



Datenblatt für den „Virtueller Museumsguide“ des Fastnachtsmuseums Schloss Langenstein

Informationen zur digitalen Anwendung

Anmerkungen

Typ der digitalen Anwendung

Diese digitale Anwendung wurde für die
Vermittlung von IKE gewählt:

- Virtueller Museumsguide

Beschreibung

- Der „Virtuelle Museumsguide“ begleitet die Besucher*innen durch die Ausstellung. Jede*r Besucher*in bekommt einen Avatar, mit dem er*sie die Ausstellung individuell erlebt. Alle Medienanwendungen im Museum sind über eine digitale Plattform miteinander verbunden.
-

Vermittlungsansätze

Diese Vermittlungsansätze wurden mit der digitalen Anwendung umgesetzt:

- explorative Visualisierung
- immersives Format
- Narration & Storytelling
- partizipativer Ansatz
- raumbezogener Ansatz
- Interaktion

Vermittlungsziele

Diese Vermittlungsziele werden mit der digitalen Anwendung verfolgt

- Verstehen
- (Nach-)Erleben
- Erfahren

Charakteristika der Benutzung

Die Benutzung der digitalen Anwendung hat diese Charakteristika:

- Einzelbenutzung
- Publikumsinteraktion durch eigene Beiträge
- Benutzung mit körperlicher Aktivität
- selbständige Bedienung
- mit privatem Endgerät/über Museumsgeräte

Zugänge

Die digitale Anwendung ist zugänglich:

- im Museum

Hardware & Infrastruktur

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

- Tontechnik
 - Fototechnik
 - Videotechnik
 - Touchscreen
 - Smartphone/Tablet (privat)
 - Bildschirm
 - Sensor
-

Software & Daten

- Augmented Reality
- Audiosoftware
- Bildbearbeitungssoftware
- Videosoftware
- Grafiksoftware
- Audioteien
- Bilddateien
- Filmdateien

Beteiligte an der Konzeption (intern + extern)

An der Konzeption der digitalen Anwendung waren beteiligt:

- Konzeption/Entwicklung: Museum, Michael Fuchs
- Softwareentwicklung: Contexagon, Dr. Christian Stein/Playersjourney UG, Dr. Andreas Daniel Matt/IMAGINARY gGmbH
- 3D Designer: Daniel Böhme
- AR-Tabletanwendung: Malte Westphalen

Budget

Die Kosten für die Entwicklung der Anwendung betragen

- > 140.000 €

Finanzierung

Die Finanzierung der Anwendung wurde ermöglicht durch

- Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien: museum4punkt0 (Neustart Kultur)

Folgekosten

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

- 1.000-4.999 €

Zielgruppen

Die digitale Anwendung richtet sich an:

- Museumsbesucher*innen
 - IKE-Akteur*innen
-

Potenzial für die Vermittlung

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

- erweiterte Vermittlungsmöglichkeit
 - leichtere Veranschaulichung
 - stärkere Diversifizierung
 - neues Publikum gewinnen
 - größere Attraktivität
-

Potenzial für das IKE

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

- neue Formen des Austauschs
 - veränderte Wahrnehmung/Bewertung
 - Einbeziehung neuer Akteursgruppen
 - Sensibilisierung
 - Dokumentation
-

Mehrwerte

Die Mehrwerte des digitalen Angebots werden darin gesehen:

- einfache Wartung
 - inhaltliche Weiterentwicklung
 - re-use
 - Nachnutzung (interne)
 - Nutzer*innenforschung
-

Lessons learned

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

- Erste Ansätze decken sich oft nicht mit den Bedürfnissen der Besucher*innen und werden erst durch Testings optimiert. Der ständige Austausch mit den zukünftigen Besucher*innen ist unerlässlich.
-

Weitere Informationen

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

Informationen zum vermittelten IKE

IKE-Bereich

Dieser IKE-Bereich wird von der digitalen Anwendung aufgegriffen:

- Bräuche, Rituale und Feste

Bezüge zwischen IKE und Sammlung

Die digitale Anwendung greift folgende Sammlungsbereiche auf:

- Fastnacht (Karneval)
 - Masken
 - Bräuche
-

Museumsdaten

Museumsname

- Fastnachtsmuseum Schloss Langenstein

Ort

- Orsingen-Nenzingen

Bundesland

- Baden-Württemberg

Sammlungsgrößenklasse (Anzahl der Objekte)

- 501-5.000

Besuchszahlengrößenklasse (Anzahl der Besuche 2019)

- 5.001-10.000

Gemeindegrößenklasse (Anzahl der Einwohner*innen vor Ort)	<ul style="list-style-type: none">• < 4.999
Trägerschaft	<ul style="list-style-type: none">• privat: Verein
Homepage	<ul style="list-style-type: none">• https://www.fasnachtsmuseum.de/
ISIL-Nummer	<ul style="list-style-type: none">• DE-MUS-109815

Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

