



# Kultur neu erleben

Best Practices für Apps, Mediaguides &  
digitale Besuchererlebnisse im Museum

**fluxguide**

# fluxguide

Wir erschaffen individuelle Besuchererlebnisse und machen Wissen digital erlebbar. Wir begleiten Sie von der Konzeption bis zur Umsetzung mit Workshops, Zeit- & Budgetplanung, UI/UX Design & Software Development, sowie Marketing und Support.

Seit mehr als zehn Jahren gestalten wir innovative Apps in den Bereichen Museum, Smart City, Outdoor sowie Tourismus und engagieren uns in der Forschung und Entwicklung.

**fluxguide**

[www.fluxguide.com](http://www.fluxguide.com)

[office@fluxguide.com](mailto:office@fluxguide.com)

**Apps &  
Mediaguides**

**Sammlungs-  
erkundung**

**Ausstellungs-  
Installationen**

**Lernplattformen &  
Gamified Education**

**Workshops &  
Beratung**



# Deutsches Museum

MÜNCHEN, DEUTSCHLAND

Besucher\*innen erhalten kuratierte Touren oder stellen individuell ihren Rundgang zusammen. Indoorpositionierung und eine dynamische Anzeige der Objekte in der Nähe helfen bei der Orientierung. Die App bietet umfangreiche Personalisierungsmöglichkeiten wie Avatarwahl, Auswahl für helles oder dunkles App-Design, Auflistung gemerkter Exponate und Ausstellungen.

Audio- &  
Multimedia Guide

Near-Me-Modus

Personalisierung

Indoor  
Positionierung



Mehr zum Projekt.



FOTO: DEUTSCHES MUSEUM

# Kennedy Space Center

ORLANDO, FLORIDA

fluxguide erzählt die NASA Story. Multimedial, kontextsensitiv und in 10 Sprachen. Augmented Reality erweckt Space Shuttles zum Leben, Lagepläne sorgen für Orientierung. In Kinos hören Besucher\*innen den Ton in eigener Sprache. Alles per App auf mobilen Guides. Ein einzigartiger Lern-Modus ermöglicht neue Wege in der Vermittlung für Schulklassen.

Multimedia  
Touren

Kontext-  
sensitiv

Augmented  
Reality

Lernerlebnisse  
für Schulklassen



Mehr zum Projekt.



# Ozeaneum

STRALSUND, DEUTSCHLAND

Avatar Walfred begleitet im leichtfüßigen Chatformat Besucher\*innen entlang digitaler Spots im Museum. In einer tagesaktuellen Übersicht finden Interessierte alle Veranstaltungen, Führungen, Fütterungszeiten und Aktionen und können sich per Push-Alarm rechtzeitig benachrichtigen lassen. 360°-Ansichten und Lagepläne helfen bei der Orientierung.



Mehr zum Projekt.

