



xpedeo

*mediaguide
app & terminal*

Vermittlung

crossmedial denken.

Inhalte

kreativ umsetzen.

Technologien

sinnvoll nutzen.

Das sind wir.



Mit unserem xpedeo Mediaguide hat Ihr Publikum das Wissen des Museums in der Hand. Zudem entwickeln wir für Sie digitale Ausstellungskonzepte, crossmediale Corporate Designs und komplexe Wissensplattformen. Unser Fokus: Lösungen, die nicht nur gut aussehen, sondern auch im herausfordernden Dauerbetrieb des Museumsalltags bestehen.

Konzept | Design | Technik

Aus einer Hand ...

Mit unserem großen Team aus den Bereichen Gestaltung, Programmierung und Konzeption können wir Ihnen alles bieten, was es im Bereich digitaler Vermittlung in Museen zu wünschen gibt: Von der ersten Idee über die redaktionelle Erstellung von Texten bis hin zur kompletten Produktion von mehrsprachigen Audio- und Videoinhalten. Von der gestalterischen Aufbereitung aller Grafiken über die Entwicklung von individuellen Software-Lösungen bis hin zu Spielen – und das alles auch im Bereich der Barrierefreiheit.

... seit über 25 Jahren.

In mehreren hundert Museumsprojekten haben wir uns bereits der Vermittlung von Wissen gewidmet – und das stets mit Herzblut! Bei uns treffen junge Entwickler*innen auf alte Hasen, kreative Freigeister auf Technik-Nerds. Unsere Kund*innen schätzen unsere Fähigkeit, vielschichtige Kommunikationsaufgaben zu analysieren, zielgruppengerecht zu planen und mit den neuesten Technologien auf höchstem gestalterischen Niveau zu realisieren.



Features

Unser engagiertes und innovatives Team beobachtet aktuelle Entwicklungen, bewertet technologische Trends und erweitert stetig den xpedeo-Funktionsumfang. Unsere wichtigste Inspirationsquelle: Unsere Kund*innen!



Interaktion mit Szenografie

Unsere Mobilgeräte können mit Ihrer Ausstellung interagieren – sei es zum Beispiel als Steuerung für die Ausleuchtung oder Starten von Videos in der Ausstellung. Auch das Übertragen von Punkteständen aus Terminals im Rahmen spielerischer Rundgänge ist möglich.



Lippensynchrone Tonspur zu Projektionen

Mithilfe unserer VideoSync-Technologie können die Audiospuren von Videos in der Ausstellung lippensynchron über die Mediaguides abgerufen werden. Auch gebärdensprachliche Übersetzungen lassen sich auf diese Weise synchron abspielen.

Indoor-Ortung

Zusätzlich zu den verschiedenen integrierten Navigationsformen können Sie Ihr Publikum per Indoor-Ortung durch jede Szenografie schicken. Ein Punkt auf dem Bildschirm zeigt den Besucher*innen, wo sie sich gerade befinden.

Blickrichtungs-Erkennung

Im Outdoor-Einsatz kann unsere Software die Blickrichtung erkennen und die dazu passenden Inhalte anbieten. Realität und virtuelle Inhalte verschmelzen zur „Mixed Reality“.

xpedeo multimediale Vermittlung am Puls der Zeit



2005



Mediaguide mit Redaktionssystem

Von Anfang an dabei: Unser Redaktionssystem additor. Es verbindet einen breiten Funktionsumfang mit einer intuitiv nutzbaren Bedienoberfläche: Alles funktioniert bequem per „drag & drop“ und ist mit minimalem Schulungsaufwand zu erlernen.

(siehe auch Seite 28)

2006

Outdoor-Ortung per GPS

Unser GPS-Kartenmodus hilft bei der Orientierung im Gelände und erlaubt dabei stufenloses Vergrößern und Verkleinern inklusive unterschiedlicher Detailgrade.

2008



Gamification

Unsere Spiele vermitteln Inhalte auf spannende und interaktive Weise – interessant nicht nur für ein junges Publikum.

(siehe auch Seite 10)



2009

2010



2011

Evaluation

Welche Wege bevorzugt Ihr Publikum in der Ausstellung? Was wird gern gesehen oder gehört, welche Beiträge werden abgebrochen? Unser Evaluierungstool liefert Antworten auf diese und viele weitere Fragen – in übersichtlichen Grafiken mit zahlreichen Filterfunktionen.

2012

2013

360°-Panorama-Navigation

Bei unseren brillanten 360°-Panoramen sehen Ihre Besucher*innen auf dem Bildschirm genau das, was sie in der Ausstellung vor sich haben – angereichert durch Navigationshinweise oder Buttons zum Abruf der Inhalte.

2014





xpedeo BYOD

Warum für Führungen im Museum nicht das eigene, vertraute Gerät nutzen? Unsere BYOD-Version bietet den gewohnten xpedeo-Komfort auch auf Besucher*innen-Smartphones, als native App oder progressive WebApp.



Augmented Reality

Ermöglichen Sie mit „Augmented Reality“ unvergessliche Momente! Ganz egal, ob alte Ruinen virtuell wieder in früherer Pracht erscheinen oder digitale Kompagnons Sie auf Ihrem Rundgang begleiten.



Exit-Games

Hier gelingt der Weg durch die Ausstellung nur, wenn man diverse Aufgaben löst und versteckte Hinweise logisch zu nutzen weiß. Lösungen verbergen sich nicht allein auf dem Mobilgerät, sondern gerne auch mal ganz analog in Schubladen, Schränken oder Kaminen. (siehe auch Seite 14)

Dramaturgie-Tool

Erzeugen Sie animierte Videos aus statischen Bildern – mit perfekt zur Audiospur passenden Effekten wie Kamerafahrten, Unschärfen oder Überblendungen. Schaffen Sie beeindruckende Ergebnisse, die aufgrund des geringen Datenvolumens besonders BYOD-freundlich sind! (siehe auch Seite 29)



2015

2017

2018

2019

2020

2021

2022

2023

2024



Barrierefreiheit

In unseren Projekten arbeiten wir eng mit Betroffenen zusammen und lassen deren Feedback direkt in unsere Entwicklungen einfließen.



Näherungsortung

Bei Annäherung an ein Exponat oder Betreten eines Raumes können die Inhalte per „Auto-Start“ angeboten werden. Eine Funktion, die auch im Rahmen barrierefreier Rundgänge hilfreich ist.



Einbindung Online-Katalog

Entstehungszeit, Material, Fundort, Provenienz ... Diese und viele andere Daten gehören selbstverständlich mit zum Exponat. Wir verknüpfen Ihre Exponatsverwaltung mit xpedeo, damit Sie alle Details komfortabel mit Ihren Besucher*innen teilen können.

