



Kultur neu erleben

Best Practices für Apps, Mediaguides &
digitale Besuchererlebnisse

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
office@fluxguide.com

**Apps &
Mediaguides**

**Sammlungs-
erkundung**

**Ausstellungs-
Installationen**

**Lernplattformen &
Gamified Education**

**Workshops &
Beratung**



Louvre Abu Dhabi

ABU DHABI, VEREINIGTE ARABISCHE EMIRATE

Wir machen die Online-Sammlung des Louvre Abu Dhabi digital erlebbar. Dafür binden wir MuseumPlus, das bestehende Sammlungsmanagement-System (unseres Partners zetcom) als Datenquelle ein. Das erleichtert den Museumsalltag erheblich. Filtermöglichkeiten und verschiedene Ansichten ermöglichen Besucher*innen neue Einblicke in die umfangreiche Sammlung.

Collection
Explorer

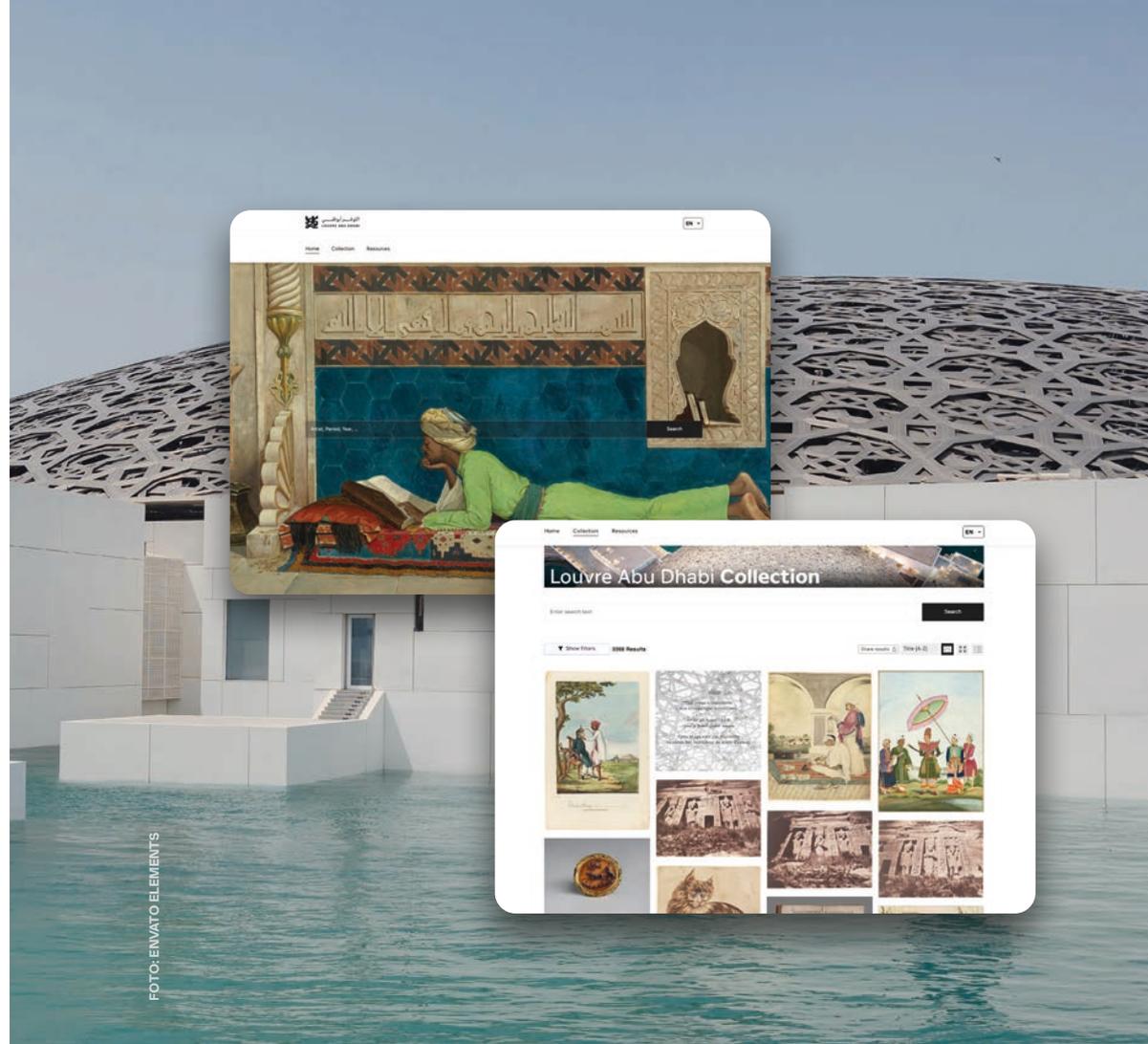
MuseumPlus
Schnittstelle

Sammlungs-
vermittlung

Filter & Suche



Mehr zum Projekt



Archäologische Staatssammlung

MÜNCHEN, DEUTSCHLAND

Mit dem „Spiel der Schlange“ haben wir ein unterhaltsames Augmented-Reality-Game entwickelt. Besucher*innen werden von AR-Schlange „Sisssi“ anhand von neun Stationen durch die Sammlung geführt und müssen dabei historische Rätsel und Aufgaben lösen. Dabei lernen sie spielerisch mehr über archäologische Artefakte und Zusammenhänge.

