Kultur neu erleben

Best Practices für Apps, Mediaguides & digitale Besuchserlebnisse

fluxguide

fluxguide

Wir erschaffen individuelle Besuchserlebnisse und entwickeln weltweit neue Möglichkeiten der digitalen Wissensvermittlung – von der Konzeption bis zur Umsetzung (Workshops, Zeit- & Budgetplanung, UI/UX Design & Software Development).

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.

www.fluxguide.com

Apps & Mediaguides

Sammlungs-erkundung

Ausstellungs-Installationen

Lernplattformen & Gamified Education

Workshops & Beratung

FOTO: DEUTSCHES MUSEUM

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 14 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.

FOTO: KENNEDYSPACECENTER.COM

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 & 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.

FOTO: SCHLÖSSERLAND SACHSEN

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.

Avatarbasiertes Storytelling

iBeacon Touch

Gamification & Rewardsystem

Push Notifications

Mehr zum Projekt.

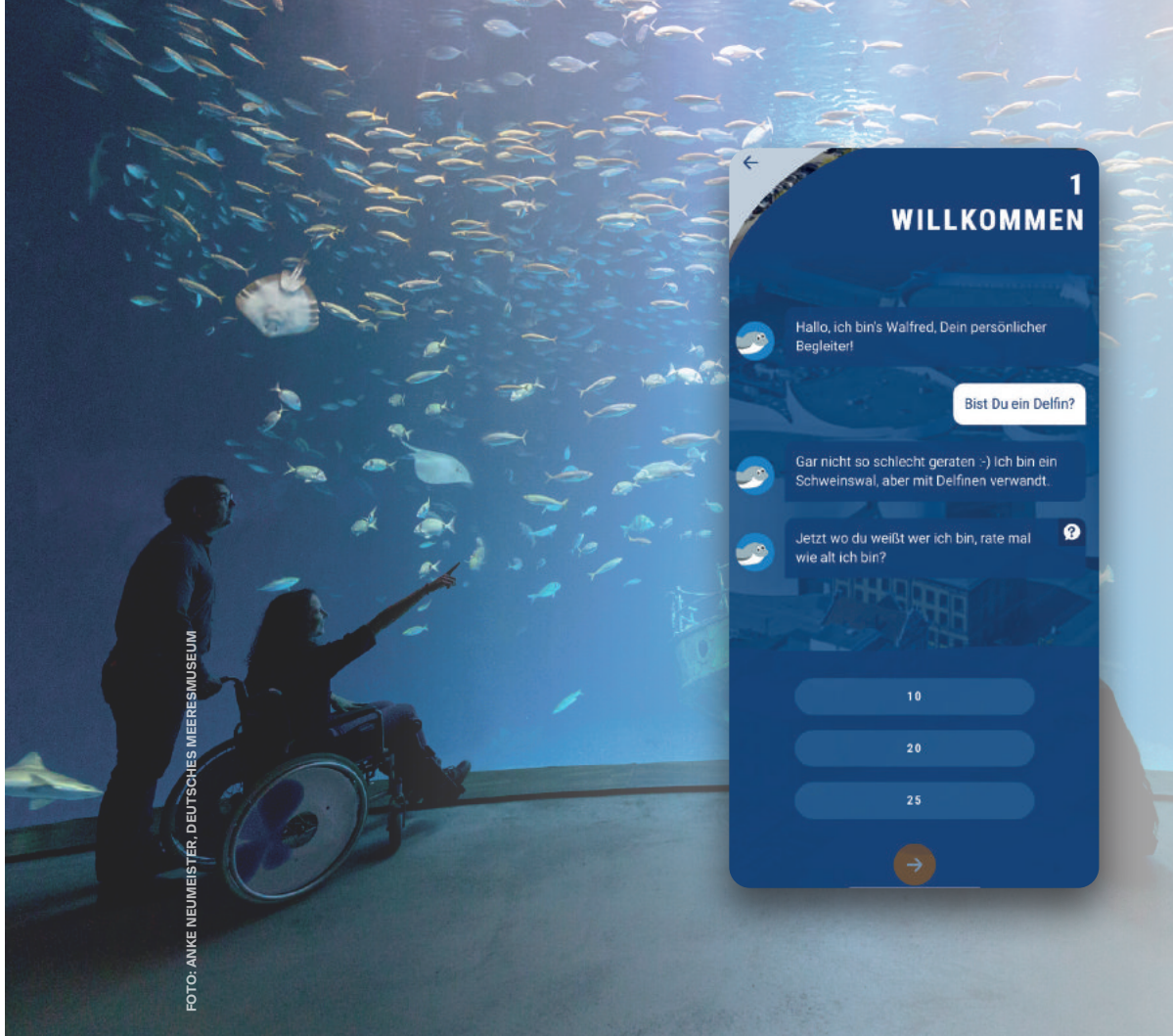


FOTO: ANKE NEUMEISTER, DEUTSCHES MEERESMUSEUM

Landesmuseum Württemberg

STUTTGART, 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.

