

# SAALBURGMUSEUM UND KELTENWELT AM GLAUBERG ETABLIEREN ZENTRALES DIGITALES BESUCHERSYSTEM (ZDB) MIT WORDPRESS ZUM EIGENEN GUIDESYSTEM

## Digitale Angebote für die Ausstellung

- Viele zusätzliche Informationen zu interessanten Themen und Exponaten
- Alle Ausstellungstexte in Englisch
- Die Angebote sind kostenfrei



Hier finden Sie mehr Informationen.



Hier finden Sie die Übersetzung der Texte.

Und so funktioniert es:

1. Nutzen Sie ihr eigenes WLAN-fähiges Endgerät wie z.B. ein Smartphone oder Tablet.
2. Oder: Leihen Sie sich ein Tablet an der Kasse gegen eine Leihgebühr aus.
3. Verbinden Sie sich mit unserem WLAN- Netzwerk „Museum“, bestätigen Sie die Verbindung.
4. Der Browser öffnet sich automatisch auf der richtigen Seite.
5. Wenn nicht, öffnen Sie in ihrem Browser die URL: [museum.keltenwelt-glauberg.de](http://museum.keltenwelt-glauberg.de) (ohne www davor) oder scannen Sie den QR Code:



Bitte beachten Sie, dass das WLAN-Netzwerk „Museum“ keine Verbindung zum Internet besitzt.

## Digital content for the exhibition

- Lots of additional information on interesting topics and objects
- All exhibition texts in English
- Free offers



Here you will find additional information.



Here you will find the translation.

And this is how it works:

1. Use your own Wi-Fi-enabled device such as a smartphone or tablet.
2. Or: borrow a tablet at the ticket office for a rental fee.
3. Connect to our Wi-Fi network „Museum“ and confirm the connection.
4. The browser will automatically open on the correct page.
5. If not, open the URL on your browser: [museum.keltenwelt-glauberg.de](http://museum.keltenwelt-glauberg.de) (without www. in front of it) or scan the QR Code:



Please note that the Wi-Fi network „Museum“ has no connection to the internet.

**Abb. 1:**  
**Zweisprachige Erläuterungstafel**  
zur Nutzung des digitalen Besucherinformationssystems für die Sonderausstellung ›KELTEN LAND HESSEN – Eine neue Zeit beginnt‹  
Foto: Ch. Röder, KWG

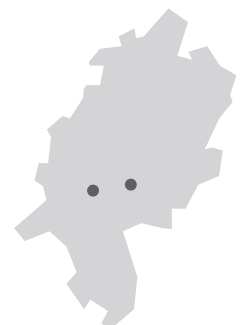
*Das Archäologische Landesmuseum Hessen verfolgt eine Strategie der globalen Digitalisierung. Bei der Einführung eines Zentralen Digitalen Besuchersystems in seinen beiden Häusern Saalburgmuseum und Keltenwelt am Glauberg 2022 wurde deshalb auf eine flexible Erweiterung des Systems geachtet. Grundlage ist das Content Management System WordPress. Als Open-Source-Software ist es besonders geeignet, zukünftige Entwicklungen mit diversen technischen Möglichkeiten zu realisieren.*

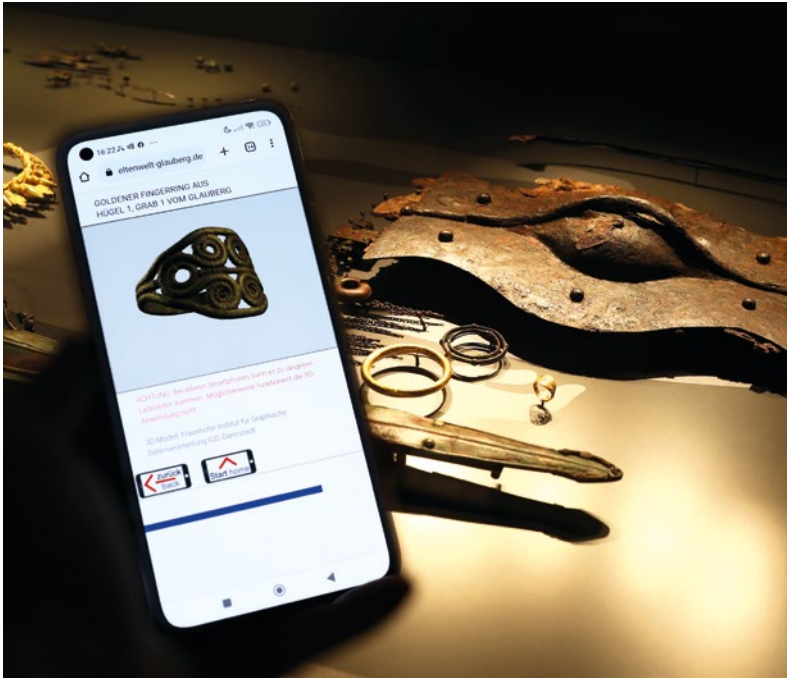
Die Digitalisierung seiner Inhalte und Instrumentarien ist eine Querschnittsaufgabe, die alle Arbeitsbereiche eines Museums betrifft. Diese Auffassung gilt in der modernen Museumsarbeit längst als etabliert. Vielfach wird dabei versucht, mit spezifischen digitalen Instrumenten einzelne Sparten der Museumsarbeit zu verbessern und zu modernisieren. Das Archäologische Landesmuseum Hessen