Augmented
Reality

Konzept & Drehbuch

Gamification

Avatarbasiertes
Storytelling



Mehr zum Projekt



FOTO: FLUXGUIDE

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



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



FOTO: STEFAN KARL



Mehr zum Projekt

Breckenridge Tourism Center

BRECKENRIDGE, USA

Für Breckenridge, eine beliebte Tourismus-Region in Colorado (US), haben wir eine kompakte Outdoor-App entwickelt. Tourentips, GPS-Karten und Transitinfos versorgen Besucher*innen mit allen wichtigen Infos. Bedürfnisgerechte Funktionalität im CMS garantiert eine unkomplizierte Handhabe der App auf Kund*innenseite.

Outdoor-App

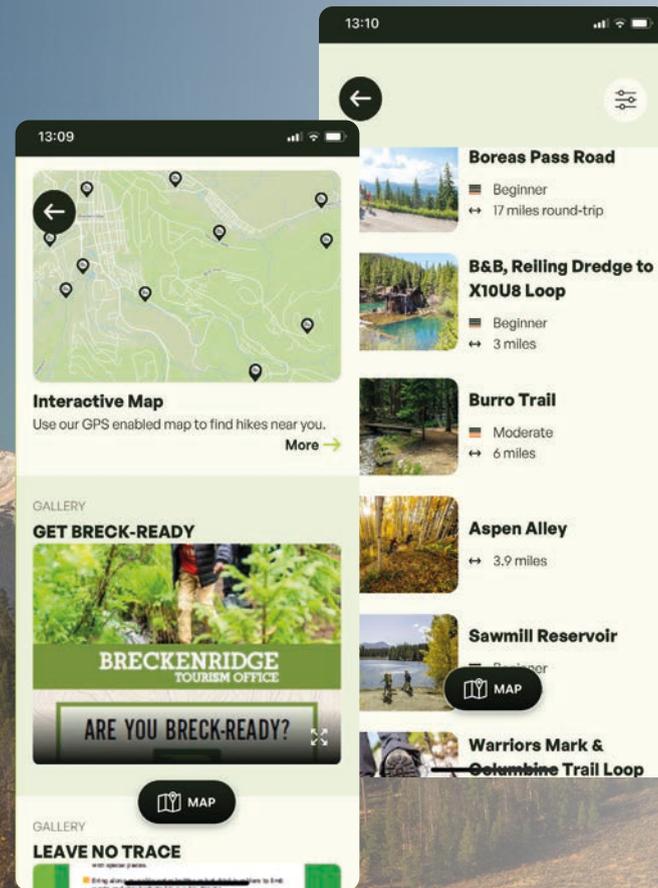
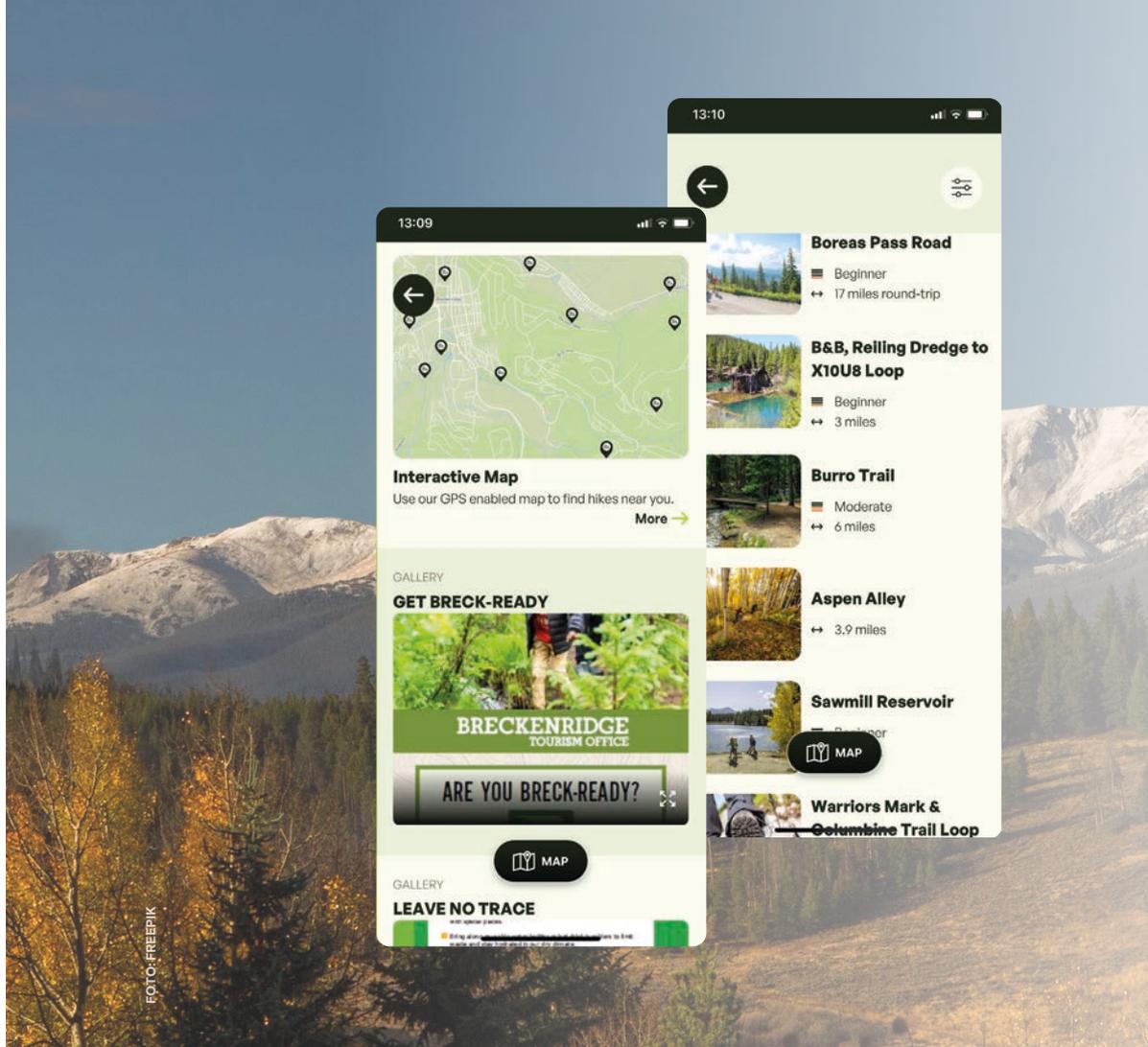
GPS
Karten

