

Beta, Beta, Beta.

Erfahrungen mit Apps bei der Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland

Dr. Ruth Rosenberger, Wiss. Leiterin Online-Redaktion



Beta, Beta, Beta.

Erfahrungen mit Apps bei der Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland

Dr. Ruth Rosenberger, Wiss. Leiterin Online-Redaktion

1. Stiftung Haus der Geschichte: Standorte
2. Unsere Apps
3. Erfahrungen: Inhalte, Technik, Akzeptanz
4. Perspektiven

Apps im Haus der Geschichte

1. Stiftung Haus der Geschichte: Standorte



Apps im Haus der Geschichte

2. Unsere Apps

„Unsere Geschichte. Deutschland seit 1945“, DA Bonn
www.hdg.de/bonn/apps/app-dauerausstellung/

„The American Way. Die USA in Deutschland“, WA Bonn/Leipzig
www.hdg.de/bonn/apps/app-the-american-way/

„GrenzErfahrungen. Alltag der deutschen Teilung“, DA Tränenpalast, Berlin
www.hdg.de/app-traenenpalast/



Apps im Haus der Geschichte

2. Unsere Apps: DA Bonn „Unsere Geschichte“



Smartphone-App

- Besucherinformationen
- Kurzfilm
- Schüler-Hörbeiträge
- Ausstellungs-AudioGuide

www.hdg.de/bonn/apps/app-dauerausstellung/

- service-orientiertes Angebot zur Nutzung im Museum
- gratis
- iOS
- deutsch
- 170 MB

Apps im Haus der Geschichte

2. Unsere Apps: DA Tränenpalast



Smartphone-App

- Besucherinformationen
- Kurzfilm zur Dauerausstellung
- Audio-Guide
- NEU: App-Spiel „Nach drüben durch den Tränenpalast“, 1962-1989

www.hdg.de/traenenpalast-app

- service-orientiertes Angebot zur Nutzung im Museum, erweitert um zielgruppen- und mediumsspezifische Elemente
- gratis
- iOS und Android
- Deutsch, Englisch in Vorbereitung
- 114 MB

Apps im Haus der Geschichte

2. Unsere Apps: WA „The American Way. Die USA in Dtlid“



Tablet-App

- Geschichte der USA in Deutschland anhand von 18 Leitobjekten mit Vertiefungsangeboten (insg. 70 Objekte und Medien)
- Grundidee: Hands-On, Objekte, die man mit den Fingern erschließt
- eigenständige Aufbereitung des Ausstellungsthemas für eine App
- neues Format Begleitpublikation

www.hdg.de/bonn/apps/app-the-american-way

- gratis
- iOS und Android
- Deutsch und Englisch
- 330 MB

Apps im Haus der Geschichte

3. Erfahrungen: Inhalte, Technik, Akzeptanz

Inhalte

- Apps sind ein Medium: In Apps gibt es keine Inhalte, die es vorher nicht gegeben hätte, oder ohne sie nicht geben würde.
- Entscheidend ist die Grundkonzeption der App, eine mediumsgerechte Aufbereitung der Inhalte, die dem Nutzer Mehrwert bietet: Service/Dienstleistung, Spaß/Unterhaltung, Entdecken/Wissensvermittlung.
- Apps funktionieren in erster Linie visuell: 1. Bewegtbild, 2. Bild, 3. Text, aber auf die Mischung achten. Ansprechendes Grafikdesign ist sehr wichtig.
- Apps sind im Gegensatz zu Print nicht linear, sondern eher vernetzt aufgebaut in ihrer Grundstruktur. Jede redaktionelle Einheit muss für sich stehen können.
- Kein Inhalt ohne das Recht, ihn zu zeigen: Rechteklärung für Online-Produkte ist teuer und aufwändig.

Apps im Haus der Geschichte

3. Erfahrungen: Inhalte, Technik, Akzeptanz

Technik

- Welches Betriebssystem bediene ich: iOS und Android, Windows?
- Arbeite ich mit einem CMS?
- Arbeiten die Programmierer in einer plattformübergreifenden Entwicklungsumgebung?
- Schön oder praktisch: Alles, was die Erstellung oder Aktualisierung des Produkts vereinfacht, schränkt die funktionalen Möglichkeiten ein.
- Nicht immer kann alles für alle Endgeräte optimal gelöst werden. Nutzererwartungen sind jedoch sehr hoch.
- Die Technologie entwickelt sich sehr dynamisch: Apps haben eine geringe Halbwertszeit.

