



# xpedeo

*unsere Terminlösungen*



**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 Experten für Medien und Spiel – Sie für's Museum. Zusammen entwickeln wir Terminals, die Ihre Besucher begeistern und nahtlos ins Konzept Ihrer Ausstellung passen. Auf Wunsch liefern wir unser intuitiv bedienbares Redaktionssystem additor mit dazu, so dass Sie die Inhalte Ihrer Terminals beliebig verändern und erweitern können.

**Landesmuseum Württemberg Stuttgart**

Hier haben wir insgesamt 12 interaktive Stationen entwickelt, gestaltet und umgesetzt. Ob steinzeitliches Bogenschießen, die Planung einer Reise auf Basis des römischen Straßennetzes oder die Ausstattung von Göttern mit den passenden Accessoires: Die Besucher tauchen in die Lebenswelt vergangener Zeiten ein und erfahren Geschichte auf spielerische, innovative und gleichermaßen unterhaltsame Weise.



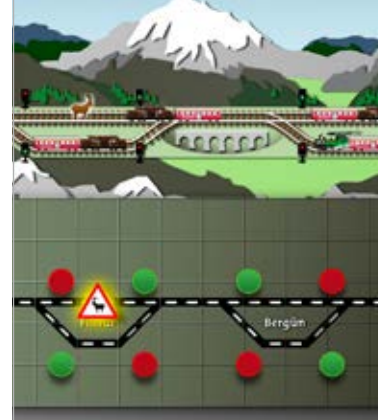
**Vorarlberg Museum Bregenz/Österreich**

Im Vorarlberg Museum in Bregenz wird das kulturelle Erbe der Region in seiner ganzen Fülle ausgestellt, orientiert an den Buchstaben des Alphabets: „buchstäblich Vorarlberg“. Wir haben insgesamt 26 multimediale Anwendungen konzipiert, gestaltet und umgesetzt. Die Bandbreite reicht dabei von animierten Sequenzen bis hin zu interaktiven Spielen.



**Kunsthalle Bremen Bremen**

In einer Mischung aus Abenteuer- und Entdeckungsreise begibt sich der Spieler in die Welt der Kunst. Auf dem Weg durch die verschiedenen Gemälde der Kunst-halle Bremen helfen Figuren und Gegenstände bei der Lösung des Rätsels. Im eigens erstellten Lexikon werden alle Kunstwerke kindgerecht erläutert. Das Spiel gewann den Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie „Bestes Serious Game“.



**Bahnmuseum Albula Bergün/Schweiz**

Wir entwickelten eine fiktive Bahnreise von Bergün bis nach Moskau. Die Reise per Finger auf der Landkarte erlaubt den Wechsel zwischen den Routen, dabei erreichen Postkarten von den Zwischenstopps den Besucher. In einem weiteren Spiel wird gezeigt, wie der Zugverkehr auf einer eingleisigen Strecke auch unter erschwerten Bedingungen aufrecht erhalten werden kann.



**Windstärke 10 Cuxhaven**

Die Nutzer können im umfangreichen Informationsbestand stöbern und dabei zum Beispiel historische Fotoalben virtuell durchblättern. Alle Inhalte können jederzeit vom Museum aktualisiert werden. Wer das Fisch-Puzzle erfolgreich meistert, erfährt im Anschluss, wie der Fisch von der Industrie zerlegt wird und was aus ihm außer Filets sonst noch alles hergestellt wird.



**Rheinisches Industriemuseum Oberhausen**

Fünf Museen für Industriegeschichte aus Deutschland, England, Frankreich, Polen und Spanien laden auf eine Entdeckungstour zu den Ursprüngen der industriellen Revolution ein. Unser Unternehmen hat eine komplexe Hochofen-Animation entwickelt, so dass die Besucher interaktiv das Prinzip der Eisenverhüttung kennen lernen können.

**Und jetzt neu:**

Unsere VideoSync-Technik: Der Screen ist an. Der Sound ist aus. Und trotzdem hören alle zu. In ihrer Sprache – also auch in Leichter Sprache. Das alles funktioniert auf den Smartphones der Besucher genauso wie auf den Leihgeräten unseres Mediaguides xpedeo.

**Leistungen**

- Multitouch Spiele • Serious Games • 3D Visualisierung • 360° Panoramen
- Explorative Interfaces • Interaktive Grafiken • Interaktion von Terminal und Mediaguides • Ein Redaktionssystem für alle Medien in Ihrem Haus



## **Wir**

Design digital denken. Menschen für Medien begeistern. Für unsere Kunden optimale Lösungen finden und termingerecht umsetzen.

Das ist die InformationsGesellschaft.

Seit 20 Jahren entwickeln wir Software und Applikationen für das digitale Zeitalter. Wir gestalten komplexe Webplattformen ebenso wie digitale Ausstellungskonzepte und crossmediale Corporate Designs.

Unsere Kunden aus Kultur, Wissenschaft und Industrie schätzen unsere Fähigkeit, vielschichtige Kommunikationsaufgaben zu analysieren, zielgruppengerecht zu planen und mit den neuesten Technologien auf höchstem gestalterischen Niveau zu realisieren.

## **xpedeo medien für museen die InformationsGesellschaft mbH**

Bornstraße 12 – 13  
D-28195 Bremen  
+49 (0)421 17 88 90

mail@xpedeo.com  
[www.xpedeo.com](http://www.xpedeo.com)

## **Referenzen**

- Bahnmuseum Albula, Schweiz
- Bundesverband Museumspädagogik
- Deutsches Bergbaumuseum, Bochum
- Deutsches Schifffahrtsmuseum, Bremerhaven
- DigiCult, Kiel
- Industriemuseum Dortmund
- Kreismuseum Oberhavel
- Landesmuseum Württemberg, Stuttgart
- Museumsverband Schleswig-Holstein
- National Museum Kenia, Nairobi / Kenia
- Rheinisches Industriemuseum Oberhausen
- Überseemuseum, Bremen
- Weserburg Bremen
- Windstärke 10, Cuxhaven

## **Kleine Auswahl weiterer Kunden**

- Airbus
- Helmholtz-Zentrum Potsdam
- Hochschule Augsburg
- Hochschule Emden/Leer
- IG Bau, Frankfurt
- KAEFER Isoliertechnik, Bremen
- ND SatCom, Immenstaad
- Premium Aerotec, Augsburg
- Philip Morris, New York / USA
- UNESCO

## **Weitere Museumskunden**

- Burg Altena
- DASA Arbeitswelt-Ausstellung, Dortmund
- Deutsches Panzermuseum, Munster
- Dom-Museum Bremen
- Haffmuseum Ueckermünde
- Hebelhaus Hausen
- Heimatmuseum Warnemünde
- Hessisches Landesmuseum Kassel
- Historisches Museum Frankfurt
- Kaiserthermen Trier
- Kirchnerhaus Aschaffenburg
- Kreismuseum Syke
- Kunsthalle Bremen
- Landesmuseum Hannover
- Museum der Bildenden Künste Leipzig
- Museum Lüneburg
- Museumsdorf Cloppenburg
- Nationalparkzentrum Eifel
- NS Dokumentationszentrum München
- NS Dokumentationszentrum Vogelsang
- Nürnberger Lochgefängnisse
- Porta Nigra, Trier
- Schlossruine Hardenburg, Bad Dürkheim
- Sonnenwelt, Großschönau / Österreich
- Staatliche Kunstsammlungen Schwerin
- Städtisches Museum Herford
- Stadtmuseum Münster
- vorarlberg museum, Bregenz / Österreich