

## 5 Anhang

### 5.1 Tabellen

Medien	Anzahl der Museen		in %*	
	2017	(2007)	2017	(2007)
Neue Medien/ Computerprogramme	677	(414)	18,2	(10,9)
Schautafeln/ Texte	2.763	(2.832)	74,2	(74,8)
Video– und Filminformationen	1.672	(1.375)	44,9	(36,3)
Führungsblätter	1.058	(1.305)	28,4	(34,5)
Kinderführer	681	(555)	18,3	(14,7)
anderes Material für Kinder	1.335	(**)	35,9	(**)
Audioguide/ akustische Führungsgeräte	689	(310)	18,5	(8,2)
Multi Mediaguide/ Tablet–Führungsgeräte	214	(39)	5,7	(1,0)
Apps	265	(**)	7,1	(**)
Begleitmaterialien	1.009	(1.070)	27,1	(28,3)
Arbeitsblätter	842	(907)	22,6	(24,0)
CD/ DVD	338	(532)	9,1	(14,1)
Modelle/ Nachbildungen	1.252	(1.256)	33,6	(33,2)
Spiele/ Spielzeug	819	(670)	22,0	(17,7)
Geräte/ Werkzeug	890	(830)	23,9	(21,9)
Objekte zum Anfassen	1.760	(**)	47,3	(**)
Material zum Ausleihen	279	(280)	7,5	(7,4)
Präsenzbücherei	658	(828)	17,7	(21,9)
Sonstige	124	(179)	3,3	(4,7)
keine pädagogischen Medien	212	(295)	5,7	(7,8)

\*) in % der Museen mit Angaben zu dieser Frage: 3.723 (2007: 3.785 Museen)  
(Mehrfachnennungen waren möglich.)

\*\*) für 2007 nicht erfragt

Tabelle 5.1.1: Antworten zur Frage der pädagogischen Medien zum Museumsbesuch: Tabelle 38 in der Statistischen Gesamterhebung 2017 (Institut für Museumsforschung SMBPK (2018)).

