



fluxguide

Digitale Besucherlebnisse



FOTO: WIEN MUSEUM

Wir machen Wissen digital erlebbar.

Als spezialisierter Softwarepartner und Digitalagentur unterstützen wir Museen und Kultureinrichtungen dabei, Inhalte in zukunftsweisende **digitale Besuchererlebnisse** zu verwandeln. Seit fast 15 Jahren entwickeln wir hochwertige Lösungen – vom intelligenten Mediaguide bis hin zu immersiven Erlebnissen mit Mixed Reality, Gamification und Storytelling. So machen wir Kultur und Wissen weltweit zugänglich und schaffen digitale Besuchserfahrungen, die Besucher*innen begeistern und im Museumsalltag funktionieren.

Deutsches Museum München

MEDIAGUIDE / MIXED REALITY

Der umfassende Guide erschließt eines der weltweit größten Wissenschafts- und Technikmuseen. Ein breites Tourenangebot führt Besucher*innen durch das weitläufige Areal. Dabei sorgen ein interaktiver Lageplan und die standortbasierte Anzeige von Objekten in nächster Nähe für Überblick. Mittels Augmented Reality erwachen ausgewählte Exponate zum Leben und machen komplexe technische Zusammenhänge anschaulich erlebbar. Abgerundet wird das digitale Guiding mit Gamification, Personalisierungsoptionen und barrierefreien Inhalten.

/ Personalisierung

/ Augmented Reality

/ Indoor-Positionierung & Near Me-Anzeige

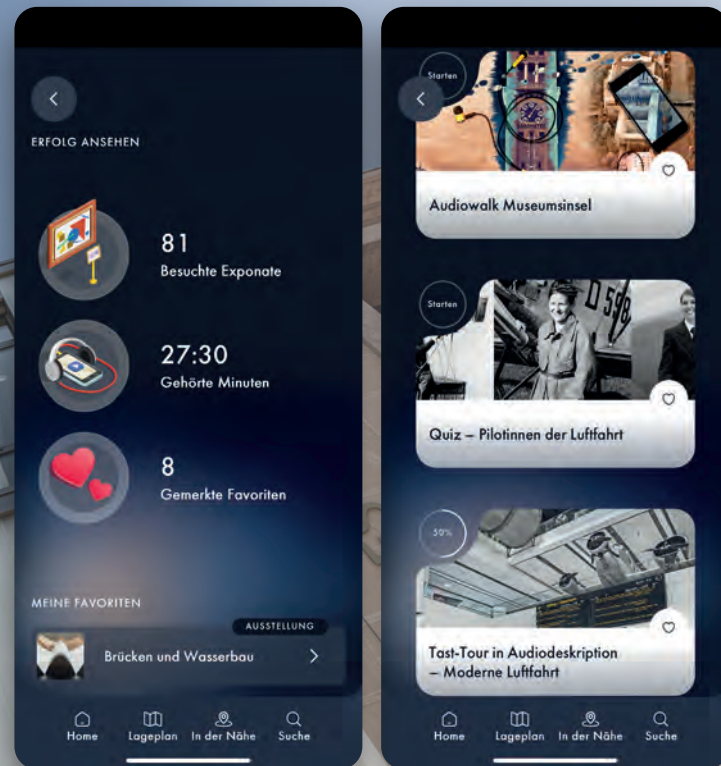


FOTO: DEUTSCHES MUSEUM

Archäologische Staatssammlung München

MIXED REALITY

Um junge Besucher*innen für Archäologie zu begeistern, entwickelten wir das AR-Game „Spiel der Schlange“. Begleitet von der virtuellen Schlange „Sisssi“ erkunden die Gäste neun Stationen, lösen Rätsel und entdecken spielerisch archäologische Geschichte. Wir konzipierten Story und Charaktere und erstellten die digitalen Inhalte – von 3D-Scans und photogrammetrischen Modellen realer Exponate bis hin zu virtuellen Szenen und interaktivem Stage Design für das AR-Game.

- / Augmented Reality
- / Avatarbasiertes Storytelling
- / Gamification



FOTO: FLUXGUIDE

BMW Museum

MEDIAGUIDE

Mit der browserbasierten DigiTour hat fluxguide einen zeitgemäßen digitalen Guide für das BMW Museum in München entwickelt, der den Einstieg in die Ausstellung besonders unkompliziert macht. Über einen QR-Code-Scan tauchen Besucher*innen unmittelbar in die Geschichte und Markenwelt von BMW ein. Speziell entwickelte Gamification-Elemente in der Familientour unterstützen die Vermittlung für junge Autofans, während Inhalte in Leichter Sprache einen barrierearmen Zugang für alle Besucher*innen ermöglichen.

