



Datenblatt für den Audiowalk „7 auf einen Streich“ des Museums Grimmwelt Kassel

Informationen zur digitalen Anwendung

Anmerkungen

Typ der digitalen Anwendung

Diese digitale Anwendung wurde für die Vermittlung von IKE gewählt:

- Medienguide

Beschreibung

- Mit dem Audiowalk „7 auf einen Streich“ erlebt der*die Benutzer*in eine Stadterkundung auf den Spuren der Brüder Grimm. Bei dem Rundgang erfährt er*sie in sieben Stationen Informatives und Unterhaltsames zu den Märchen und zu den Wirkstätten der Grimms sowie Anekdoten aus dem Familienleben.

Vermittlungsansätze

Diese Vermittlungsansätze wurden mit der digitalen Anwendung umgesetzt:

- Narration & Storytelling
 - Interaktion
 - Mehrsprachigkeit
 - Inklusion
-

Vermittlungsziele

Diese Vermittlungsziele werden mit der digitalen Anwendung verfolgt

- Verstehen
- Erfahren

Charakteristika der Benutzung

Die Benutzung der digitalen Anwendung hat diese Charakteristika:

- Einzel-/Gruppenbenutzung
- Benutzung mit körperlicher Aktivität
- selbständige Bedienung
- on-/offline
- Benutzung über privates Endgerät

Zugänge

Die digitale Anwendung ist zugänglich:

- außerhalb des Museums

Hardware & Infrastruktur

Folgende Hardware und Infrastruktur wurde bei der Erstellung und Benutzung verwendet:

- Tontechnik
- Fototechnik
- Medienguide
- Internet
- W-Lan

Software & Daten

- App
 - Audiosoftware
 - Bildbearbeitungssoftware
 - Grafiksoftware
 - Audiodateien
 - Bilddateien
-

Beteiligte an der Konzeption (intern + extern)

An der Konzeption der digitalen Anwendung waren beteiligt:

- Konzeption/Entwicklung: Museum (Abt. Vermittlung), Agentur collACTiv

Budget

Die Kosten für die Entwicklung der Anwendung betragen

- 1.000-4.999 €

Finanzierung

Die Finanzierung der Anwendung wurde ermöglicht durch

- Haushaltsmittel

Folgekosten

Die Kosten für Instandhaltung und Wartung der digitalen Anwendung betragen im Jahr:

- < 99 €

Zielgruppen

Die digitale Anwendung richtet sich an:

- Museumsbesucher*innen
- Nicht-Besucher*innen

Potenzial für die Vermittlung

Das Potenzial des digitalen Angebots hinsichtlich der Vermittlungsmöglichkeiten wird darin gesehen:

- erweiterte Vermittlungsmöglichkeit
 - umfassendere Zugänglichkeit
 - stärkere Diversifizierung
 - leichtere Veranschaulichung
 - neues Publikum gewinnen
-

Materialisierung des *Immateriellen* im Museum

Potenzial für das IKE

Das Potenzial des digitalen Angebots hinsichtlich der Pflege und Weitergabe des IKE wird darin gesehen:

- neue Formen der Kommunikation
- veränderte Wahrnehmung/Bewertung

Mehrwerte

Die Mehrwerte des digitalen Angebots werden darin gesehen:

- einfache Wartung
- inhaltliche Weiterentwicklung
- Permanenz

Lessons learned

Das sind die wichtigsten Erfahrungen, die im Zusammenhang mit der Entwicklung und Verwendung der digitalen Anwendung gemacht worden sind:

- Neben den vielen Vorteilen digitaler Formate darf die technische Hürde bei der Produktion und der erhebliche Zeitaufwand nicht aus den Augen verloren werden. Daher ist es sehr wichtig abzuwägen, wann ein digitales Format sinnvoll ist.

Weitere Informationen

- <https://www.grimmwelt.de/de/>
 - <https://izi.travel/de/6315-7-auf-einen-streich/de>
-

Informationen zum vermittelten IKE

IKE-Bereich

Dieser IKE-Bereich wird von der digitalen Anwendung aufgegriffen:

- mündlich überlieferte Traditionen und Ausdrucksformen (inkl. Sprache, Literatur, Ideengeschichte)
-

Bezüge zwischen IKE und Sammlung

Die digitale Anwendung greift folgende
Sammlungsbereiche auf:

- Märchen
 - Sprache
-

Museumsdaten

Museumsname

- Grimmwelt Kassel
-

Ort

- Kassel
-

Bundesland

- Hessen
-

Sammlungsgrößenklasse
(Anzahl der Objekte)

- keine Angabe
-

Besuchszahlgrößenklasse
(Anzahl der Besuche 2019)

- 50.001–100.000
-

Gemeindegrößenklasse
(Anzahl der Einwohner*innen vor Ort)

- 100.000-499.999
-

Trägerschaft

- privat: GmbH
-

Homepage

- <https://www.grimmwelt.de/de/>

ISIL-Nummer

- DE-MUS-073018
-



Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

