

# Aufgaben lösen Museen entdecken Sterne sammeln



Teste dein Wissen



Sammle Sterne  
und steige in Levels auf



Lerne neue Themen kennen



Erkunde die Museen  
in deiner Nähe



## MuseumStars - Die Challenge für Zuhause

Fluxguide Ausstellungssysteme GmbH

Vortrag von Anna Konrath & Linda Miesen



Fluxguide gestaltet digitale Lösungen für Museen und Kulturinstitutionen weltweit.

Auf Basis langjähriger Erfahrung bieten wir alle Leistungen an, die zum Erfolg führen: von Workshops, Konzeption, Zeit-/Budgetplanung bis zur kompletten Umsetzung innovativer Kunst-, Kultur- und Wissensvermittlung.

[www.fluxguide.com](http://www.fluxguide.com)

FOTO: FERDINANDEUM, INNSBRUCK. © IN THE HEADROOM

WORKSHOPS & CONSULTING

BESUCHERGUIDE

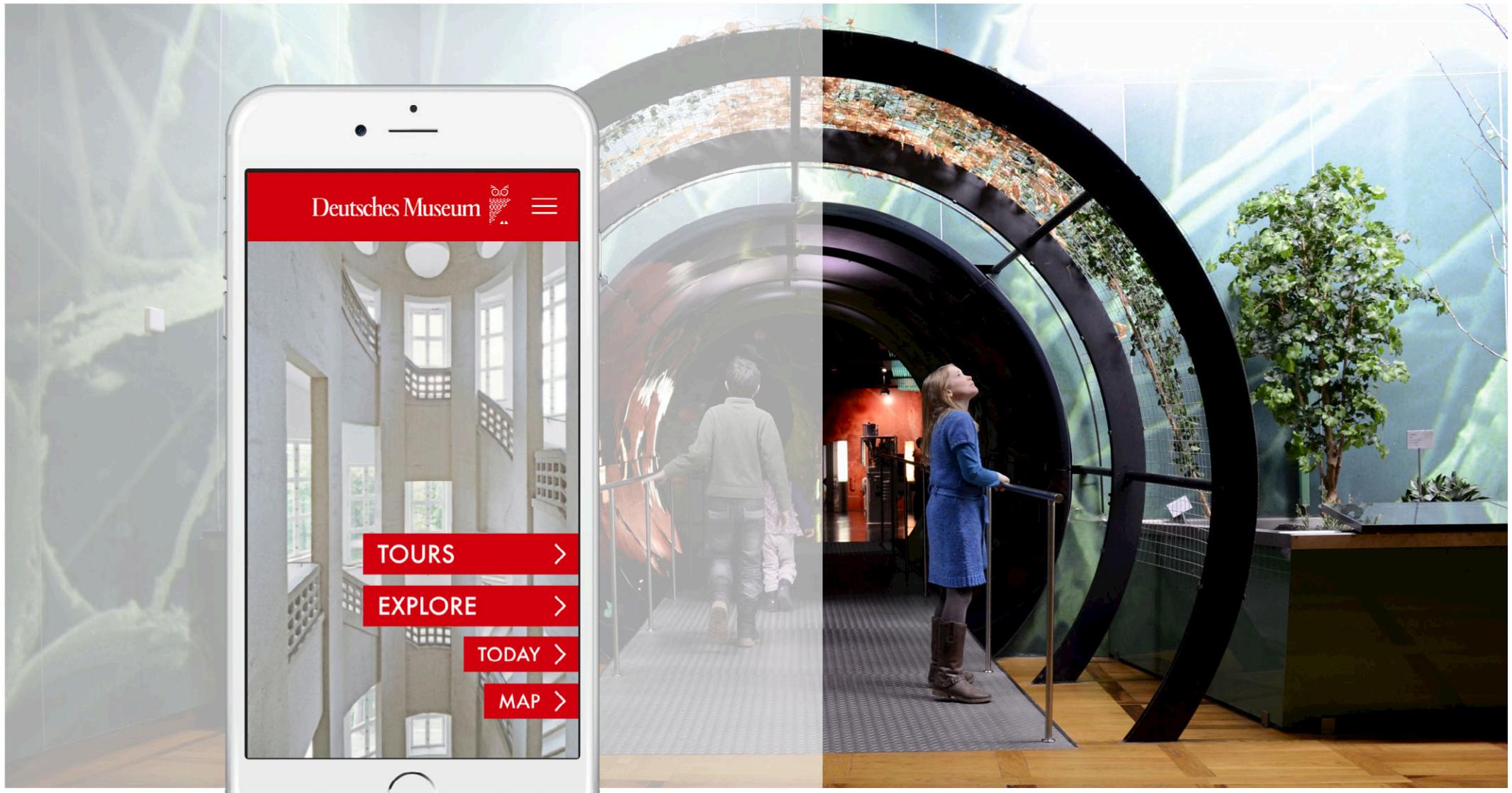
INDIVIDUELLE APP-UmSETZUNG

SMART GROUP GUIDING

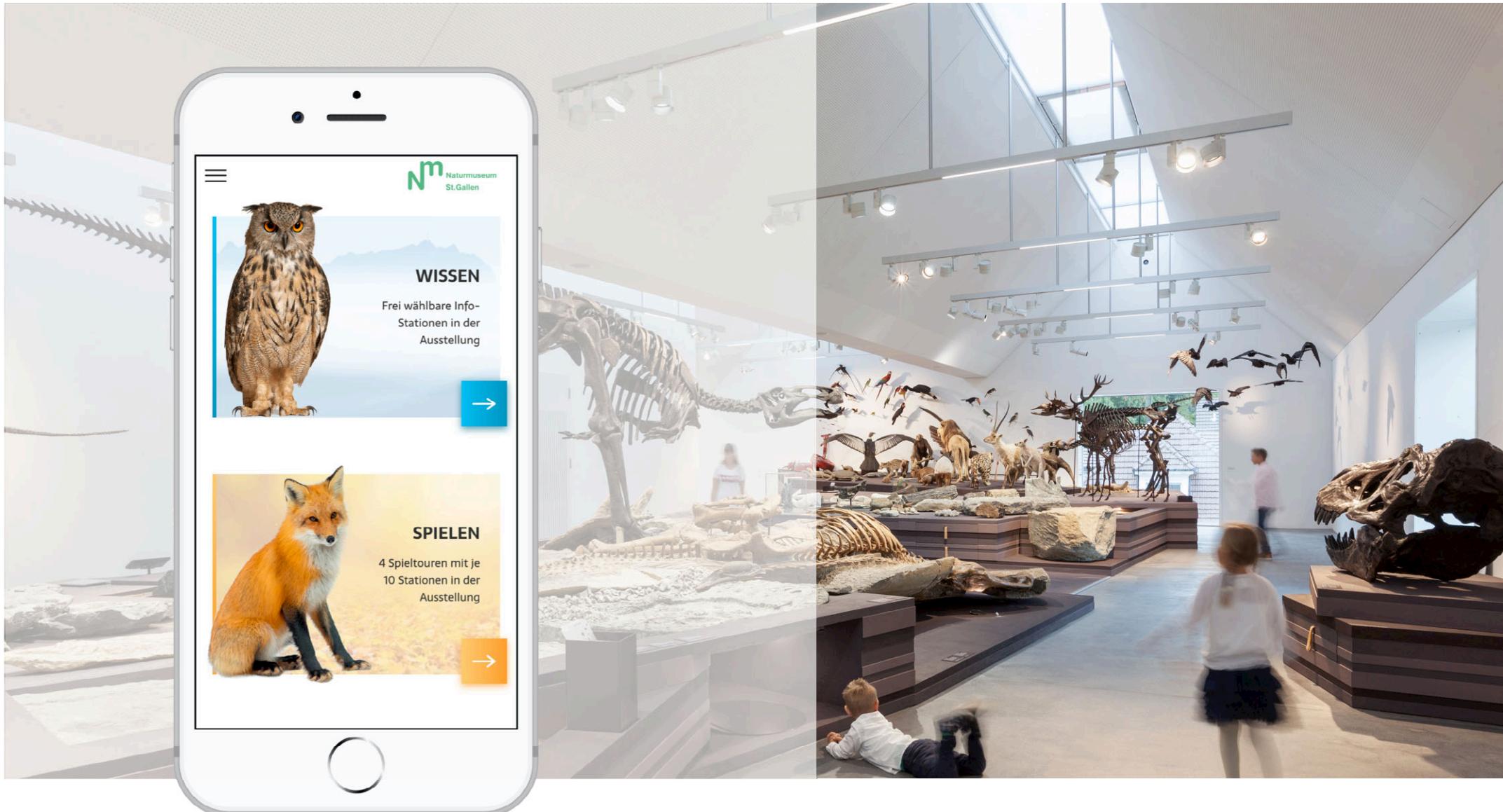
