



iPhone, iPad und Verwandte:

Was können Apps im Museum – und was nicht?



Was können Apps im Museum – und was nicht?

Ines Dorian Gütt

Einleitung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Museologin

Vorträge auf Museumstagungen,
publiziert zum Thema

Berät unter anderem
Staatliche Museen zu Berlin

Was können Apps im Museum – und was nicht?

Roman Gerhardt

Apps – ein neues Medium

Einleitung

Konzept

Realisierung

Museologe und Graphiker

Seit 2005 freie Mitarbeit in Museen
in Deutschland und Österreich

Kailuweit Kulturkommunikation
Büro Berlin

Konzeption, Ausstellungsplanung

Was können Apps im Museum – und was nicht?

Kai Noffke

Vom Konzept zur App

Einleitung

Konzept

Realisierung

Studium der Telematik

Selbständiger Softwareentwickler seit 2007

Noffke Software Engineering

Software-Design und Umsetzung

Seit mehreren Jahren Apps

Was können Apps im Museum – und was nicht?

iPhone, iPod touch, iPad

Einleitung

Konzept

Realisierung

Zahlen: Marktführer

- iPhone in Westeuropa
- iOS weltweit

Geräte

- Verarbeitung
- Konsistenz
- Intuitive Bedienung

Trotz zahlreicher Nachteile wenig Alternativen

Ines Dorian Gütt

Einleitung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Einleitung

Die Hardware

Einleitung

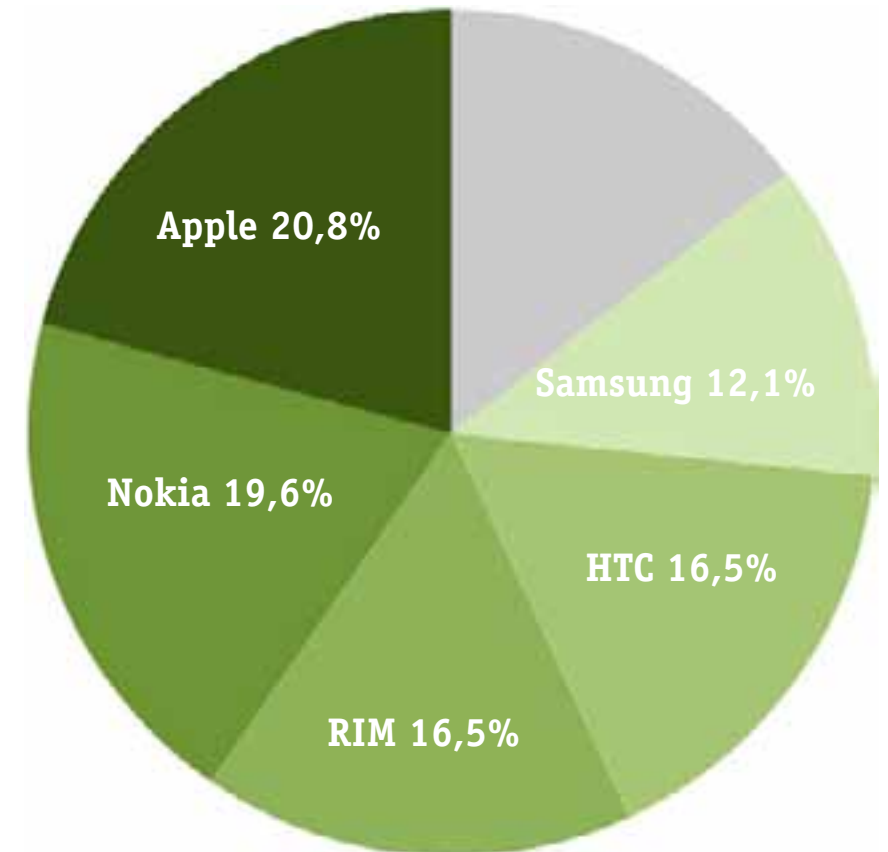
Konzept

Realisierung

Smartphones allgemein

- Apple: iPhone
- Andere Hersteller:
mehrere Modelle

Apple in Westeuropa
Marktführer



Einleitung

Die Hardware

Einleitung

Konzept

Realisierung

iPhone

- Berufstätige, Studenten
- Weltweit ca. 100 Mio.
- Telefonfunktion

iPod Touch

iPad

Einleitung

Die Hardware

Einleitung

Konzept

Realisierung

iPhone

iPod Touch

- Kinder, Jugendliche
- Weltweit ca. 40 Mio.
- Kein mobiles Internet

iPad

Einleitung

Die Hardware

Einleitung

Konzept

Realisierung

iPhone

iPod Touch

iPad

- Viele ältere Nutzer 50+
- Weltweit ca. 20 Mio.
- Mit/ohne mobiles Internet

Einleitung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Betriebssysteme und Märkte