Customized CMS

Widgets &
Tips



Mehr zum Projekt



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

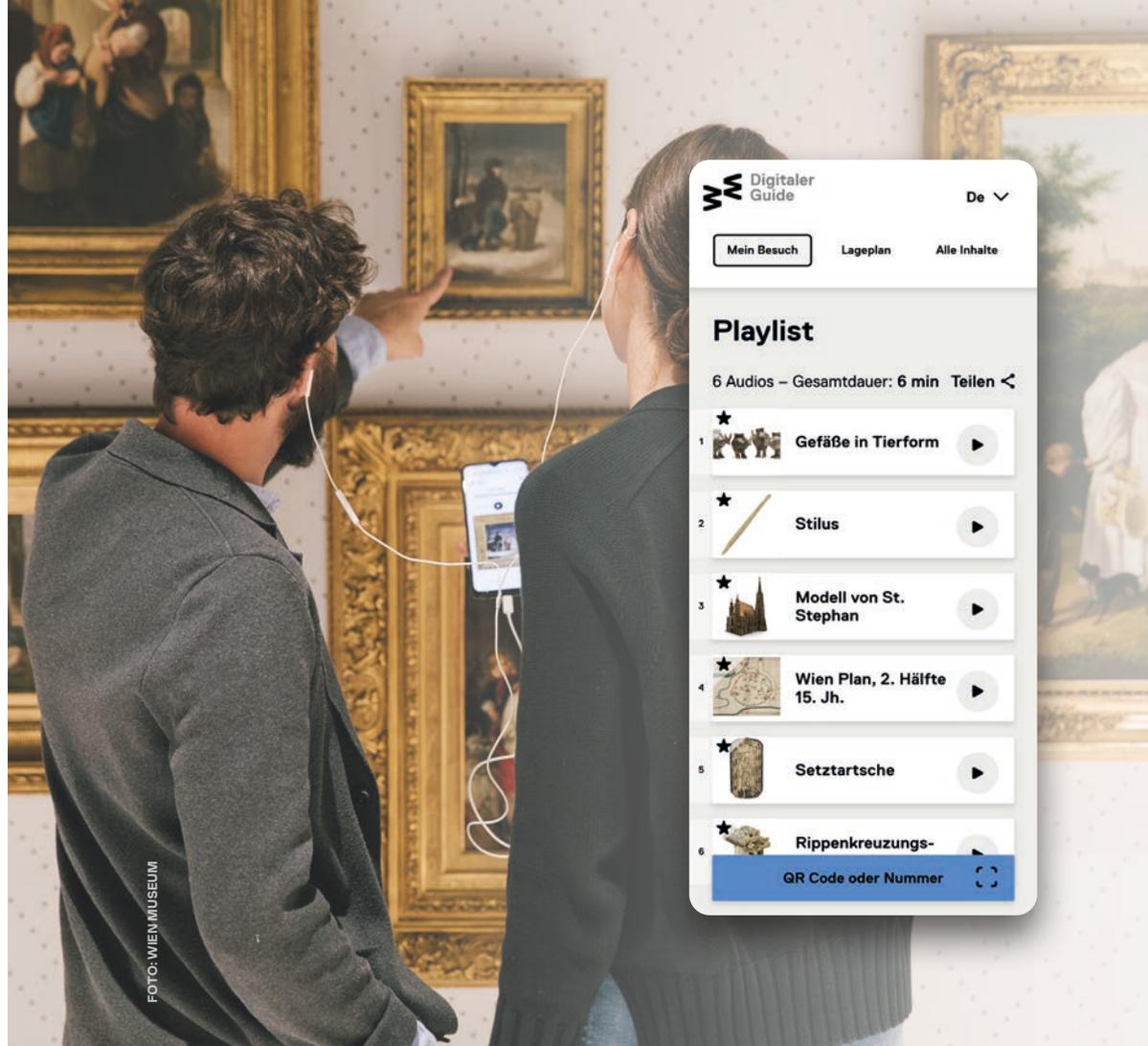


FOTO: WIEN MUSEUM

CHAPTER

DEUTSCHLAND, POLEN, GROSSBRITANNIEN

Für das internationale Forschungsprojekt entwickelten wir die Webseite und die App. User*innen können sich an konkreten Objekten von drei Museen mit dem Thema Rechtspopulismus auseinandersetzen. Für die Quizze entwickelten wir spezielle Features, wie Crowdfedback, Emoji-Stimmungsschieber oder Single & Multiple Choice mit Emoji-Unterstützung.