Avatarbasiertes  
Storytelling

iBeacon  
Touch

Gamification &  
Rewardsystem

Push Notifications

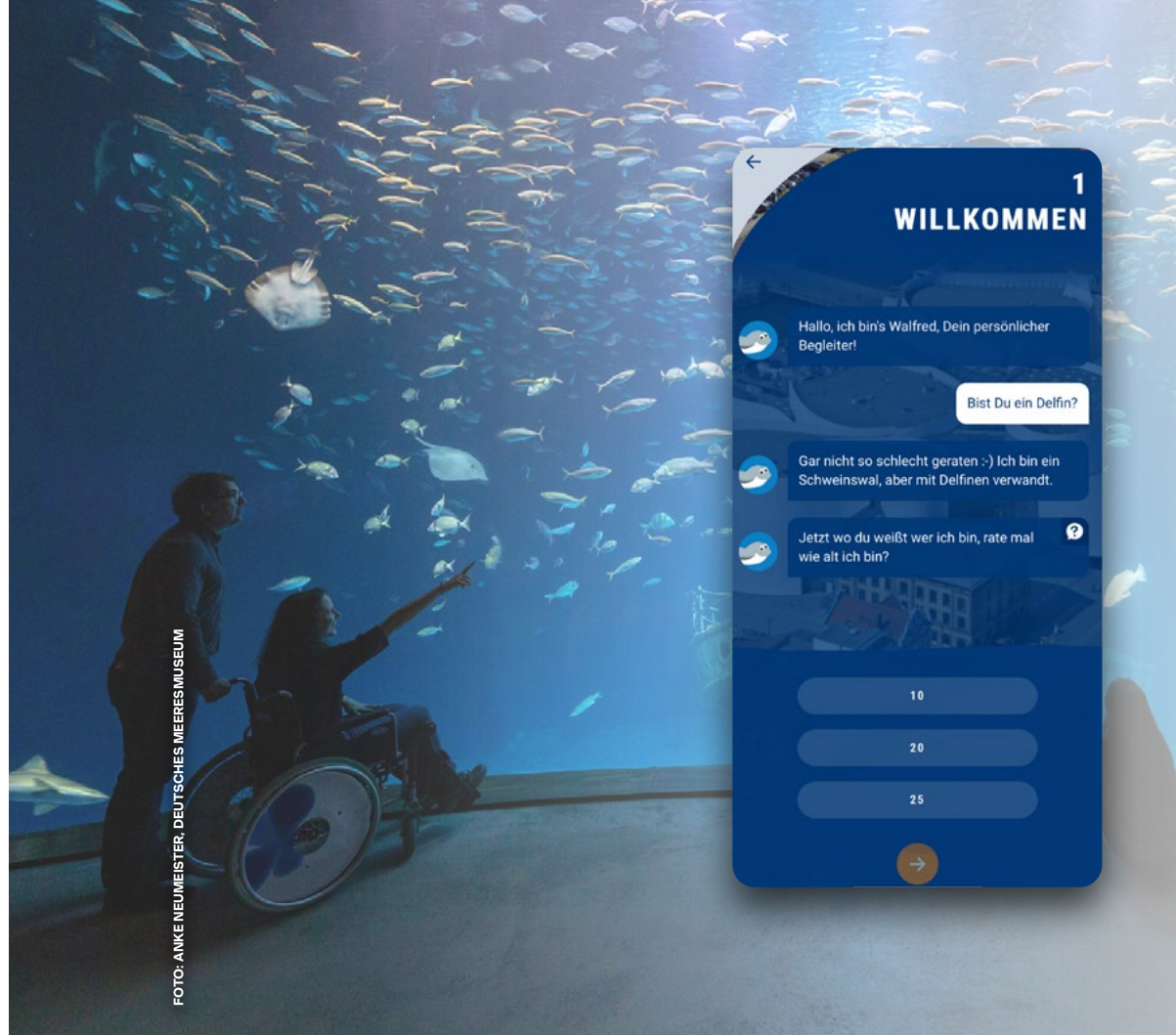


FOTO: ANKE NEUMEISTER, DEUTSCHES MEERESMUSEUM



# Museum Reinhard Ernst

WIESBADEN, DEUTSCHLAND

fluxguide entwickelte für das Museum Reinhard Ernst ein digitales Kunstvermittlungskonzept von der didaktischen Aufbereitung bis zur tatsächlichen Raumumsetzung. Ergebnis ist der sogenannte Kreativraum, in dem Besucher\*innen mit 6 verschiedenen Spielen abstrakte Kunst für sich entdecken können und dabei selbst zu Kunstschaffenden werden.



Mehr zum Projekt.

**Digitaler  
Kreativraum**

**Gamified  
Education**

**Lernerlebnisse  
für Kinder**

**Interaktive  
Installationen**



FOTO: FLUXGUIDE

# Deutsche Bahn Museum

NÜRNBERG, DEUTSCHLAND

Der Mediaguide verwandelt den Besuch im DB Museum zum interaktiven Erlebnis für große und kleine Eisenbahnfreunde. Anhand von Führungen, Quiz und 360°-Bildern tauchen Besucher\*innen tief in die Geschichte der Eisenbahn ein. Ein Highlight ist die Begegnung mit der Dampflok-Legende „Adler“, welche durch AR zum Leben erweckt und sogar durchs eigene Wohnzimmer fährt.

Audio &  
Multimediaguide

360° Bilder

Augmented  
Reality

Lernerlebnisse  
für Kinder



Mehr zum Projekt.



FOTO: DB MUSEUM UWE NIKLAS



# Museum Rietberg

ZÜRICH, SCHWEIZ

Die webbasierte Lernplattform „Nächster Klick Nirvana“ vermittelt die Welt des Buddhismus. Interaktive Aufgaben, multimediale Informationen, ein Glossar und die Kunstwerke-Sammlung können exploriert werden. Kreatives Gestalten auf einem Mental Board ist ebenso möglich wie der Social Media Share von persönlichen Highlights.