		Besuchszahl										
		Bis 5.000	5.001 - 10.000	10.001 - 15.000	15.001 - 20.000	20.001 - 25.000	25.001 - 50.000	50.001 - 100.000	100.001 - 500.000	500.001 - 1 Mio	Über 1 Mio	Gesamtsumme
Museumsarten	Volks-/Heimatkunde	Anzahl	15	11	3	6	5	11	7	8	0	66
		% in Museumsarten	22,7%	16,7%	4,5%	9,1%	7,6%	16,7%	10,6%	12,1%	0,0%	100,0%
		% in NBZAHL	33,3%	37,9%	16,7%	28,6%	29,4%	29,7%	21,2%	14,3%	0,0%	25,2%
	Kunstmuseen	Anzahl	4	1	2	3	1	5	6	11	0	33
		% in Museumsarten	12,1%	3,0%	6,1%	9,1%	3,0%	15,2%	18,2%	33,3%	0,0%	100,0%
		% in NBZAHL	8,9%	3,4%	11,1%	14,3%	5,9%	13,5%	18,2%	19,6%	0,0%	12,6%
	Schloß-/Burgmuseen	Anzahl	5	3	4	3	2	3	3	8	0	32
		% in Museumsarten	15,6%	9,4%	12,5%	9,4%	6,3%	9,4%	9,4%	25,0%	0,0%	100,0%
		% in NBZAHL	11,1%	10,3%	22,2%	14,3%	11,8%	8,1%	9,1%	14,3%	0,0%	12,2%
	Naturkundemuseen	Anzahl	0	2	1	0	2	2	2	0	1	10
		% in Museumsarten	0,0%	20,0%	10,0%	0,0%	20,0%	20,0%	20,0%	0,0%	10,0%	100,0%
		% in NBZAHL	0,0%	6,9%	5,6%	0,0%	11,8%	5,4%	6,1%	0,0%	20,0%	3,8%
	Naturw./Technikmuseen	Anzahl	6	4	4	1	0	5	2	7	2	31
		% in Museumsarten	19,4%	12,9%	12,9%	3,2%	0,0%	16,1%	6,5%	22,6%	6,5%	100,0%
		% in NBZAHL	13,3%	13,8%	22,2%	4,8%	0,0%	13,5%	6,1%	12,5%	40,0%	11,8%
	Historie/Archäologie	Anzahl	8	2	1	2	6	3	6	11	1	40
		% in Museumsarten	20,0%	5,0%	2,5%	5,0%	15,0%	7,5%	15,0%	27,5%	2,5%	100,0%
		% in NBZAHL	17,8%	6,9%	5,6%	9,5%	35,3%	8,1%	18,2%	19,6%	20,0%	15,3%
	Sammelmuseen	Anzahl	0	0	0	0	0	1	1	3	0	5
		% in Museumsarten	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	20,0%	20,0%	60,0%	0,0%	100,0%
		% in NBZAHL	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	2,7%	3,0%	5,4%	0,0%	1,9%
	Kulturg.Spez. M.	Anzahl	7	6	3	1	1	2	4	4	1	29
		% in Museumsarten	24,1%	20,7%	10,3%	3,4%	3,4%	6,9%	13,8%	13,8%	3,4%	100,0%
		% in NBZAHL	15,6%	20,7%	16,7%	4,8%	5,9%	5,4%	12,1%	7,1%	20,0%	11,1%
	Museumskomplexe	Anzahl	0	0	0	5	0	5	2	4	0	16
		% in Museumsarten	0,0%	0,0%	0,0%	31,3%	0,0%	31,3%	12,5%	25,0%	0,0%	100,0%
		% in NBZAHL	0,0%	0,0%	0,0%	23,8%	0,0%	13,5%	6,1%	7,1%	0,0%	6,1%
Gesamtsumme		Anzahl	45	29	18	21	17	37	33	56	5	262
		% in Museumsarten	17,2%	11,1%	6,9%	8,0%	6,5%	14,1%	12,6%	21,4%	1,9%	100,0%
		% in NBZAHL	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabelle 5.1.2: Kreuztabelle Museumsarten / Besuchszahlengröße mit Angaben zur App als Download.

			Besuchszahl				
			0	bis 10.000	10.001 - 50.000	über 50.000	Gesamtsumme
Museumsarten	Volks-/Heimatkunde	Anzahl	0	26	25	15	66
		% in Museumsarten	0,0%	39,4%	37,9%	22,7%	100,0%
		% in NBZAHL	0,0%	35,1%	26,9%	15,8%	24,9%
	Kunstmuseen	Anzahl	1	5	11	17	34
		% in Museumsarten	2,9%	14,7%	32,4%	50,0%	100,0%
		% in NBZAHL	33,3%	6,8%	11,8%	17,9%	12,8%
	Schloß-/Burgmuseen	Anzahl	0	8	12	12	32
		% in Museumsarten	0,0%	25,0%	37,5%	37,5%	100,0%
		% in NBZAHL	0,0%	10,8%	12,9%	12,6%	12,1%
	Naturkundemuseen	Anzahl	2	2	5	3	12
		% in Museumsarten	16,7%	16,7%	41,7%	25,0%	100,0%
		% in NBZAHL	66,7%	2,7%	5,4%	3,2%	4,5%
	Naturw./Technikmuseen	Anzahl	0	10	10	11	31
		% in Museumsarten	0,0%	32,3%	32,3%	35,5%	100,0%
		% in NBZAHL	0,0%	13,5%	10,8%	11,6%	11,7%
	Historie/Archäologie	Anzahl	0	10	12	18	40
		% in Museumsarten	0,0%	25,0%	30,0%	45,0%	100,0%
		% in NBZAHL	0,0%	13,5%	12,9%	18,9%	15,1%
	Sammelmuseen	Anzahl	0	0	1	4	5
		% in Museumsarten	0,0%	0,0%	20,0%	80,0%	100,0%
		% in NBZAHL	0,0%	0,0%	1,1%	4,2%	1,9%
	Kulturg.Spez. M.	Anzahl	0	13	7	9	29
		% in Museumsarten	0,0%	44,8%	24,1%	31,0%	100,0%
		% in NBZAHL	0,0%	17,6%	7,5%	9,5%	10,9%
	Museumskomplexe	Anzahl	0	0	10	6	16
		% in Museumsarten	0,0%	0,0%	62,5%	37,5%	100,0%
		% in NBZAHL	0,0%	0,0%	10,8%	6,3%	6,0%
Gesamtsumme	Anzahl		3	74	93	95	265
	% in Museumsarten		1,1%	27,9%	35,1%	35,8%	100,0%
	% in NBZAHL		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabelle 5.1.3: Kreuztabelle Museumsarten nach Besuchszahlengrößengruppen geteilt