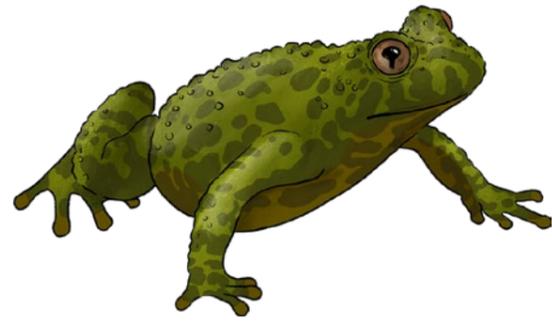


Akkuschutz

Unser optional im Gehäuse integrierter Lade-Chip und unsere intelligente Software optimieren die Energieversorgung der Mobilgeräte und verlängern die Lebenszeit der Akkus.

KI

Künstliche Intelligenz verändert unsere Lebens- und Arbeitswelt. Wir loten mit Ihnen aus, wie der sinnvolle Einsatz von KI die Vermittlung in Museen und Ausstellungen beflügeln kann.



„Mama, weißt du noch, als wir mit dem Heiler aus Mesopotamien gesprochen haben? Oder als der Bader uns aufschneiden wollte?“

Storytelling

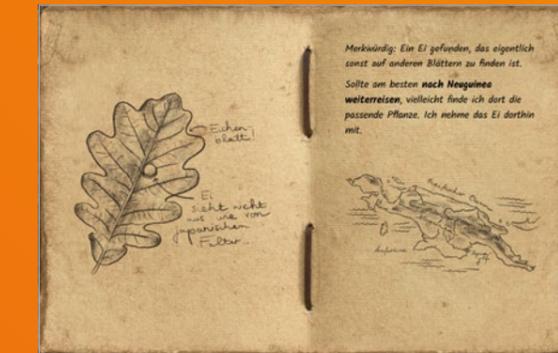
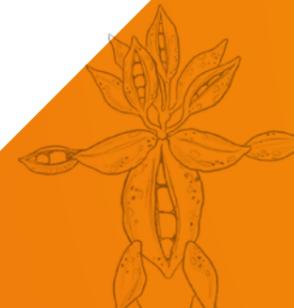
Geschichten crossmedial erzählen

Orte und Objekte bieten Anknüpfungspunkte für die spannendsten Geschichten – eine perfekte Grundlage, um Ihre Besucher*innen tief in andere Welten eintauchen zu lassen.

Die unterschiedlichsten Erzählweisen können Ihrem Publikum angeboten werden. Mal tritt es in den Dialog mit einer wissenden Begleitung, mal begegnet es vielleicht auch hinterlistigen Gegenparts. Oder Ihre Gäste müssen selbst aktiv werden und mit eigenen Aktionen zum Fortgang des Plots beitragen.

„Papa, weißt du noch, als wir auf der Burg in den Kontrollraum der Sicherheitsleute rein sind?“

Ein abwechslungsreicher Medieneinsatz verknüpft Informationsvermittlung mit spielerischen Elementen. Die Quiz-Bausteine müssen dabei nicht immer digital sein: Bewährt haben sich analoge „Hands-On“-Elemente und Aufgaben, die man nur mit körperlicher Aktivität bewältigen kann. Dabei wird der digitale Erzählstrang eng mit dem Raum und den analogen Elementen verwoben.



Sie sind neugierig geworden? Dann lassen Sie uns gemeinsam interaktive Rundgänge entwickeln, die Ihr Publikum inspirieren und bleibende Erinnerungen schaffen!



Mit Techniken des Escape-Games wird bereits die Route durch die Ausstellung zu einem spannenden Rätsel – eine Aufgabe, die sich wunderbar auch als Familie oder Kleingruppe lösen lässt. Probieren Sie es doch einfach selbst aus: Zum Beispiel auf der Burg Kriebstein. (siehe Seite 14)

In der botanika Bremen konnten wir gleich sechs Touren realisieren, die alle unterschiedlich erzählt werden – mal vorrangig per Video oder Audio, mal dialogisch als Chat oder auch mal zum Nachlesen in einem blätterbaren Tagebuch. Konsequenterweise widmen sich die Rundgänge unterschiedlichen Themen und richten sich an verschiedene Zielgruppen. (siehe auch Seite 16)

Gerne arbeiten wir in unseren Projekten mit Schauspielenden, die mittels hochwertiger Maske und authentischen Kostümen historische Charaktere zum Leben erwecken. So wie in der „Medicus“-Ausstellung im Historischen Museum der Pfalz. Dort konnte das Publikum per Smartphone und lebensgroßer Screens gleich mit zehn Koryphäen der Medizingeschichte ins Gespräch kommen. (siehe auch Seite 13)

Spiele

Inhalte kreativ umsetzen

Schließen sich Spielen und Lernen gegenseitig aus? Auf gar keinen Fall!

Ausgezeichnet mit Deutschen Computerspielpreis sind wir Expert*innen im Bereich spielerischer Wissensvermittlung. Der Bezug zu Ihren Exponaten ist dabei stets im Fokus.

Dank unserer Grafik- und Software-Abteilung haben wir viele Spielmechaniken in unserem Fundus, die mit kleinem Aufwand auch an Ihre Inhalte angepasst werden können. Sie möchten unsere Spiele einmal ausprobieren? Sprechen Sie uns gerne an!

Bogenschießen

Beim Bogenschießen ist Geschick gefordert. Wird genügend Wild geschossen, um die Familie zu ernähren?

(Landesmuseum Hannover)



Ungeziefer

Hier ist Schnelligkeit gefragt: Lästiges Ungeziefer muss erwischt werden, damit es unter der Rüstung nicht mehr so juckt. Aber bloß nicht die hübschen Schmetterlinge erlegen!

(Burg Kriebstein)



Blätterbares Buch

Ein Buch kann virtuell durchgeblättert werden, hier am Beispiel einer mittelalterlichen Schrift. (GRASSI-Museum für Angewandte Kunst)



Gartensimulator

Wie schafft man einen besonders insektenfreundlichen Garten? Der Simulator zeigt, wie sich eine kluge Auswahl auf die Artenvielfalt auswirkt. (botanika, Bremen)



Ankleidepuppe

Eine historische Figur kann per „drag & drop“ eingekleidet werden. Dabei muss allerdings auch die korrekte Reihenfolge beim Anziehen der Kleidungsstücke eingehalten werden.

(GRASSI-Museum für Angewandte Kunst)



Sieben Todsünden

An mittelalterlichen Wasserspeiern gilt es herauszufinden, welche der sieben Todsünden jeweils dargestellt wird.

(Augustinermuseum Freiburg)



Schleuderzunge

Fange möglichst viele Fliegen mit der digitalen Schleuderzunge, damit das Chamäleon satt wird. Per Fingertipp schleudert das Reptil die Zunge – wie viele Fliegen lassen sich fangen?

(botanika, Bremen)



Digitale Schießbude

Eine mechanische Schießbude wird zum Leben erweckt: Trifft man mit dem virtuellen Gewehr, wird ein passender Filmbeitrag ausgelöst.

(Stadtmuseum Münster)



Gezeiten

Durch die Bewegung des Mondes lässt sich dessen Wirkung auf die Gezeiten nachvollziehen.

(Landesmuseum Hannover)



Suttnar Baukasten

Die Elemente eines Baukastens aus den 1920er-Jahren können flexibel angeordnet werden, um eine eigene Fabrik zusammenzubauen – per AR sogar frei im Raum.