Webseite & App

Multi Venue

Emoji-Quizze
& Crowdfedback

Interaktives
Lernen



Mehr zum Projekt

CHAPTER

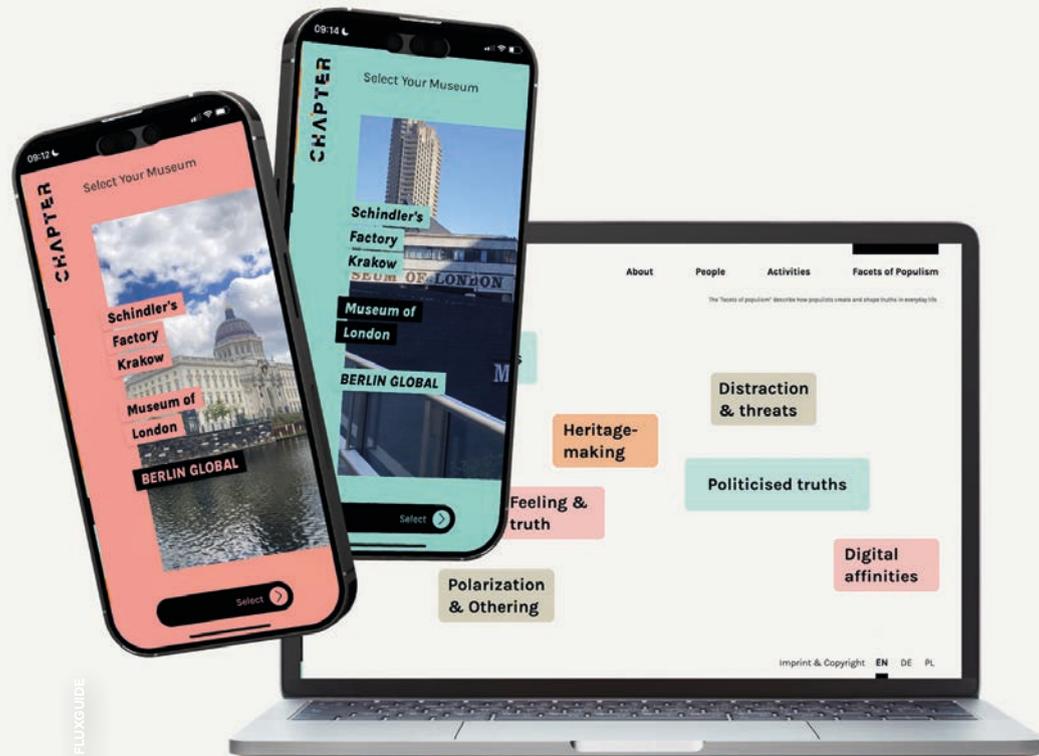


FOTO: FLUXGUIDE

Museum Reinhard Ernst

WIESBADEN, DEUTSCHLAND

fluxguide entwickelte für das neue Museum Reinhard Ernst ein digitales Kunstvermittlungskonzept von der didaktischen Aufbereitung bis zur tatsächlichen Raumumsetzung. Ergebnis ist das sogenannte „Farblabor“, in dem sich vor allem Schulklassen an sechs verschiedenen Stationen kreativ austoben sollen: Der eigene Körper als Pinsel, digitales Farben werfen und mehr erwartet die jungen Besucher*innen.



Mehr zum Projekt

**Digitaler
Kreativraum**

**Gamified
Education**

**Lernerlebnisse
für Schulklassen**

**Interaktive
Installationen**



FOTO: MIRE, ROBERT LICHTENBERG

Landesmuseum Württemberg

STUTT GART, DEUTSCHLAND

Die App des Landesmuseum Württemberg führt als Navigationshilfe durch das Alte Schloss in Stuttgart und bietet gleichzeitig spannende multimediale Inhalte und Touren. Die Navigation innerhalb des Museums erfolgt dynamisch mittels 360°-Bildern und Navigationspfeilen, die via Augmented Reality über den Bildschirm gelegt werden.