Mehr zum Projekt.

Digitales  
Lernen

Multimedia-  
Glossar

Mehrsprachig &  
Barrierefrei

Gamified  
Education

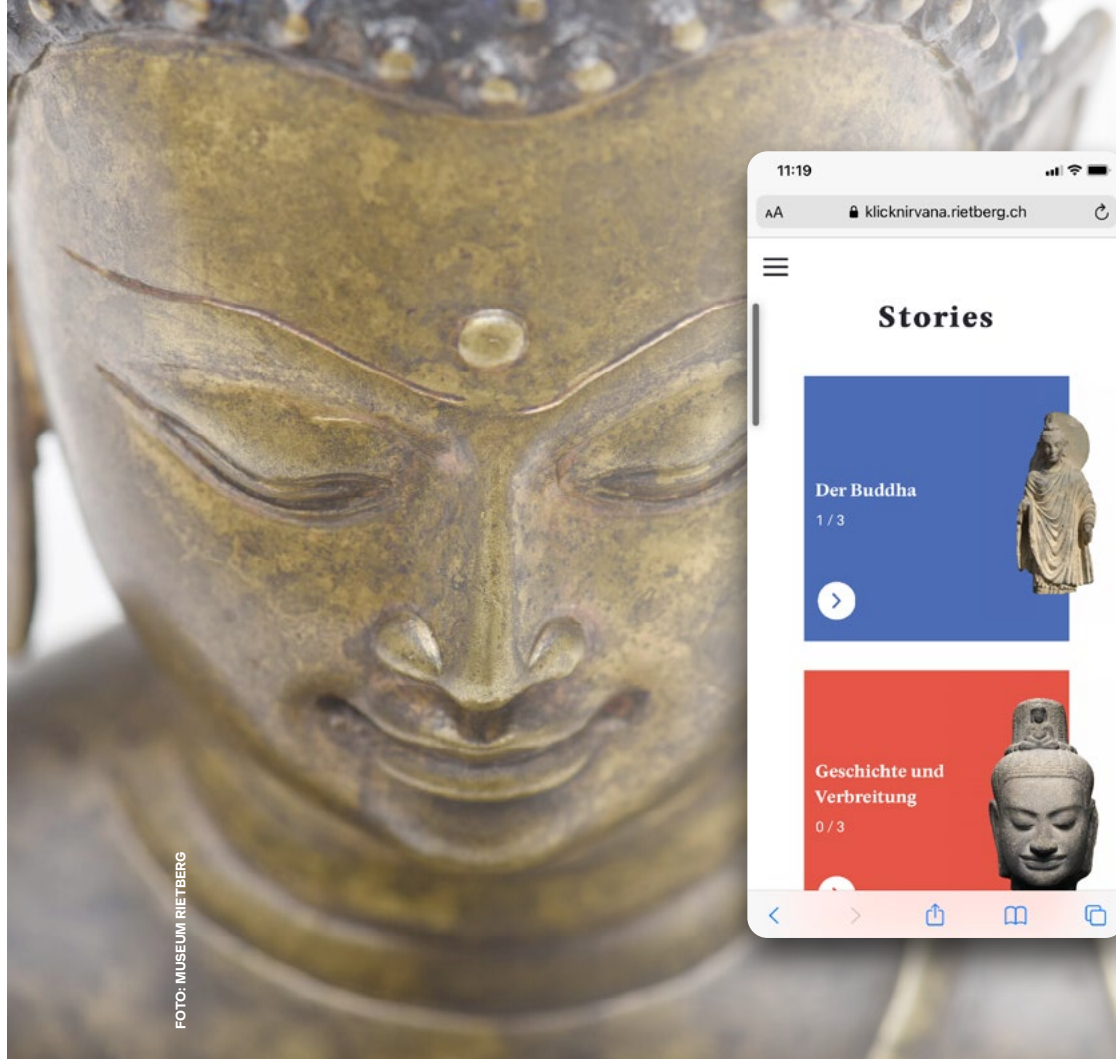
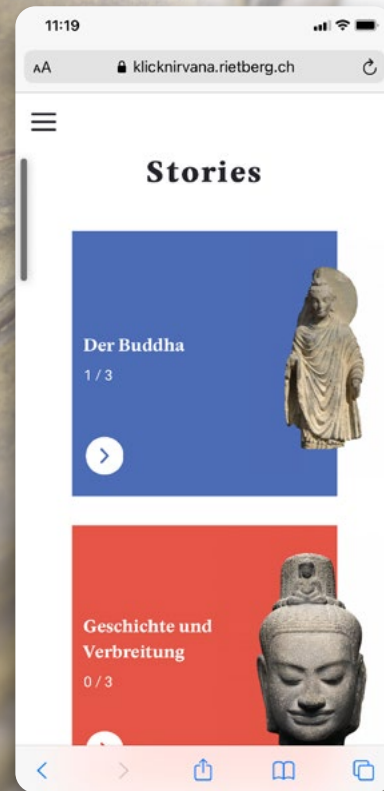