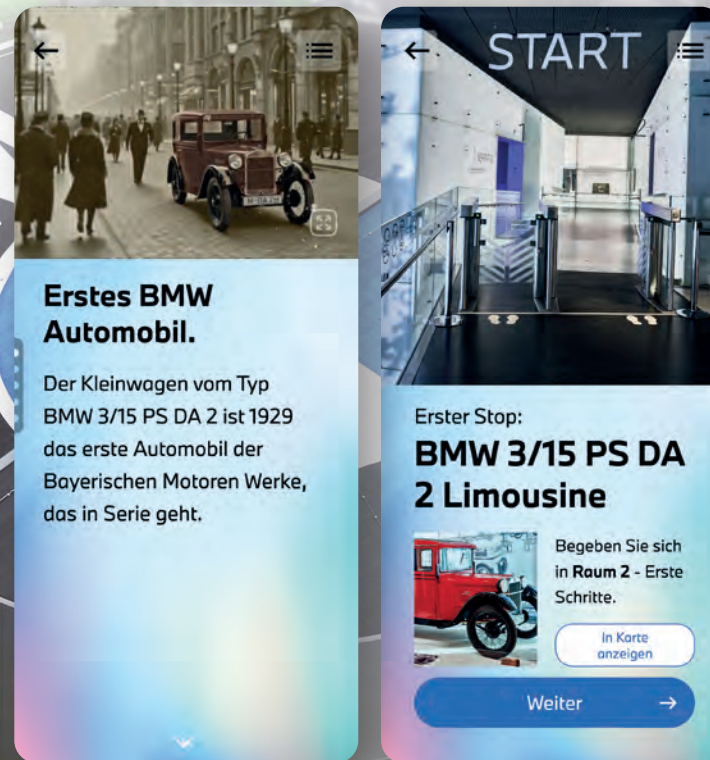
/ Web-App

/ Gamification

/ Barrierefreiheit



FOTO: BMW MUSEUM



Qantas Founders Museum

MEDIAGUIDE / MIXED REALITY

Der Guide erweckt die faszinierende Geschichte der zweitältesten Fluggesellschaft der Welt zum Leben. Immersive VR-Touren ermöglichen es, legendäre Flugzeuge wie die Boeing 747 von innen zu erkunden und machen schwer zugängliche Exponate auch für Besucher*innen mit eingeschränkter Mobilität erlebbar. Interaktive AR-Erlebnisse lassen Gäste zu Flugzeugkonstrukteur*innen werden und die Wunder der Luftfahrttechnik auf spielerische und anschauliche Weise entdecken.

/ Barrierefreiheit
/ Augmented Reality
/ Virtual Reality



FOTO: QANTAS FOUNDERS MUSEUM

Stadt Landshut

MEDIAGUIDE / MIXED REALITY

Der Guide „Landshut Zeitmaschine“ bietet eine abwechslungsreiche Zeitreise durch die Stadt und die Region Landshut. Dabei können Besucher*innen entweder an einer geführten Tour teilnehmen oder den freien Spielmodus wählen. Die App leitet zu historischen Orten und Schauplätzen und erweckt deren Geschichte durch Video-Avatare, sprechende Porträts, AR-Szenen, 360°-Bilder und detailreiche 3D-Objekte zum Leben. Ausgewählte Inhalte lassen sich zudem auf der begleitenden Website entdecken.

/ Augmented Reality
/ 3D-Objekt-Viewer
/ Gamification



FOTO: STADT LANDSHUT

Stadt Wiener Neustadt

MEDIAGUIDE

In Zusammenarbeit mit dem Verlag Edition5haus haben wir eine unterhaltsame Stadttour entwickelt, die die Geschichte von Wiener Neustadt lebendig werden lässt. In der nativen App „Maxi & die Zeitmaschine“ begleiten die Besucher*innen die Zeitreisende Maxi und den Hasen auf einer spannenden Reise durch die Stadtgeschichte. Dabei lösen sie Rätsel und Quizfragen, die sie quer durch die Stadt führen und helfen Maxi, ihre kaputte Zeitmaschine zu reparieren.

- / Avatarbasiertes Storytelling
- / Push Notifications
- / Gamification



Wien Museum

MEDIAGUIDE

Mit unserer App für das Wien Museum können Besucher*innen über 100 Objekte der neuen Dauerausstellung bequem per QR-Code-Scan entdecken. Der digitale Guide bietet thematische Rundgänge, mehrsprachige Informationen und barrierefreie Inhalte. Besonders hervorzuheben ist die Möglichkeit, personalisierte Audio-Playlists zu erstellen, die während des Besuchs oder danach angehört und mit Freund*innen geteilt werden können.