			Apps (download)		
			0	ja	Gesamtsumme
NBZAHL	0	Anzahl	114	3	117
		% in NBZAHL	97,4%	2,6%	100,0%
		% in Apps (download)	3,3%	1,1%	3,1%
	bis 10.000	Anzahl	2325	74	2399
		% in NBZAHL	96,9%	3,1%	100,0%
		% in Apps (download)	67,2%	27,9%	64,4%
	10.001 - 50.000	Anzahl	732	93	825
		% in NBZAHL	88,7%	11,3%	100,0%
		% in Apps (download)	21,2%	35,1%	22,2%
	über 50.000	Anzahl	287	95	382
		% in NBZAHL	75,1%	24,9%	100,0%
		% in Apps (download)	8,3%	35,8%	10,3%
Gesamtsumme		Anzahl	3458	265	3723
		% in NBZAHL	92,9%	7,1%	100,0%
		% in Apps (download)	100,0%	100,0%	100,0%

Tabelle 5.1.4: Kreuztabelle mit Apps (download) nach Besuchszahlengröße

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozent	Kumulative Prozente
Gültig	Baden-Württemberg	24	9,1	9,1	9,1
	Freistaat Bayern	90	34,0	34,0	43,0
	Berlin - West	5	1,9	1,9	44,9
	Brandenburg	5	1,9	1,9	46,8
	Bremen	1	,4	,4	47,2
	Hamburg	5	1,9	1,9	49,1
	Hessen	11	4,2	4,2	53,2
	Meckl.-Vorpommern	3	1,1	1,1	54,3
	Niedersachsen	17	6,4	6,4	60,8
	Nordrhein-Westfalen	41	15,5	15,5	76,2
	Berlin (Ost)	6	2,3	2,3	78,5
	Rheinland-Pfalz	11	4,2	4,2	82,6
	Saarland	4	1,5	1,5	84,2
	Freistaat Sachsen	15	5,7	5,7	89,8
	Sachsen-Anhalt	6	2,3	2,3	92,1
	Schleswig-Holstein	12	4,5	4,5	96,6
	Thüringen	9	3,4	3,4	100,0
	Gesamtsumme	265	100,0	100,0	

Tabelle 5.1.5: Verteilung der Angaben zu Apps als Download in den einzelnen Bundesländern

		Häufigkeit	Prozent	Gültige Prozent	Kumulative Prozente
Gültig	Freistaat Bayern	60	66,7	66,7	66,7
	Berlin - West	1	1,1	1,1	67,8
	Hessen	4	4,4	4,4	72,2
	Niedersachsen	5	5,6	5,6	77,8
	Nordrhein-Westfalen	6	6,7	6,7	84,4
	Berlin (Ost)	1	1,1	1,1	85,6
	Rheinland-Pfalz	1	1,1	1,1	86,7
	Freistaat Sachsen	3	3,3	3,3	90,0
	Sachsen-Anhalt	3	3,3	3,3	93,3
	Schleswig-Holstein	3	3,3	3,3	96,7
	Thüringen	3	3,3	3,3	100,0
	Gesamtsumme	90	100,0	100,0	

