



**museums
and the
internet**

MAI-Tagung

13./14. Mai 2019

NRW-Forum, Düsseldorf



LVR-Industriemuseum
ENTDECKEN. ERLEBEN. MITMACHEN.



Ein Chatbot für die St. Antony-Hütte

Weiterentwicklung der digitalen Informationsvermittlung

Kornelia Panek, LVR-Industriemuseum St. Antony-Hütte



1758: St. Antony in Oberhausen Die Wiege der Ruhrindustrie



Schauplatz des LVR-Industriemuseums



Dauerausstellung im Direktorenhaus
Seit 2008

LVR-Industriearchäologischer Park
Seit 2010

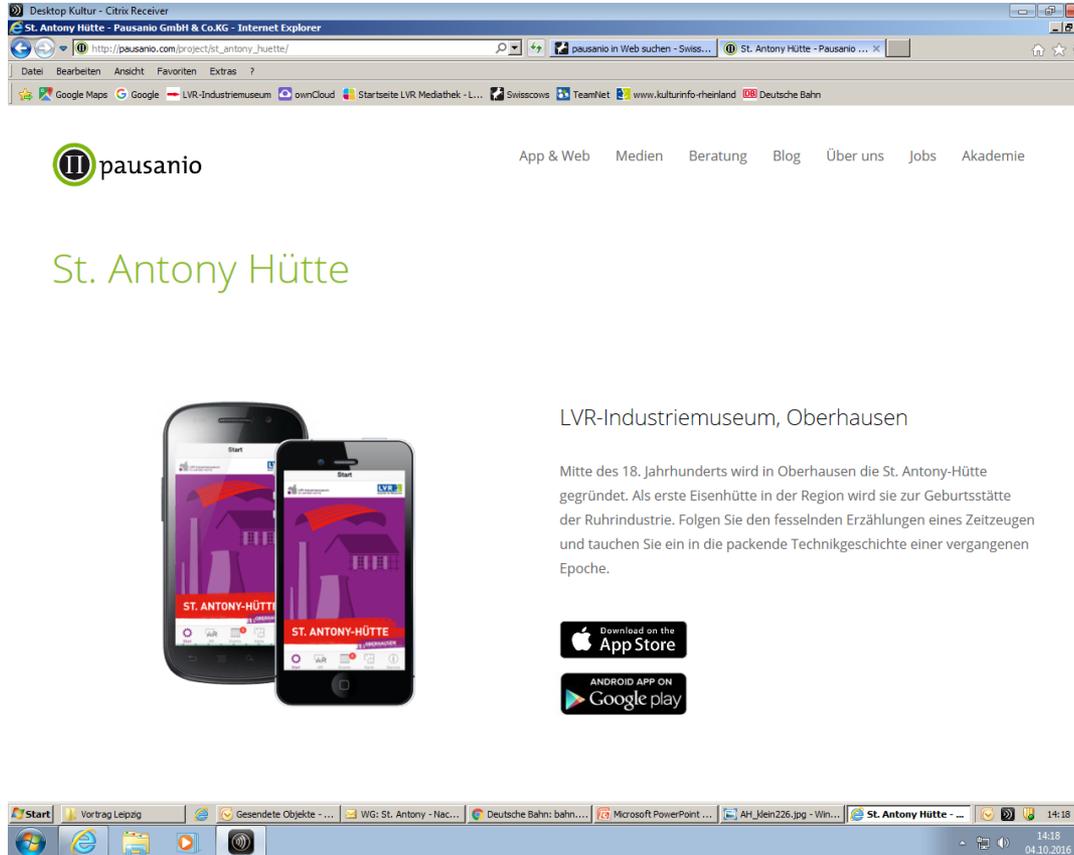


Profilierung durch moderne museale Vermittlungsmethoden



- Audio-visuelle Medien
- Audioguide / Multimediaguide
- Hochofen-Computerspiel
- 3D-Animationen im Industriearchäologischen Park

2014 Entwicklung St. Antony-App



The screenshot shows a web browser window displaying the website for the St. Antony Hütte app. The page features the Pausanio logo, navigation links, and a section titled "St. Antony Hütte". Below the title, there are images of two smartphones displaying the app interface. To the right of the images, there is a text block describing the app's purpose and location. At the bottom of the text block, there are two buttons for downloading the app: "Download on the App Store" and "ANDROID APP ON Google play". The browser's address bar shows the URL "http://pausanio.com/project/st_antony_huette/". The Windows taskbar at the bottom indicates the date and time as 14:18 on 04.10.2016.

pausanio

App & Web Medien Beratung Blog Über uns Jobs Akademie

St. Antony Hütte

LVR-Industriemuseum, Oberhausen

Mitte des 18. Jahrhunderts wird in Oberhausen die St. Antony-Hütte gegründet. Als erste Eisenhütte in der Region wird sie zur Geburtsstätte der Ruhrindustrie. Folgen Sie den fesselnden Erzählungen eines Zeitzeugen und tauchen Sie ein in die packende Technikgeschichte einer vergangenen Epoche.