/ Web-App
/ Barrierefreiheit
/ Personalisierung

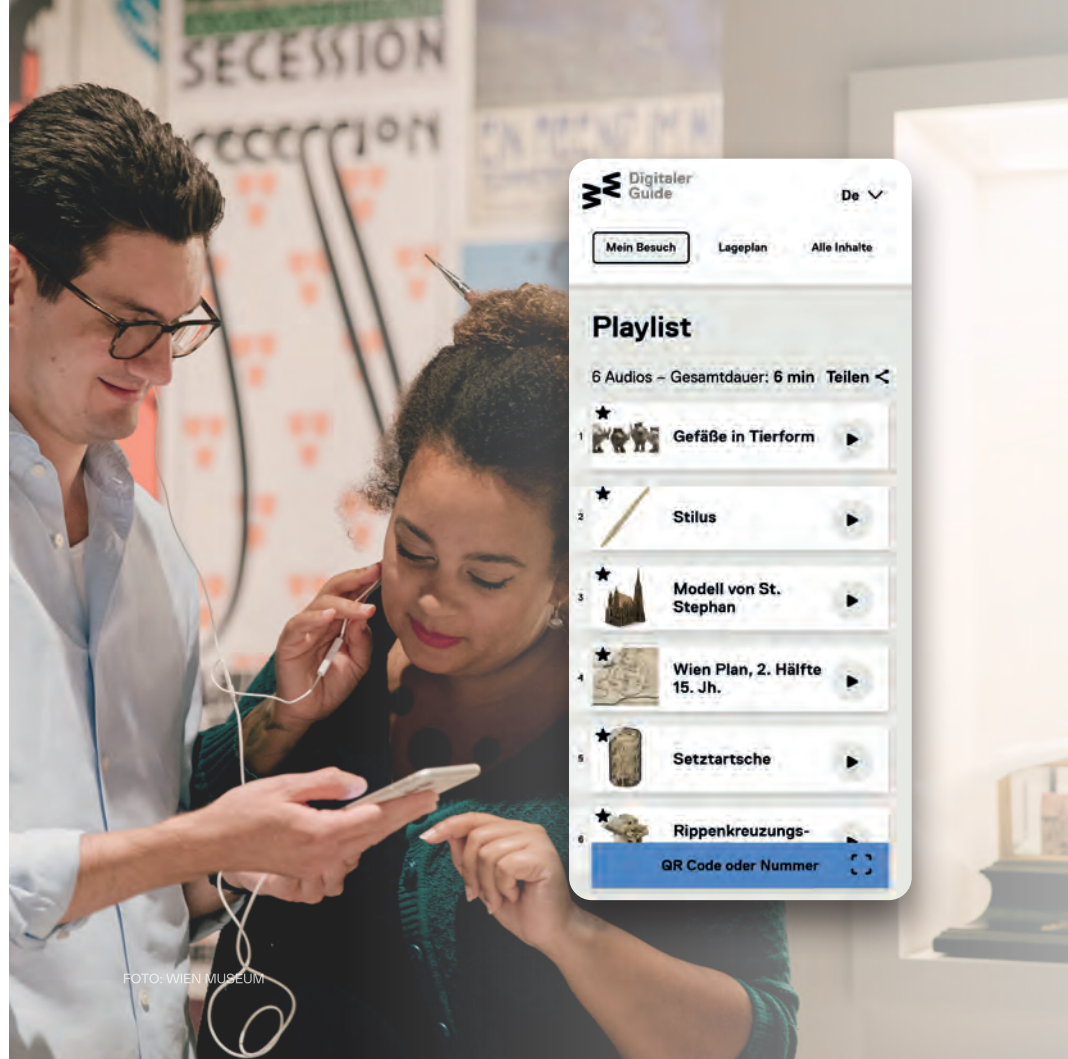


FOTO: WIEN MUSEUM

CHAPTER

MEDIAGUIDE

CHAPTER ist eine interaktive App, die Inhalte von drei Ausstellungen in Berlin, London und Krakau zusammenführt und aufzeigt, wie populistische Strategien wirken. Sie richtet sich vor allem an ein junges Publikum und spricht die Zielgruppe in ihrer Sprache und Ästhetik an. Mit Features wie Crowd-Feedback und von sozialen Medien inspirierten Quizformaten regt der Guide dazu an, eigene Einstellungen zu reflektieren und mit den Perspektiven anderer zu vergleichen. Ergänzt wird die App durch eine begleitende Website.