Tabelle 5.1.6: Verteilung zur Angabe, ob Apps, Audioguides und Multimedia Guides angeboten werden

## 5.2 Web-Recherche / Synopse

Die Tabelle der Synopse ist wie folgt strukturiert:

- Spalte 1: Laufende Nummer; die Liste ist nach Städtenamen geordnet.
- Spalte 2: Ort und Name der Institution (in Doppelklammer die Namen der Institutionen der zusätzlichen Stichprobe (*Z-Gruppe*)).
- Spalte 3: Museumsart lt. Einteilung des Instituts für Museumsforschung
- Spalte 4: Größe der Museen nach Besuchszahlen: (1) = <10.000 Besuche; (2) = 10.000-50.000 Besuche; (3) = >50.000 Besuche.
- Spalte 5: App konnte identifiziert werden: (App+) App wurde auf der Homepage, über google.de oder im App-Store gefunden; (App-) App konnte nicht gefunden werden; (App+/-) eine externe App konnte gefunden werden (Zeitraum: August bis Oktober 2019).
- Spalte 6: weitere Informationen: Link zur Institution, auch wenn eine Einbindung in eine externen App vorliegt; das Konzept der App (wenn verfügbar Originaltext); Technologie der App (native App, Web App, Framework, usw., wenn verfügbar); Hinweis auf Interview / Fallbeispiel zur jeweiligen Institution.

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
1	25767 Alberdorf Zusammengefasste Museen: Steinzeitpark Dithmarschen, Steinzeitdorf Museum Albersdorf, Museum für Archäologie und Ökologie	6	2	App+	„Der Audioguide für Ihr Smartphone ist im Eintrittspreis enthalten! Ein hübsches, sammelbares Kärtchen mit einem individuellen Code, mit dem Sie über Ihr Smartphone direkt und einfach - ohne App - immer zu den interessanten Audiospuren gelangen! Die Karte können Sie einfach im WLAN des Servicegebäudes alle Audiospuren auf ihr Smartphone herunterladen - ohne Speicherplatz“ – Broschüre zum Download – Sowie: Für besondere Großsteingräber stehen digitale Apps (QR-Codes für das Smartphone) mit weiterführenden Informationen zur Verfügung:  <a href="http://www.steinzeitpark-dithmarschen.de">http://www.steinzeitpark-dithmarschen.de</a>
2	72461 Albstadt Maschenmuseum	5	1	App+/-	<a href="http://www.albstadt-tourismus.de">http://www.albstadt-tourismus.de</a>
3	Albstadt Museum im Kräuterkasten	1	1	App+/-	Näheres siehe Dokument, ist eingebunden in eine Digitalisierungsstrategie des Landes Baden-Württemberg sowie Mitglied des "Globalen Networks on UNESCO GeoParks". Das Museum im Kräuterkasten wurde Mitte 2007 zur Infostelle des Nationalen Geoparks Schwäbische Alb ernannt
4	Albstadt	8	1	App+/-	Das Land Baden-Württemberg hat 2017 das Förderprogramm Digitale Zukunftkommune@bw aufgelegt.

