

Karlsruhe, 04.12.2017

Digitale Strategien zur Erschließung neuer Besuchergruppen: ZKM | Karlsruhe launcht neue App *experience_zkm* – experimentelles App-Konzept und nachhaltige Entwicklung

Das ZKM | Karlsruhe hat im Rahmen des EU-Projektes *smART-places* (Projekt von acht europäischen Partnerinstitutionen, kofinanziert durch das Programm *Kreatives Europa* der Europäischen Union) die innovative App *experience_zkm* entwickelt, die seit dem 4. Dezember 2017 im App Store (iOS) und im Google Play Store zum kostenlosen Download bereitsteht. Ziel dieser neuen App ist es, kulturfernere potenzielle BesucherInnen zu erreichen, die die Kulturstiftung ZKM bislang nicht kennen und neu kennenlernen sollen. Dabei kommen nicht nur unterhaltende *Augmented-Reality-Anwendungen* zum Einsatz, sondern vor allem auch *Spiele-Elemente*, die Neugierde aufbauen und über verschiedene *Incentives* die UserInnen belohnen.

Die App basiert auf der Plattform „*LBSEngine*“, die gewählt wurde, um eine nachhaltige Weiterentwicklung zu garantieren: Das „*App-Ökosystem*“ kann dynamisch und je nach Anforderung modifiziert werden.

experience_zkm – Überblick über den Aufbau der App

Der Aktionsraum der App ist in der ersten Phase als *Proof of Concept* auf die Stadt Karlsruhe beschränkt und hier in Form von konzentrischen Kreisen auf das Gebiet der Stadt und das Areal des ZKM unterteilt. Strukturell gliedert sich die App in zwei Bereiche: Unterhaltende (Spiele-) Angebote, die zum ZKM führen und grundlegende Informationen wie etwa Öffnungszeiten und aktuelle Veranstaltungen des ZKM. Neue *Spiele-Elemente*, die die potentiellen BesucherInnen „*triggern*“ sollen, werden in Phasen implementiert und können jederzeit ausgetauscht bzw. aktualisiert werden.

In der ersten Phase (Dezember 2017) wurden folgende Elemente implementiert:

- „*Play me!*“: Mit der *ArtHunt* werden BesucherInnen zu virtuellen Kunstjägern. In der Innenstadt von Karlsruhe sind Kunstwerke versteckt, die via *Augmented Reality* sichtbar werden und eingesammelt werden können. Wurden alle in der Stadt verteilten Kunstwerke „*einfangen*“, erwartet die erfolgreichen UserInnen am ZKM eine Belohnung.

Presseinformation

Dezember 2017

experience_zkm
App

Ab 04.12.2017 in App-Stores!

Pressekontakt

Regina Hock
Pressereferentin
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und
Medien Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

Projektpartner



Amiens | Musée de Picardie

Sponsoren



Stifter des ZKM



Partner des ZKM



- „Feed your Brain“: Auf dem ZKM_Vorplatz und im ZKM_Foyer sind Fußspuren platziert, die als Marker genutzt werden können: Via Augmented Reality werden Facts rund um das ZKM im wahrsten Sinne des Wortes „zum Leben erweckt“.

Zu den grundlegenden Informationsbereichen zählen:

- „Follow the Code“: Ein Leitsystem, bestehend aus Nullen und Einsen, kann via Augmented-Reality zur Navigation ans ZKM genutzt werden.
- „What’s on?“: Hier wird auf aktuelle Veranstaltungen im ZKM verwiesen.
- In der App sind zusätzlich allgemeine Informationen wie Öffnungszeiten, Eintritt, Programm und Anfahrt hinterlegt.

In der zweiten Phase (Februar–April 2018) werden weitere Features ergänzt. Die App umfasst außerdem einen digitalen Guide, der für die Laufzeit der Ausstellung *Open Codes* Audio-Files zur Ausstellung zur Verfügung stellt. Der Audioguide kann nicht nur von zu Hause aus abgerufen werden kann, sondern leitet mittels Beacons im Ausstellungsraum durch die Themenfelder von „Open Codes“. Zudem ist eine Recherche zu titelgebenden Hashtags und somit eine Vertiefung in die Materie der Ausstellung möglich.