/ Mehrere Standorte

/ Gamification

/ Multimedia-Touren



FOTO: PIA SCHRAMM

Notaufnahmelager Gießen

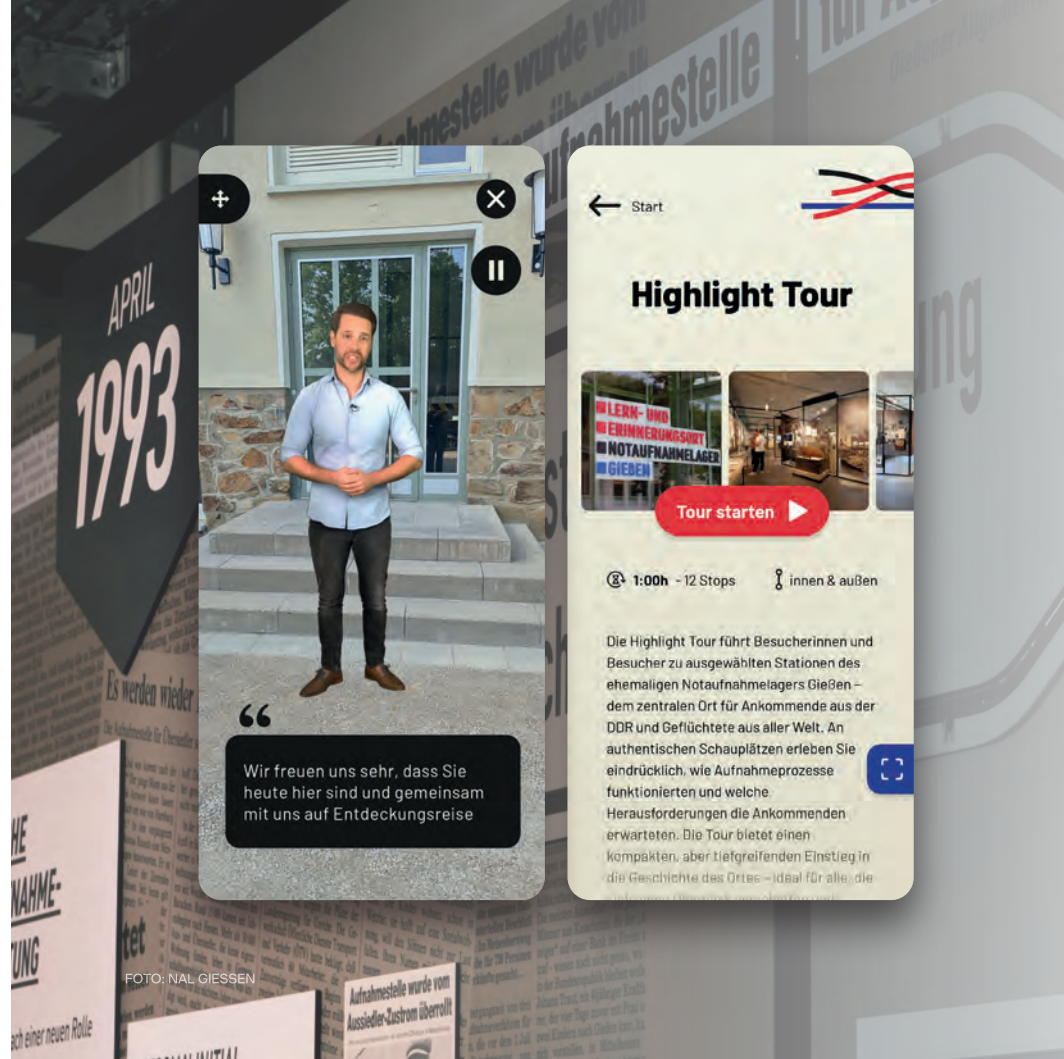
MEDIAGUIDE / MIXED REALITY

Ein digitales Vermittlungskonzept in Form eines Mediaguides macht den Gießener Erinnerungsort für deutsch-deutsche Zeitgeschichte interaktiv und zeitgemäß zugänglich. Der Guide bietet Augmented-Reality-Führungen mit „MrWissen2go“, interaktive AR-Erlebnisse und Quizformate, die historisches Wissen auf anschauliche Weise vermitteln. Mittels optischer Texterkennung und KI wird vertiefendes Wissen zu den Wandtexten digital ausgelagert, sodass Besucher*innen selbst wählen können, wie tief sie eintauchen möchten.

/ Avatarbasiertes Storytelling

/ OCR Texterkennung

/ Gamification



Breckenridge Tourism Center

MEDIAGUIDE

Für die beliebte Tourismusregion in Colorado (USA) haben wir den mobilen Guide „B Like Breckenridge“ entwickelt, der Besucher*innen bei der Erkundung der Region unterstützt. Mit GPS-Karten, Tourentipps und praktischen Serviceinformationen vereint die App alle Kernfunktionen eines Outdoor-Guides. Bedarfsorientierte Features und smarte Workflows im CMS sorgen für einen reibungslosen Betrieb der App für die Auftraggeber*innen, da Bildinhalte automatisch jahreszeitlich angepasst werden.