FOTO: MUSEUM RIETBERG





# Naturmuseum St. Gallen

ST. GALLEN, SCHWEIZ

Durch Berühren von Knowledge-Spots (iBeacons) werden im Modus „Wissen“ multimediale Inhalte zur Ausstellung gezeigt. Der Modus „Spielen“ bietet Erlebnispfade, interaktive Aufgaben, Games und ein Diplom für tüchtige Naturforscher\*innen. Highlight der App ist die Erweiterung eines realen Reliefs in der Ausstellung, durch eine überlagerte AR-Informationsebene.

**Audio- &  
Multimedia Guide**

**Gamified  
Education**

**iBeacon  
Touch**

**Micro Content &  
Micro Learning**



Mehr zum Projekt.

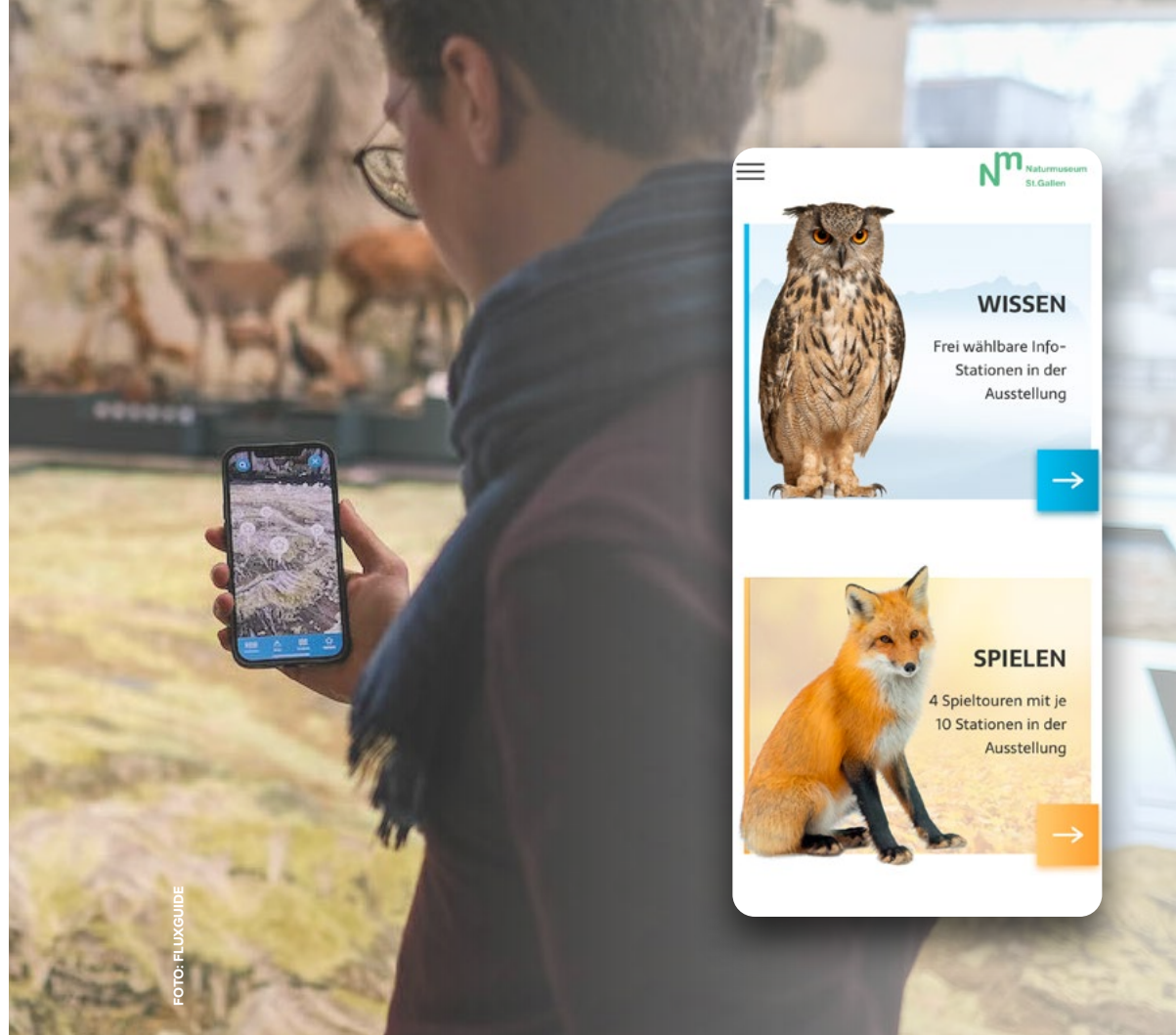
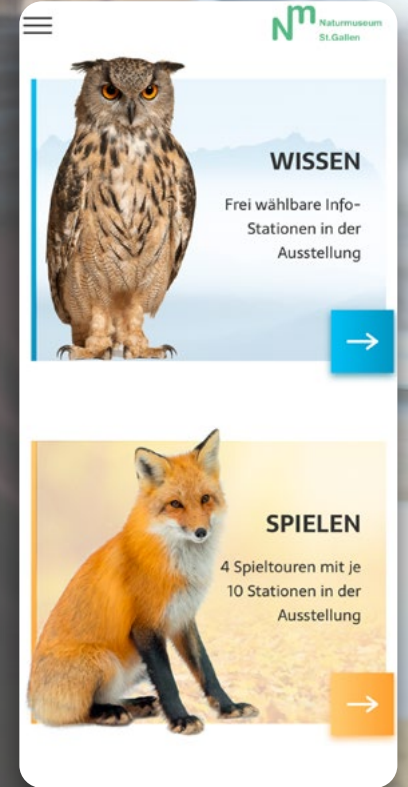