Smart Group
Guiding

Virtuelle
Touren

Mehrsprachig &
Barrierefrei

Interaktives
Lernen



Mehr zum Projekt

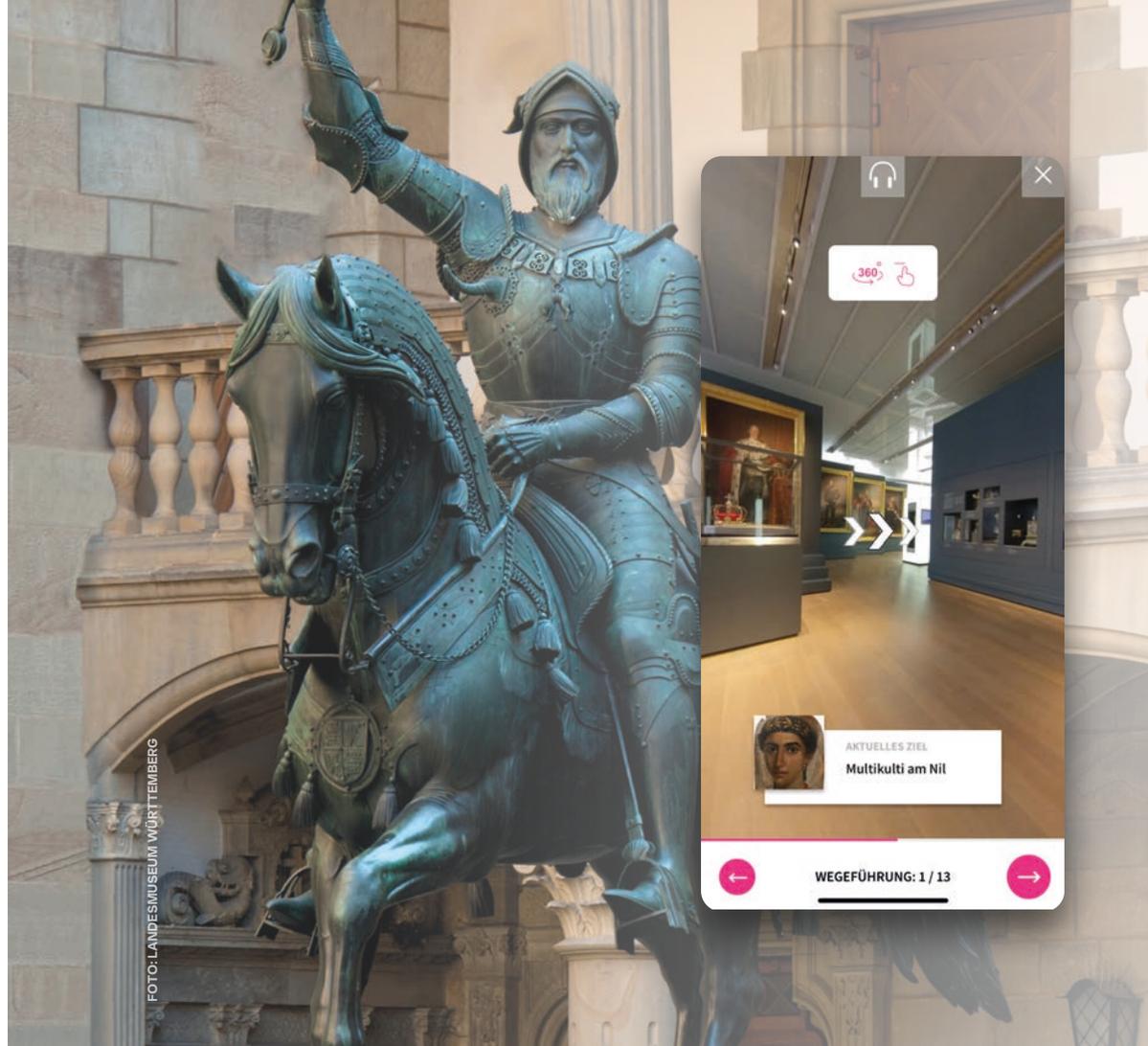


FOTO: LANDESMUSEUM WÜRTTEMBERG



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.