Apps im Haus der Geschichte

3. Erfahrungen: Inhalte, Technik, Akzeptanz

Akzeptanz

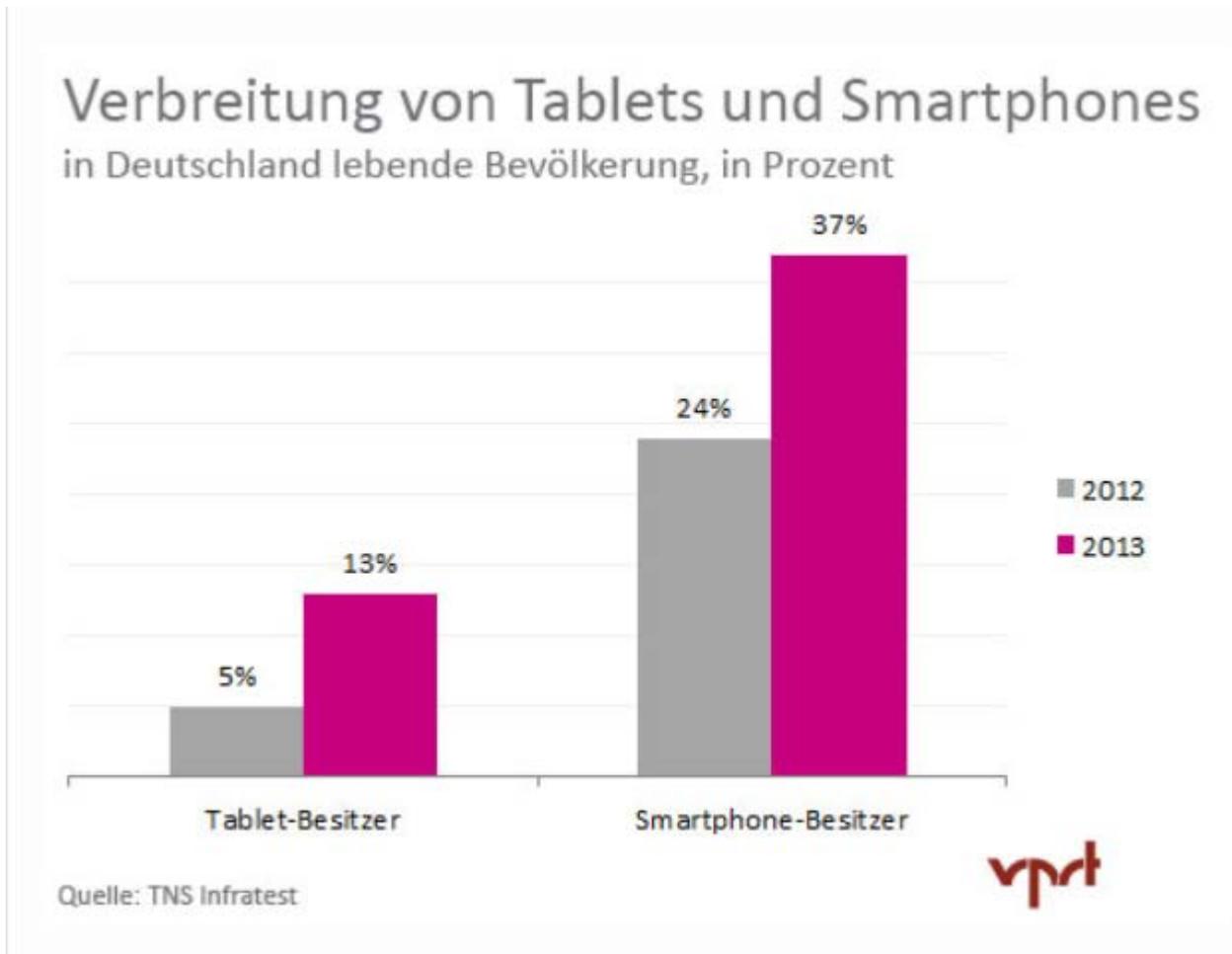
Downloads Smartphone-App „**Unsere Geschichte**“: **über 3.200** seit Juni 2013

Downloads Tablet-App „**The American Way**“: **2.600** seit März 2013

- Smartphone vs. Tablet
- Apps sind bei der Stiftung Haus der Geschichte ein Element im gesamten Online-Angebot, mit dem wir monatlich 300.000 Nutzer erreichen (Webseiten, Social Media, Newsletter...)
- Marketing/Image-Auswirkung relativ hoch