MEHRSPRACHIG & BARRIEREFREI

DIGITALES LERNEN

## Interaktiver Multimediacguide

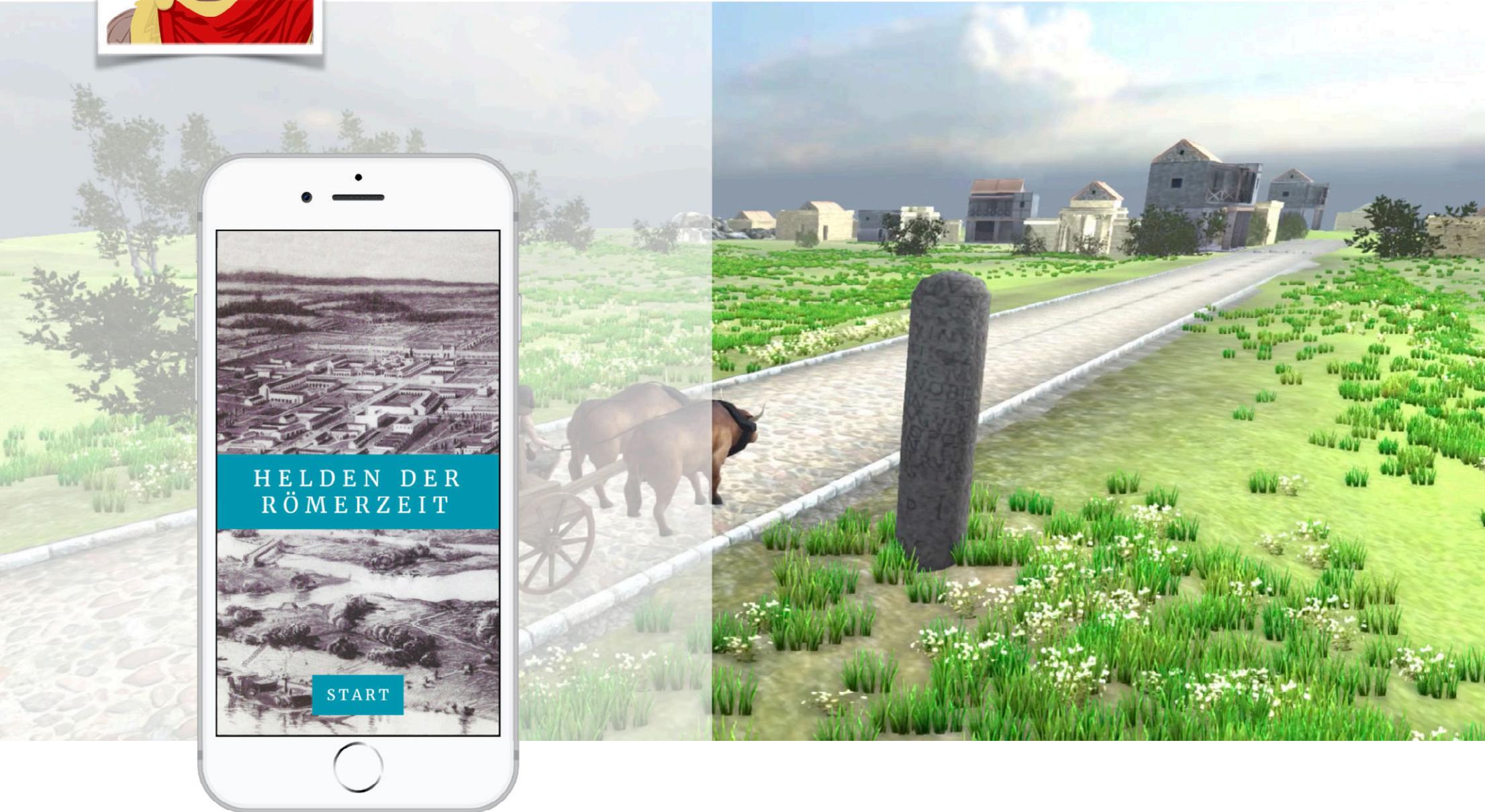


## Touren und Gamification





## AR & VR im Museum oder Stadtraum





## Workshops & Beratung

- Verschiedene Formate für verschiedene Museen
- Gemeinsam digitale Erlebnisse schaffen
- Neue Technologien ausprobieren und sinnvoll einsetzen
- Den analogen Raum um den digitalen Raum erweitern

## Digitale Konzepte

- Recherche, Case Studies
- Analyse Ist-Situation
- Entwicklung von Leitlinien
- Ausformulierung modularer Konzeptbausteine für digitale Vermittlung



# **Lockdown und danach**

# **Digitale Konzepte und Lösungen für Museen**

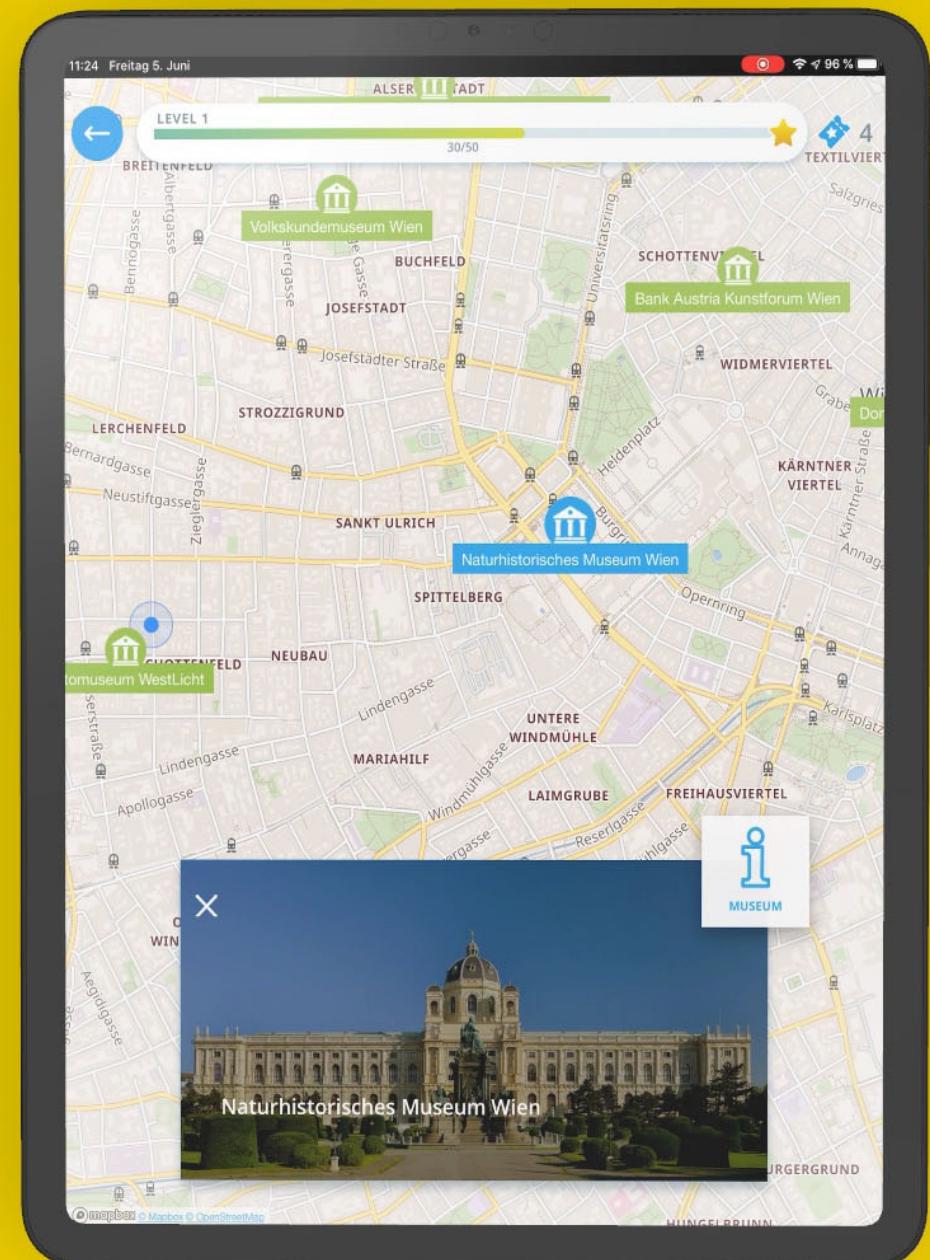


MUSEUMSTARS

Aktuell in der App:

**57 Museen**

- **27 aus Deutschland**
- **26 aus Österreich**
- **3 aus der Schweiz**
- **1 aus Südtirol**