(GRASSI-Museum für Angewandte Kunst)

Terminals

Technologien sinnvoll nutzen

Berühren, was man nicht anfassen darf – Orte erkunden, die verschlossen sind – spielerisch lernen und Wissen vertiefen: Unsere digitalen Exponate gehen neue Wege der Vermittlung. Wir sind die Expert*innen für Medien und Spiel – Sie für's Museum. Zusammen entwickeln wir Terminals, die Ihr Publikum begeistern und nahtlos ins Konzept Ihrer Ausstellung passen. Auf Wunsch liefern wir unser intuitiv bedienbares Content Management System additor mit dazu, so dass Sie die Inhalte beliebig verändern und erweitern können.



© Schloßerland Sachsen, Jörg Riethausen



Christian-Schad-Museum, Aschaffenburg

Christian Schad – ein bedeutender Vertreter der „Neuen Sachlichkeit“. Sein umfassendes künstlerisches Werk ist nun auch interaktiv erfahrbar. Das von uns entwickelte Terminal vermittelt spannende Inhalte über Zeitstrahl, Audio und Video. Das Highlight: Die Möglichkeit, auf Basis originaler Objekte digitale Fotogramme – die sogenannten „Schadografien“ – selbst zu erstellen.

Burg Kriebstein

Das von uns entwickelte Escape-Game findet mit unserem Terminal einen fulminanten Abschluss. Dort muss man versuchen, im verborgenen Kontrollzentrum der Burg die Türen der Ausstellungsräume virtuell so zu öffnen und zu schließen, dass die Heldin unerkannt entkommen kann. Ein Spiel, bei dem schnelle Reaktionen gefordert sind.



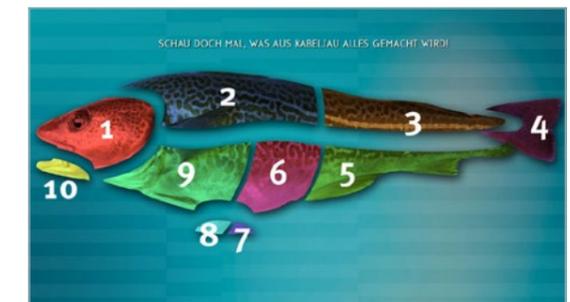
Historisches Museum der Pfalz Speyer

Angelehnt an den Roman von Noah Gordon bietet die „Medicus“-Ausstellung eine kulturhistorische Reise durch die Geschichte der Medizin. Zentrales Element sind von uns bespielte Screens, auf denen die Gäste zehn Koryphäen aus unterschiedlichen Epochen in Lebensgröße begegnen. Über das Smartphone kann das Publikum mit den Charakteren in Dialog treten – und das wortwörtlich: Denn die Figuren reagieren auf die Eingaben der Nutzer*innen und geben diesen eine ganz persönliche, historische Diagnose.



botanika Bremen

Der Forscherschreibtisch verbindet Wissensvermittlung mit Spielspaß. So kann der Tagesablauf der Gibbons kennengelernt und im Rahmen einer genauen Beobachtung auch dokumentiert werden. Das digitale Notizbuch erlaubt eine zusätzliche Recherche. Selbstverständlich können auch hier die Inhalte vom Vermittlungsteam ergänzt und aktualisiert werden.



Windstärke 11, Cuxhaven

Die Nutzer*innen können im umfangreichen Informationsbestand des Museums stöbern und dabei zum Beispiel historische Fotoalben virtuell durchblättern. Wer das Fisch-Puzzle erfolgreich meistert, erfährt im Anschluss, wie der Fisch von der Industrie zerlegt wird und was aus ihm neben Filets sonst noch alles hergestellt wird.



Museum meets Escape-Game

Burg Kriebstein

„Die Zusammenarbeit mit euch fetzt!“
Alexander Hänel, Museologe

Eine der schönsten Burgen Sachsens ist Schauplatz eines neuen Vermittlungsansatzes, der digitale Spielelemente mit der analogen Szenerie verwebt und so Familien ein intensives Gruppenerlebnis ermöglicht. Mit Elementen des Storytellings und der Gamification werden die Besucher*innen wortwörtlich in die Geschichte des Ortes hineingezogen.

Ein Exit-Game für die Burg

Die Vermittlung folgt den Mechanismen eines Exit-Games:

Ausgestattet mit einem Mobilgerät müssen die Gäste ihren Weg durch die Burganlage finden. Dies gelingt nur, wenn man diverse Aufgaben löst und versteckte Hinweise logisch zu nutzen weiß. Dabei helfen gleich mehrere Charaktere, mit denen man kommunizieren kann. Diese erscheinen unter anderem per Augmented Reality und dienen als verbindendes Element zwischen Raum, digitalen Inhalten und Publikum.

Es ist ein Spiel gegen die Zeit: Kann man auf seiner Mission dem Burgwächter entkommen?

Analoge und digitale Interaktion im Wechselspiel

Die Quiz-Bausteine sind dabei nicht immer digital. An zahlreichen Stellen gibt es analoge „Hands-On“-Elemente und Aufgaben, die man nur mit körperlicher Aktivität bewältigen kann. Die Lösungen verbergen sich also nicht allein auf dem Mobilgerät, sondern gerne auch mal in Schubladen, Kaminen oder im geheimen Kontrollraum des Wachpersonals. Und manchmal findet sich erst in einem Spiegelbild oder durch den Blick aus dem Burgfenster der nächste Hinweis.

Wie die Lösung beim Publikum ankommt?
Durchweg positiv – regelmäßig ist das Angebot ausgebucht!



1



2



3



4

linke Seite: Hinweise über's historische Telefon © Schlösserland Sachsen, Jörg Riethausen,

1 Der Geist erscheint per AR, 2 Ein listiger Gegenspieler,

3 Zugriff auf Kartenmaterial, 4 Interaktive Schreibmaschine

Das Projekt entstand in Zusammenarbeit mit dem Unternehmen „Raumsektor“.



interaktiv – immersiv – inklusiv

botanika

„Wir freuen uns, dass die botanika dank der digitalen Angebote nicht nur neue Erlebnisse bietet, sondern auch barrierefreier und damit für alle zugänglich ist.“

Petra Schäffer, Geschäftsführerin



In der botanika Bremen treffen in riesigen Hallen die Landschaften Asiens auf eine interaktive Erlebnisswelt. Aufgrund ihrer Themenvielfalt bieten sich gleich mehrere inhaltliche Anknüpfungspunkte an: So können die Besucher*innen vor ihrem Rundgang wählen, ob sie die Ausstellung gemeinsam mit einer historischen Schmetterlingsforscherin, einem Tierpfleger, einer Artenschützerin, einem mysteriösen Pflanzenwesen, einem Reisenden oder einem buddhistischen Mentor erleben wollen.