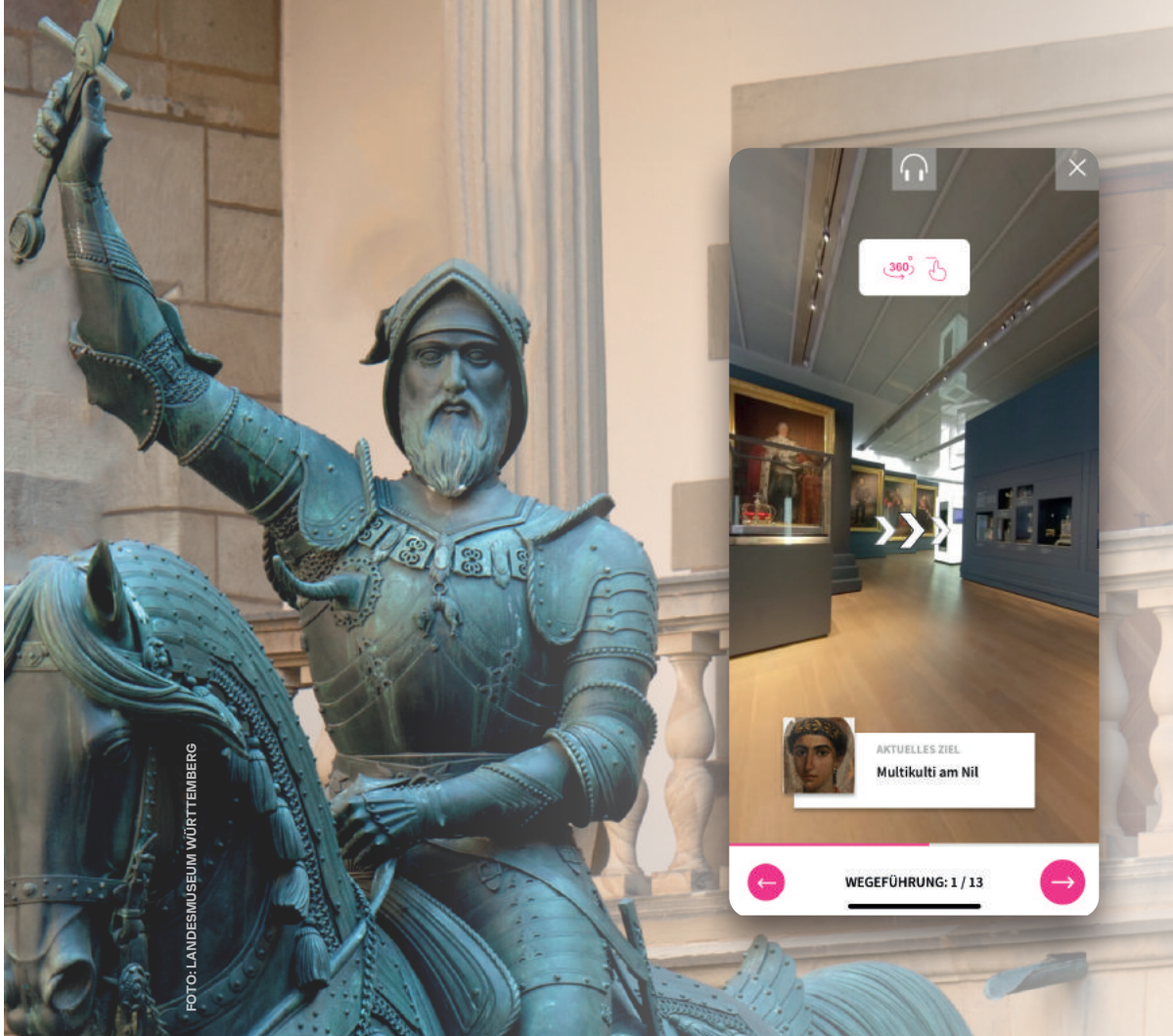


FOTO: LANDESMUSEUM WÜRTTEMBERG

Nationalpark Hunsrück-Hochwald

SAARLAND, DEUTSCHLAND

Die App bietet geführte Touren & Orientierung für Nationaparkbesucher*innen. Interaktive Karten und GPS-Tracking helfen beim Erkunden des Parks. „AR-Ranger“ und Quizaufgaben machen den Besuch zu einem einzigartigen Erlebnis. Auf Smartphones & Tablets für den Besuch vor Ort!

Mediaguide

GPS Location

Augmented Reality

Lernerlebnisse für Kinder

Mehr zum Projekt.

FOTO: NATIONAL PARK HUNSRÜCK-HOCHWALD

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.

Digitaler Kreativraum

Gamified Education

Lernerlebnisse für Kinder

Interaktive Installationen

Mehr zum Projekt.

FOTO: FLUXGUIDE

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.

Digitales Lernen

Multimedia-Glossar

Mehrsprachig & Barrierefrei

Gamified Education

Mehr zum Projekt.