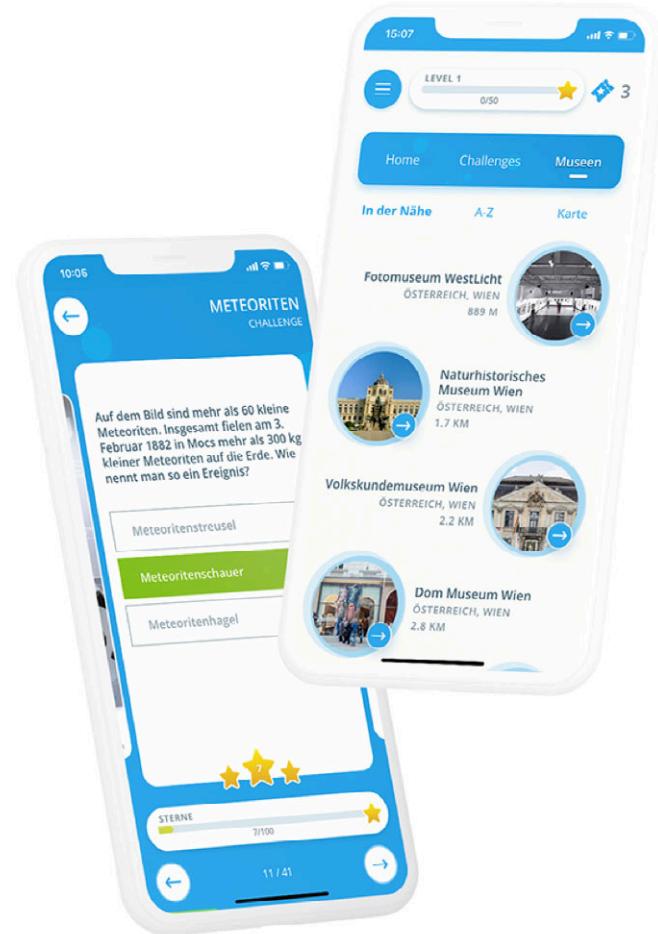
Video: <https://youtu.be/f4b7D1TRkjw>

- **Fluxguide in einer neuen Rolle - als Initiator**

- App ist im Corona-Lockdown entstanden.
- In nur 1,5 Monaten umgesetzt (ein Bruchteil der normalen Zeit) - wie war das möglich?
  - Bereitschaft der Museen, neue Wege zu beschreiten.
  - Fluxguide als „AG“ - viel Erfahrung, schnelle Entscheidungen.
  - Design und Programmierung parallel.

- **Hub App: verschiedenste Museen in einer App vereint**

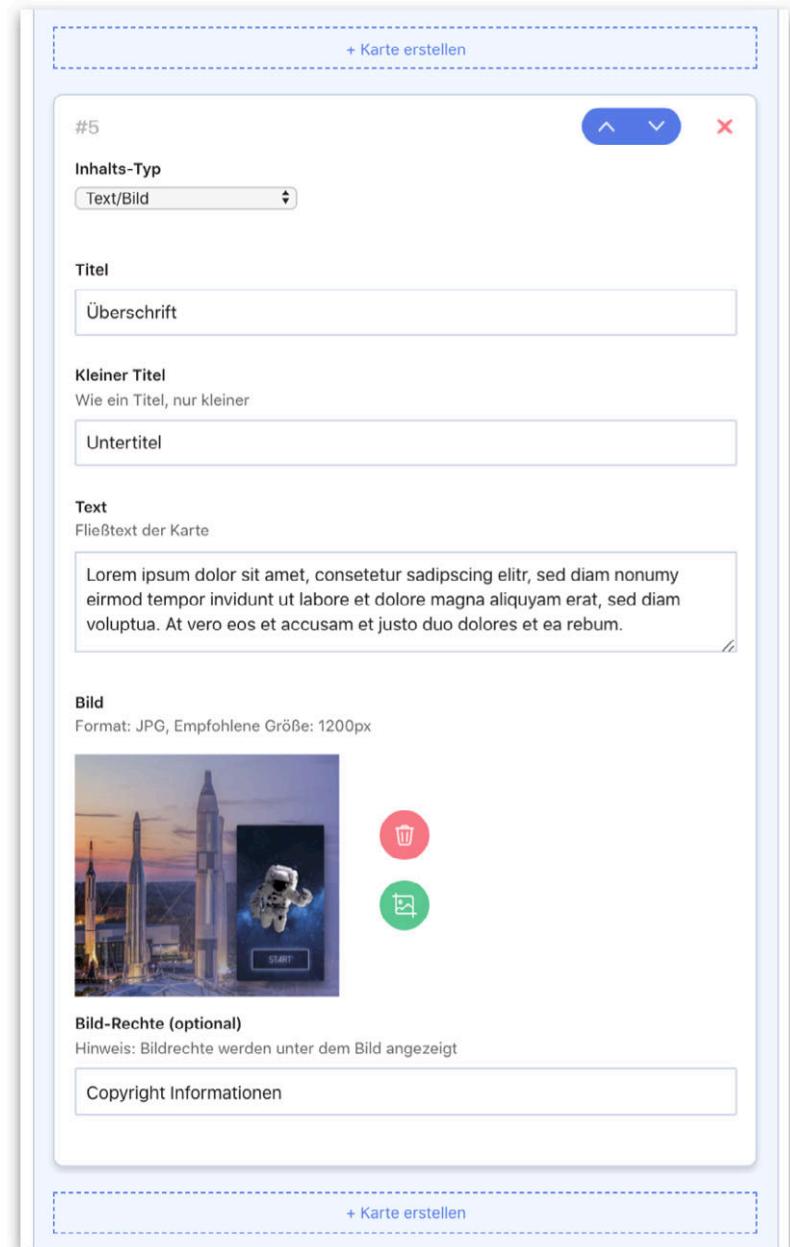
- Von kleinen Häusern bis hin zu den großen Institutionen.
- Unterschiedlichste thematische Schwerpunkte.
- Lädt zum Entdecken ein.



Aufgaben lösen, Museen entdecken, Sterne sammeln. Auf Smartphone und Tablet. Von überall.

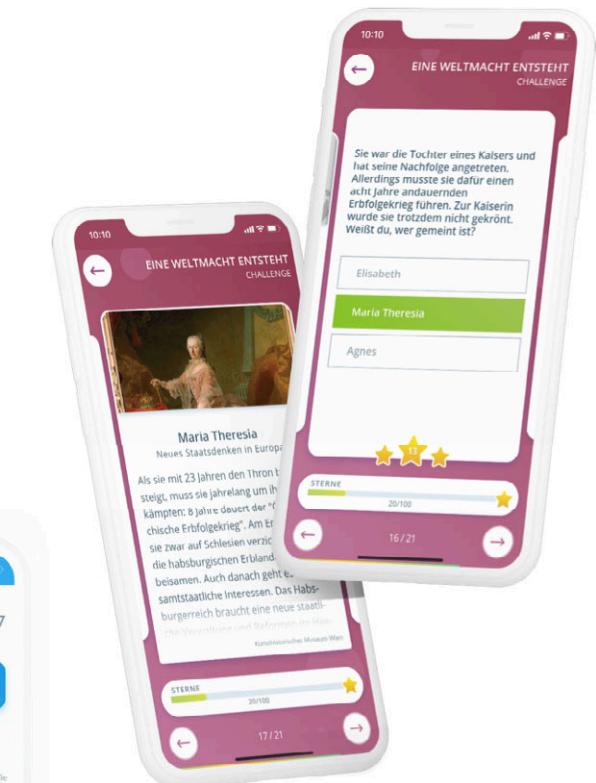
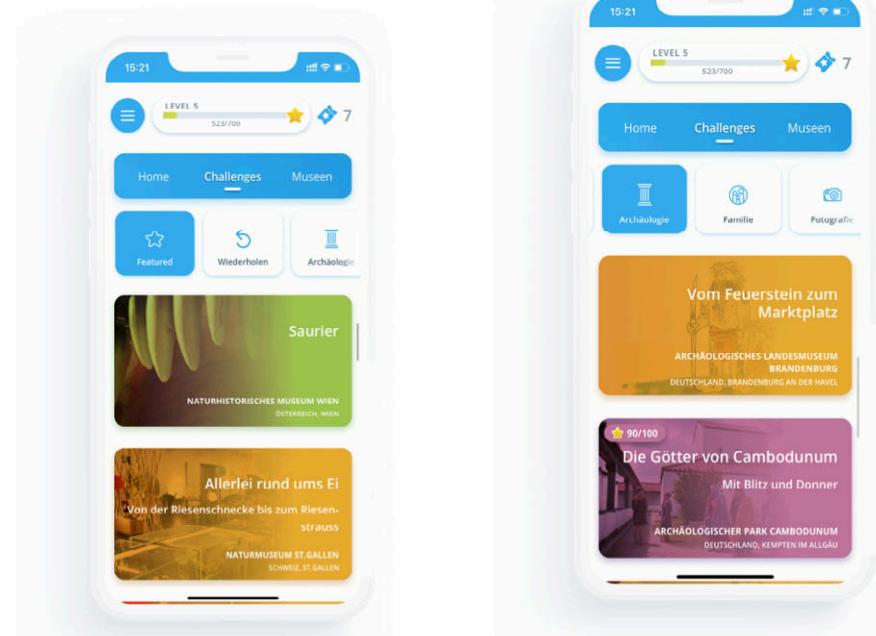
- **Intuitiv und übersichtlich**

- Keine Software notwendig - funktioniert im Browser.
- Museen können ihre Inhalte selbst verwalten und jederzeit bearbeiten.
- Vorgegebene Felder können einfach befüllt werden.
- Keine Vorkenntnisse notwendig.
- Bilder können direkt im CMS bearbeitet werden.
- Fotos werden automatisch konvertiert.
- Über den App-Simulator können die Änderungen sofort im Browser angesehen werden - man sieht, wie es auf verschiedenen Handys & Tablets aussehen wird.