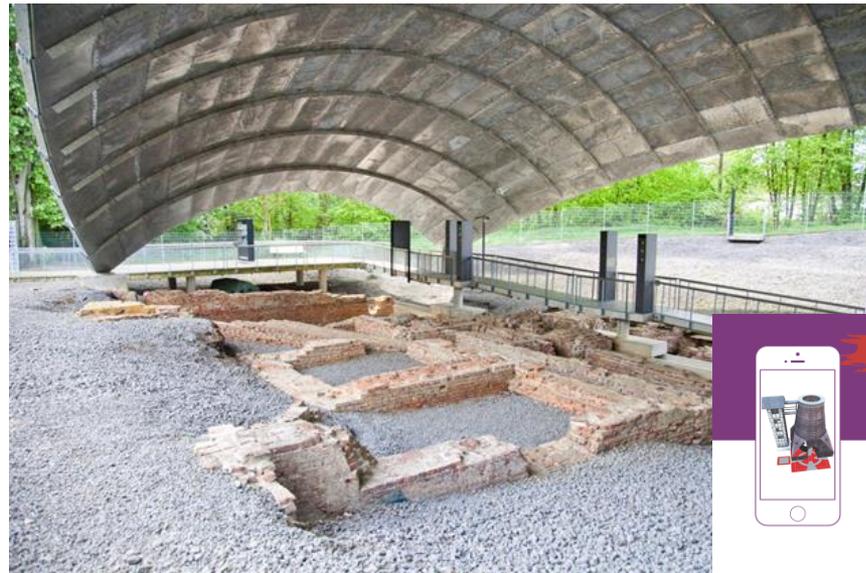
Download on the App Store

ANDROID APP ON Google play

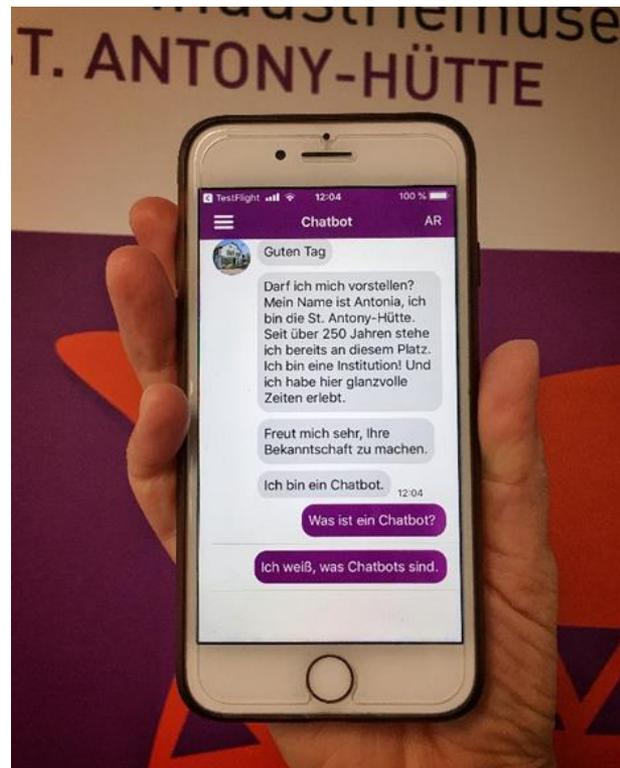
Augmented Reality-Führung mit dem Hüttdirektor