Gemeinsam ist den Spuren ein dialogisches Erzählen mithilfe von gefilmten Schauspielenden. Trotzdem kommen jeweils ganz unterschiedliche Vermittlungstechniken zum Einsatz: So setzt die Führung des Tierpflegers beispielsweise auf Elemente des Escape-Games, während die Schmetterlingsforscherin den Rundgang mithilfe eines interaktiven Reisetagebuches erleben lässt und die Artenschützerin lieber per Chat und Video-Messages kommuniziert. Der Rundgang mit dem Mentor hingegen bietet Achtsamkeits- sowie Meditationsübungen.

linke Seite: Auf Tour mit Reiseleiter und Schmetterlingsforscherin, © botanika, Foto: Elisa Germanus-Meyer, 1 Taktiles Objekt (by „Tactile Studio“) © botanika, 2 Welt der Vielfalt (by „BadaboomBerlin“), 3 Screenshot Trailer © botanika, 4 Schmetterling per AR © botanika.

Das Projekt entstand in Zusammenarbeit mit dem Unternehmen „Raumsektor“.



Weitere Highlights

- ▶ Im Foyer begrüßen einen die Charaktere als Hologramme „en miniature“ und versuchen, das Publikum für die eigene Spur zu begeistern.
- ▶ Beim Rundgang mit der Schmetterlingsforscherin erhält man die Aufgabe, einen per Augmented Reality visualisierten Schmetterling digital vom Ei bis zum geschlüpften Falter aufzuziehen.
- ▶ Es wurde ein digitaler Forscherschreibtisch integriert, auf dem die Gäste nach Lust und Laune recherchieren oder Quiz-Aufgaben lösen können.
- ▶ Zahlreiche taktile Elemente sowie Führungen in Leichter Sprache und Audiodeskription machen das Angebot barrierearm erlebbar. Sogar die Spiele wurden entsprechend überarbeitet!
- ▶ Krönender Abschluss der sechs Führungslinien ist die „Welt der Vielfalt“. Dabei handelt es sich um eine immersive 180°-Projektion, die mittels Gestenerkennung auf die Nutzer*innen reagiert. Die so zu steuernden Wesen wurden vorab vom Publikum selbst erstellt.





Kunst individuell erleben

Kunsthalle Bremen

„So funktioniert nachhaltige wie lebendige Vermittlung von kultureller Bildung und von Medienkompetenz zugleich.“

Hartwig Dingfelder, Leiter Bildung und Vermittlung

Unsere Zusammenarbeit mit der Kunsthalle Bremen begann mit einem echten Highlight: Dem gemeinsam entwickelten Game „vom fehlenden Fisch“, welches mit dem Deutschen Computerspielpreis ausgezeichnet wurde. Das Urteil der Fachjury: „Das Medium Computerspiel zeigt hier neue, innovative Wege für die Museumspädagogik auf.“

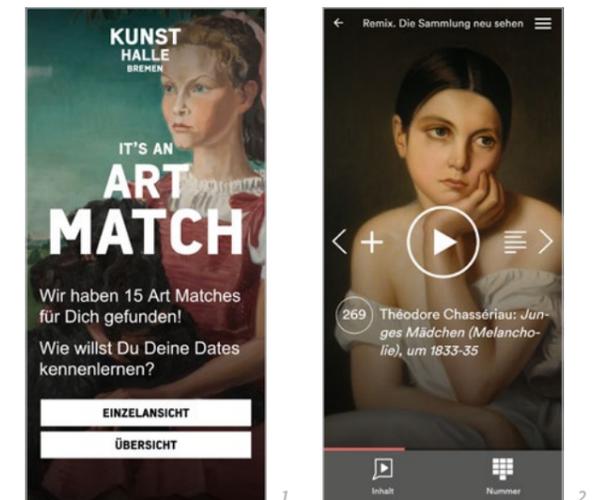


Spielerische Zugänge

Seitdem haben wir in Zusammenarbeit mit dem Gestaltungsbüro „one/one“ einige sehr unterschiedliche Projekte für die Kunsthalle umgesetzt, von denen der so genannte „Art Surfer“ wohl das komplexeste ist: Eine WebApp, die neben dramaturgisch aufbereiteten Führungslinien auch spielerische Zugänge zum umfangreichen Content bietet. So ist das Modul „It's an Art Match“ an das Prinzip von Online-Dating-Plattformen angelehnt und erzeugt einen Museumsrundgang, der zu den individuellen Vorlieben passt.

linke Seite: © Kunsthalle Bremen – Der Kunstverein in Bremen / Foto: Karen Blindow

1 Modul „It's an Art Match“, 2 Der „Art Surfer“, 3 Online-Katalog, 4 Vermittlung per Mobilgerät © Marcus Meyer Photography



Im Bereich „Mein Pinnwand-Museum“ darf man ebenfalls selbst aktiv werden: Eine persönliche Auswahl aus Kunstwerken der Sammlung kann mit eigenen Motiven kombiniert werden, so dass eine eigene digitale Ausstellung entsteht. Beide Produkte wenden sich vornehmlich an jüngeres Publikum und sollen den partizipativen Ansatz des Hauses weiter stärken.

Online-Katalog

Neben der WebApp haben wir zudem die Web-Ausgabe des Online-Katalogs technisch umgesetzt. Unsere Lösung macht den großen Datenbestand der bestehenden Exponatsverwaltung über zahlreiche, teils auch assoziative Wege erfahrbar.



Lebendige Vermittlung

Augustinermuseum Freiburg

„Das Team war äußerst engagiert und aufmerksam – bereits bei den Dreharbeiten zeichnete sich ab, dass das Ergebnis überzeugend wird.“

Dr. Jutta Götzmann, Direktorin



Für das große Freiburger Museum haben wir umfangreichen Content für eine vorhandene App entwickelt. Das zentrale Stichwort: Lebendige Vermittlung!

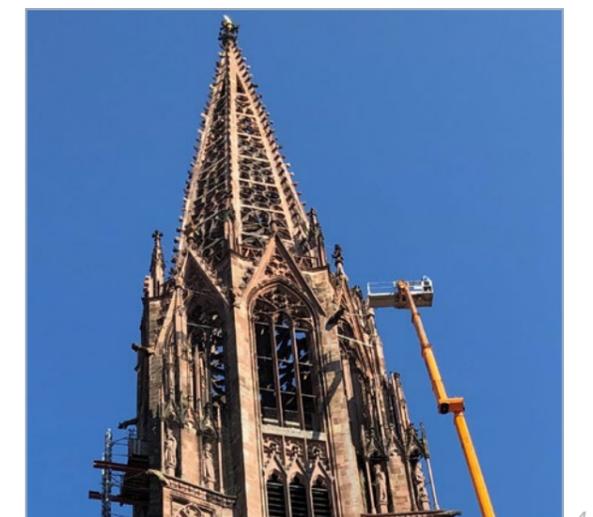
Hochwertige Videobeiträge

Neben der Konzeption, Redaktion und Produktion spannender Audioinhalte für Kinder und Erwachsene lag ein Schwerpunkt in der Erstellung hochwertiger Videobeiträge: So erlauben Interviews mit Restaurator*innen den Blick hinter die Kulissen des Museums. Mönche und Nonnen berichten in szenischen Beiträgen von ihren Routinen und Aufgaben. Und im Kapitel zum Freiburger Münster ist man dank eines schwindelfreien Kamerteams nun auf direkter Augenhöhe mit dem prächtigen Figureschmuck.