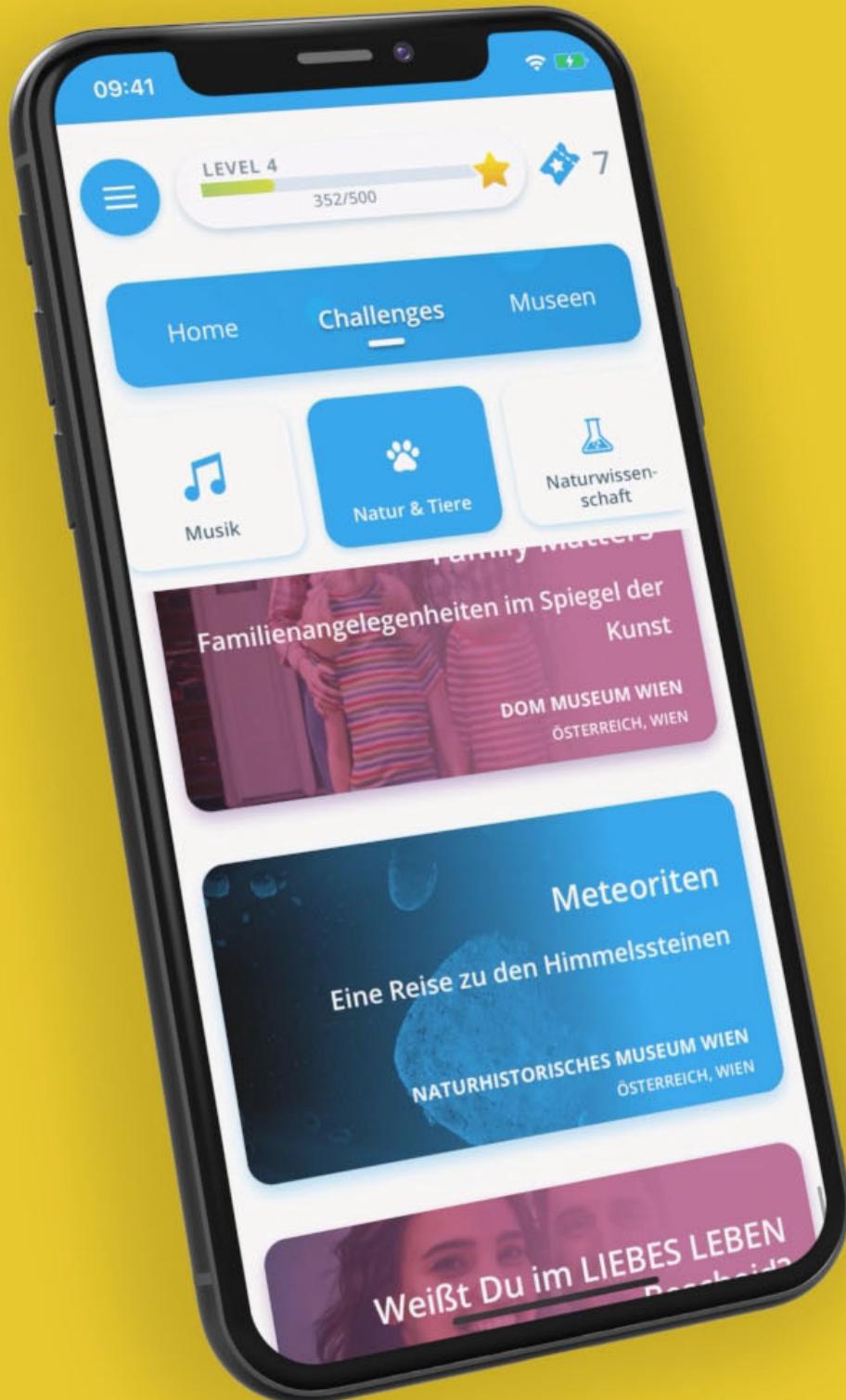
- Challenges

- Virtuelle Reise durch die bereit gestellten Inhalte.
- Enthalten Text, Bild, Video, Audio und Quiz-Fragen (Schätzaufgaben, Single- und Multiple-Choice).
- In Kategorien eingeordnet, die thematisch gefiltert werden können.





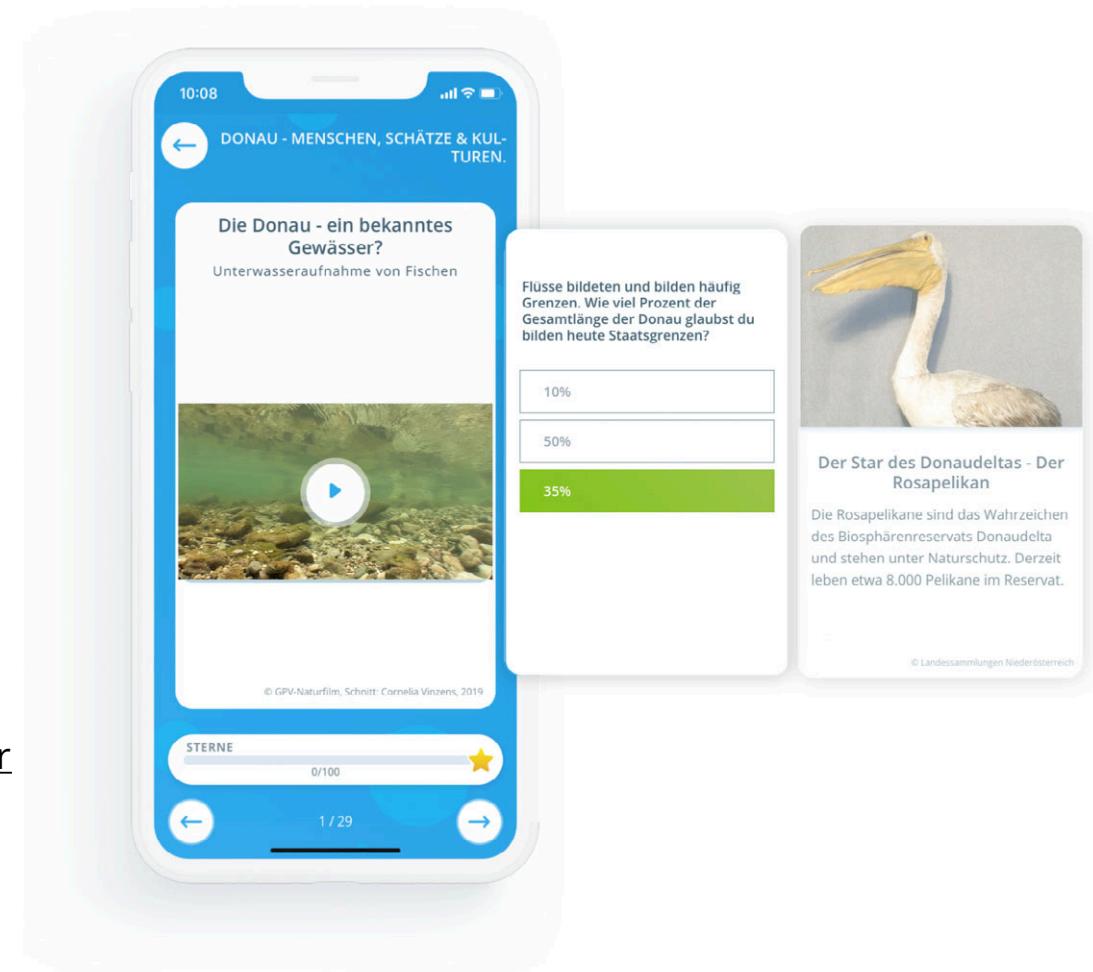
Video: <https://youtu.be/f4b7D1TRkJw>



Video: <https://youtu.be/f4b7D1TRkJw>

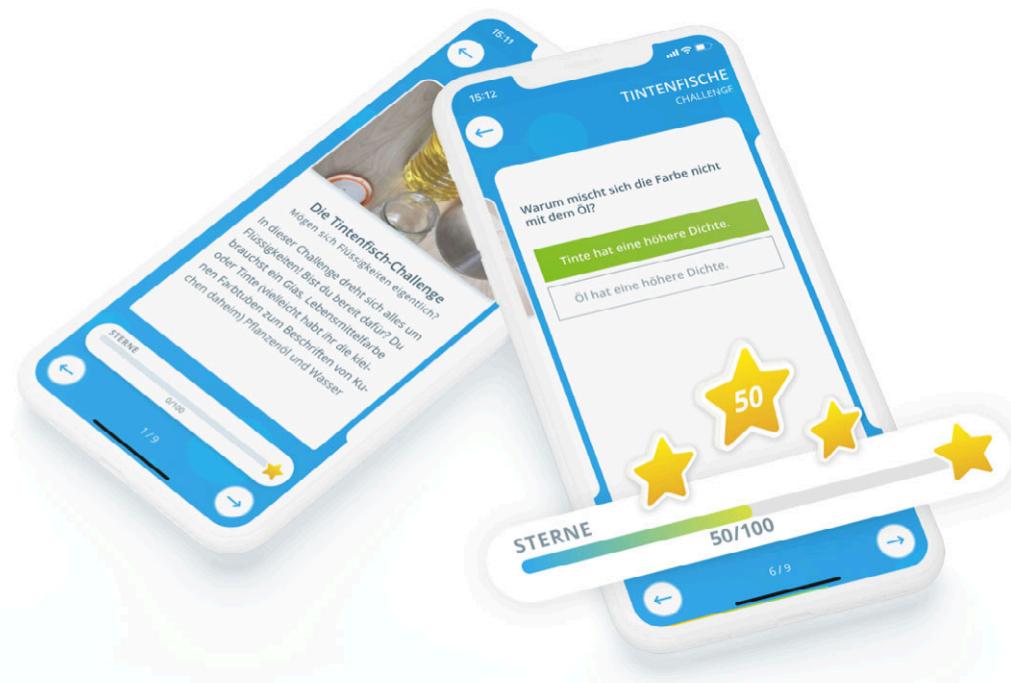
- Aufbau der Challenges

- Inhalte werden in der Challenge auf „Karten“ präsentiert.
- Eine Challenge besteht aus einer Folge von „Karten“, die vom User der Reihe nach durchgearbeitet / „durchgewischt“ werden.
- „Inhaltshäppchen“ werden sequentiell aneinander gereiht.
- Spannungsbogen wird aufgebaut.
- Inhalte werden vermittelt.
- Jede Karte ist entweder eine Inhaltskarte oder eine Quizkarte.