/ Multimedia-Touren

/ GPS-Karte

/ Automatisierte CMS-Workflows

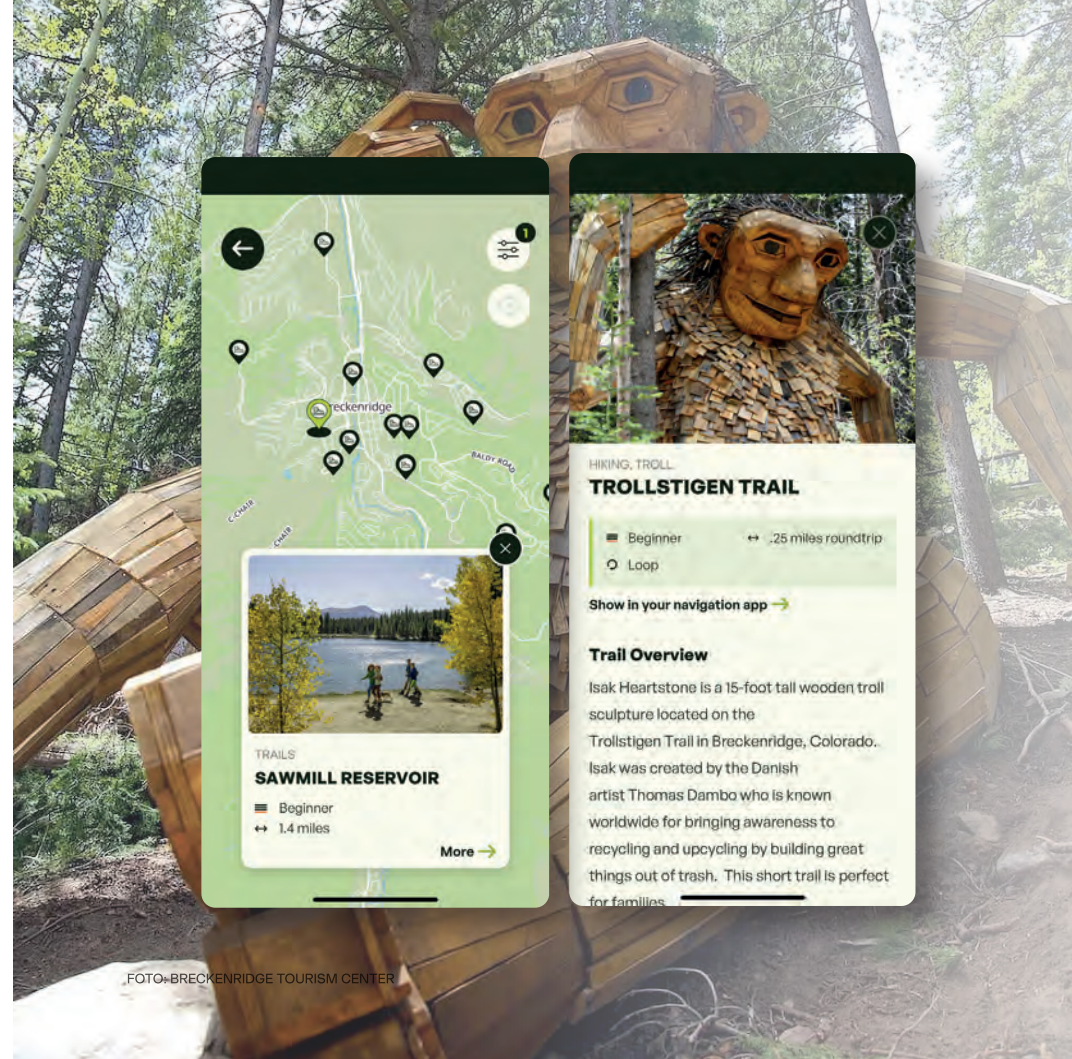


FOTO: BRECKENRIDGE TOURISM CENTER

HistAK Neumarkt

MEDIAGUIDE / MIXED REALITY

Die App „Sagenhafte Landschaften“ führt die Besucher*innen durch das Neumarkter Hochtal und lässt sie zugleich in dessen Sagenkultur eintauchen. Mit AR, 3D-Objekten und Multimedia-Inhalten bietet der digitale Guide ein interaktives Wandererlebnis und enthüllt verborgene Geschichten zu archäologischen Stätten, Mythen und historischen Ereignissen. Damit eröffnet sich nicht nur Tourist*innen, sondern auch der lokalen Bevölkerung eine neue Perspektive auf die Landschaft und ihre Geschichte.

/ 3D-Objekt-Viewer
/ Augmented Reality
/ Gamification

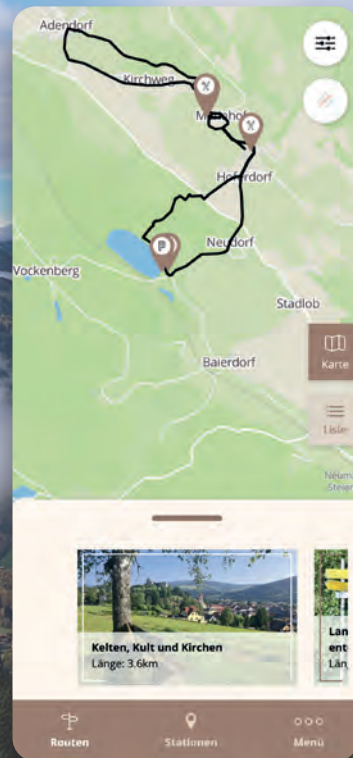


FOTO: HISTAK NEUMARKT

Forstmuseum Silvanum

MEDIAGUIDE / MIXED REALITY

Für die Ausstellung „Wald:Welten“ im Forstmuseum Silvanum in der Steiermark haben wir fünf interaktive Touchscreen-Stationen und eine AR-App mit immersiven digitalen Lernerlebnissen entwickelt. Besucher*innen können virtuell einen Baum fällen, die Holzindustrie aus persönlicher Perspektive erkunden oder mit „Ipsi“, dem sprechenden Borkenkäfer, etwas über Waldökosysteme lernen. Der interaktive Ansatz macht ökologische Zusammenhänge emotional ansprechend und leicht verständlich.

/ Augmented Reality

/ Touchscreen-Stationen

/ Digitale Bildung



FOTO: B. NACHBAGAUER, NATURPARK STEIRISCHE EISENWURZEN

Schlösserland Sachsen

MEDIAGUIDE / MIXED REALITY

Fluxguide entwickelte für über 50 Schlösser in Sachsen eine gemeinsame Hub-App. Dank daten-basierter Reiseplanungs-Engine erhalten die Nutzer*innen eine personalisierte Routenempfehlung. Informationen zu allen Standorten, spannende Multimedia-Touren, AR-Erlebnisse und interaktive Minispiele bei denen Gutscheine gesammelt werden können, runden das digitale Guiding-Angebot ab.