Ein weiterer Ansatz des Projekts ist die spielerische Vermittlung. Etwa 20 Mini-Games wurden von uns für die App entwickelt: So dürfen die Gäste nun beispielsweise – zumindest digital – nach Lust und Laune auf der im Museum ausgestellten Orgel spielen. Oder sie schnappen sich Amors Bogen, um in einer digitalen Schießbude ihr Glück zu versuchen.

Barrierefreie Kinderführungen

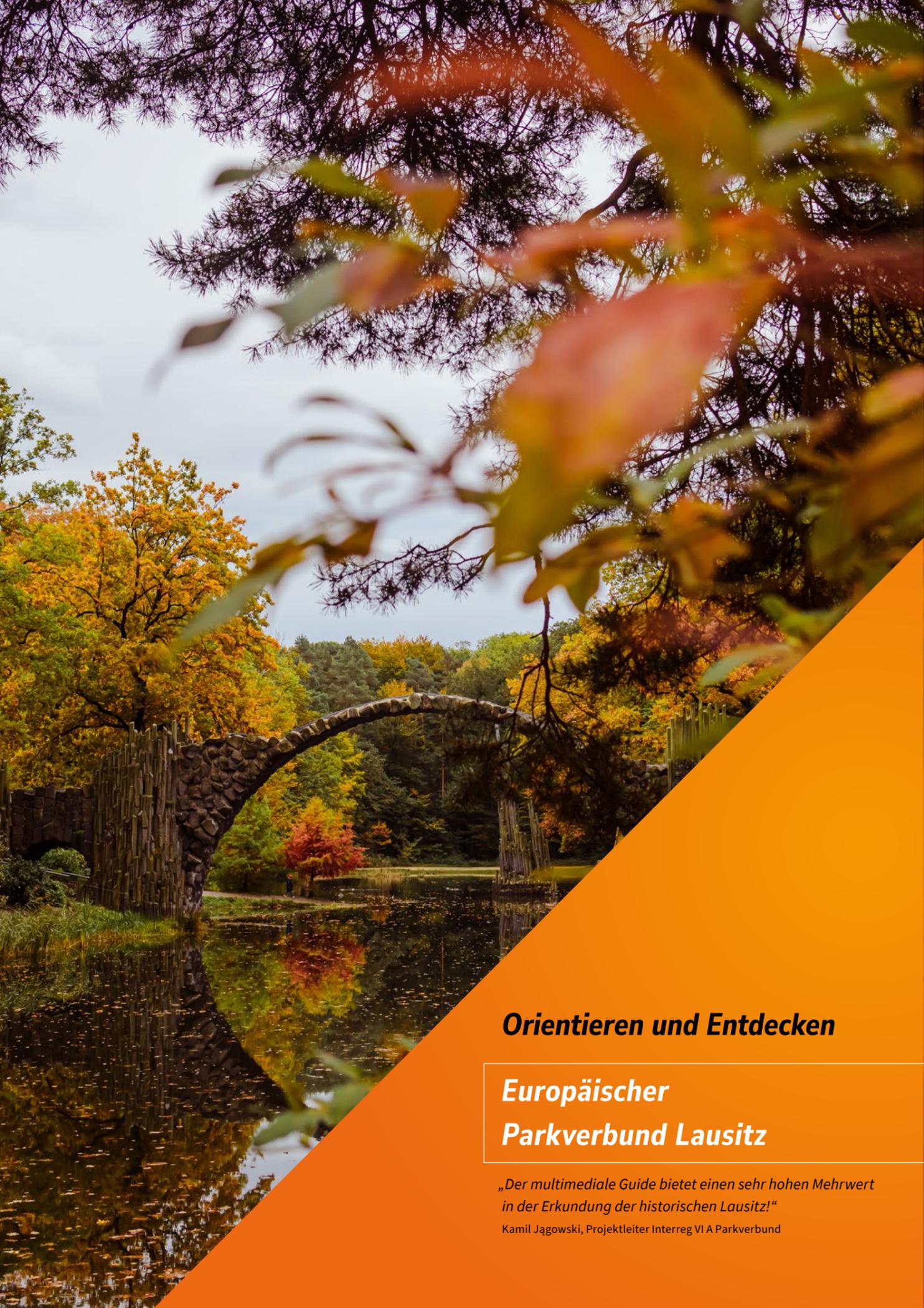
Ein großer Schwerpunkt wurde zudem auf die Entwicklung inklusiver Angebote gelegt. So werden die Inhalte auch in Leichter Sprache, Audiodeskription und Gebärdensprache vermittelt. Zu unserer Freude durften wir auch für die Kinderführungen ein barrierefreies Angebot realisieren. So werden die Inhalte für das junge Publikum zum Beispiel von Kindern gebärdet.



linke Seite: Hans Baldung Grien, Amor mit dem flammenden Pfeil, um 1530, Augustinermuseum, Städtische Museen Freiburg,

Foto: Michael Jensch,

1 Die Orgel einmal selber spielen, 2 Gebärde von und für Kinder, 3 Einblick hinter die Kulissen, 4 Dreharbeiten in luftiger Höhe



Orientieren und Entdecken

Europäischer Parkverbund Lausitz

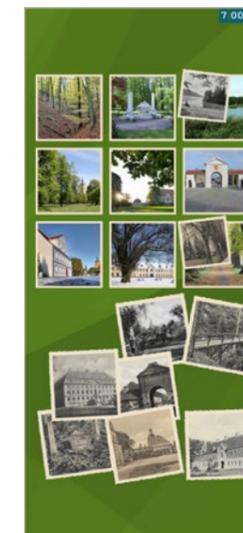
„Der multimediale Guide bietet einen sehr hohen Mehrwert in der Erkundung der historischen Lausitz!“

Kamil Jagowski, Projektleiter Interreg VI A Parkverbund



Die Lausitz, Heimat der Braunkohle? Ja, aber auch Standort von wunderschönen Parks! Neun davon haben sich über die Landesgrenze nach Polen hinaus zum Europäischen Parkverband Lausitz zusammengeschlossen. Wir freuen uns, diesen Verbund bei der touristischen Erschließung mit unserer mobilen Lösung unterstützt zu haben.

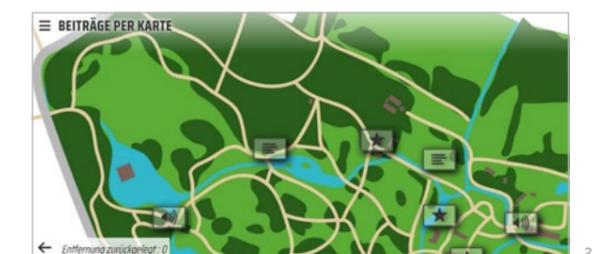
Eine native App für Android und iOS versorgt Besucher*innen nun mit nützlichem Wissen rund um ihren Besuch sowie spannenden Informationen zu den Themen und historischen Persönlichkeiten dieser außergewöhnlichen Kulturlandschaft.