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
	Musikhistorische Sammlung Jehle, Stauffenberg Gedenkstätte Schloss Lautlingen				Albstadt hat sich mit diesen Ideen Ende 2017 um eine Förderung zur Erstellung einer Digitalisierungsstrategie beworben. Diese Förderung wurde vom Land Anfang 2018 genehmigt. Eine Arbeitsgruppe innerhalb der Stadtverwaltung Albstadt hat die Digitalstrategie für die Stadt ausgearbeitet. Sie finden Inhalte dieser Digitalstrategie in unserem Ratsinformationssystem bei der Sitzung zum 16. Mai 2019 oder einem Klick zum Thema Digitale Zukunftskommune@bw: <a href="https://www.albstadt.de/Digitalisierung">https://www.albstadt.de/Digitalisierung</a>
5	Albstadt Philipp-Matthäus-Hahn- Museum im Kasten	8	1	App+/-	Wie die anderen Museen Albstadts in: <a href="http://www.albstadt-tourismus.de">http://www.albstadt-tourismus.de</a>
6	63739 Aschaffenburg Pompejanum	6	2	App-	→ Zu den Museen Augsburg und Aschaffenburg → Interview mit Christian Gries 3.1.3: Pilotpartner der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern beim Projekt "Digitale Strategien für Museen". Im Dokument (Stand März 2018) werden Fortschritt, Herausforderungen, Einzelschritte und weitere Aufgaben formuliert. „Gerne diskutieren wir über dieses Papier und freuen uns über Anregungen!“ Digitale Strategie der Museen der Stadt Aschaffenburg (Stand März 2018) (PDF 1,1 MB) Ansonsten: <a href="https://www.schloesser.bayern.de/deutsch/schloss/objekte/as_pom.htm">https://www.schloesser.bayern.de/deutsch/schloss/objekte/as_pom.htm</a>
7	Aschaffenburg Schloss und Park Schönbusch	3	1	App-	Pilotprojekt: „Wie, wo, warum brauchen wir eine digitale Strategie? Diese Fragen stellen wir uns. Gemeinsam mit Dr. Christian Gries sind wir dabei, unsere Antworten darauf zu finden: Von der Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern wurden die Museen der Stadt Aschaffenburg zu einem Piloten für das Projekt „Digitale Strategien“ ausgewählt. Dabei werden Voraussetzungen, Ziele, Plattformen und Instrumente, Nutzendimensionen, Erfolgskriterien, aber auch empfohlene Ressourcen und Kompetenzen zum erfolgreichen Betrieb einer klassischen Website und flankierender Instrumente wie Newsletter und Social Media untersucht.“ Zum Projekt "Digitale Strategien für Museen" der Landesstelle Ansonsten: <a href="https://www.schloesser.bayern.de/deutsch/garten/objekte/as_sb.htm">https://www.schloesser.bayern.de/deutsch/garten/objekte/as_sb.htm</a>
8	Aschaffenburg Zusammengefasste Museen: Schlossmuseum der Stadt Aschaffenburg, Schloss Johannisburg	9	2	App-	Eingebunden in eine Digitalisierungsstrategie der Landesstelle der Nichtstaatlichen Museen Ansonsten: auch im Schlösserportal und – wie die anderen Museen in Aschaffenburg <a href="http://www.fuehrungsnetz-aschaffenburg.de/index.php?id=fuehrungen_zu_wunschterminen">http://www.fuehrungsnetz-aschaffenburg.de/index.php?id=fuehrungen_zu_wunschterminen</a> Keine App