FOTO: FLUXGUIDE



# Wien Museum

WIEN, ÖSTERREICH

Durch einen unkomplizierten QR-Code-Scan erhalten Besucher\*innen direkten Zugriff auf vertiefende Inhalte zu über 100 Objekten der neuen Dauerausstellung. Die App ermöglicht thematische Führungen und Information in mehreren Sprachen. Eine Besonderheit ist die Möglichkeit, individuelle Audio-Playlists zu erstellen, die bequem zu Hause gehört und mit Freunden geteilt werden können.



Mehr zum Projekt.

Mediaguide &  
Website

QR Code  
Scan

Gamified  
Education

Mehrsprachig &  
Barrierefrei



FOTO: WIEN MUSEUM

# Würth Collection

DEUTSCHLAND

Die App als persönliche Begleitung für alle Museumsstandorte der Würth-Gruppe. Neben der Multimediaführung bietet die App Serviceinformationen und ein besonderes „Globuserlebnis“: Gehen Sie mit Reinhold Würth auf virtuelle Weltreise und erfahren Sie mehr über die Meilensteine aus dem Leben des Unternehmers.



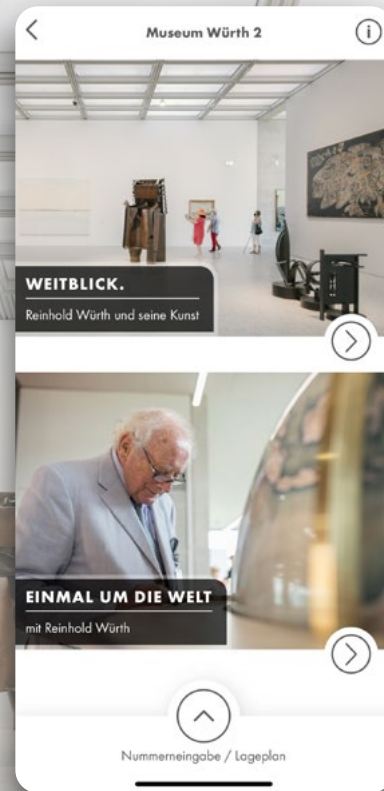
Mehr zum Projekt.