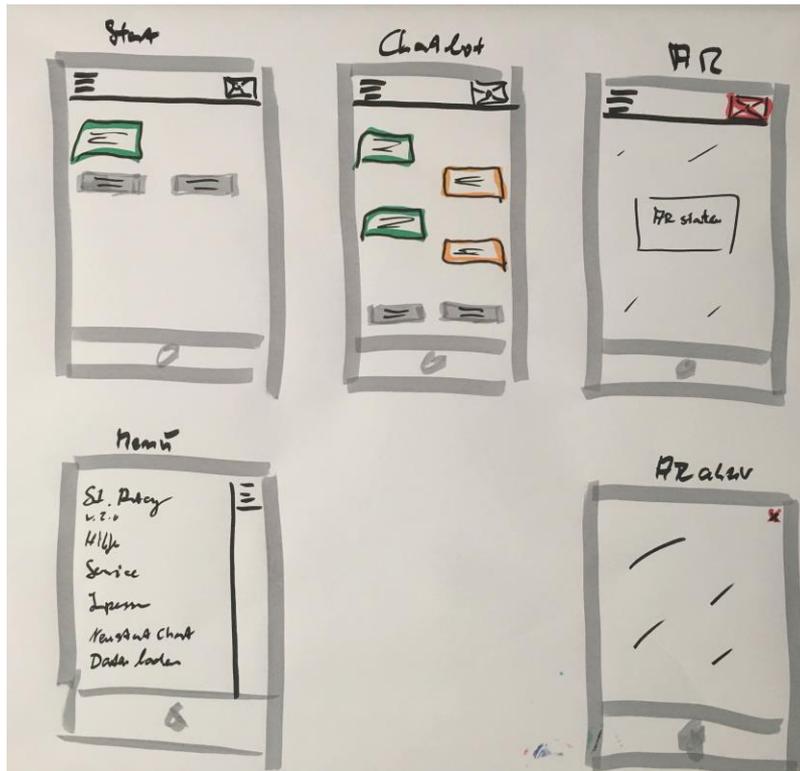
3D-Animation des Kokshochofens



2019 Weiterentwicklung der App um Chatbot

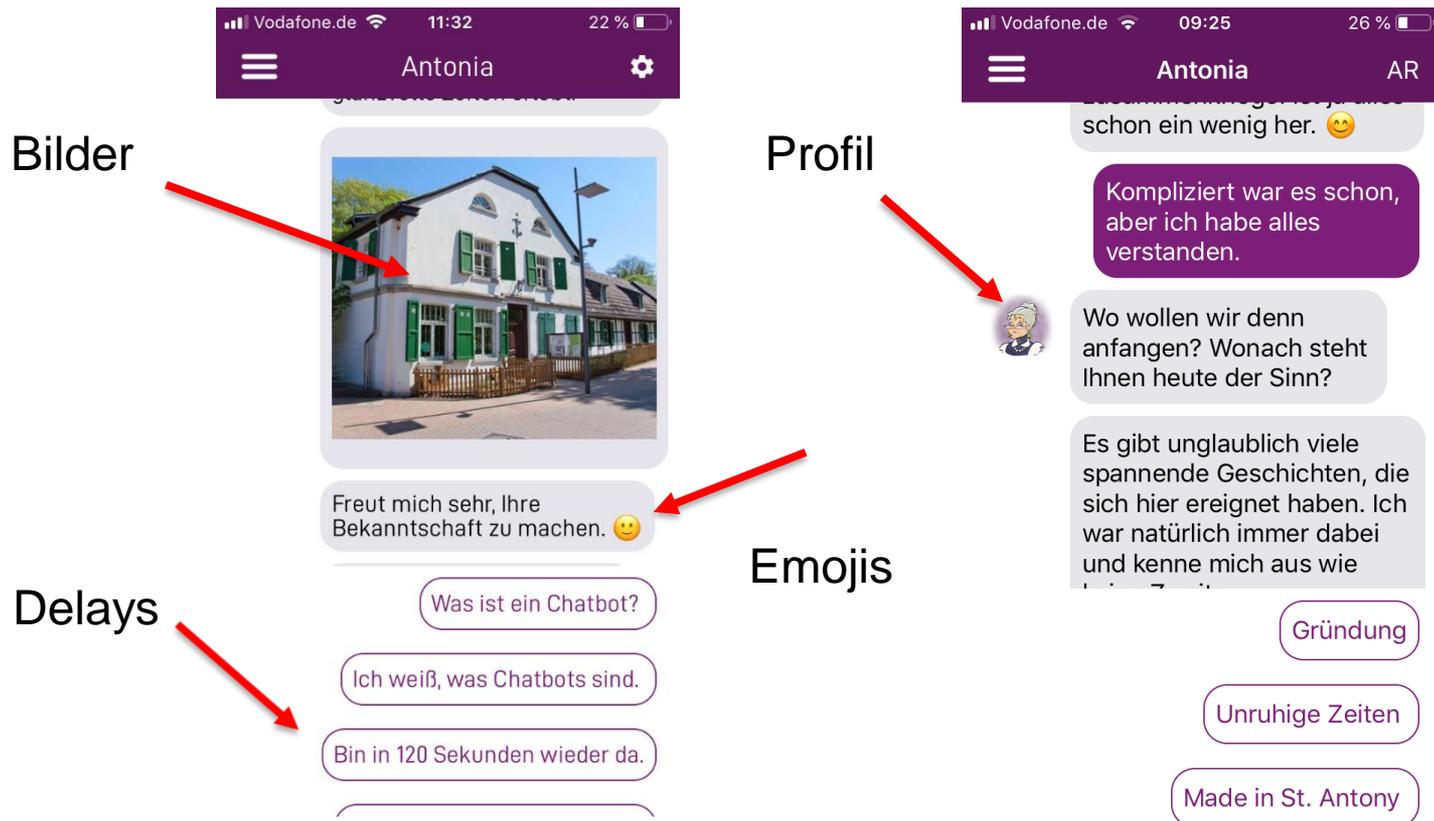


Projektentwicklung mit Pausanio

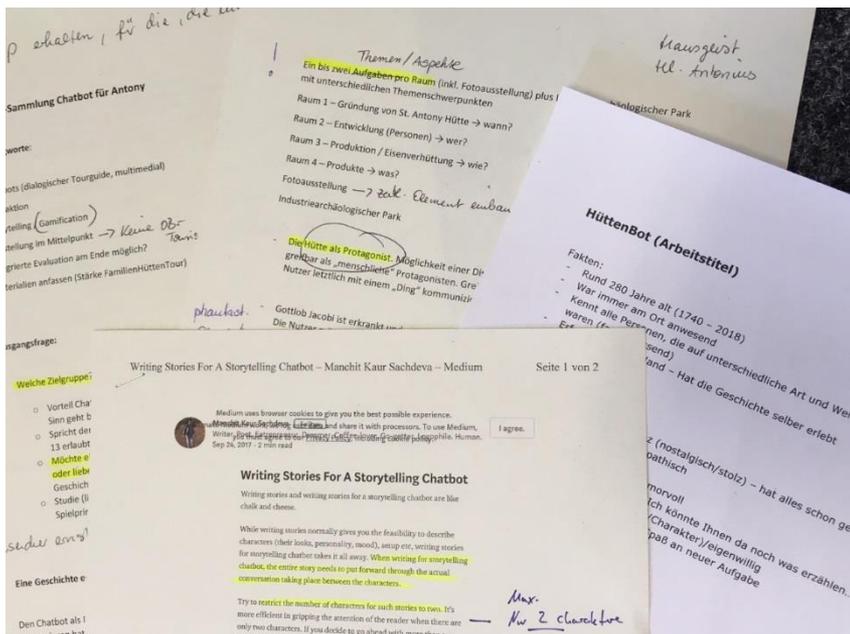


- Weiterentwicklung der bestehenden AR-App
- Reduktion der Features im Frontend auf Chatbot und AR
- Aktualisierung des Backends für den Relaunch in SilverStripe
- Erweiterung v. a. der Datenbank, der Erstellung eines komplexen Chatsverlaufs über das Redaktionssystem und die Schnittstelle für die Apps.

Messaging-Dienst als Vorbild



Storyentwicklung



- Keine professionellen Autoren
- Kleines Team
- Benchmarking mit anderen Kultur-Bots, z. B. Hammabot
- Autoren-Bot statt KI
- Reduktion und Anspruch
 - Themen
 - Dialogstruktur
 - Sprachstil

Charakterentwicklung - Antonia

MütterBot

mind. = fast 280 Jahre
(1740 - 2018)

- war hier immer anwesend.
- kennt alle Personen, die auf untersch. Art & Weise mit der Hütte verbunden waren. (→ fast allwissend) ↙
- hat die Geschichte selber erlebt. (Erzählung aus 1. Hand)

[Was wir von der Hütte wissen]
FAKTEN

Scanned with CamScanner

Die Hütte als Person I

[Charakter/Eigenschaften/Haltung]

freundlich - gutmütig
erfahren - ~~gemütlich~~ weise - klug
abgeklärt | selbstbewusst

Diva | eigenwillig aber nicht kapriziös

Zweiter Frühling (beste Zeiten vorbei)
Spaß an neuen Aufgaben

nostalgisch

stolz

ironisch / humorvoll / augenzwinkernd

parteiisch? im Blick auf hist. Protagonisten?