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
9	86150 Augsburg Römerlager - Das Römische Augsburg in Kisten	6	2	App-	<p>Augsburg Römerlager meldet eine App, aber sie ist nicht im Museumsportal Bayern zu finden, auch nicht auf der kommunalen oder Museums-Homepage. Im Bayernportal werden unter dem Stichwort App 42 Museen aufgeführt, aber weder das Römerlager noch das Kunstmuseum, die beide im Webportal vertreten sind.</p> <p>AFRA, Diözesanmuseum St. Afra, wird nicht erwähnt?</p> <p><a href="https://www.museum-st-afra.de/service/museum-digital.html">https://www.museum-st-afra.de/service/museum-digital.html</a></p>
10	Augsburg Staatsgalerie in der Katharinen- kirche	2	2	App-	<p>Augsburg Staatsgalerie in der Katharinenkirche zählt zu den Pinakotheken und wird mit anderen digitalen Angeboten in <a href="https://www.pinakothek.de/blog/digital">https://www.pinakothek.de/blog/digital</a> aufgeführt, keine App</p> <p>Augsburg wie Aschaffenburg, eingebunden in die Initiative der Nichtstaatlichen Museen Wie fast alle in <a href="http://webmuseen.de/staatsgalerie-katharinenkirche-augsburg.html">http://webmuseen.de/staatsgalerie-katharinenkirche-augsburg.html</a></p> <p>→ zu den bayerischen Museen Augsburg, Aschaffenburg usw. siehe Interview mit Gries/Gerstner 3.1.3</p>
11	26603 Aurich Machmitmuseum	8	2	App-	<p>Eingebunden in <a href="http://webmuseen.de/machmitmuseum-miraculum-aurich.html">http://webmuseen.de/machmitmuseum-miraculum-aurich.html</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ein Kindermuseum, das jedes Jahr eine Ausstellung als Aktion baut</li> <li>– App nicht gefunden, aber interessante Mitmach-Aktionen für Kinder <a href="https://www.miraculum-aurich.de/kunstschule/zusatzideen-fuer-kleine-entdecker/">https://www.miraculum-aurich.de/kunstschule/zusatzideen-fuer-kleine-entdecker/</a></li> <li>– Darüber hinaus VR-Projekt mit Bürgerbeteiligung: <a href="https://www.pingelhusvr.de/">https://www.pingelhusvr.de/</a></li> </ul>
12	Berlin  Deutsches Technikmuseum	5	3	App+	<p>Vorbemerkung: Von insgesamt 11 Museen auf der <i>IfM-Liste</i> wurden vier ausgewählt; darüber hinaus erfolgte eine kurze Vor-Ort-Recherche beim Museum für Kommunikation Berlin und bei Museen der SMB, die nicht auf der <i>IfM-Liste</i> vertreten waren und folglich keine Angaben gemacht hatten.</p> <p>Apps des DTM sind leicht zu finden unter Bildung/ Digitale Aktivitäten (2019). App fürs Technikmuseum mit Quiztouren, Audioführungen und Videotouren in Deutscher Gebärdensprache!</p>