Inhalte auch offline verfügbar

Da die Netzabdeckung in einigen Parks mitunter recht dünn ist, können die Inhalte auf Wunsch vorab auf das eigene Smartphone geladen werden – und sind dadurch auch offline verfügbar. Per GPS-Ortung kann man dann während des Besuchs stets nachvollziehen, wo man sich gerade befindet. Spielerische Elemente und ein mehrsprachiges Angebot runden das Ganze ab.

Lohnenswert? In jedem Fall! Denn diejenigen, die mehrere Parks durchschlendert haben, erhalten zusätzlich zu den eindrucksvollen Erinnerungen auch noch eine Belohnung vom Parkverband ausgehändigt! Wie die integrierte Checkliste gefüllt wird? Ganz einfach: Nach entsprechender Einwilligung misst die App nicht nur die individuell im Park zurückgelegte Strecke, sondern ermittelt auch, welche Parks man bereits besucht hat.



linke Seite: Rakotzbrücke,
1 Park-Auswahl, 2 Spielerisches
Element, 3 Navigation per GPS,
4 Spielerisches Element



Großes und vielfältiges Publikum

Haus der Bayerischen Geschichte

„Der Mediaguide ist die perfekte Unterstützung unserer digitalen Vermittlungsstrategie.“

Dr. Andreas Kuhn, Leiter Museumspädagogik



Im Juni 2019 wurde in Regensburg das Haus der Bayerischen Geschichte eröffnet. Mit 380.000 Gästen allein in den ersten sieben Monaten ist das Museum fulminant gestartet. Wir gratulieren! Ein wichtiger Baustein im Vermittlungskonzept des Hauses ist unser Mediaguide, der hier als native App für iOS und Android im Einsatz ist. Aber auch die über 100 xpedeo Leihgeräte konnten sich seit der Eröffnung erfolgreich im Dauerbetrieb beweisen.

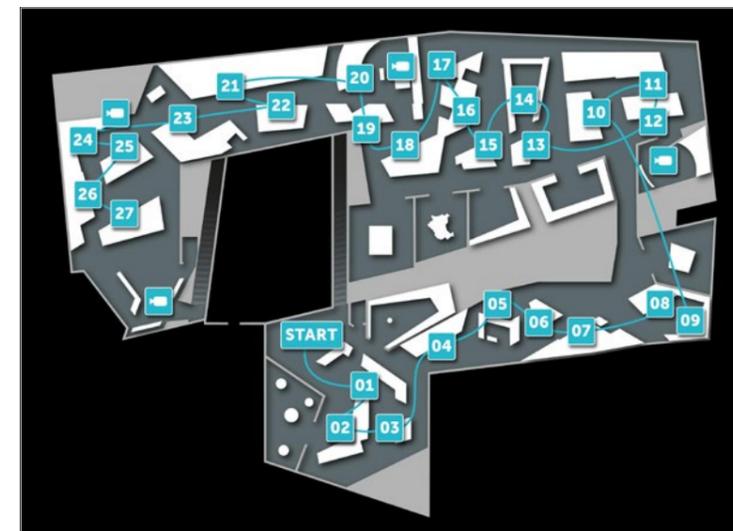
Video-Synchronisation

Ein Highlight des Projekts ist unsere VideoSync-Funktion: Die Tonspuren der Videos in der Ausstellung werden lippensynchron über die Kopfhörer der Mediaguides ausgegeben. So kann man den Inhalten in der gewünschten Sprache lauschen – während zugleich ein hoher Lärmpegel in der Aus-



stellung vermieden wird, da die Videos in der Ausstellung ohne Ton laufen können. Unsere Lösung kommt dabei auch gehörlosen Menschen zugute: Denn die gebärdensprachlichen Beiträge werden ebenfalls auf diese Weise synchronisiert. Die VideoSync-Technologie funktioniert übrigens auch in WebApps – und das ohne Download oder vorherige Installation!

Die Orientierung im Haus ist wie gewohnt einfach und intuitiv: Unterstützt durch Grundrissplan und Navigationshinweise können sich die Besucher*innen durch die Ausstellung leiten lassen. Verschiedene thematische Rundgänge in gleich mehreren Sprachen vermitteln dabei die Geschichte des Freistaats. Ein „Schmankerl“ ist natürlich die Führung auf Bayerisch.



linke Seite: Detail aus Key Visual Plakatmotiv Museum © Haus der Bayerischen Geschichte, Entwurf Peter Schmidt Group München, 1 Navigationsseite, 2 Exponatsseite, 3 Grundriss, 4 Auswahl der Führungen © Haus der Bayerischen Geschichte



GPS-geführte Zeitreise

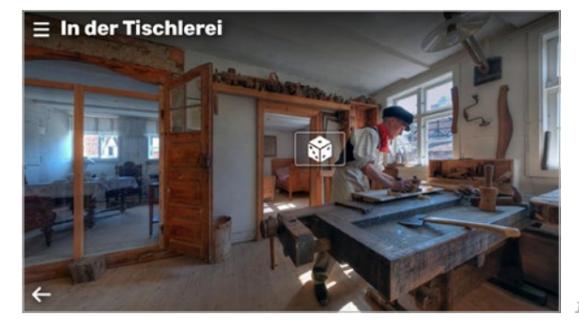
Freilichtmuseum Diesdorf

„Der Medienbegleiter hilft unseren Gästen, sich räumlich und inhaltlich auf dem Museumsgelände und in den historischen Gebäuden zurechtzufinden.“

Dr. Jochen Alexander Hofmann, Museumsdirektor

Eine sechs Hektar große Fläche, auf der sich 25 Wirtschafts- und Wohngebäude zu einem altmärkischen Dorf zusammenfügen – im Freilichtmuseum Diesdorf ist unsere GPS-Ortung dem Publikum eine große Hilfe. Bereits im Jahre 1911 gegründet, macht das Museum das damalige ländliche Alltagsleben noch heute nachvollziehbar.

Einer der größten Schätze? Der engagierte Freundeskreis, den man zum Teil auch im Mediaguide betrachten kann. Denn die integrierten Panorama-Aufnahmen werden durch das Museumsteam in historischer Kostümierung belebt. So wird der digitale Rundgang fast schon zur Zeitreise! Zusätzlich zur GPS-Ortung wird die Navigation durch Grundrisse der Gebäude erleichtert. Die integrierten Audiobeiträge werden zudem durch unterhaltsame Spiele sowie Videos ergänzt. Und auch ein Informations-Terminal ist im System eingebettet.



Das Vermittlungsangebot ist sowohl als WebApp als auch über Leihgeräte nutzbar. Und falls sich mal etwas ändert? Dann kann das Museum mithilfe des Redaktionssystems sämtliche Anpassungen selbst vornehmen. Das CMS speist auch die Website – die natürlich ebenfalls von uns gestaltet und umgesetzt worden ist.