Interaktive Karte

Recommendation Engine

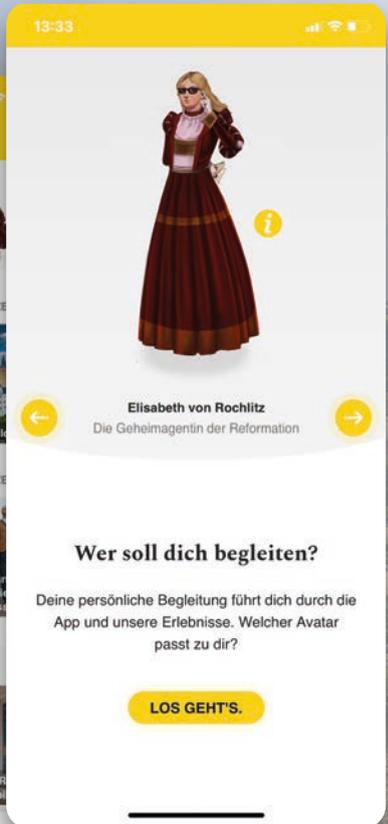
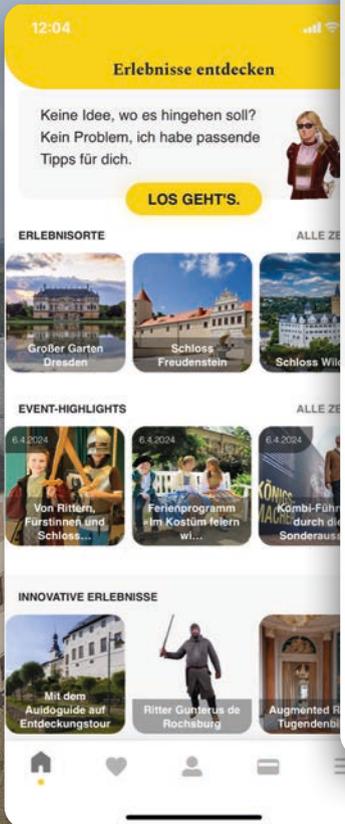
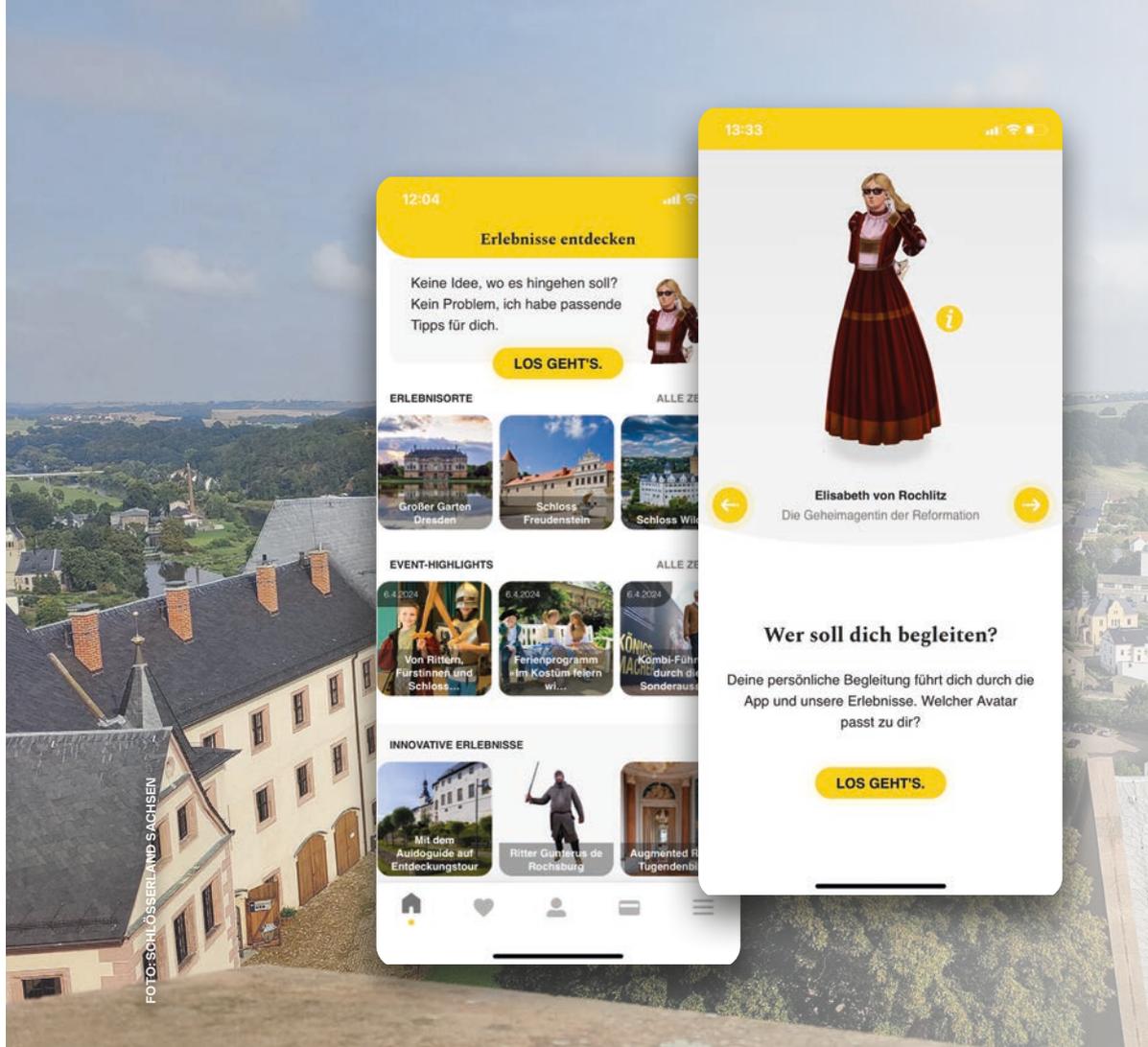
Personalisierte Reiseplanung