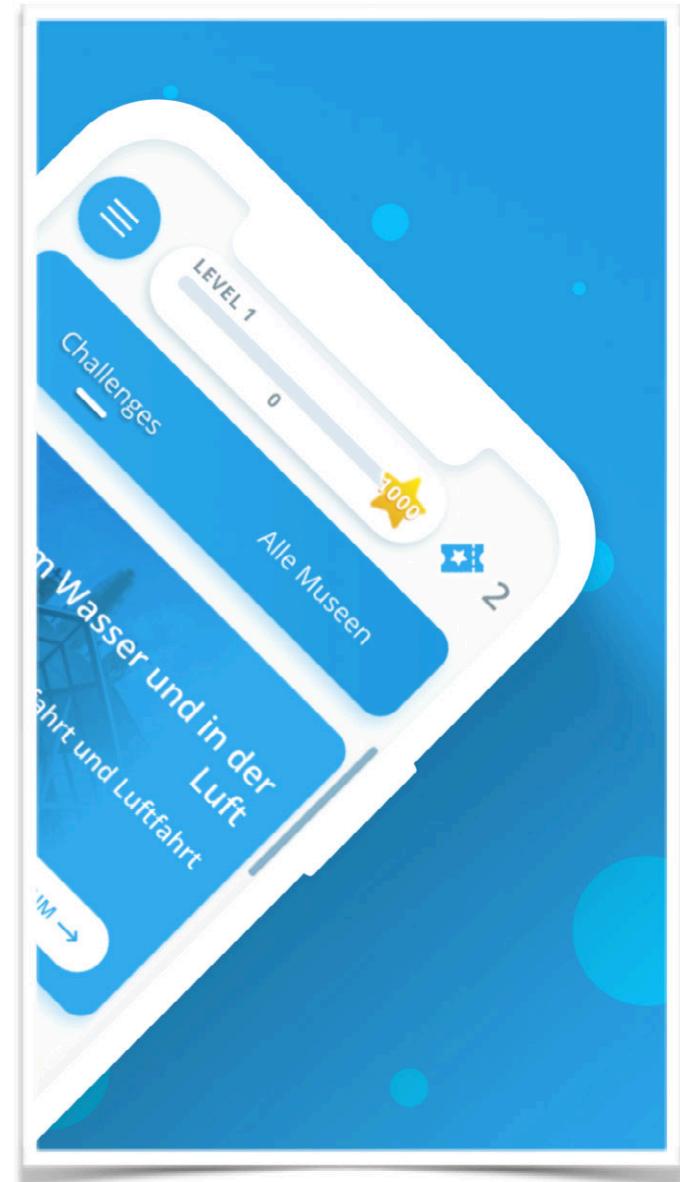
- **Gamified Education**

- Informationen werden nicht nur konsumiert, sondern auch gleich angewandt und dabei spielerisch erlernt.
- Sterne werden gesammelt:
  - Bei richtig beantworteten Fragen
  - Bei abgeschlossenen Challenges
  - Bonussterne 1x pro Tag
- Man kann in Levels aufsteigen und sich in Rangliste nach oben spielen.
- Weitere Gamification-Elemente und Motivations-Anreize sind in Arbeit.