/ Empfehlungs-Engine
/ Hub-App
/ Personalisierung

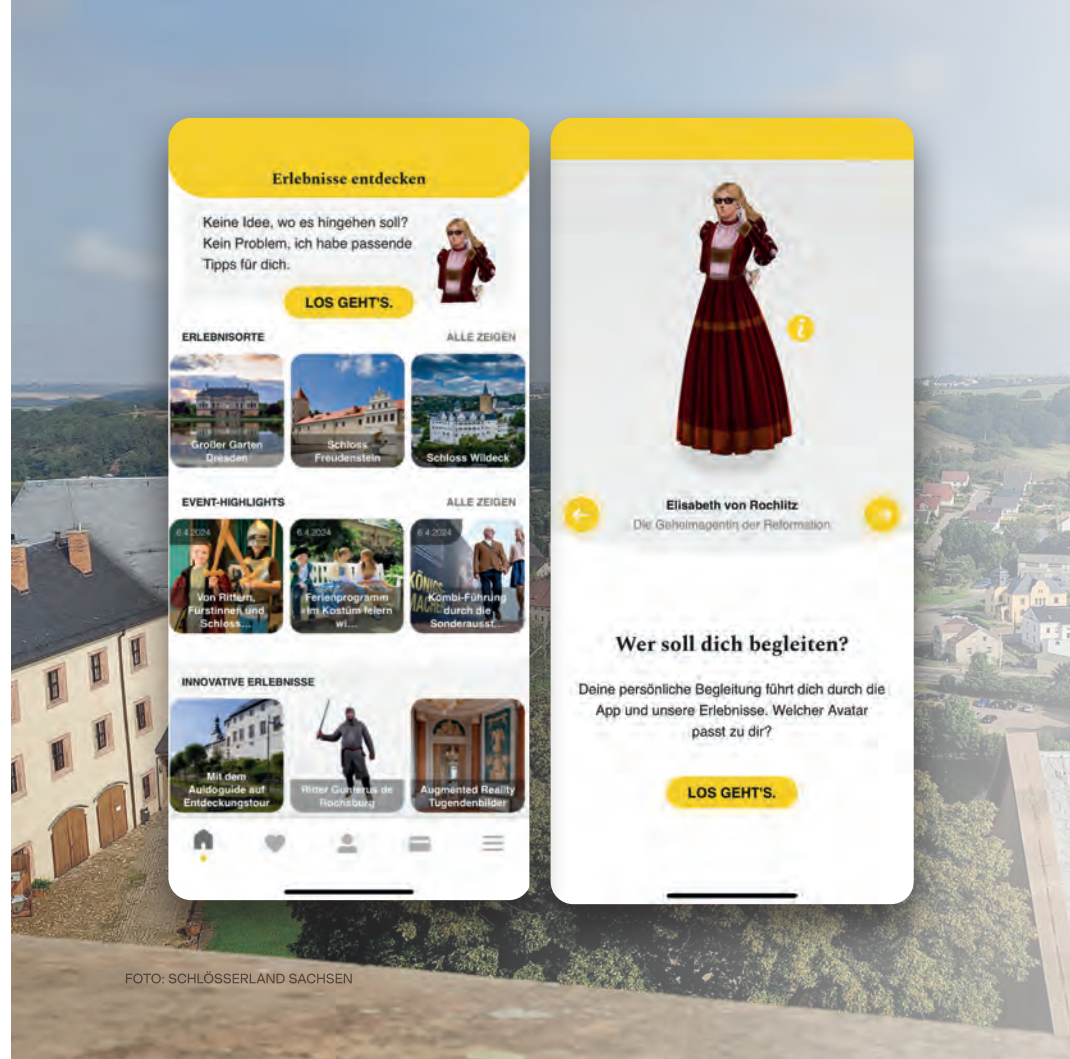


FOTO: SCHLÖSSERLAND SACHSEN

Louvre Abu Dhabi

ONLINE COLLECTION

Die Online Collection des Louvre Abu Dhabi erweitert den begrenzten Ausstellungsraum und ermöglicht eine moderne digitale Erkundung der umfangreichen Sammlung. Über eine Schnittstelle zu MuseumPlus werden bestehende Daten nahtlos integriert. Funktionen wie interaktive Zeitleisten, intelligente Suchvorschläge und 360°-Ansichten laden Besucher*innen ein, intuitiv in die Sammlung einzutauchen und die Objekte im Kontext zu erleben – fast wie bei einem physischen Besuch.