Apps im Haus der Geschichte

3. Erfahrungen: Inhalte, Technik, Akzeptanz

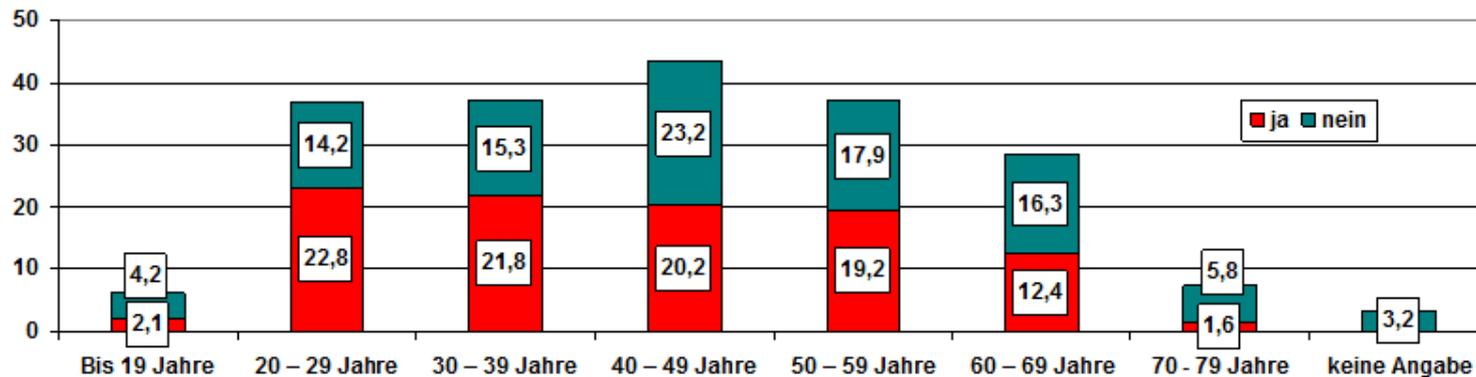


Apps im Haus der Geschichte

3. Erfahrungen: Inhalte, Technik, Akzeptanz

Besucher mit Smartphone an einem HdG-Stiftungsstandort

Würden Sie eine kostenlose Audioguide-App für die Ausstellung mit Ihrem Smartphone herunterladen und nutzen? – Nach Alter - Grafik (in %)



→ **Patt: 37 Prozent ja, 37 Prozent nein**

Apps im Haus der Geschichte

4. Perspektiven

- Apps sollten eingebunden sein in ein umfassenderes Online-Angebot.
- Apps sind kein Allheilmittel, sondern *eine* der neuen Lösungen.
- Native Apps sind wahrscheinlich ein Übergangsphänomen.

- Beta-Produkte sind innovativ und notwendig, weil herkömmliche Formate nicht mehr alternativlos funktionieren.
- **Die** neuen Lösungen und Formate gibt es aber noch nicht. Apps sind noch nicht ausgereift in all ihren theoretischen Möglichkeiten. Die Begrenzungen resultieren aus technischen und arbeitspraktischen Bedingungen.

FAZIT: Der Status des Vorläufigen überwiegt bei Museums-Apps noch, aber klar ist auch: Das Alte funktioniert nicht mehr alternativlos. Weiter auf der Suche nach dem Neuen!

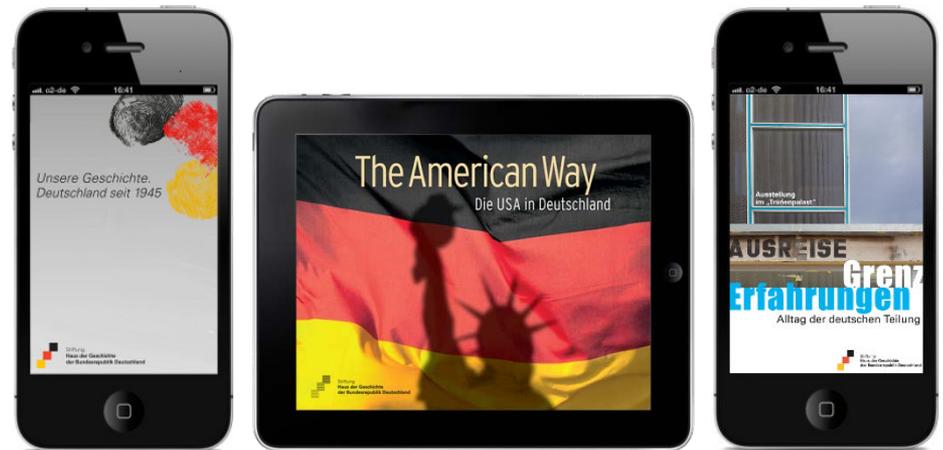
Apps im Haus der Geschichte

Online-Redaktion

Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland

Dr. Ruth Rosenberger

E-Mail: rosenberger@hdg.de



Dieser Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2014 am 22./23. Mai 2014 im Weltkulturerbe Völklinger Hütte, Saarland.

Die MAI-Tagung 2014 ist eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Kultur, des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums sowie des Saarländischen Museumsverbandes und des Weltkulturerbes Völklinger Hütte.

Weitere Informationen unter:

www.mai-tagung.de



Anmeldung für den Newsletter:

www.mai-tagung.de/MAI-Ling