Übrigens: Mit unserem Produkt-Portfolio wenden wir uns an Museen und Einrichtungen beliebiger Größe: Denn unsere Lösung ist modular aufgebaut, so dass der Funktionsumfang an die Anforderungen unserer Kund*innen angepasst werden kann. Zudem funktioniert xpedeo nahezu ohne laufende Kosten.



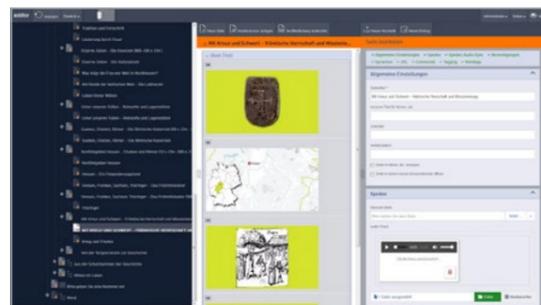
linke Seite: Winkelstedter Hallenhaus © Freilichtmuseum Diesdorf, 1 360°-Panoramen in den Häusern, 2 Navigation per GPS, 3 Spielerisches Element, 4 Navigation per 360°-Panoramen

additor

Redaktionssystem

Mit unserem Redaktionssystem können Sie die Inhalte Ihres Media-guides, Ihrer Terminals und sogar Ihrer Webpräsenz selbstständig pflegen und erweitern.

Und das auf äußerst smarte Weise: Denn unser CMS verbindet zwei Dinge, die eigentlich nur schwer in Einklang gebracht werden können: Einen breiten Funktionsumfang und eine intuitiv nutzbare Bedienoberfläche.



Bedienung per „drag & drop“

Das additor-Konzept lautet Einfachheit: Die Bearbeitung geschieht bequem per „drag & drop“. Die Struktur Ihres Vermittlungsangebotes kann dabei frei gestaltet und alle Audio-, Video- und Textinhalte können beliebig miteinander kombiniert werden.



Dramaturgie-Tool

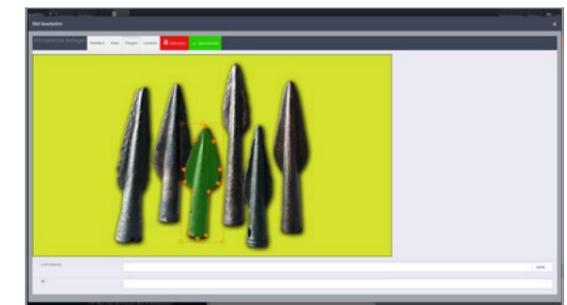
Statt statischen Abbildungen hätten Sie lieber aufwändig animierte Sequenzen? Und das am besten mit einem geringen Datenvolumen, da Ihr Media-guide auf den Smartphones Ihrer Gäste laufen soll?

Kein Problem mit unserem Dramaturgie-Tool! Verwenden Sie einfach mehrere Abbildungen und stellen Sie präzise ein, welches Motiv zu welcher Zeit angezeigt werden soll. Zusätzliche Effekte wie Kameraschwenks, Zooms oder Überblendungen erzeugen Beiträge mit geradezu filmischer Anmutung.

Interaktive Bilder

Sie möchten mit interaktiven Bildern arbeiten? Nur zu!

Ermöglichen Sie Ihren Nutzer*innen, per Klick auf bestimmte Bildbereiche neue Inhalte zu öffnen. Mithilfe unseres Redaktionssystems können Sie Imagemaps erzeugen und dabei auf vordefinierte Formen (Kreis, Rechteck) zurückgreifen oder aktive Fläche per Polygon frei definieren.



Multiple Choice-Quiz

Schicken Sie Ihr Publikum auf eine digitale Schnitzeljagd! Unser Multiple-Choice-Modul kombiniert Ihre Fragen und Antwortmöglichkeiten zu einem unterhaltsamen Rundgang.

Templates

Sie müssen in kurzer Zeit viele Beiträge anlegen? Dann erstellen Sie sich doch einfach die entsprechenden Seitenvorlagen. Alle Elemente Ihrer Seite finden dort ihren festen Platz.

Eingebaute Bildverarbeitung

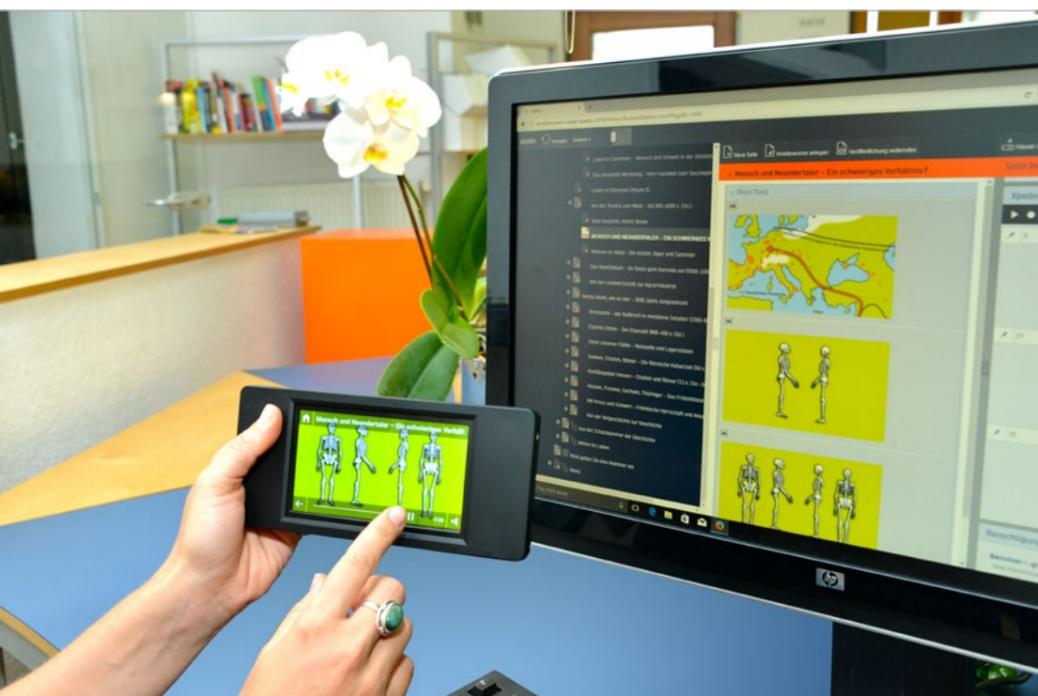
Ihre Abbildungen werden vom System automatisch in die optimale Größe skaliert und gleichzeitig in der Dateigröße komprimiert. Es ist also egal, welches Format das jeweilige Bild hat. Sie müssen es nur auswählen und unser CMS kümmert sich um den Rest. Ein weiterer Vorteil: Über das Redaktionssystem können Sie sogar Bildausschnitte wählen.