/ Website

/ MuseumPlus API

/ Interaktive Ansichten

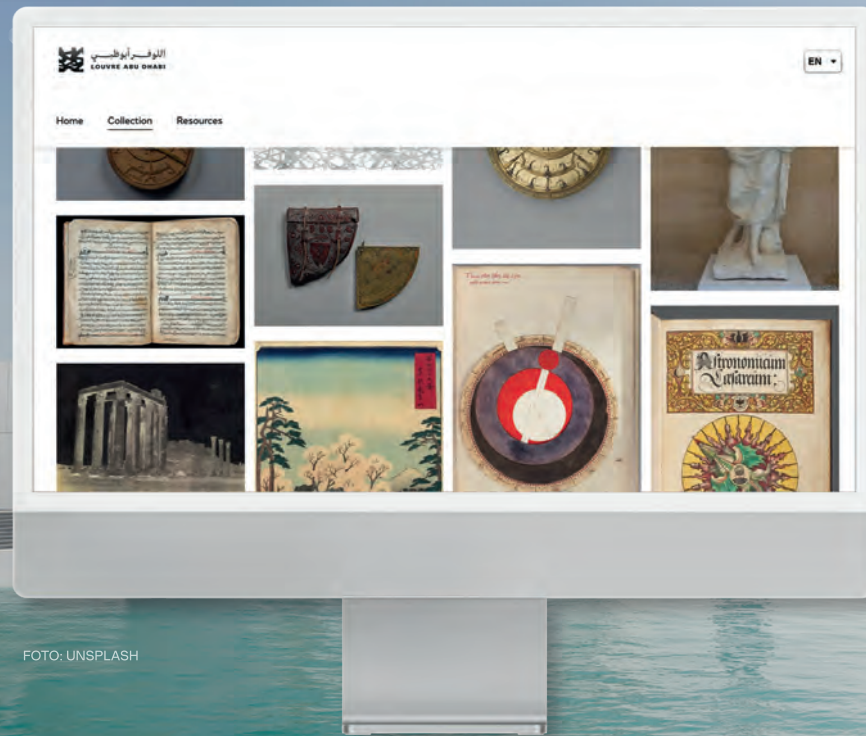


FOTO: UNSPLASH

WestLight Kameramuseum

ONLINE COLLECTION

Die umfassende Sammlung des WestLight Kameramuseums ist nun dauerhaft digital zugänglich. Hochdetaillierte 3D-Ansichten von über 100 ikonischen historischen Kameras geben einzigartige Einblicke in die Entwicklung der Fototechnik und enthüllen feinste Details über Materialität und Fertigung. Mit interaktiven Zeitleisten, intelligenten Filtern und Multimediacontent erhalten Nutzer*innen die Möglichkeit, die Sammlung nach ihren Interessen zu erschließen.