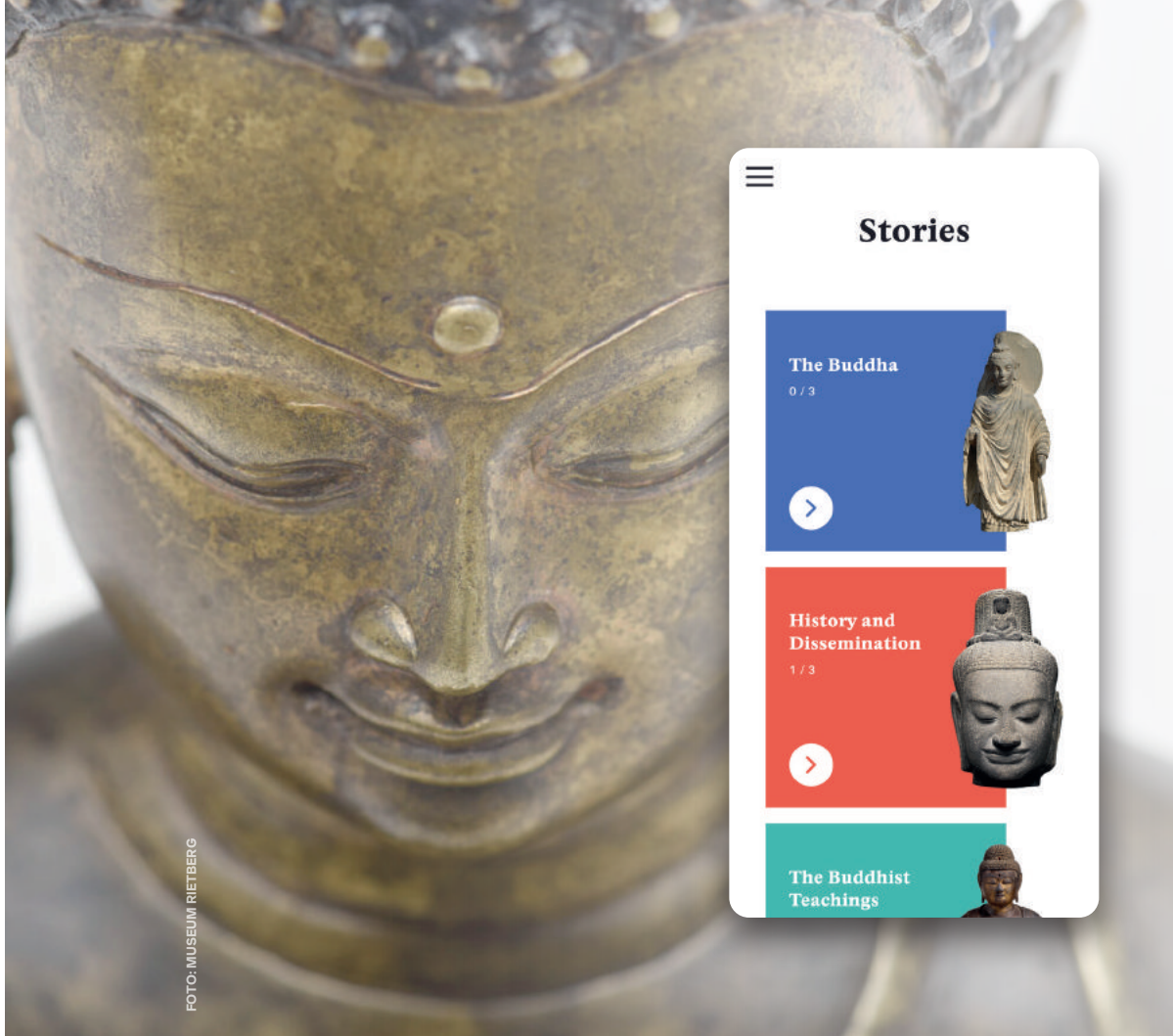


FOTO: MUSEUM RIETBERG

Naturmuseum St. Gallen

ST. GALLEN, SCHWEIZ

Durch Berühren von Knowledge-Spots (iBeacons) werden im Modus „Wissen“ multimediale Inhalte zur Ausstellung vermittelt. Der Modus „Spielen“ bietet Erlebnispfade durch die Ausstellungen mit kurzweiligen interaktiven Aufgaben, einem Punktesystem, Games und einem Abschlussdiplom für tüchtige Naturforscher*innen.

Audio- & Multimedia Guide

Gamified Education

iBeacon Touch

Micro Content & Micro Learning

Mehr zum Projekt.