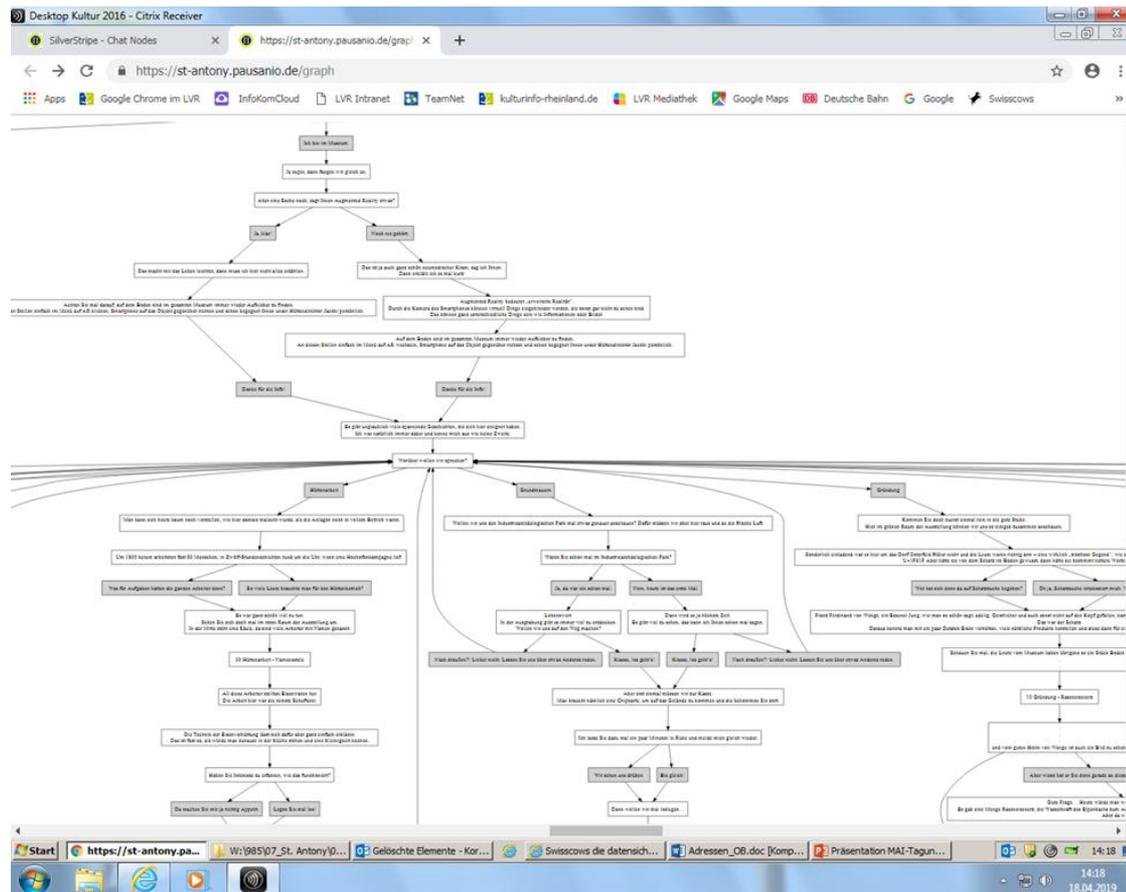
↳ mit Haltung! / mit Präzise / mit Charakter!
Hat 'ne Meinung!

Scanned with CamScanner



Illustration: Özi's Comix Studio, Bonn

Contentmanagement und Model View über Silver Stripe





Was bringt ein Chatbot den Museumsgästen?

- Geschichte(n) werden spannend und zeitgemäß erzählt
- Zusätzliche lebendige Vermittlungsebene durch Chat und AR
- Gäste werden interaktiv in den Museumsbesuch eingebunden und entscheiden selbst über Inhalte
- Individuelle Ansprache in vertrauter Kommunikationsform mittels persönlichem Smartphone
- Stories für „externe Nutzung“ machen neugierig auf Museumsbesuch



Warum ein Chatbot im Museum?

- Moderne Vermittlungsmethode zur Profilierung und als Alleinstellungsmerkmal für ein relativ kleines Museum
- Anpassung an Rezeptions- und Kommunikationsgewohnheiten (fast) aller Altersschichten durch Messaging-Elemente
- Reaktion auf stärkere Individualisierung und Differenzierung der Museumsgäste
 - Weniger Gruppen und Schulklassen – mehr Einzelgäste, Paare, Familien (St. Antony 30:70)
 - Weniger klassische Buchungen zu festen Terminen
 - Kürzere Aufmerksamkeitsspannen
- Anschaffung von Geräten entfällt, da System über persönliche Smartphones läuft
- Chance der Konzentration auf Exponate und Ausstellung statt auf technische Gimmicks und methodische Spielerei

Kooperationspartner



***Gesellschaft zur Förderung
des LVR-Industriemuseums e.V.***



Bis bald in der St. Antony-Hütte!





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