/ Website

/ 3D-Objekt-Viewer

/ Interaktive Ansichten

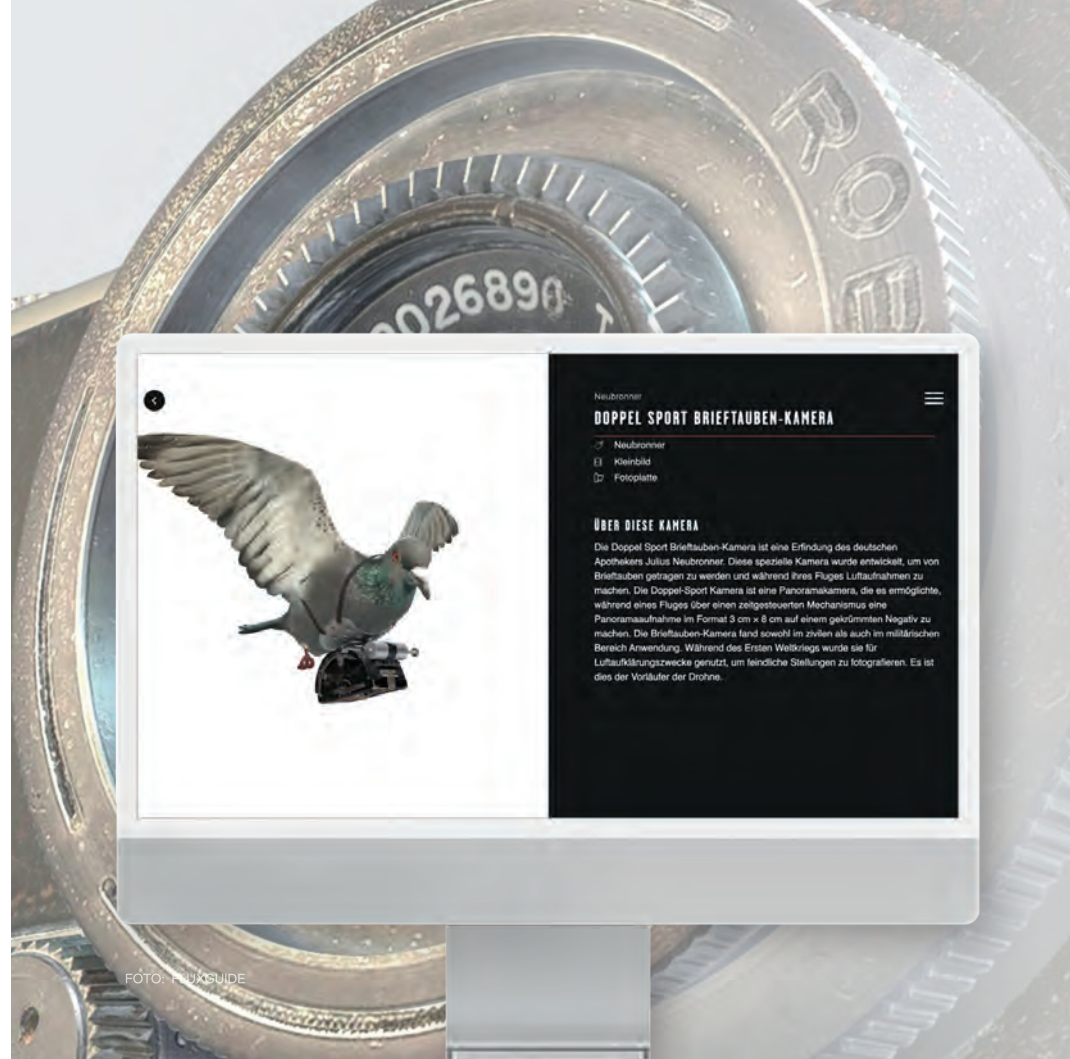


FOTO: FLUXUSIDE

mäander

AI AUDIOGUIDE

mäander ist ein innovativer Audioguide, der mittels KI die reale Umgebung in eine individuelle auditive Erzählung verwandelt: Nutzer*innen bewegen sich frei durch bestimmte Areale und aktivieren damit standortbezogene Inhalte. Die Erzählung passt sich dabei automatisch an Verweildauer, Bewegung und individuell ausgewählte Vorlieben an. So entsteht ein dynamisches Audio-Erlebnis, das sich mit jedem Schritt neu formt und Storytelling für Audioguides auf ein neues Level hebt.

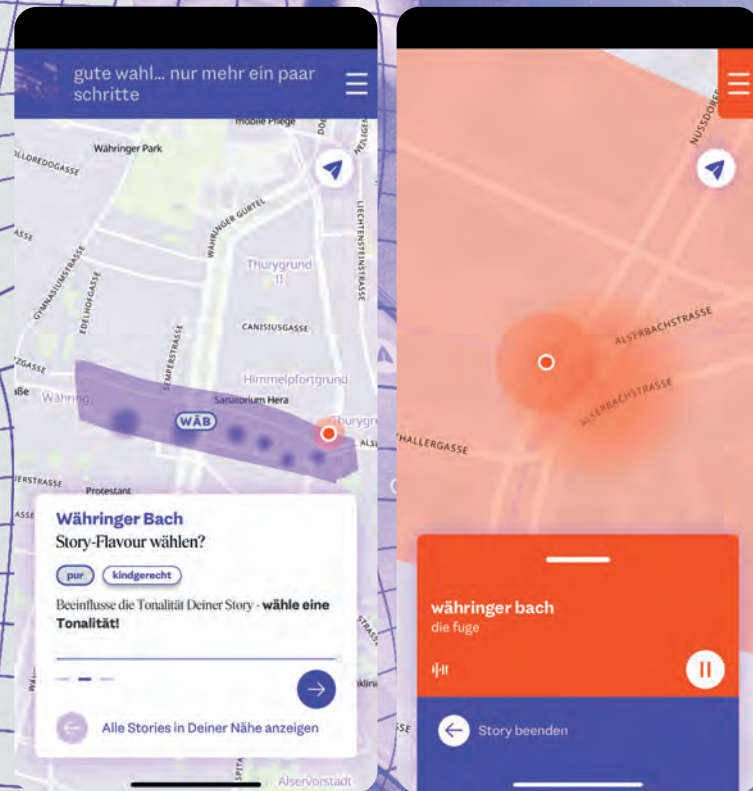
/ Geobasiertes AI Storytelling

/ AI Story

/ AI Speech



FOTO: FLUXGUIDE



Museum Koenig Bonn

DIGITALE LERNPLATTFORM

Für das Museum Koenig Bonn haben wir „Natur Entdecken Online (NEO)“ entwickelt, eine digitale Lernplattform für Kinder und Jugendliche. Mit Rätseln und interaktiven Aufgaben können sie die Artenvielfalt entdecken, auf Expedition mit den Koenigs gehen oder eigene Fantasiearten erschaffen. Durch die Kombination von Storytelling und Interaktion wird das Lernen zu einem echten Abenteuer und vermittelt Wissen über Natur und Biodiversität auf unterhaltsame Weise.

/ Digitale Bildung
/ Gamification
/ Website



MEMORISE

DIGITALE LERNPLATTFORM / MEDIAGUIDE

Im Rahmen des EU-Forschungsprojekts MEMORISE entsteht eine Hub-App und digitale Lernplattform für Gedenkstätten wie Bergen-Belsen und Westerbork. Ziel ist es, das Gedenken an die Opfer der NS-Verfolgung für kommende Generationen zugänglich zu machen. MEMORISE verknüpft Geschichten von Überlebenden und Verfolgten mit zentralen Ereignissen der Zeitgeschichte und ermöglicht es Besuchenden, Inhalte vor, während und nach dem Besuch kontextualisiert zu nutzen. Das Modell ist als skalierbare Lösung für die digitale Vermittlung an Gedenkstätten konzipiert.

/ Digitale Bildung

/ Multimodales Storytelling

/ Datenvisualisierung



Wir machen Wissen digital erlebbar.

www.fluxguide.com | office@fluxguide.com

2026