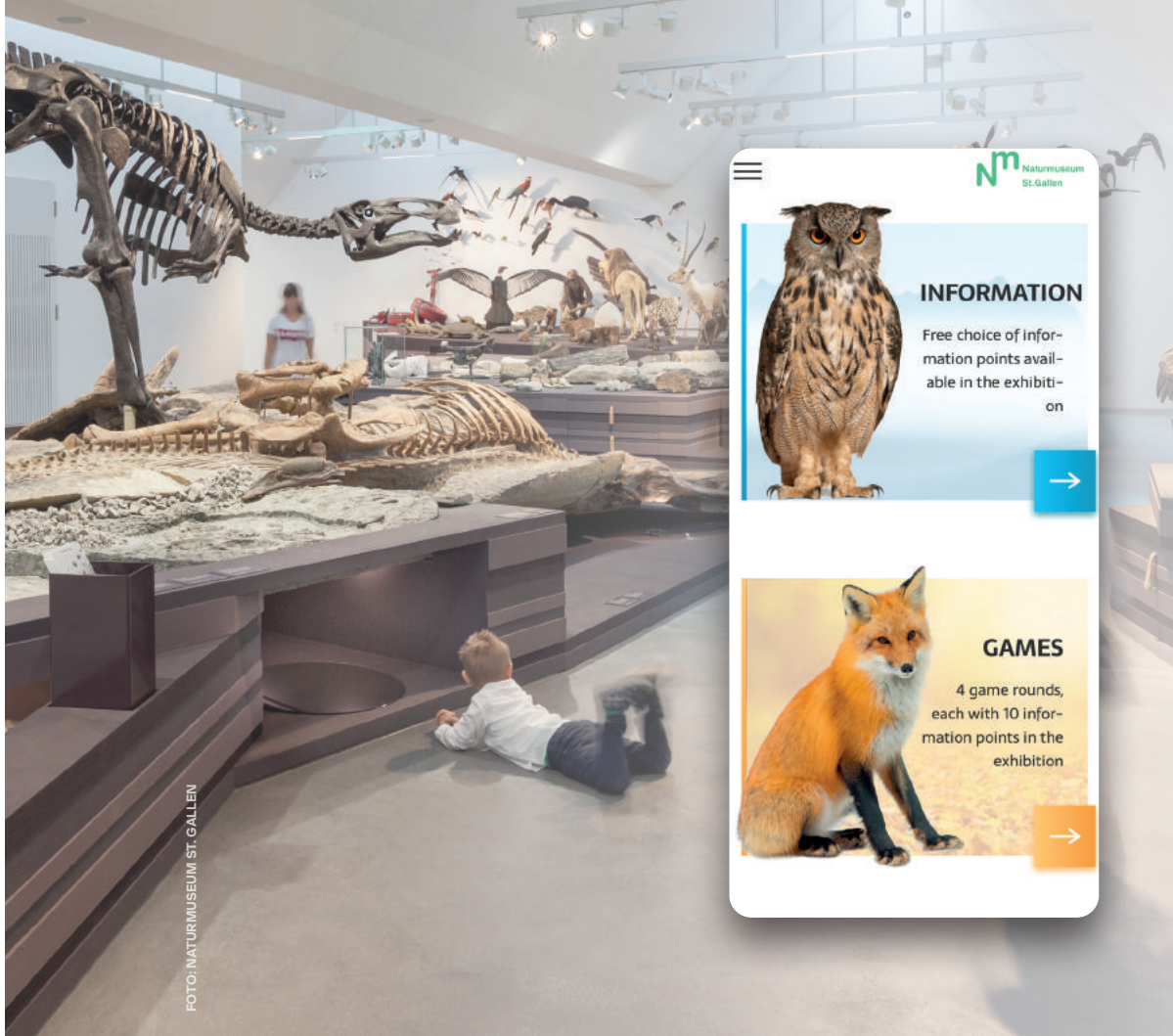


FOTO: NATURMUSEUM ST. GALLEN

Ovilava – Helden der Römerzeit

WELS, ÖSTERREICH

Spielerische Vermittlung von Wels' römischer Vergangenheit unter Verwendung von Augmented Reality. An 9 Orten in Wels lösen die Spieler*innen spannende Aufgaben und sammeln eine Delegation von römischen Helden. Das Spiel verwendet avatarbasiertes Storytelling und Micro-Learning.

Interaktive Kulturvermittlung

Augmented Reality

Erlebnisse im Stadtraum

Micro Content & Micro Learning

Mehr zum Projekt.

FOTO: PSIORI

Kunstsammlungen Chemnitz

CHEMNITZ, DEUTSCHLAND

Die neue Museums-App Virtual van de Velde macht den Besuch mittels AR und Gamification zu einem interaktiven Lernerlebnis: Sprechende Ahnengalerie, AR-Such- & Puzzle Spiel und Platzierung von 3D-Objekten im Raum. Mittels avatarbasiertem Storytelling wird die Geschichte der Villa aus verschiedenen Perspektiven erlebbar.

Gamified Education

Augmented Reality

Avatarbasiertes Storytelling

Multiplayer & Klassenmodus

Mehr zum Projekt.

FOTO: FLUXGUIDE

Würth Collection

DEUTSCHLAND

Die App als persönlicher Begleiter 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.

Audio & Multimedia Guide

Multiple Standorte

Indoor & Outdoor Navigation

Globus Experience

Mehr zum Projekt.

FOTO: MUSEUM WÜRTH 2

Deutsches Bergbau-Museum

BOCHUM, DEUTSCHLAND

Schüler*innen, Familien und Gruppen werden im Museum per App auf eine interaktive Lernreise geschickt: Multimediaguide, Lernplattform, dialogisches Storytelling und Mini-Games. Für ein holistisches Besuchserlebnis 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

Wiener Märkte

WIEN, ÖSTERREICH

fluxguide gestaltet und entwickelt die offizielle App der Stadt Wien zu über 20 Märkten. Standortinformationen, interaktive Marktpläne und Anfahrtswege sind auf dem Smartphone verfügbar. Intelligente Produktesuche, Angebotsnews und 360°-Impressionen runden das Angebot ab.

Interaktives Verzeichnis

Produktsuche

360° Panoramen

Smart City

Mehr zum Projekt.

