



museums
and the
internet

MAI-Tagung

13./14. Mai 2019

NRW-Forum, Düsseldorf

MEMO

Eine Augmented Reality App für Kinder und Jugendliche



Creative Producer



DIMOSTHENIS GKANTZOS

TRANSMEDIA/GAMES PRODUCER - Filmakademie Baden-Württemberg

BA IN INFORMATICS - Ionian University

- SIGGRAPH USA 2017 EXHIBITOR
- SIGGRAPH ASIA 2017 OFFICIAL SELECTION
- CILECT CONGRESS ZÜRICH 2017 FILM
- OFFICIAL ITFS TRAILER 2018
- SIGGRAPH USA 2018 EXHIBITOR
- FMX 2019 EXHIBITOR

Creative Director

CATY DAVIS BLÄTTERMANN

TRANSMEDIA/GAME ARTIST - Filmakademie Baden-Württemberg

BA IN GAME DESIGN (HTW BERLIN)

- BEST VR 3D AUDIO EXPERIENCE 2016, INTERNATIONAL EUROPEAN HACKATHON
- SIGGRAPH ASIA 2017 EXHIBITOR
- AMAZE BERLIN, LUDICIOUS 2017
- OTTAWA ANIMATION FESTIVAL EXHIBITOR 2018
- MANAGEMENT OF "GAME DESIGN" WORKSHOPS



TEAM



Katy Davis Blättermann

Creative Director



Dimosthenis Gkantzios

Producer



Benedikt Haas

Technical Director



Maike Koller

Animator



Theresa Fischer

3D Modeller



Schulklassen und Kinder sind mit **69,3%**
und **65,1%** bei den meisten Museen die
Hauptzielgruppe



99% von den
Kindern denken
Museen sind
langweilig



Wir denken es kann
ganz anders sein!

PREVIEW

- Warum AR
- Die Welt von Memo
- Ablauf der App
- Workflow
- Summary
- Q & A



Warum AR?

- Besucher fesseln
- Ausstellung zum Leben bringen
- Play-and-learn experience
- Digital Renovation
- Informiert bleiben - Notifications





How AR should be

FESSELN

Erstaunen und begeisterung
entfesseln

EINFACH VERSTÄNDLICH

“Augmented” klingt schon kompliziert
genug. Einfache Interaktion

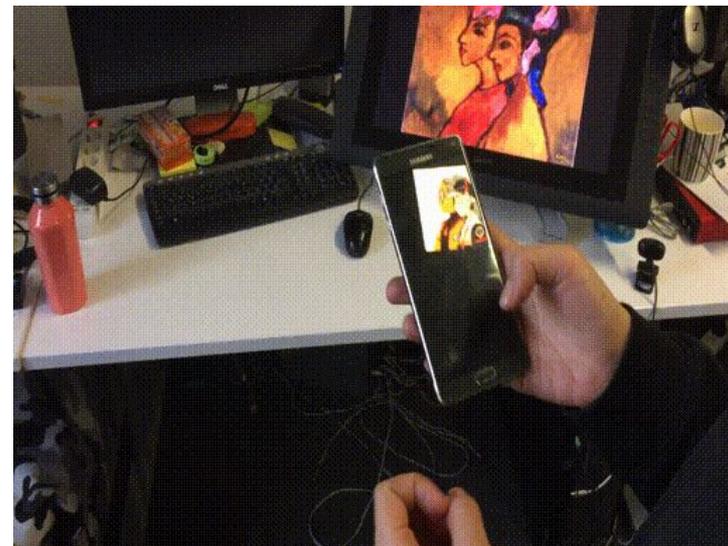
KONTAKT AUFBAUEN

Zwischen der realen Welt und der
Application



PRODUKT

- AR App für Kinder/Jugendliche in Kunstmuseen
- OS: iOS & Android
- Geräte: Smartphones & Tablets
- Dauer: Museumsaufenthalt
- Genre: Sandbox / Scavenger AR





Wie ist MEMO anders?

- Gang - Charakter begeistert
- Kunst Interpretation
- Objekte einsammeln
- Avatar konfigurieren
- Ziel durch das Game Design erreichen
- Play anstatt Game





MEMO

DIE WELT DER GANG

Künstlerkollektiv "MEMO" -Gruppe an Jugendlichen, die dem Besucher Nachrichten in den Werken hinterlassen hat

Same1

Sting

Stella

Tugba



Same1



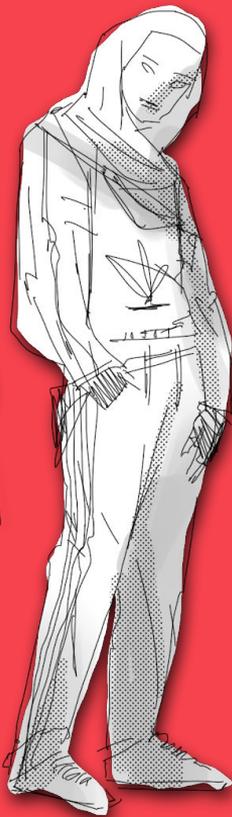
Sting



Stella



Tugba





Museum



Home



Museums

ABLAUF

Step 1

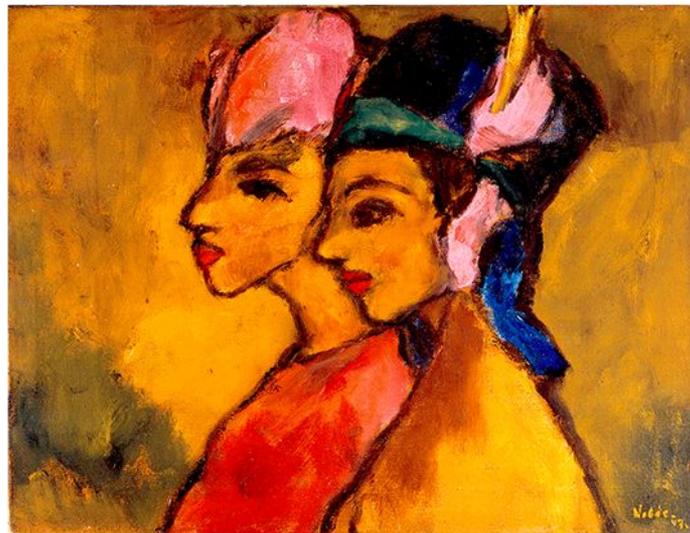
Eintrittsticket mit
MEMO Code



Step 3

Starte die App and
beginne deine Suche!