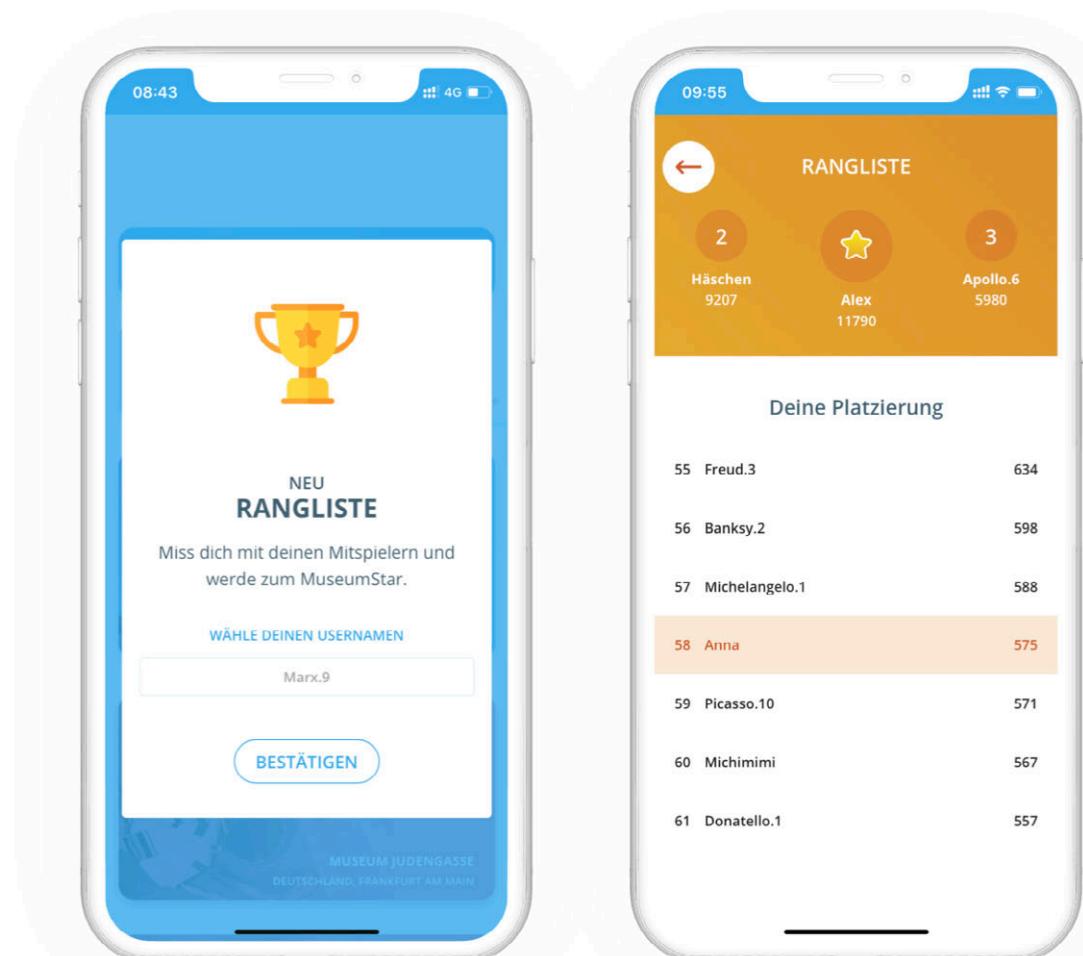


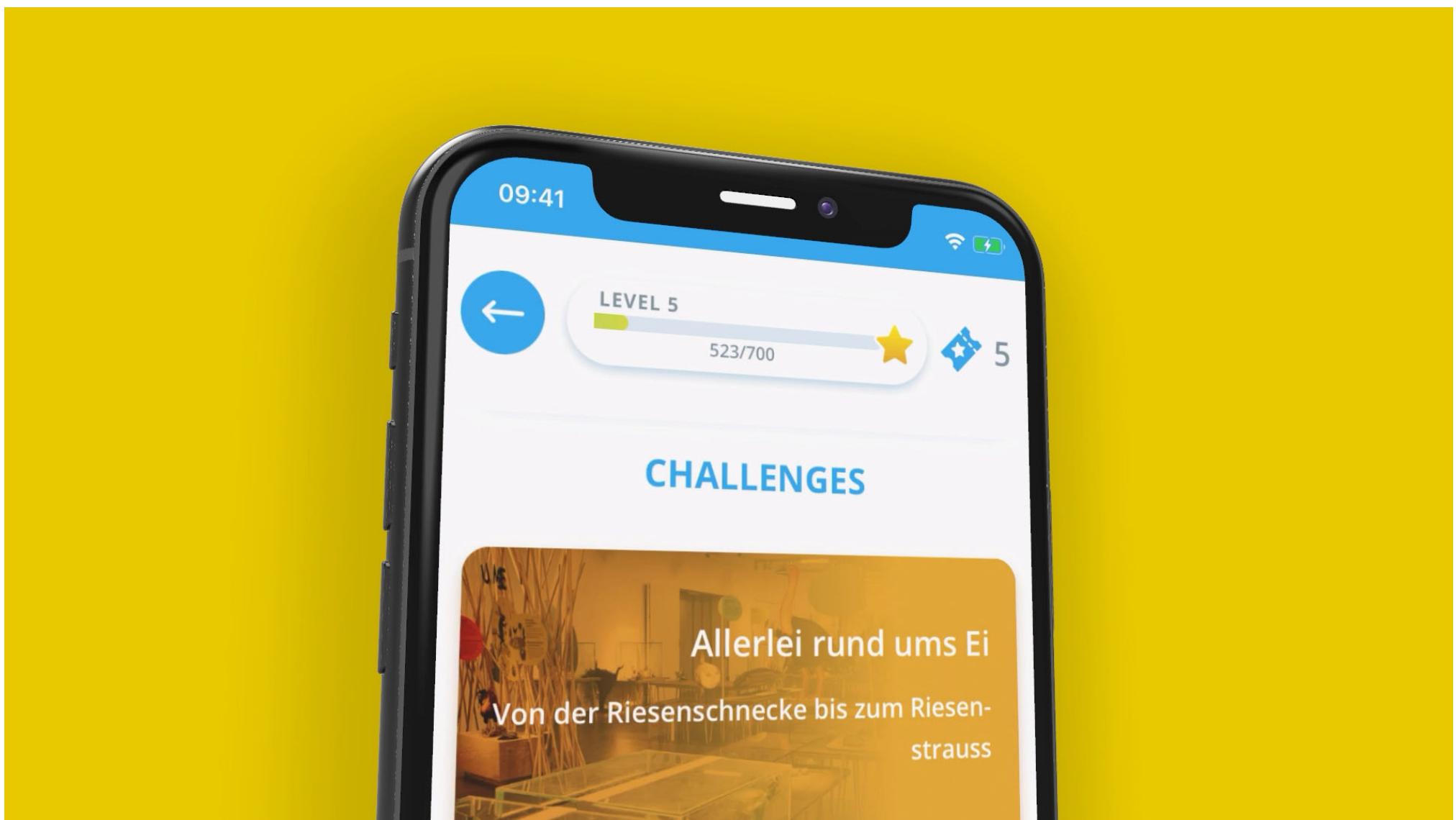
- Challenge-Tickets

- Künstliche Verknappung des Angebots:  
Um eine Challenge spielen zu können, muss ein Ticket eingelöst werden.
- Wie bei Computerspielen: Spieler\*innen bestimmte Anzahl an „Leben“.
- Einmal pro Stunde kann ein neues Ticket eingesammelt werden.
- Soll Spieler\*innen dazu animieren, wieder in die App zu gehen



- Kompetitiver Motivationsanspor
- Muss freigeschaltet werden - ab Level 3 verfügbar.
- Username kann frei gewählt werden.
- Kein Account notwendig.
- Nur die 3 Plätze vor und nach dem eigenen Rang sind sichtbar - man kann sich nach oben spielen.
- Man kann sich mit Freund\*innen messen.





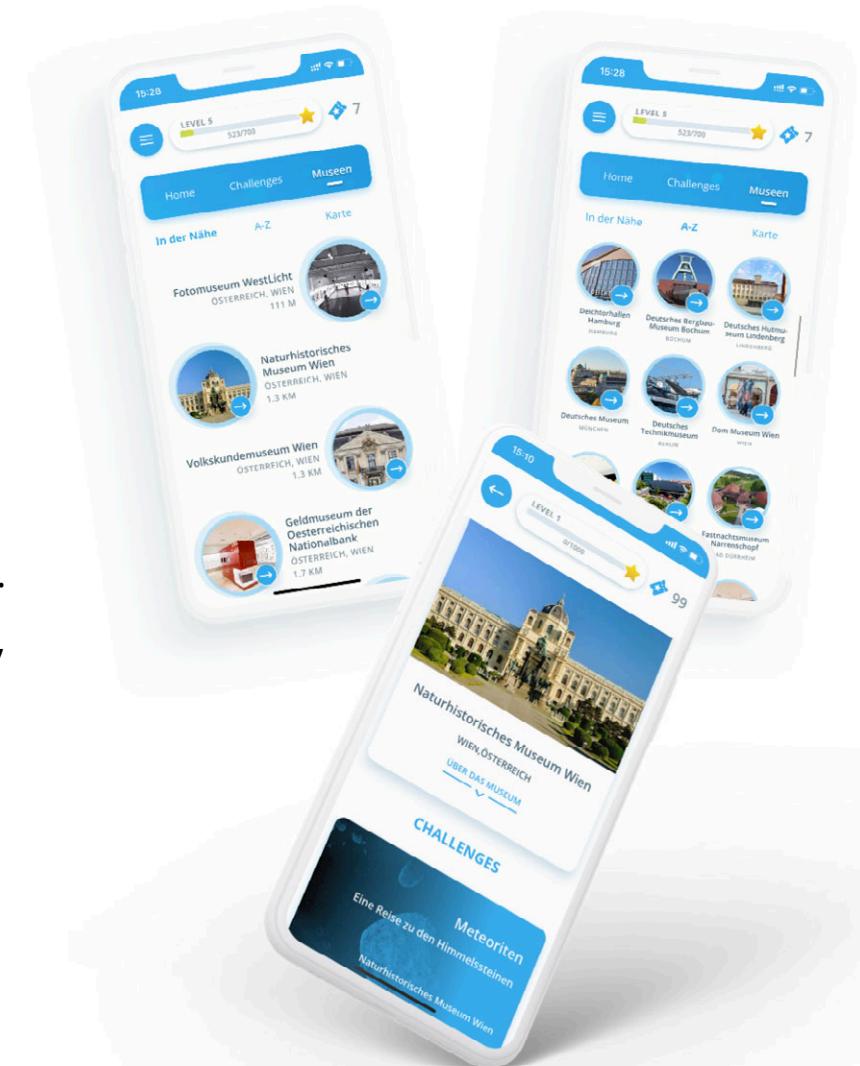
Video: <https://youtu.be/f4b7D1TRkJw>

- Teilnehmende Museen werden angezeigt als:

- In der Nähe
- A-Z
- Kartenansicht

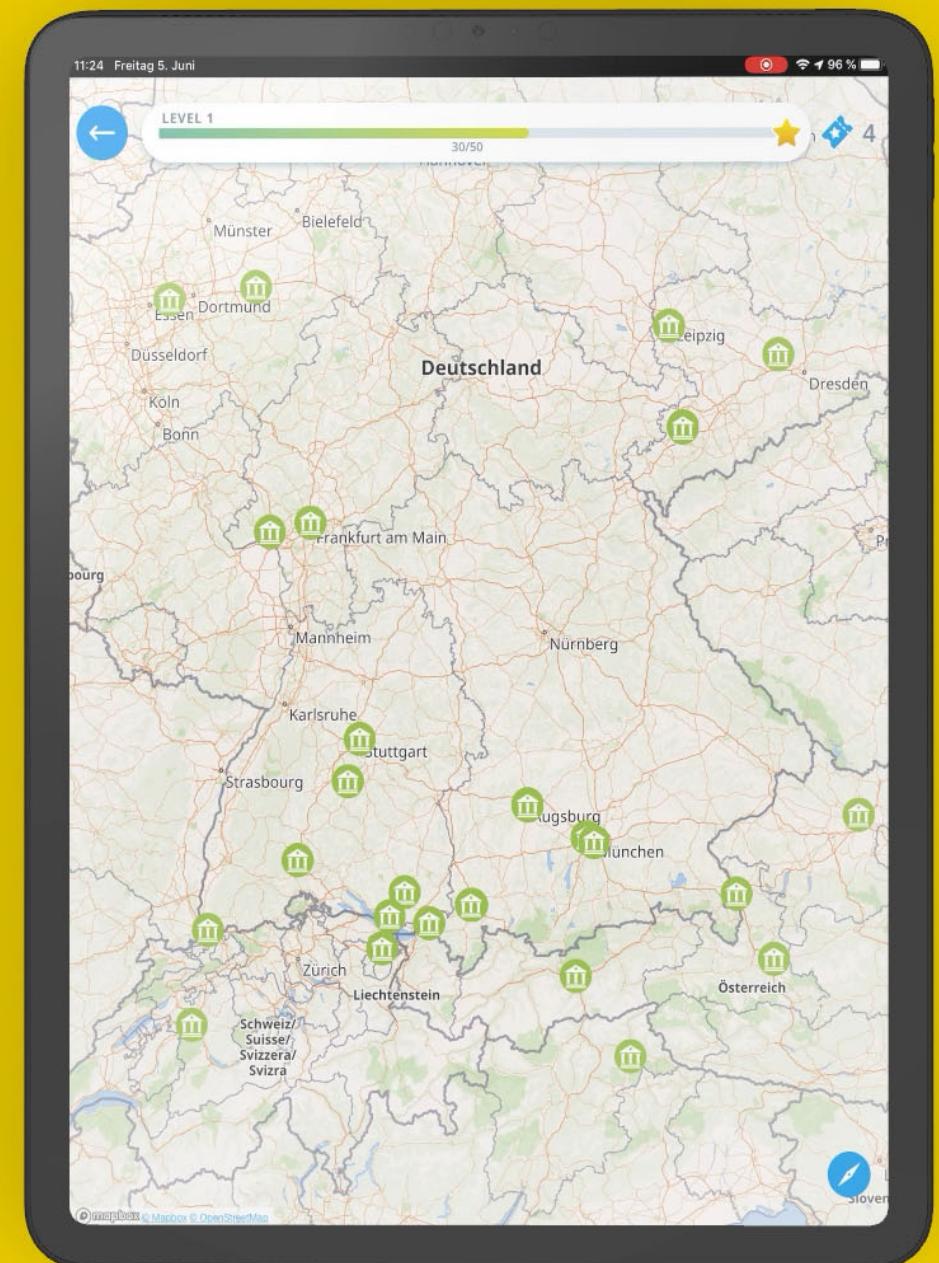
- Museumsvisitenkarte

- Jedes Museum stellt sich mit einer „digitale Visitenkarte“ vor.  
(Foto, Name, kurze Beschreibung, Adresse, Link auf Website,  
etc.)
- Pro Museum werden eine oder mehrere „Challenges“  
angeboten.
- Angebot kann im Laufe der Zeit erweitert werden, zB für  
unterschiedliche Altersgruppen oder Themengebiete.