Audio &  
Multimedia Guide

Multiple  
Standorte

Indoor & Outdoor  
Navigation

Globus Experience



# Deutsches Bergbau-Museum

BOCHUM, DEUTSCHLAND

Schüler\*innen, Familien und Gruppen werden im Museum per App auf eine interaktive Lernreise geschickt. Mit Multimediaguide, Lernplattform, dialogischem Storytelling und Mini-Games. Für ein holistisches Besuchererlebnis stehen zusätzlich vor und nach dem Besuch digitale Remote-Angebote zur Verfügung.

Audio & Multimedia Guide

Interaktives Storytelling

Mehrsprachig & Barrierefrei

Lernerlebnis für Schulklassen



Mehr zum Projekt.



FOTO: DEUTSCHES BERGBAU-MUSEUM BOCHUM

# Schlösserland Sachsen

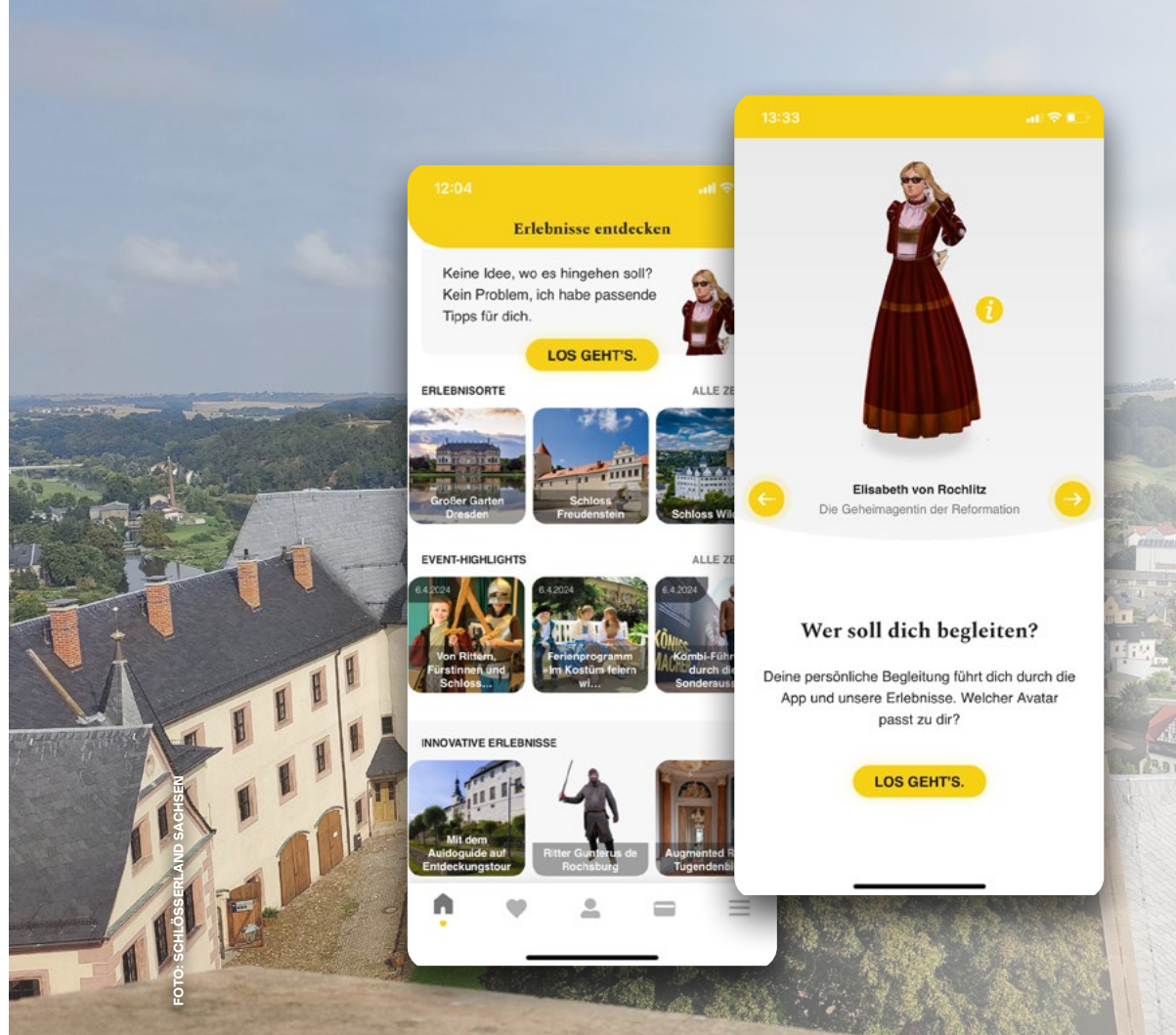
DEUTSCHLAND

fluxguide entwickelt für über 50 Erlebnisorte eine gemeinsame Hub-App. Dank datenbasierter Reiseplanungs-Engine erhalten User eine personalisierte Route. Informationen zu allen Standorten, spannende Multimedia-Touren, AR-Erlebnisse und interaktive Minispiele bei denen Gutscheine gesammelt werden können, runden das Angebot ab.



