



# Datenblatt für die App des Historischen Museums der Pfalz

## Informationen zur digitalen Anwendung

## Anmerkungen

---

### Typ der digitalen Anwendung

Diese digitale Anwendung wurde für die Vermittlung von IKE gewählt:

- Medienguide

---

### Beschreibung

- Mit der nativen App werden multimediale Touren durch die Sonder- und Sammlungsausstellungen des Historischen Museums der Pfalz angeboten. Die Touren geben mit Text, Bild und Audioformaten beispielsweise Einblicke in kulturelle Praktiken/Religion, Brauchtum und Handwerk der Region oder in Formen gesellschaftlichen Zusammenlebens in Stadt und Region. Die Matching-Funktion, die Thema und Besucher\*innen zusammenführt, Gamification-Module mit Multiple Choice sowie Bilderrätsel und Sammelspiele machen die Benutzung interaktiv.
-

## Vermittlungsansätze

Diese Vermittlungsansätze wurden mit der digitalen Anwendung umgesetzt:

- Narration & Storytelling
  - Interaktion
  - explorative Visualisierung
  - hybrid
- 

## Vermittlungsziele

Diese Vermittlungsziele werden mit der digitalen Anwendung verfolgt

- Verstehen
  - Aktivierung
  - (Nach-)Erleben
  - Vertiefung
  - Vor-/Nachbereitung des Museumsbesuchs
- 

## Charakteristika der Benutzung

Die Benutzung der digitalen Anwendung hat diese Charakteristika:

- Einzelbenutzung
  - Publikumsinteraktion durch hands-on und Quiz
  - online
  - Benutzung über privates Endgerät/von Museumsgeräten
- 

## Zugänge

Die digitale Anwendung ist zugänglich:

- standortunabhängig
-

## Hardware & Infrastruktur

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

- Medienguide
  - Internet, W-Lan
  - besondere räumliche Gestaltung
  - Mediensync
  - Tonsync
  - Beleuchtungssystem
  - szenografisch gestaltetes Ausstellungssegment
  - Hörnische
- 

## Software & Daten

- App
  - Augmented Reality
  - Content Management System
  - 3D-Grafiksoftware
  - Audiodateien
  - Textdateien
  - Filmdateien
  - Bilddateien
  - 3D-Digitalisate
  - Digitalisate
  - Animation
  - Spielesoftware
- 

## Beteiligte an der Konzeption (intern + extern)

An der Konzeption der digitalen Anwendung waren beteiligt:

- Konzeption/Entwicklung: Museum (Abteilung Wissenschaft (Kuratoren/Projektteam), Junges Museum, Kommunikation & Social Media/Kooperationen, Agentur Entwicklung: Agenturen, Mediendesigner
-

---

## Budget

Die Kosten für die Entwicklung der Anwendung betragen

- 50.000-99.999 €

---

## Finanzierung

Die Finanzierung der Anwendung wurde ermöglicht durch

- keine Angabe

---

## 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
- Nicht-Besucher\*innen

---

## Potenzial für die Vermittlung

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

- erweiterte Vermittlungsmöglichkeit
- leichtere Veranschaulichung
- 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

---

## Mehrwerte

Die Mehrwerte des digitalen Angebots werden darin gesehen:

- einfache Wartung
  - Permanenz
  - Nachhaltigkeit
-

### Lessons learned

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

- Zielgruppen aller Altersklassen nehmen das Angebot gerne an, allerdings bei einem hohen Pflege- und Betreuungsaufwand. Die App ist ein zeitgemäßes Vermittlungsinstrument, das sensibel genutzt werden muss und die Ausstellungen nicht überlagern, sondern ergänzen soll. Die Anwendung muss zielgruppen-/adressatengerecht umgesetzt und eingesetzt werden.
- 

### Weitere Informationen

- Link zur Anwendung: im App-Store
- 

## Informationen zum vermittelten IKE

---

### IKE-Bereich

Dieser IKE-Bereich wird von der digitalen Anwendung aufgegriffen:

- gesellschaftliche Bräuche, soziale Praktiken, Rituale und Feste
  - mündlich überlieferte Traditionen und Ausdrucksformen (inkl. Sprache, Literatur, /Ideengeschichte)
  - Formen gesellschaftlicher Selbstorganisation
-

---

### Bezüge zwischen IKE und Sammlung

Die digitale Anwendung greift folgende  
Sammlungsbereiche auf:

- Archäologie
  - Kunsthandwerk
  - Kunst
  - Kulturgeschichte
  - Handwerk
- 

### Museumsdaten

---

Museumsname

- Historisches Museum der Pfalz

---

Ort

- Speyer

---

Bundesland

- Rheinland-Pfalz

---

Sammlungsgrößenklasse  
(Anzahl der Objekte)

- > 500.000

---

Besuchszahlengrößenklasse  
(Anzahl der Besuche 2019)

- 100.001-500.000

---

Gemeindegrößenklasse  
(Anzahl der Einwohner\*innen vor Ort)

- 20.000-99.999
-

---

Trägerschaft

- öffentliche: Stiftung öffentlichen Rechts

---

Homepage

- <https://museum.speyer.de/startseite>

---

ISIL-Nummer

- DE-MUS-126810
- 

Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung  
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

**museum**4punkt0