Aufgaben lösen, Museen entdecken, Sterne sammeln. Auf Smartphone und Tablet. Von überall.

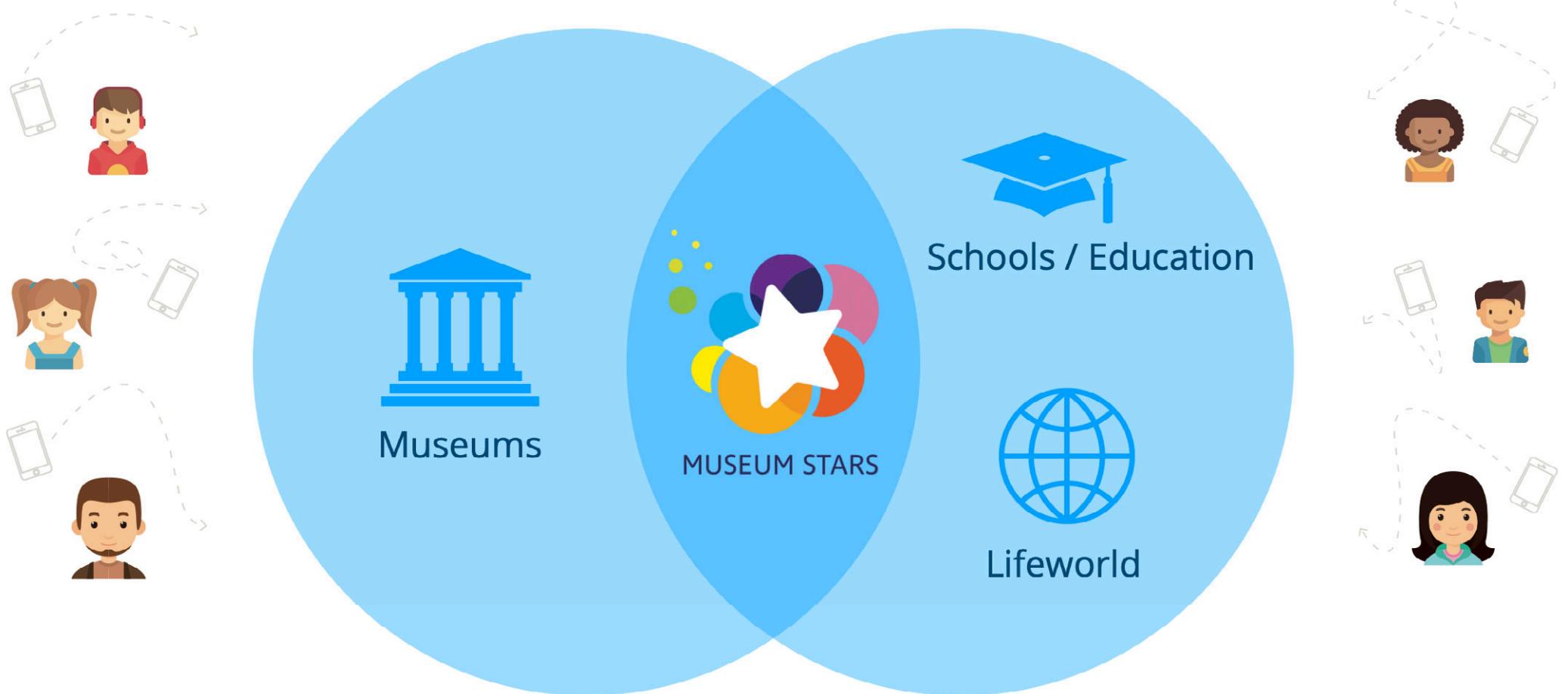
## Museen in der Umgebung entdecken



Video: <https://youtu.be/f4b7D1TRkjw>

- Digital Outreach
- Sichtbarkeit & Reichweite erhöhen
- Bildungsauftrag erweitern
- Mobil & Digital als Vermittlungskanäle der Zukunft





- **Das Smartphone ist für fast alle Jugendlichen unverzichtbar im Alltag**

- Musik, Fotoapparat, Wecker, Games, Mails, Videos/Fotos, das Internet, Kontaktmöglichkeit mit allen möglichen Menschen, Bücher, Stadtpläne
- Information, Unterhaltung und Kommunikation. «Spass» und «Ernsthaftes» sind nicht getrennt
- Jugendliche nutzen ihre Smartphones sehr unterschiedlich, z.B. je nach Alter: vor allem jüngere Jugendliche spielen Games auf dem Smartphone, ältere Jugendliche verwenden es oft für die Schule.



Startbildschirme von Jugendlichen, aus: Studie (2018). Generation Smartphone. Ein partizipatives Forschungsprojekt mit Jugendlichen. Hochschule für Soziale Arbeit FHNW und ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.  
Zugang über: [www.generationssmartphone.ch](http://www.generationssmartphone.ch)

- „iPad-Schulen“ machen Schule

- eLearning und Medienkompetenz wird im Bildungsbereich derzeit stark gefördert. Schulen, die bereits vor der Corona-Krise als sog. „iPad-Schule“ alle Schulkinder mit einem eigenen iPad ausstatteten, sind laut Fachvertreter\*innen besser auf das Home Schooling vorbereitet gewesen.
- Zukünftig wird das analog-digitale Lernen im Klassenzimmer ausgebaut werden.
- In der Praxis erhalten Schüler\*innen oft sog. Wochenpläne, die am iPad abgearbeitet werden. Die Schüler\*innen lernen, sich die Wochenpläne selbst einzuteilen.
- Museen können hier eigene Angebote schaffen, die in die Wochenpläne integriert werden.



iPad Schule Wien Ottakring, Neue Mittelschule Koppstraße

- **Warum sind manche Apps bei Jugendlichen so erfolgreich?**

- Einfach aufgebaut
- Ungezwungene Atmosphäre
- Buntes Design
- Sich vergleichen können
- Unter sich bleiben
- Immer wieder neues



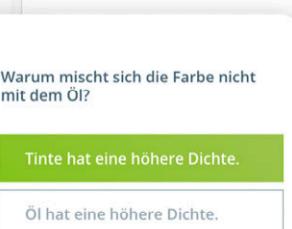
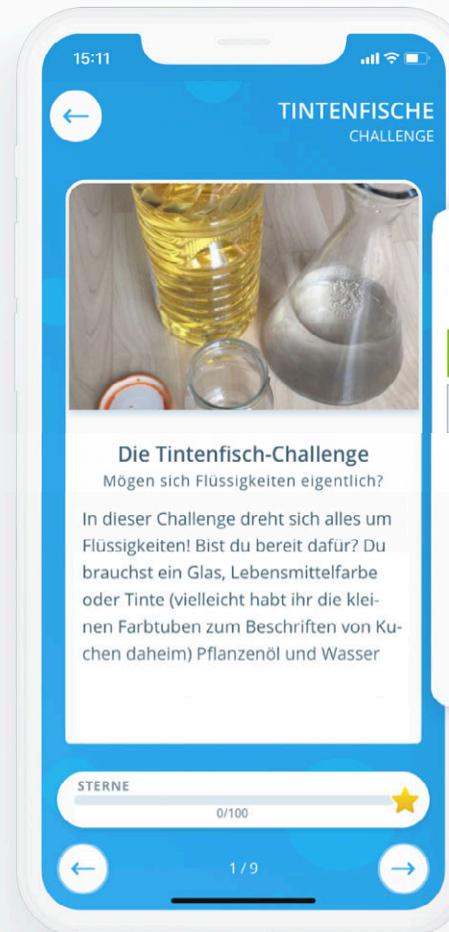
Jugendliche kommunizieren viel über sich :  
Dabei sein auf TikTok, Instagram, Snapchat, Klassenzimmer, Whatsapp, ....