Ticket Integration

Infos über alle Angebote & Events



Mehr zum Projekt



Stadt Wiener Neustadt

WIENER NEUSTADT, ÖSTERREICH

In dieser Kooperation mit dem Wiener Verlag Edition5haus erkunden die User*innen auf spielerische Art und Weise die Stadtgeschichte von Wiener Neustadt. Zusammen mit der Zeitreisenden „Maxi“ und ihrem Begleiter dem Hasen Elli lösen sie verschiedene Aufgaben und helfen Maxi damit bei der Reparatur ihrer Zeitmaschine.

Outdoor &
Tourismus

Avatarbasiertes
Storytelling

Interaktive Puzzles
& Quizzes

GPS und
Geofencing

Push Notifications



Mehr zum Projekt



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

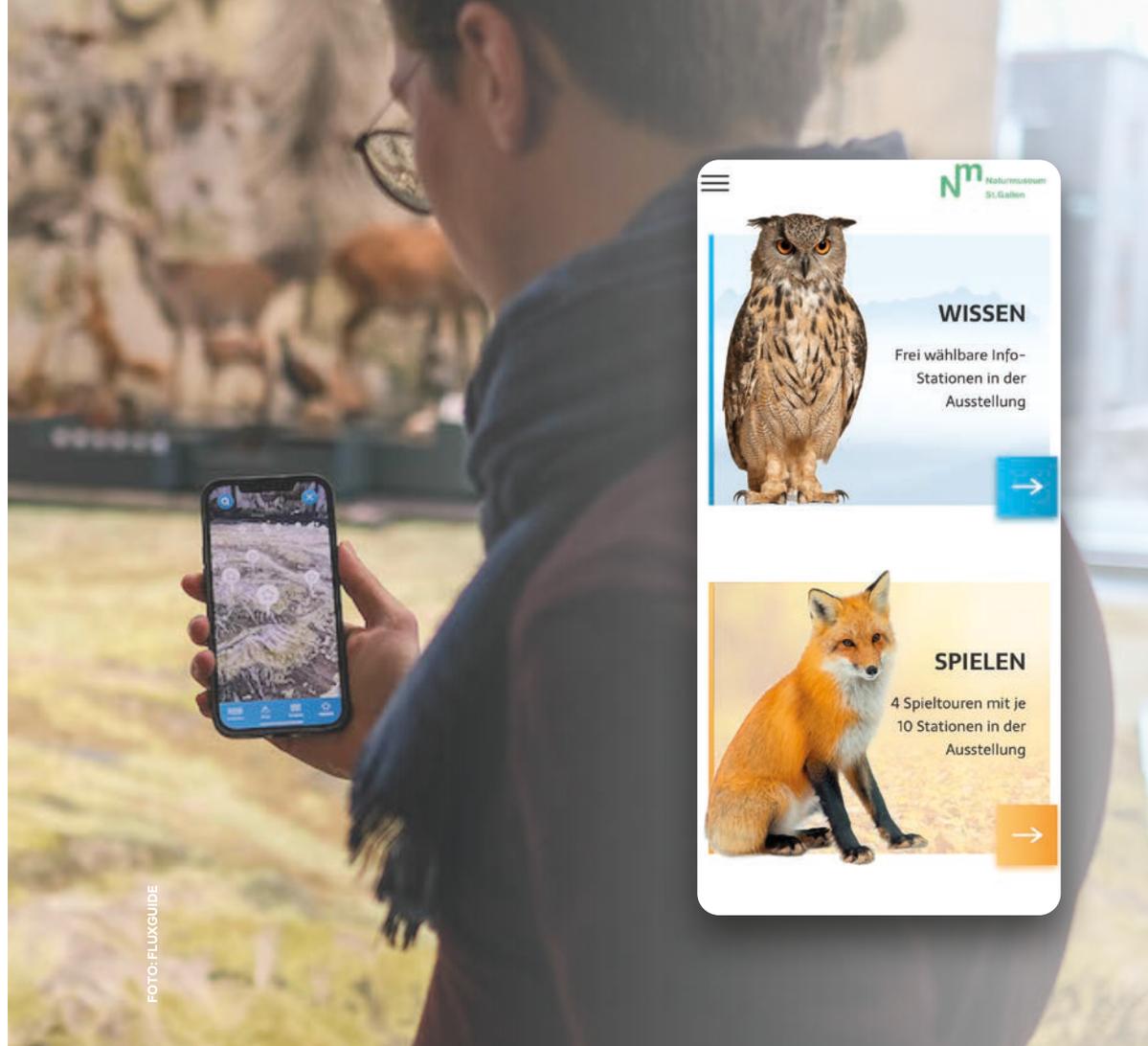


FOTO: FLUXGUIDE

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.



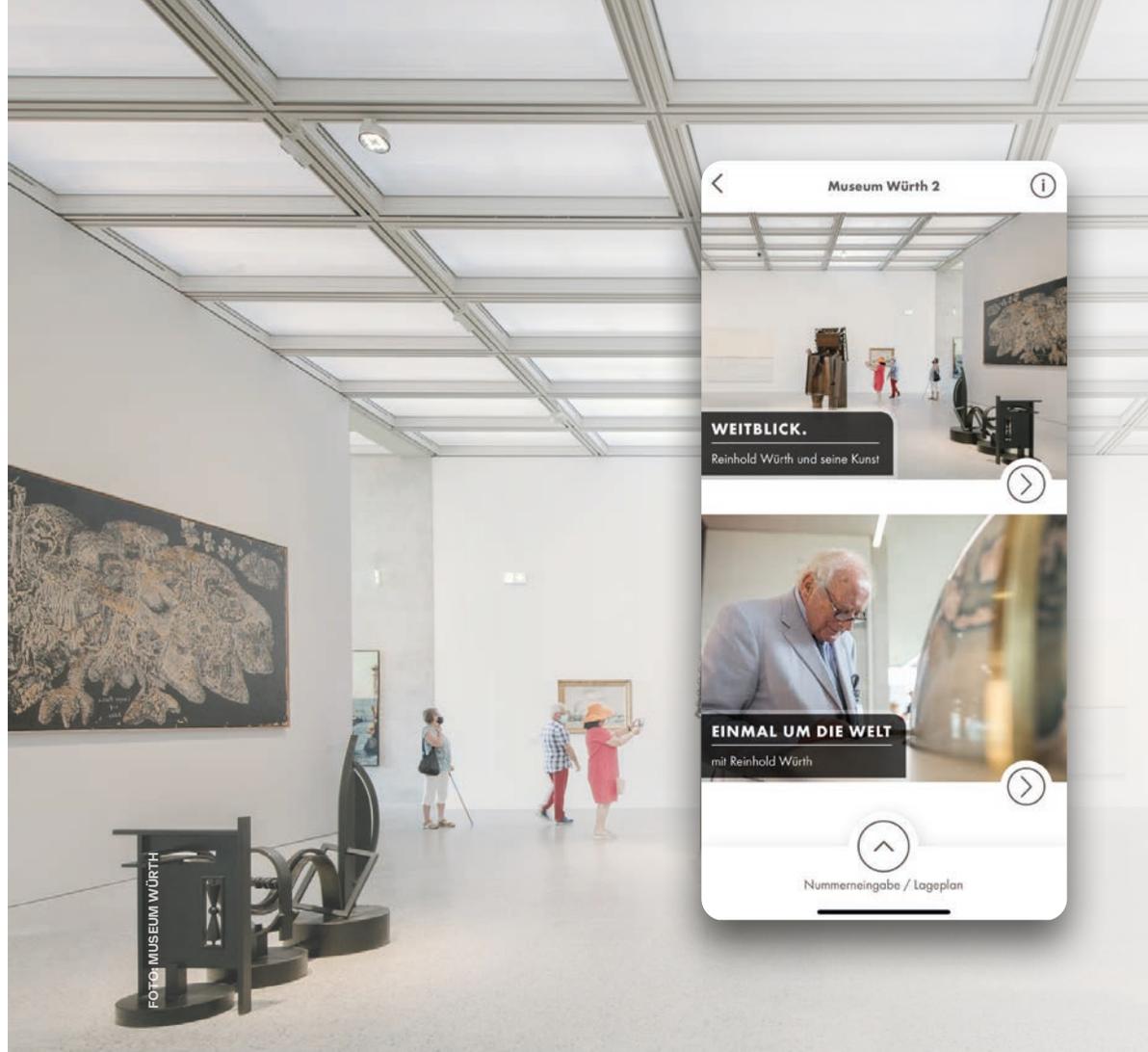
Mehr zum Projekt

Audio &
Multimedia Guide

Multiple
Standorte

Indoor & Outdoor
Navigation

Globus Experience



Kreis Soest

SOEST, DEUTSCHLAND

Für das Jugendamt im Kreis Soest haben wir mit ElternStart! eine App entwickelt, die junge Eltern als verlässlicher Begleiter von der Schwangerschaft bis zu den ersten Lebensjahren mit allen wichtigen Informationen zu Behördengängen, Kindergesundheit und Familienleben versorgt. Erhältlich in sieben Sprachen.