Inhalte und Vertriebsweg

Unterschiedliche Betriebssysteme,
untereinander inkompatibel

Für jedes Betriebssystem
eigener Onlinemarkt

Zusätzlich unabhängige Märkte

Einleitung

Wichtige Märkte

Einleitung

Konzept

Realisierung

Apple	App Store	360.000 Apps
Google	Android Market	280.000 Apps
Nokia	Ovi Store	40.000 Apps
RIM	Blackberry App World	35.000 Apps
Windows	Marketplace for Mobile	7.000 Apps

Quelle: phone-germany.de | Mai 2011

Einleitung

Inhalte

Einleitung

Konzept

Realisierung

Bücher, Wirtschaft, Bildung,
Unterhaltung, Finanzen,
Gesundheit und Fitness,
Lifestyle, Reisen...

Größte Kategorien:
Spiele und Unterhaltung

Einleitung

Museums-Apps Eine Marktübersicht

200 Museums-Apps
in iTunes

Einleitung

Konzept

Realisierung



Einleitung

Explorer

Einleitung

Konzept

Realisierung

Ortung und Wegbeschreibung
innerhalb des Gebäudes

Zusammenstellung eigener Touren
vor oder nach Besuch

Thementouren, Objekt-Such-Spiel

Lesezeichen- und Kommunikationsfunktionen

938 Bewertungen 3,5 Sterne in USA

Einleitung

Book of the Death

Einleitung

Konzept

Realisierung

Führung durch das ägyptische Totenbuch

Mischung aus Quiz und Storytelling

413 Bewertungen 3,5 Sterne in England

Einleitung

Streetmuseum

Einleitung

Konzept

Realisierung

Vor Ort über Augmented Reality

Ortsunabhängig über Google Maps

Zugang zu Bildsammlung

2198 Bewertungen 3,0 Sterne

Roman Gerhardt

Apps – ein neues Medium

Einleitung

Konzept

Realisierung

Apps – ein neues Medium

Vermittlung, Marketing und Kundenbindung

Apps für Privat- oder
museumseigene Geräte

Einleitung

Konzept

Realisierung

Apps – ein neues Medium

Vermittlung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Teil von Vermittlungsarbeit
und Ausstellungsbetrieb

Zentrale Aufgabe des Museums

Aufmerksamkeit von Kuratoren,
Fachwissenschaftlern, Pädagogen

Apps – ein neues Medium

Vermittlung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Sehr große oder
Online-Apps

Zielgruppe

- Am Thema Interessierte
- Museum bekannt

Apps – ein neues Medium

Marketing

Einleitung

Konzept

Realisierung

PR / Werbung

- Überblick
- Highlights
- Besucherinfos

Eingegliedert in Marketingkonzept

Apps – ein neues Medium

Marketing

Einleitung

Konzept

Realisierung

PR / Werbung

Eingegliedert in Marketingkonzept

- Website
- Inserate
- Reiseführer / Touristiker
- Soziale Netzwerke

Apps – ein neues Medium

Marketing

Einleitung

Konzept

Realisierung

Mittelgroße Offline-Apps,
maximal 30 MB

Zielgruppe

- Erstbesucher
- Touristen

Apps – ein neues Medium

Kundenbindung

Vermittlung und Werbung

Immer wieder neue Inhalte

Einleitung

Konzept

Realisierung

Apps – ein neues Medium

Kundenbindung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Vermittlung und Werbung

Immer wieder neue Inhalte

- exklusive Aktionen
- aktuelle Angebote

Apps – ein neues Medium

Kundenbindung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Vermittlung und Werbung

Immer wieder neue Inhalte

Mehr als nur Kalender

Apps – ein neues Medium

Kundenbindung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Vermittlung und Werbung

Immer wieder neue Inhalte

Mehr als nur Kalender

- Zusatznutzen
- Interesse erhalten
- Grund für Aufruf

Apps – ein neues Medium

Kundenbindung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Kleine, sehr übersichtliche App

Kommunikation,
soziale Netzwerke

Apps – ein neues Medium

Kundenbindung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Zielgruppe

- Stammgäste
- Fachpublikum
- Thematisch interessierte Einheimische

Apps – ein neues Medium

Einleitung

Konzept

Realisierung

Vermittlung, Marketing und Kundenbindung

Übergänge fließend

App nicht überfrachten

Apps – ein neues Medium

Einleitung

Konzept

Realisierung

Vermittlung, Marketing und Kundenbindung

App nicht überfrachten

Kommentar im App Store:

»Liebe Entwickler, es gehört schon viel Liebe zur Renaissance dazu, um sich diesen Download zuzumuten: 110 MB Sofort-Download, 550 MB In-App Download [...]«

Apps – ein neues Medium

Einleitung

Konzept

Realisierung

Vermittlung, Marketing und Kundenbindung

Beschreibung

- Verbindung von Vermittlung
und Marketing
- Sonderausstellung

Bisher einziger Kommentar,
Ziel zunächst einmal verfehlt

Apps – ein neues Medium

Alternative

Einleitung

Konzept

Realisierung

Online-Apps

- Nur Benutzeroberfläche
- Inhalte via Schnittstelle

Apps – ein neues Medium

Alternative

Einleitung

Konzept

Realisierung

Online-Apps

Vorteil

- Sehr klein
- Trotzdem vollständige Sammlung verfügbar
- Umfangreiches Bildmaterial
- Filme / 3D-Modelle
- Sensortechnik

Apps – ein neues Medium

Alternative

Einleitung

Konzept

Realisierung

Online-Apps

Nachteil

- Kein iPod touch / iPad
- Touristen: Roamingkosten

Apps – ein neues Medium

Neues Medium, neue Vermittlungsformen

Einleitung

Konzept

Realisierung

Medien im Museum

- Website
- Audioguides
- Medienstationen
- Jetzt Apps?

Apps – ein neues Medium

Einleitung

Konzept

Realisierung

Neues Medium, neue Vermittlungsformen

Potentiale von

- Websites
- Audio-/Multimedia-Guides
- Medienstationen
- eBooks
- Spielekonsolen

...doch etwas vollkommen anderes!

Apps – ein neues Medium

Websites

Einleitung

Konzept

Realisierung

Kein Multitouch / Gestensteuerung

Niemals Website als App nachbauen!

Apps – ein neues Medium

Guides

Einleitung

Konzept

Realisierung

Keine Gestensteuerung

Weniger spielerisch,
vorgegebener Zugang

Linearer Aufbau

Apps – ein neues Medium

Medienstationen

Einleitung

Konzept

Realisierung

Stationen ähnlich, aber immobil,
auf Museum beschränkt

Dafür viel größerer Bildschirm

Am ähnlichsten noch iPad

Apps – ein neues Medium

eBooks

Einleitung

Konzept

Realisierung

Ähnlich Guides

- Keine Gestensteuerung
- Linearer Aufbau etc.

SW, kein Audio / Video

Vorteil: Sehr gute Lesbarkeit
bei längeren Texten

iPad: im Gegensatz zu eBook-Reader
beleuchteter Bildschirm, Audio/Video möglich

Apps – ein neues Medium

Spielekonsolen

Einleitung

Konzept

Realisierung

Selten im Museum,
evtl. Medienstationen für Kinder

Bei App Spieltrieb
nicht vernachlässigen!

Apps – ein neues Medium

Neues Medium, neue Vermittlungsformen

Einleitung

Konzept

Realisierung

Versuch der Verortung
zwischen etablierten Medien

Vollkommen neues Medium

Experimentieren!

Apps – ein neues Medium

Inhalts- und Gestaltungskonzept

Einleitung

Konzept

Realisierung

Kleiner Bildschirm

- Konzentration auf das Wesentliche
- Keine langen Texte

Apps – ein neues Medium

Inhalts- und Gestaltungskonzept

Einleitung

Konzept

Realisierung

Kleiner Bildschirm

Keine langen Audiotracks
– Online-Medien: 1,30 min.

Apps – ein neues Medium

Einleitung

Konzept

Realisierung

Inhalts- und Gestaltungskonzept

Kleiner Bildschirm

Keine langen Audiotracks

Regt zum Spielen an

- Innovative Bedienkonzepte
- Streichen, wischen, zoomen...
- Leicht erlernbar

Apps – ein neues Medium

Einleitung

Konzept

Realisierung

Inhalts- und Gestaltungskonzept

Kleiner Bildschirm

Keine langen Audiotracks

Regt zum Spielen an

Interaktion, nonlinearer Aufbau

- Individuelles Erkunden
- Umgehen von Irrelevantem

Apps – ein neues Medium

Nicht ex cathedra

Einleitung

Konzept

Realisierung

Interaktion, nonlinearer Aufbau

- Website in diesem Punkt ähnlich
- Jeder sucht sich seins
- Zeitgemäßer als Audioguides
oder ähnlich langer Objekttexte

Apps – ein neues Medium

Aber...