Mehr zum Projekt.

- Interaktive Karte
- Recommendation Engine
- Personalisierte Reiseplanung
- Ticket Integration
- Infos über alle Angebote & Events



# Stiftung Preußische Schlösser & Gärten Berlin Brandenburg

POTSDAM, DEUTSCHLAND

fluxguide entwickelt einen Online Collection Explorer für die Sammlung Ostasiatischer Porzellane. Das digitale Archiv ist als Web-Applikation für Mobile und Desktop verfügbar und kann um weitere Sammlungen ergänzt werden. Durch spannende Contenttypen (z.B. annotiertes Bild „Storyimage“) kann die Sammlung interaktiv erkundet werden.

Collection  
Explorer

360° Bilder &  
Filterfunktion

Storytelling  
& Glossar

Modular  
erweiterbar



Mehr zum Projekt.

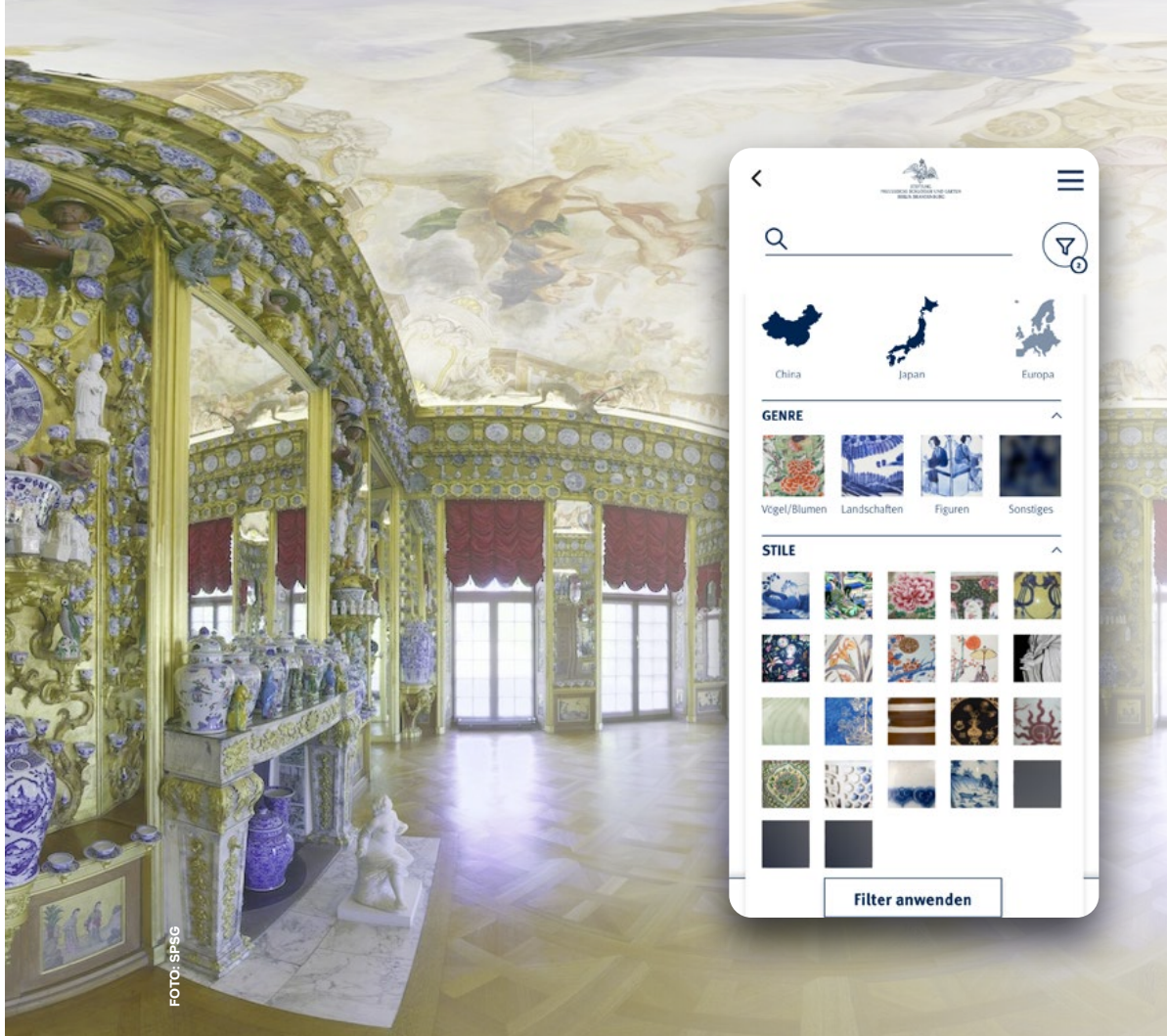
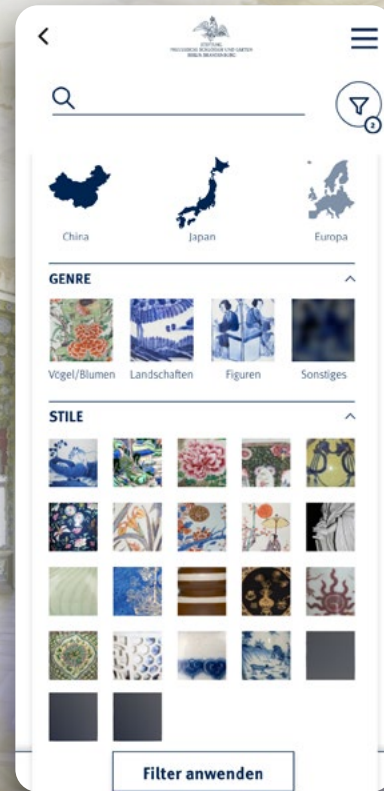