User Profil

Freischalt-
mechanismus

Personalisierter
Kalender

Tagebuchfunktion



Mehr zum Projekt

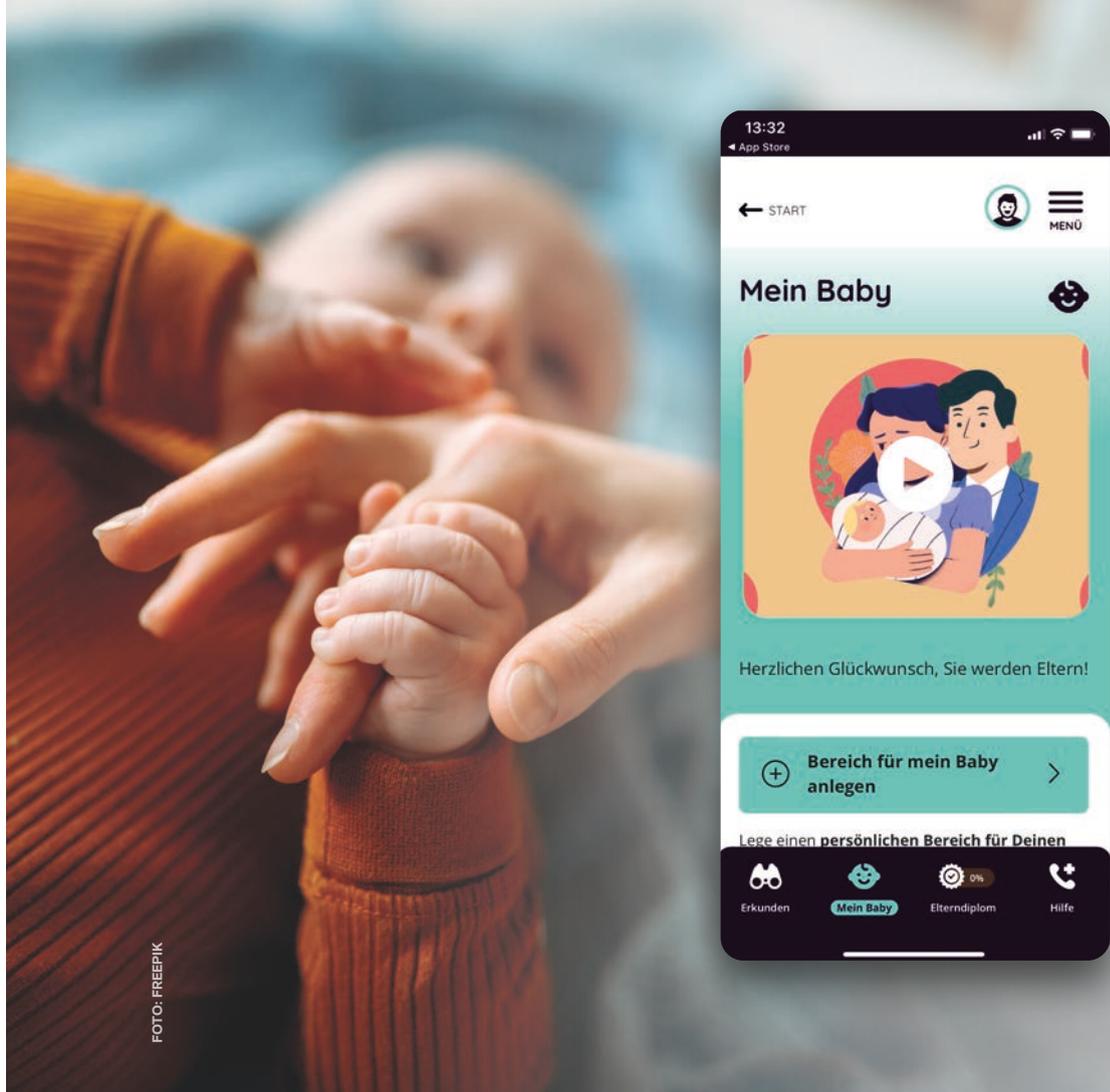


FOTO: FREEPIK

Museum Koenig Bonn

BONN, DEUTSCHLAND

Natur Entdecken Online (NEO) ist eine digitale Lernplattform, welche Inhalte des Museums an Kinder und Jugendliche vermitteln soll. Quizfragen, Suchbilder, Memory-Spiele, Lausch- und Zuordnungsaufgaben warten auf die jungen Entdecker*innen, die gemeinsam mit dem Forscherpaar Koenig auf Expedition gehen oder neue Arten in einer Fantasiewelt collagieren können. Spielerisch wird das Thema Biodiversität vermittelt.



Mehr zum Projekt

**Digitale
Lernplattform**

**Avatarbasiertes
Storytelling**

**Interaktive Spiele
& Quizzes**

**Lernerlebnisse für
Schulklassen**



Green Living Augmented Reality

WIEN, ÖSTERREICH

Im Rahmen des F&E-Projekts GLARA entwickelt fluxguide eine innovative Lösung für die Bürger*innenbeteiligung an der Stadtentwicklung. Intuitive digitale Anwendungen wie AR/VR-Technologien und neue Methoden der Visualisierung werden genutzt, um die Auswirkungen von Grünanlagen auf unser Mikroklima zu vermitteln.

Forschung & Entwicklung

Augmented Reality

Virtual Reality

Digitale Visualisierung



FOTO: GLARA



Mehr zum Projekt

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 – Wir machen Wissen digital erlebbar

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)
Louvre Abu Dhabi (Saudi Arabien)
Arvo Pärt Centre (Estland)
Action Mental Health (Irland)
Sammlung Würth (Italien, Spanien,
Norwegen, Dänemark, Frankreich,
Niederlande)