

Inhalt

1	Einleitung und Untersuchungsfrage	3
1.1	<i>Datenlage und Recherchekriterien</i>	4
2	Ergebnisse der Web-Recherche und Analyse	5
2.1	<i>Recherche zu den Angaben über Museums-Apps</i>	5
2.1.1	Gruppe A	6
2.1.2	Gruppe B	6
2.1.3	Gruppe C	6
2.1.4	Erweiterung der Stichprobe mit zusätzlichen Museen (Z-Gruppe)	7
2.2	<i>Qualitative Auswertung – zur Konzeption der recherchierten Museums-Apps.....</i>	8
2.3	<i>Auswertung zur Frage der Technologie (native App, Web App u.a.).....</i>	12
3	Interviews und Fallbeispiele	16
3.1	<i>Interviews</i>	17
3.1.1	Europäisches Hansemuseum Lübeck	17
3.1.2	Stadtmuseum Werne	18
3.1.3	Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen Bayern	20
3.1.4	LVR-Industriemuseum Oberhausen	23
3.1.5	Braith-Mali-Museum Biberach	24
3.1.6	Klassik Stiftung Weimar.....	26
3.2	<i>Fallbeispiele.....</i>	28
3.2.1	Fallbeispiel 1 – App „Mein Objekt“	28
3.2.2	Fallbeispiel 2 – App „TAMAM“	29
3.2.3	Fallbeispiel 3 – App „Sophia“	31
4	Zusammenfassende Betrachtung.....	33
5	Anhang	40
5.1	<i>Tabellen.....</i>	40
5.2	<i>Web-Recherche / Synopse.....</i>	45
5.3	<i>Museumsarten nach dem Institut für Museumsforschung Berlin</i>	89
5.4	<i>Literatur und Links.....</i>	90
5.5	<i>Sonderfragebogen zur Museumspädagogik 2017</i>	94