SUCHE!



"Ferne Mädchen" - Emil Nolde

Alles klar!

Step 4

Richtigen Elemente finden
und Belohnungen
einsammeln



Step x

Das Einscannen des MEMO Codes und die Sichtbarkeit des Avatars



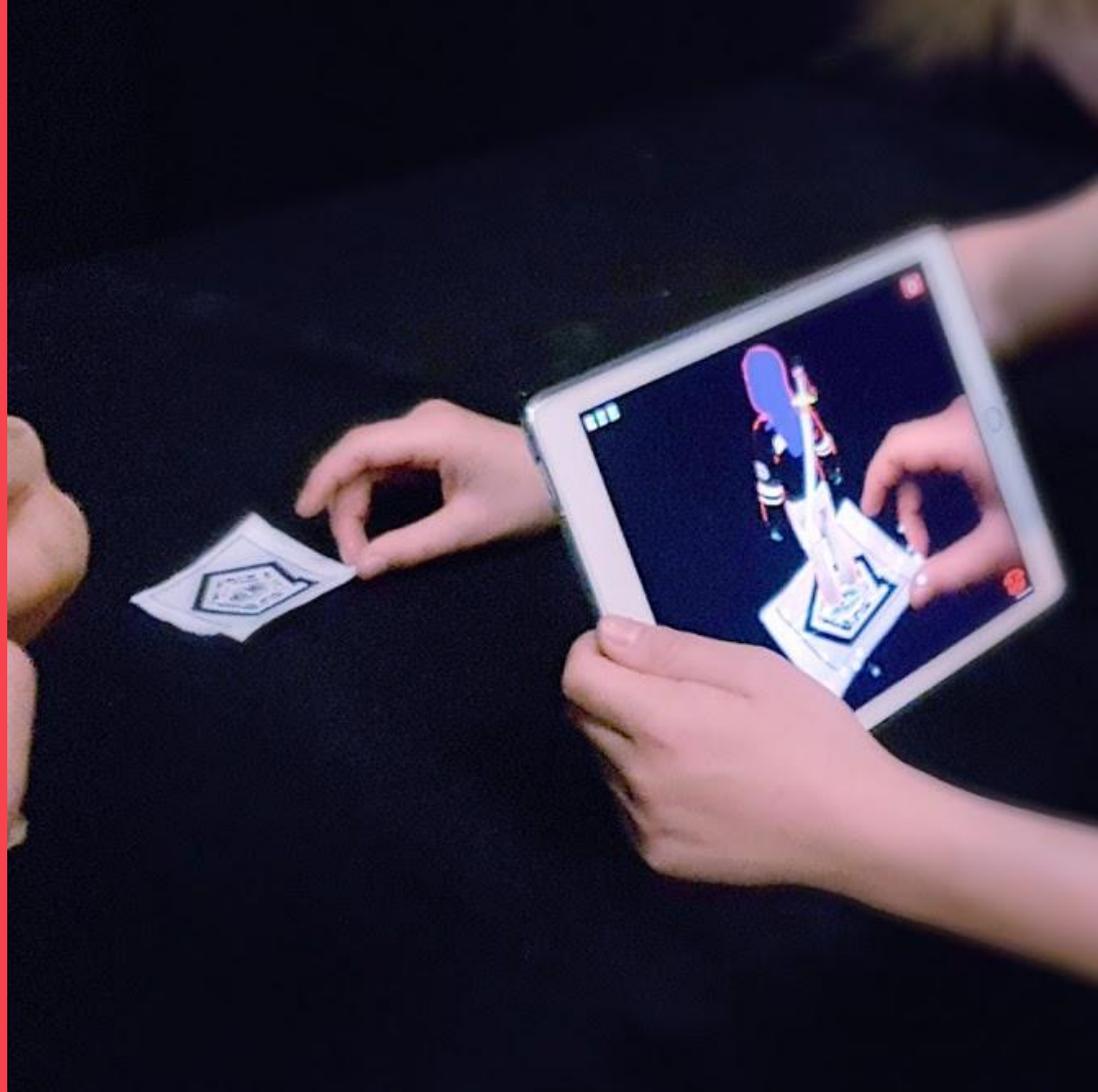
Step 5

Gestalte deinen Avatar, um in die Welt von MEMO einzutauchen.



Step 6

Werde Teil des MEMO Teams und werde selber zum Künstler.



WORKFLOW



Kunstwerk



Konzept



Trackable Object



2D & 3D Assets



Implementierung

Dankeschön!





museums and the internet

Dieser Vortrag wurde gehalten anlässlich der MAI-Tagung 2019 am 13./14. Mai 2019 im NRW-Forum in Düsseldorf.

Die MAI-Tagung 2019 ist eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Regionale Kulturarbeit (Museumsberatung), dem NRW-Forum Düsseldorf, dem LVR-Zentrum für Medien und Bildung und des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums.

Weitere Informationen unter:

www.mai-tagung.de

Anmeldung für den Newsletter:

www.mai-tagung.de/MAI-Ling