(ALM Hessen) mit seinen beiden Häusern Römerkastell Saalburg und Keltenwelt am Glauberg nimmt jedoch eine globale Perspektive auf die Digitalisierung im Museum ein. Die Vernetzung aller Aufgaben im Museum steht dabei im Zentrum. Somit wurde der Wunsch, einen eigenen Museumsguide einzuführen, nicht als isoliertes Projekt aufgefasst, sondern als Chance wahrgenommen, ein Zentrales Digitales Besuchersystem (ZDB) zu etablieren, welches flexibel und erweiterbar weitere Aufgaben und Anforderungen erfüllen kann.

### DIE NÖTIGEN VORARBEITEN

Zwei Entwicklungen gingen der Einführung des ZDB voraus: erstens die Einführung eines perspektivreichen Content Management Systems (CMS) mit dem Relaunch der Websites beider Häuser im Jahr 2019 und zweitens der schrittweise Ausbau hausinterner WLANs in den Jahren 2019 bis 2022. Mit dem CMS WordPress wurde eines der häufigsten Systeme zur





**Abb. 2:**  
Blick in die Grablege  
des Glaubenger  
›Keltenfürsten‹

Auf dem Smartphone kann man ausgewählte Grabbeigaben als 3D-Modell frei drehbar betrachten.

Foto: Ch. Röder, KWG

Gestaltung von Websites gewählt. Als Open-Source-Software wird WordPress von einer großen Community permanent weiterentwickelt und bietet daher stetig neue Möglichkeiten in der Entwicklung von Websites, Apps, Blogs und vielen weiteren digitalen Vermittlungsangeboten im Museum.

Der Ausbau einer WLAN-Versorgung stand vor der Herausforderung, große Areale mit diversen, zumeist denkmalgeschützten Museumsgebäuden und weitläufigen Parkanlagen abzudecken. In der exponierten und teilweise unter schlechter Netzabdeckung leidenden Lage beider Häuser waren flexible Lösungen gefragt. Gleichzeitig wurde mit der Einrichtung eigener lokaler Webserver für beide Häuser eine technische Plattform etabliert, mit deren Hilfe die Verteilung digitaler Vermittlungsangebote über WLAN an Medienstationen oder direkt an eigene Geräte der Gäste wie Smartphones oder Tablets möglich wurde, und das unabhängig von der begrenzten Bandbreite der vorhandenen Internetleitung. Die technischen Anforderungen an eigene Geräte sind dabei sehr gering, sie müssen lediglich WLAN-fähig sein und einen Browser vorinstalliert haben. Die Besucherinnen und Besucher müssen kein zusätzliches Datenspeichervolumen bereithalten und können aufgrund sehr kurzer Ladezeiten schnell und nutzungsfreundlich auf die digitalen Angebote zugreifen.

## ANGEBOT DER KELTENWELT AM GLAUBERG

Im Fall der Sonderausstellung ›KELTEN LAND HESSEN – eine neue Zeit beginnt‹ ergab sich der Bedarf nach einer weiteren Informationsebene, um die umfangreichen Informationen und Medien einem interessierten Publikum näherzubringen (Abb. 1). Hierzu wurden die Stationen, zu denen weiterführende Medieninhalte geplant waren, in der Ausstellung mit einem Medieninfosymbol versehen, sodass Besucherinnen und Besucher auf einfache Weise diese mit dem eigenen Smartphone oder Tablet in ihrem Browser anwählen können (Abb. 2). Darüber hinaus wurden auch zehn Tablets angeschafft, die bei Bedarf gegen eine geringe Gebühr entliehen werden können. Bei den Inhalten handelt es sich neben kurzen Infotexten und Bildern vor allem um kurze Erklärvideos sowie um 3D-Modelle, die vom Nutzer selbst nach Bedarf gedreht und vergrößert werden können. Über das gleiche System lässt sich so auch die englischsprachige Übersetzung der Tafeltexte der Sonderausstellung abrufen. Für beides hat die Keltenwelt erst einmal auf die Nutzung von QR-Codes verzichtet und sich für eine einfache Navigation über anwählbare Nummern entschieden. Nach Rückbau der Sonderausstellung, der für den Winter 2023/24 geplant ist, soll das System auch für die dann wieder zu sehende Dauerausstellung genutzt werden und diese mit weiterführenden Inhalten und Übersetzungen ergänzen. Ebenso ist eine Erweiterung des Systems für den Museumsgarten und den Archäologischen Park in Planung.