## Zielgruppen der App:

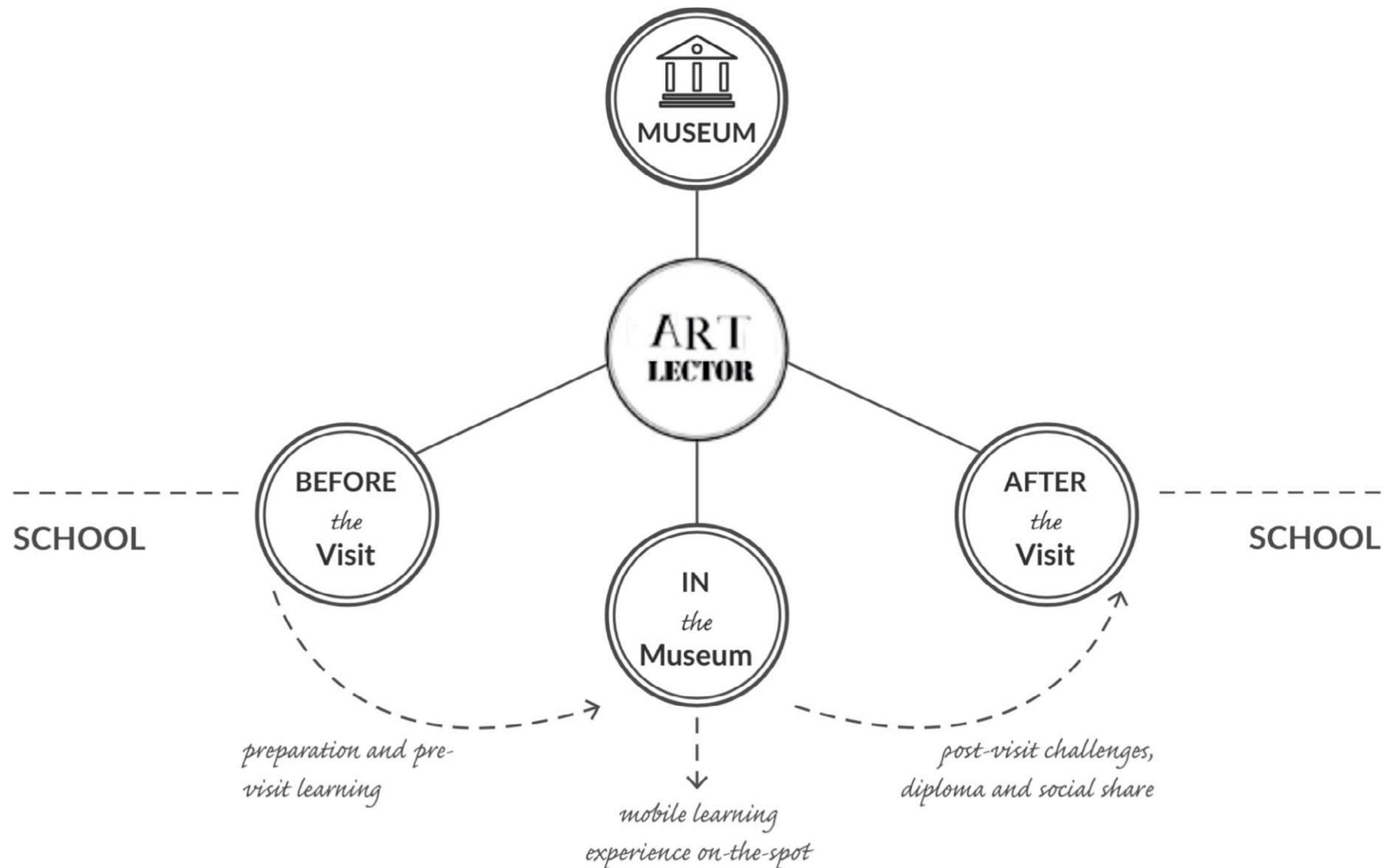
- Kinder („Für die Kleinen“)
  - Jugendliche
  - Erwachsene
- 
- Jugendliche abholen:  
*Spaß* und *Ernsthaftes* sind hier nicht getrennt, sondern gehören zusammen.
- 
- Verschiedene Vermittlungsansätze nutzen:
    - Am Objekt ansetzen
    - Am Thema ansetzen

- „Ein Thema an den Küchentisch bringen“
  - Challenges animieren zum Mitmachen
  - Angebot von Wissen, unabhängig von Lehrumgebung
  - Vermittlung ist nicht an Ausstellungobjekte gebunden



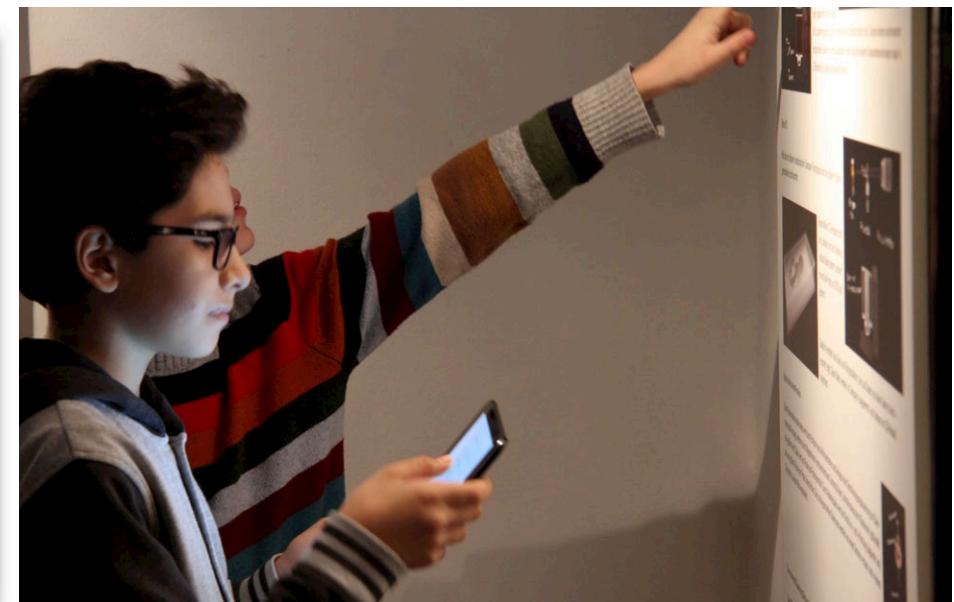
- **Das Museum und seine Objekte virtuell herzeigen**
  - In der Challenge wird durch eine Ausstellung geführt.
  - Vermittlung ist stark an Objekte in der Ausstellung gebunden.





The screenshots show the following steps in the 'Klassenmodus' (Classroom mode) of the fluxguide app:

- Screenshot 1: Klassenmodus**  
Shows a framed circular artwork. Text: "Willkommen im Klassenmodus der Museum Reinhard Ernst". Buttons: "NEUEN BESUCH PLANEN" and "WIR HABEN EINEN CODE".
- Screenshot 2: Wir haben einen Code**  
Shows the code "934325235" in a blue field. Text: "Wollt ihr eine Einführung in das Museum bekommen?". Buttons: "Weiter" (with a right arrow).
- Screenshot 3: Hallo Team A!**  
Shows the same framed artwork. Text: "Wollt ihr eine Einführung in das Museum bekommen?". Buttons: "Weiter" (with a right arrow).



Museum Reinhard Ernst, Schulklassenangebote nach Art.Lector Prinzip



DEUTSCHES BERGBAU-MUSEUM BOCHUM

## ENTDECKE BERGBAU IN BOCHUM

### SCHULKLASSEN-TOUREN

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis vitae erat convallis, imperdiet metus eu, venenatis dui. Maecenas condimentum, lorem auctor lobortis, justo erat porttitor mi.

ZUM LOGIN KLASSENCODE EINGEBEN

BESUCH

Isabella Zum Profil

### ZUSAMMENFASSUNG

# Testthema: Fluxguide

Klassenname: Anzahl SchülerInnen: Klasse:  
Erstellt: 20 8.1.2020

BESUCH LÖSCHEN ÄNDERN

### KLASSENCODE

13190

Der Klassencode dient als Login für Ihre Schüler\*innen. Hiermit erhalten diese Zugriff auf die von Ihnen ausgewählten Unterrichtsmaterialien. In der Museums App erhalten die Schüler\*innen direkten Zugriff auf die von Ihnen gewählte Tour und Sie sehen die Teams und ihre Fortschritte auf dieser Plattform.

### NÄCHSTE SCHRITTE

#### TERMIN VEREINBAREN

Bitte beachten Sie, dass Sie für einen Besuch im Museum einen Termin mit dem Besucherservice vereinbaren müssen.

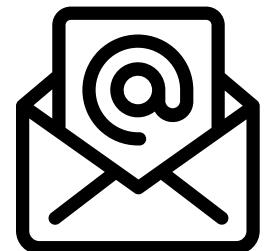
ANRUFEN E-MAIL

MATERIALIEN

ERGEBNISSE

Deutsches Bergbaumuseum Bochum, Schulklassenangebote nach Art.Lector Prinzip

- Neue Museen
- Neue Challenges
- Neue Funktionen



Museen können weiterhin kostenlos mitmachen!

Schreiben Sie uns an: [museumstars@fluxguide.com](mailto:museumstars@fluxguide.com)