Warum *experience_zkm*? Noch eine Museumsapp?

Während der klassische Audioguide im Museum nach wie vor stark angenommen wird, scheinen Museumsapps, die parallel zum „Erleben“ der Ausstellung vor Ort weiterführende visuelle Informationen zur Verfügung stellen, zunehmend weniger nachgefragt. Gleichzeitig zeigt sich, dass vor allem in der Konsumindustrie die Verwendung von Apps ungebrochen ist: Sei es zur Informationsgewinnung oder vor allem zu Unterhaltungszwecken, die Nachfrage bleibt konstant.

Hauptziel des EU-Projektes *smARTplaces* ist es, das Besuchererlebnis auf den digitalen Raum auszudehnen und dabei die sich verändernden Bedürfnisse der BesucherInnen in den Vordergrund zu stellen: Dabei müssen neue Serviceangebote entwickelt werden, die es ermöglichen, Besucherschichten, die bislang kaum oder keine Museen besuchen, gezielter anzusprechen. Mithilfe von Spielen und spieltypischen Elementen (Stichwort „Gamification“) adressiert *experience_zkm* vor allem kulturferne und/ oder das ZKM nicht kennende BesucherInnen der Bildungsschichten, die Spaß an der Nutzung digitaler Technologien haben, aber bislang kaum Museen besuchen

Presseinformation

Dezember 2017

experience_zkm
App

Ab 04.12.2017 in App-Stores!

Pressekontakt

Regina Hock
Pressereferentin
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und
Medien Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

Projektpartner



Amiens | Musée de Picardie

Sponsoren



Stifter des ZKM



Partner des ZKM



EU-Projekt „smARTplaces“

Das Konzept des „smARTplace“ wird von acht Kultureinrichtungen aus ganz Europa sowie zwei Hochschulen entwickelt (Projektlaufzeit 2016–2020). Im Vordergrund steht die Entwicklung eines intelligenten Ortes, eines „smart place“, der die Erwartungen und Bedürfnisse des Besuchers in den Vordergrund stellt: Die „User Experience“ hat heute mehr Bedeutung als die „Marke“ selbst, das „Besuchererlebnis“ steht im Vordergrund. Das smARTplaces-Projekt wird kofinanziert durch das Programm Kreatives Europa der Europäischen Union.

Konferenz smARTplaces | INNOVATION in Culture (01.-02.03.2018)

Als erste von insgesamt drei Konferenzen eruiert *smARTplaces* | *INNOVATION in Culture* das Verhältnis von BesucherInnen, Institution und Technologie. Innovation Talks, Experience-Flights und Fishbowls, Workshops und Seminare greifen über zwei Tage hinweg Themen der Kulturarbeit im beginnenden 21. Jahrhundert auf: Von Experience Design in Kulturangeboten über Design Thinking in Arbeitsprozessen bis hin zu Change-Management der institutionellen Struktur will die Konferenz die Kulturstiftung in ihrer Entwicklung zum „Erlebnisort Museum“ begleiten.

Informationen zum Projekt smARTplaces sowie das in Kürze zu veröffentliche Konferenzprogramm finden hier <http://smartplaces.eu> und unter <http://zkm.de/projekt/smartplaces>

Presseinformation

Dezember 2017

experience_zkm

App

Ab 04.12.2017 in App-Stores!

Pressekontakt

Regina Hock
Pressereferentin
Tel: 0721 / 8100 – 1821

E-Mail: presse@zkm.de
www.zkm.de/presse

ZKM | Zentrum für Kunst und
Medien Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

Projektpartner



Amiens | Musée de Picardie

Sponsoren



Stifter des ZKM



Partner des ZKM