## ANGEBOT DES SAALBURGMUSEUMS

Eine Besucherbefragung im Römerkastell Saalburg 2019 ergab, dass sich die Besucherinnen und Besucher vor allem hinsichtlich der Orientierung im Kastell mehr Unterstützung wünschten. In den folgenden Jahren wurde in Etappen ein neues Beschilderungssystem an den Gebäuden und im Gelände installiert, das gleichzeitig als Distributor des digitalen Besuchersystems, des Kastell Guides, funktioniert (Abb. 3). Über QR-Codes auf den Schildern können die Besucherinnen und Besucher elf Kurzführungen abrufen, die durch Einzelbereiche der Ausstellung und des Geländes führen. Informationen werden über Texte auf Deutsch und



**Abb.3:**  
**Kastell Guide des**  
**Römerkastells Saalburg**  
 An zahlreichen Stellen  
 im Lagerdorf (*vicus*)  
 und im Kastell finden  
 sich Infotafeln mit QR-  
 Codes, über die man  
 direkt auf die Inhalte  
 des »Kastell Guides«  
 zugreifen kann.  
 Foto: K. Griebhaber, SB

Englisch, Bilder, kurze Videos und 3D-Modelle vermittelt. Die zugrunde liegende Web-App wurde für den ersten Launch Anfang 2022 bewusst einfach gehalten. Hinter jeder Kurzführung steht eine einzelne Webpage, durch die von oben nach unten gescrollt wird; am Ende der Seite folgt dann ein Menü mit allen elf Kurzführungen.

Im Verlauf des Jahres folgten weitere Entwicklungsschritte des Kastell Guides. Zum einen wurde mittels computerbasierter Sprachsynthese eine Audioversion des Guides erstellt, sodass man nun wählen kann, ob man die Inhalte lesen oder hören möchte. Dabei wurde die Zweisprachigkeit (in Deutsch und Englisch) beibehalten. Zum anderen wurde eine kurze Umfrage zur Bewertung eingefügt, um die allgemeine Bedienerfreundlichkeit, das Textverständnis und das Abrufen der verschiedenen Medientypen zu hinterfragen. Eine genaue Auswertung dieser Umfrage sowie der Zugriffszahlen im Vergleich zu den allgemeinen Besucherzahlen steht noch aus und wird 2023 erfolgen.

#### **PERSPEKTIVISCHE ENTWICKLUNG UND PLANUNGEN FÜR DIE NÄCHSTEN JAHRE**

Aufgrund des flexiblen Systems sind einem Aus- und Umbau keine Grenzen gesetzt. Sämtliche webfähigen Lösungen können in das vorhandene System integriert werden.

Konkret in Arbeit ist die Integration von Augmented-Reality-(AR)-Lösungen in den Museen und darüber hinaus für die Archäologischen Parks der beiden Häuser. Gerade auch im Hinblick auf die barrierefreie oder zumindest barrierearme Gestaltung digitaler Angebote können hier in den nächsten Jahren effektive, einfache und leistungsstarke Module wie zum Beispiel zur automatischen Übersetzung in Fremdsprachen oder Gebärdensprache implementiert werden. Im Bedarfsfall lassen sich spezielle Lösungen auch neugestalten und programmieren. Auch der Bereich Gamification, der für die Museumsarbeit immer wichtiger wird, und der damit verbundene Ansatz, spielerisch historische Räume, Objekte und Landschaften zu entdecken – auch in Kombination mit Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) – ist so ohne Weiteres umsetzbar. Alle zukünftigen Entwicklungsschritte des Zentralen Digitalen Besuchersystems gilt es dabei konsequent mit geeigneten Evaluationsmethoden zu begleiten und auszuwerten, um den sich stetig wandelnden Besuchererwartungen und dem eigenen Anspruch eines Qualitätsmanagements gerecht zu werden. Wir dürfen uns also auf die digitale Zukunft unserer Museen freuen und gespannt bleiben!

Anna Langgartner, Christoph Röder