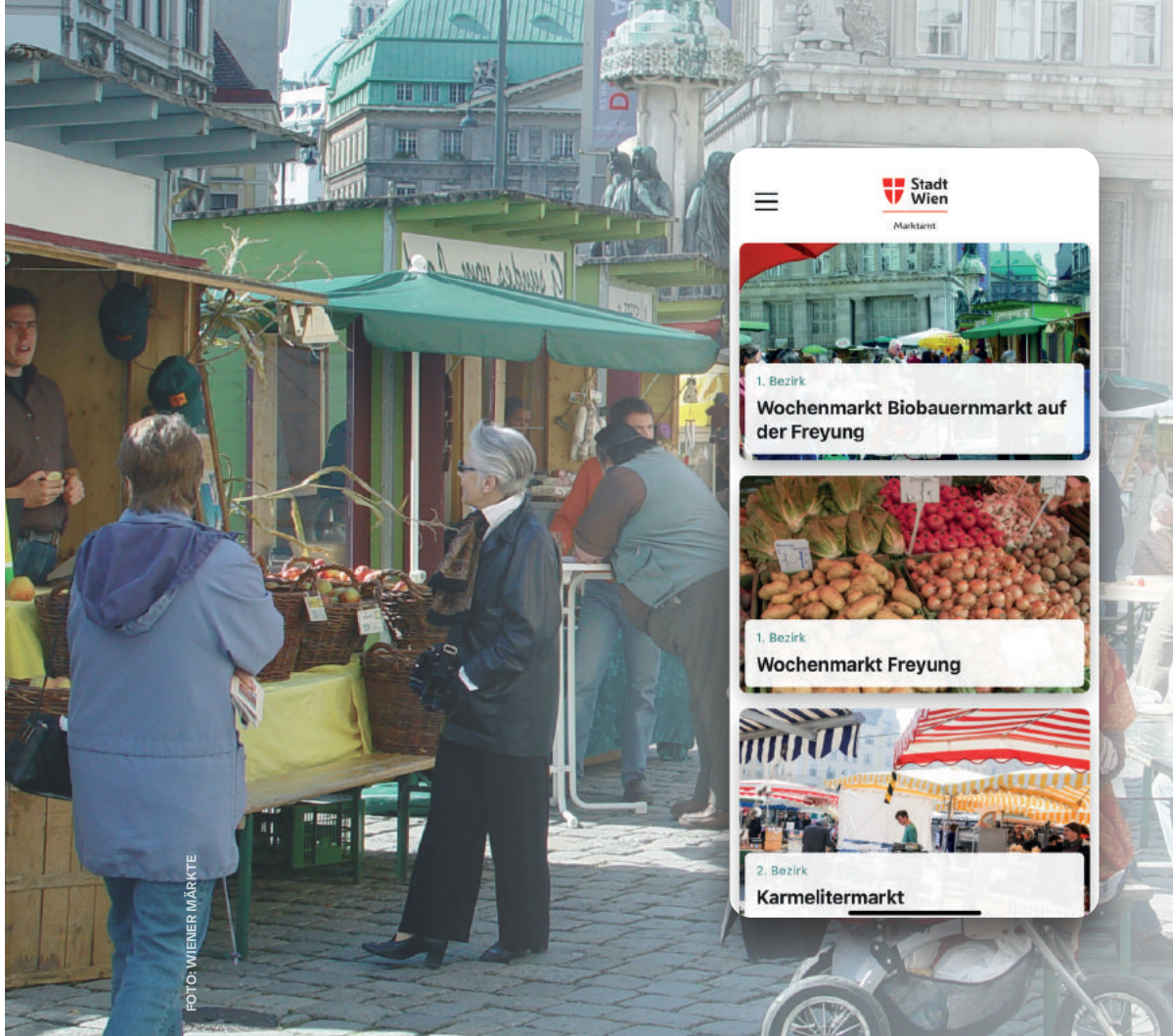


FOTO: WIENER MÄRKTE

OUR Generation

NORDIRLAND & IRLAND

Für das grenzübergreifende Projekt OUR Generation entwickelt fluxguide eine interaktive Serious Gaming App. Ziel des Projekts ist es, Menschen in den Grenzgebieten in Nordirland und Irland eine einzigartige Gelegenheit zu bieten, gemeinsam daran zu arbeiten, emotionale Widerstandsfähigkeit und Frieden für kommende Generationen zu schaffen.