FOTO: SP5G



# Technologiepartner für F&E Projekte

Wir engagieren uns aktiv in Forschung & Entwicklung. Dank internationalen Kooperationen mit Universitäten und Unternehmen bleiben wir nicht nur am neuesten Stand der technologischen und konzeptionellen Entwicklung, sondern bringen diese signifikant voran. In vielen Bereichen konnten wir uns so als weltweite „First-Mover“ etablieren, z.B. wenn es darum geht, Besucher\*innen Teilhabe durch mobile Technologien zu ermöglichen, Augmented Reality im öffentlichen Raum einzusetzen, Daten mobil zu erheben oder digitale Lernkonzepte für Schulklassen mittels Technologie weiterzubringen.

**Digital Storytelling**

**Data Visualization  
& Exploration**

**Prototyping**

**Pilotierung  
& Evaluation**

**Dissemination  
& Exploitation**



# Workshops, Beratung & Planung

Gute Planung ist alles. Wir haben hierfür ein einzigartiges Workshop-Format für digitale Innovationen im Museum entwickelt. Gemeinsam erkunden wir vor Ort die Möglichkeiten neuer Technologien für den Ausstellungsraum und darüber hinaus. Mit bewährten Methoden und Fachwissen aus der Praxis entwerfen wir mit Ihnen die Besuchererlebnisse von morgen. Dies beinhaltet auch Zeit- und Budgetplanung, sowie die Vorbereitung für Vergaben.

Storytelling & Design Thinking

Feinkonzept & Prototyp

Zeit- & Budgetplan

User Concept Development







## fluxguide – digitale Besuchererlebnisse

### DACH Raum

Deutsches Museum (DE)  
Deutsche Bahn Museum (DE)  
Stiftung Preußische Schlösser &  
Gärten Berlin Brandenburg (DE)  
Mozarteum (AT)  
Wien Museum (AT)  
Museum Rietberg (CH)  
Naturmuseum St. Gallen (CH)

### International

Kennedy Space Center (USA)  
Union Pacific Railroad Museum (USA)  
Virtuality Center (Saudi Arabien)  
Arvo Pärt Centre (Estland)  
Action Mental Health (Irland)  
Sammlung Würth (Italien, Spanien,  
Norwegen, Dänemark, Frankreich,  
Niederlande)