Einleitung

Konzept

Realisierung

Website verträgt mehr Inhalte

Recherchemedium

Kaum jemand geht mit
Fachbuch durch Ausstellung

Optimierung für mobilen Einsatz

Apps – ein neues Medium

Zusammenfassung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Vermittlung

- Viele Einzelgebiete, Seitenstränge
- Audiotracks kurz
- Nicht vom Objekt ablenken
- Videotracks nur bedingt sinnvoll
- Zoombare Bilder sinnvoll

Apps – ein neues Medium

Zusammenfassung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Marketing

- Schneller Überblick, hingehen oder nicht?
- Professionelle Videos, 3D-Modelle (Appetizer)
- Besucherinfos

Apps – ein neues Medium

Zusammenfassung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Kundenbindung

- Weniger Vermittlung, mehr Marketing
- Immer aktuell, Online-Inhalt
- Exklusive Vorteile
- Unterhaltsame Spiele
- Web 2.0-Gesamtkonzept

Kleinstmögliche Dateigröße

Apps – ein neues Medium

Zusammenfassung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Generell

- Jüngere Zielgruppe
- Gimmicks, Multitouch, Gesten
- iPhone ist kein BlackBerry

Apps – ein neues Medium

Gestaltung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Explizit für Gerät planen

Einheitliches Seitenformat

Leicht, transparent, reduziert

Wo möglich Standardelemente,
erspart Neuorientierung

Apps – ein neues Medium

Gestaltung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Touchscreen:

- Keine haptische Rückmeldung
- Sofort Änderung des Aussehens, auch bei komplizierten Aktionen

Kai Noffke

Vom Konzept zur App

Einleitung

Konzept

Realisierung

Vom Konzept zur App

Möglichkeiten und Aufwand

Einleitung

Konzept

Realisierung

Möglichkeiten nur beschränkt
durch Vorstellungskraft

... und Grenzen der Hardware

... und den Preis

Vom Konzept zur App

Möglichkeiten und Aufwand

Einleitung

Konzept

Realisierung

Aufwand = Kundenwünsche

App ohne Design-Anpassungen
nur Elemente aus dem SDK

Vollständig in OpenGL ES
geschriebene Anwendungen mit
3D-Oberfläche

Vom Konzept zur App

Schritte auf dem Weg zur Realisierung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Ablauf nach Plan

1. Erstellung eines Lastenhefts
2. Erstellung eines Pflichtenhefts
3. Umsetzung
4. Abnahme
5. Korrektur

Vom Konzept zur App

Schritte auf dem Weg zur Realisierung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Verstehen Sie Ihr Gegenüber

Aufeinandertreffen von sehr unterschiedlichen Bereichen

Unterschiedliche »Sprache«

Vom Konzept zur App

Schritte auf dem Weg zur Realisierung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Lasten-/Pflichtenheft

Anforderungsdefinition

- Lastenheft: Was wird gemacht?
- Pflichtenheft: Wie wird etwas gemacht?

Ausarbeitung in mehreren Iterationen

Vom Konzept zur App

Schritte auf dem Weg zur Realisierung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Aufbereitung der Inhalte

1. Welche Inhalte werden digital ausgestellt?
2. In welchem Format?
3. In welcher Größe?
4. Wie wird interagiert?
5. Werden Inhalte verändert, lokalisiert oder aktualisiert?

Vom Konzept zur App

Schritte auf dem Weg zur Realisierung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Umsetzung

- Ist alles geklärt, kann die Umsetzung beginnen
- Aber: Was tut der Entwickler denn eigentlich?
- Dauert das wirklich so lang?

Vom Konzept zur App

Schritte auf dem Weg zur Realisierung

Einleitung

Konzept

Realisierung

Kein Entwickler fängt sofort mit der Implementierung an, sondern...

- ... analysiert die Anforderungen
- ... wählt passende Modelle
- ... wählt passende Entwurfsmuster
- ... entwirft die Software
- ... definiert Tests

Vom Konzept zur App

Fazit

Einleitung

Konzept

Realisierung

Verstehen Sie Ihr Gegenüber

Klare Anforderungsdefinition

Aufbereitung der Inhalte

Umsetzung

Kommunikation

Was können Apps im Museum – und was nicht?

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Einleitung

Konzept

Realisierung

Ines Dorian Gütt

www.museums-app.de

Roman Gerhardt

www.kulturkommunikator.com

Kai Noffke

kai.noffke@gmx.de

Der Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2011
am 26./27. Mai 2011 im Deutschen Schiffahrtsmuseum, Bremerhaven

Die Tagung wurde veranstaltet durch den
LVR-Fachbereich Kultur und das LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrum

in Kooperation mit dem
Deutschen Schiffahrtsmuseum, Bremerhaven

Weitere Informationen unter:
www.mai-tagung.de

Anmeldung für den Newsletter:
www.mai-tagung.de/MAI-Ling

MAI-Ling
http://www.mai-tagung.de