Interaktive Mobile App

Gamification & Rewardsystem

Forschung & Entwicklung

Datenerhebung

Mehr zum Projekt.

FOTO: UNSPLASH

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

Mehr zum Projekt.

FOTO: GLARA

Technologiepartner für F&E Projekte

Durch EU-weite Forschungsprojekte, Kooperationen mit Universitäten und Unternehmen versuchen wir nicht nur am neuesten Stand der technologischen und konzeptionellen Entwicklung zu bleiben, sondern vielmehr diese signifikant weiter zu entwickeln. In vielen Bereichen konnten wir uns so als weltweite „First-Mover“ etablieren, z.B. wenn es darum geht, Besucher*innen-Partizipation durch mobile Technologien zu ermöglichen, Augmented Reality im öffentlichen Raum einzusetzen, Daten mobil zu erheben oder die Einbindung von Schulklassen in neuester Vermittlungstechnologie weiterzubringen.

Digital Storytelling

Data Visualization & Exploration

Prototyping

Pilotierung & Evaluation

Dissemination & Exploitation

FOTO: FLUXGUIDE HOLOMUSE

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 Besuchserlebnisse von morgen. Dies beinhaltet auch Zeit- und Budgetplanung, sowie die Vorbereitung für Vergaben.

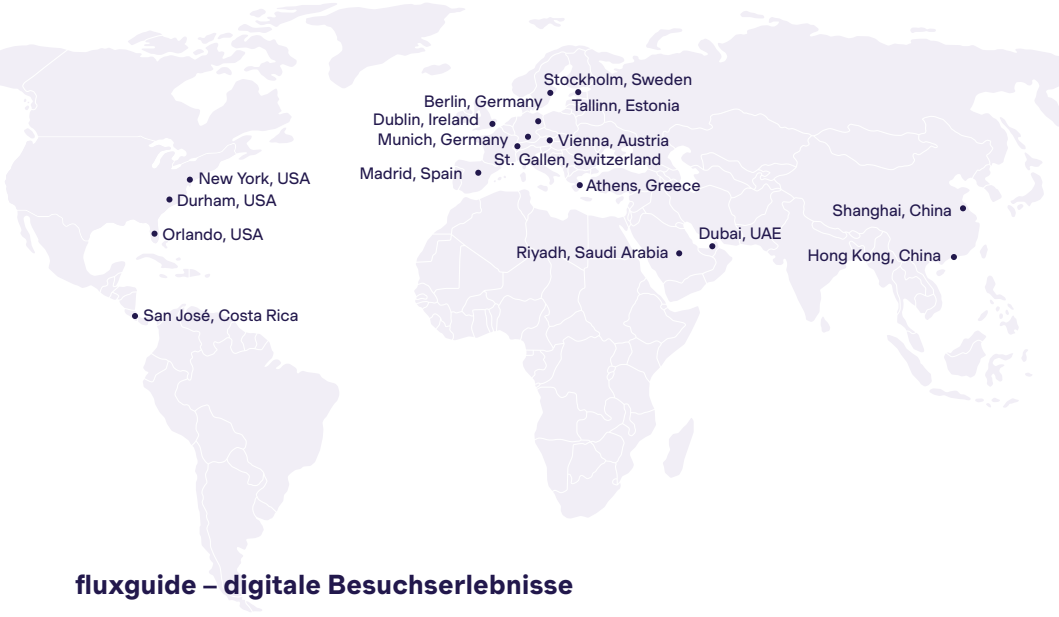
Storytelling & Design Thinking

Feinkonzept & Prototyp

Zeit- & Budgetplan

User Concept Development

FOTO: DEUTSCHES MUSEUM



fluxguide – digitale Besuchserlebnisse

DACH Raum

Deutsches Museum (DE)
Mozarteum (AT)
Wien Museum (AT)
Stiftung Preußische Schlösser & Gärten Berlin Brandenburg (DE)
Naturmuseum St. Gallen (CH)
Museum Rietberg (CH)
Nationalpark Hunsrück-Hochwald (DE)

International

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

Mehr Referenzen: www.fluxguide.com