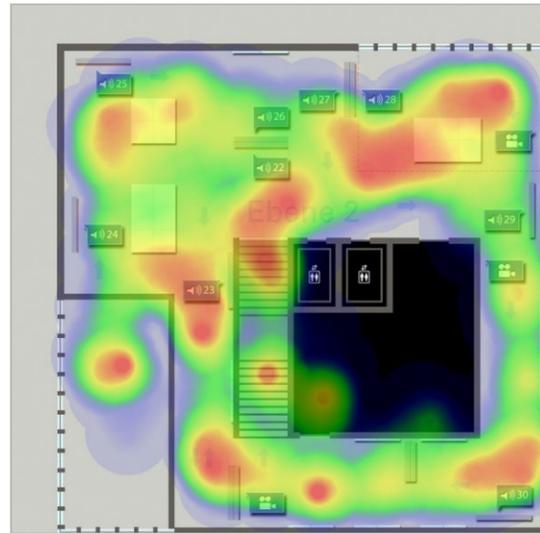
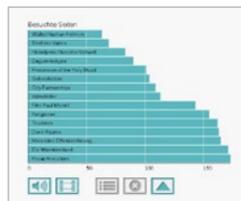
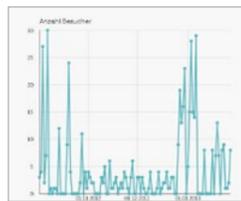
Mehrsprachigkeit

Sobald Sie eine Seite anlegen, wird automatisch in allen weiteren Sprachversionen ein entsprechendes Pendant erstellt. Alle sprachunabhängigen Seitenbestandteile wie z.B. Abbildungen sind dort bereits eingebettet. Sie müssen also nur noch die Übersetzungen in die entsprechenden Platzhalter einfügen.

Eingebauter Text-Editor

Verfassen Sie Ihre Texte direkt im Redaktionssystem. Oder kopieren Sie die Inhalte einfach aus der Textverarbeitung Ihrer Wahl ein. Unser CMS formatiert die Beiträge gemäß Ihres Corporate Designs, so dass alles „wie aus einem Guss“ erscheint.





Evaluation

Welche Wege bevorzugt Ihr Publikum in der Ausstellung? Was wird gern gesehen oder gehört? Und welche Beiträge werden frühzeitig abgebrochen? In unserem Evaluierungs-Tool finden Sie die Antworten auf diese und viele weitere Fragen.

Differenziertes Berechtigungssystem

Über das differenzierte Berechtigungssystem können Sie präzise festlegen, wer die Inhalte der Führung lesen, bearbeiten oder freischalten kann. Eine Redaktions-Ebene zur Qualitätssicherung ist also bereits eingebaut.

Sehr hilfreich zum Beispiel beim Arbeiten mit Schulklassen im Rahmen von partizipativen Projekten!

Unsere Kunden

Auswahl aus unseren Museumsreferenzen

- ▶ Adenauerhaus
- ▶ Aeronauticum
- ▶ Augustinermuseum Freiburg
- ▶ Bahnmuseum Albula
- ▶ botanika Bremen
- ▶ Bundesverband Museumspädagogik
- ▶ Burg Altena
- ▶ Burg Kriebstein
- ▶ Christian-Schad-Museum
- ▶ DASA Arbeitswelt-Ausstellung
- ▶ Design-Zentrum
- ▶ Deutsches Bergbaumuseum
- ▶ Deutsches Burgenmuseum
- ▶ Deutsches Historisches Museum
- ▶ Deutsches Panzermuseum Munster
- ▶ Deutsches Schiffahrtsmuseum
- ▶ Deutsches Schloss- und Beschlägemuseum
- ▶ DigiCult
- ▶ Dom Bamberg
- ▶ Energiefabrik Knappenrode
- ▶ Europäischer Parkverbund Lausitz
- ▶ Freilichtmuseum Diesdorf
- ▶ Gedenkstätte Augustaschacht
- ▶ Gedenkstätte Esterwegen
- ▶ Germanisches Nationalmuseum
- ▶ GRASSI-Museum für Angewandte Kunst
- ▶ Haffmuseum Ueckermünde
- ▶ Haus der Bayerischen Geschichte
- ▶ Haus der Geschichte Baden-Württemberg
- ▶ Hebelhaus Hausen
- ▶ Heimatmuseum Warnemünde
- ▶ Heinz Nixdorf MuseumsForum
- ▶ Hessisches Landesmuseum Kassel
- ▶ Historisches Museum Frankfurt
- ▶ Historisches Museum der Pfalz Speyer
- ▶ Höhlenerlebniszentrum
- ▶ Industriemuseum Dortmund
- ▶ Industriemuseum Elmshorn
- ▶ Industriemuseum Lauf
- ▶ Institut für Realienskunde
- ▶ Jippie Media GmbH
- ▶ Kaiserthermen Trier
- ▶ Kirchnerhaus Aschaffenburg
- ▶ Kloster St. Marienstern
- ▶ Kreismuseum Oberhavel
- ▶ Kreismuseum Syke
- ▶ Kunsthalle Bremen
- ▶ Kunsthalle Mannheim
- ▶ Kunsthaus Bregenz
- ▶ Landesmuseum Hannover
- ▶ Landesmuseum Württemberg
- ▶ Landschaftspark Binnental
- ▶ Leibniz-Gemeinschaft
- ▶ MarMuCommerce
- ▶ MFG Baden-Württemberg
- ▶ MMK Museum für Moderne Kunst Frankfurt
- ▶ Museum der Bildenden Künste Leipzig
- ▶ Museum für Kunst- und Kulturgeschichte
- ▶ Museum zur Geschichte von Christen und Juden
- ▶ Museum Lüneburg
- ▶ Museum Oberschönenfeld
- ▶ Museumsdorf Cloppenburg
- ▶ National Museum Nairobi
- ▶ Nationalparkzentrum Eifel
- ▶ Naturparkzentrum Hoher Fläming
- ▶ Norddeutsches Zentrum für Nachhaltiges Bauen
- ▶ NS-Dokumentationszentrum München
- ▶ NS-Dokumentationszentrum Vogelsang
- ▶ Nürnberger Lochgefängnisse
- ▶ Officina St. Laura
- ▶ Palais Rastede
- ▶ Porta Nigra
- ▶ Porzellanikon
- ▶ Rheinisches Industriemuseum
- ▶ Roemer- und Pelizaeus-Museum
- ▶ Schirn Kunsthalle
- ▶ Schlossruine Hardenburg
- ▶ Schloss Fasanerie
- ▶ Schloss Mansfeld
- ▶ Schloss Meßkirch
- ▶ Siebenbürgisches Museum
- ▶ Sonnenwelt Großschönau
- ▶ Staatliches Museum Schwerin
- ▶ Städtisches Museum Herford
- ▶ Stadtmuseum Münster
- ▶ Textilmuseum St. Gallen
- ▶ Überseemuseum Bremen
- ▶ Vorarlberg Museum
- ▶ Werkzeugmuseum Remscheid
- ▶ Weserburg Bremen
- ▶ Wilhelm Wagenfeld Haus
- ▶ Windstärke 11
- ▶ Zeche Zollverein
- ▶ Zittauer Gebirge

xpedeo Mediaguide
ein Produkt der
InformationsGesellschaft mbH

Bornstraße 12–13
D-28195 Bremen
Tel +49 (0)421 178 89-0

mail@xpedeo.de
www.xpedeo.de