	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<p>„Was ist ein Rosinenbomber? Warum kämpft ein Riesenkrake für den Datenschutz? Und was hat die Droge Crystal Meth mit deutschen U-Booten zu tun? Findet es mit unserer App heraus!</p> <p>Quiztouren: Unterhaltsame Touren (DE, EN, PL) durch drei Ausstellungen für Einzelpersonen ab 12 Jahren oder Kleingruppen mit einem Gerät. Knifflige Quiz-Fragen, Selfie-Aufgaben und spannende Objekte erwarten Euch in den verschiedenen Ausstellungen. Am Ende werdet Ihr mit einer virtuellen Urkunde belohnt!</p> <p>Audiotouren: In die App integriert sind die Audiotour "Technische Revolutionen" für Erwachsene (DE, EN, FR, PL, TR) und der Kinder-Audioguide "Bewegung" (DE). Eine Ausleihe von Audioguides mit entsprechenden Endgeräten ist nicht mehr möglich.</p> <p>Videotouren in Deutscher Gebärdensprache: Die Videotour "Technische Revolutionen" führt Erwachsene auf einem 90-minütigen Rundgang durch das Museum. 24 spannende Exponate aus den Bereichen Verkehr, Kommunikation und Produktion erwarten Sie. Kinder gehen mit Lina und ihrem Kumpel Leo im Museum auf eine einstündige Entdeckungstour zum Thema "Bewegung".</p> <p>Darüber hinaus auch Folgendes          „Was – Wer – Wie lange – Wo – Wieviel – Wann? Geschichten zum Anhalter Bahnhof          Tour für Kinder ab 10 Jahren (gerne mit erwachsener Begleitung)          Spielbar einzeln oder als Familie; Dauer: ca. 60 Minuten; Ausleihe der Geräte.“</p>
13	Berlin Jüdisches Museum	8	3	App+	<p>„Hörführungen werden in verschiedenen Sprachen angeboten: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Hebräisch und Arabisch. Ein Audioguide kann für 3 € ausgeliehen werden. Leihgebühr zusammen mit der Eintrittskarte an der Kasse ...Audioguide am Audioguide-Counter im Foyer. Alternativ können Sie die einzelnen Hörbeiträge kostenlos über unsere Website anhören oder herunterladen, oder über die Podcatcher Audio Guide App abrufen...</p> <p>Für die jeweiligen Zielgruppen: Lehrkräfte, Schülerinnen; Kinder findet sich ein breites Spektrum an digitalen Angeboten. Auf der Angebotsseite für Schüler*innen wird unter anderem eine App für eine Schnitzeljagd angeboten, die zu Orten des Widerstands in Kreuzberg führt: Ebenso Online-Spiele. Oder: Aus Projekten mit Schüler*innen entstehen unter anderem Online-Dokumentationen, oder ebenso Spiele.“</p>
14	Berlin Museum für Naturkunde	4	3	App+	<p>Ein Ort mit dem Ziel: „den Dialog zwischen Wissenschaft, Kultur und Gesellschaft intensivieren, um neue innovative Lösungen für die Herausforderungen der modernen Welt unter Einsatz modernster Wissenschaft und internationaler digitaler Infrastrukturen zu entwickeln.“</p> <p>„Eine genaue Beobachtung der Natur gehört zum Erlernen naturwissenschaftlicher Arbeitsweisen. Natur bedeutet aber nicht nur Wildnis, sondern umfasst alle Arten von Natur, z. B. auch die Stadtnatur. Mit der App „Naturblick“ können Schülerinnen und Schüler Tiere und Pflanzen bestimmen und Berlins Natur erkun-</p>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<p>den. Die hier angebotenen Arbeitsmaterialien enthalten eine Checkliste zu Rahmenbedingungen und geben eine Übersicht der Funktionen der App „Naturblick“. Download der App im Play Store oder im App Store. Diese App findet unterschiedlichen Einsatz, auch für den Forschungsfall Nachtigall, ein Citizen Science Projekt</p> <p>Ein noch laufendes Projekt: „Die Mediasphere For Nature, gefördert von der EU und dem Europäischen Fonds für regionale Entwicklung, bildet eine zeitgemäße und nutzerorientierte Brücke zwischen Forschung und Wirtschaft. Sie dient uns als Anlaufstelle für die Entwicklung von wissensbasierten Produkt- und Serviceinnovationen am Museum für Naturkunde Berlin und spricht dabei gezielt kleine sowie mittelständische Unternehmen (KMU) aus der Medien- und Kreativindustrie sowie der Tourismus- und der Bildungsbranche an.“</p> <p>Ebenso Online-Plattform zu Bürger schaffen Wissen (WID-Projekt)</p>
15	Berlin Stadtmuseum Berlin	1	o.A.	App+	<p>Drei Rallyes (Schönhauser Allee, Unter den Linden und East Side Gallery), von Jugendlichen entwickelt (Bound-Creator).</p> <p>Seit 2013 „In Zusammenarbeit mit unserem Partner Yopegu wird die umfangreiche Audioführung durch die Berliner Nikolaikirche zukünftig auch in deutscher Gebärdensprache angeboten. Das Potsdamer Start Up-Unternehmen Yopegu hat eine App mit dem Ziel entwickelt, bereits bestehende Audioguideangebote von Museen, Institutionen oder aus dem touristischen Bereich in einer App zu vereinen und über das Smartphone zugänglich zu machen. Ein besonderes Highlight ist der Fokus auf Inklusion.“ (Yopegu seit 2013 nicht mehr mit neuen N zu finden, diese N ist auf 2013 datiert. )</p> <p>Homepage in leichter Sprache und Gebärdensprache, Bürger*innennahes, partizipatives Konzept..“Jeder kann Geschichte schreiben.“</p>
16	Berlin ((Museum für Kommunikation))	Z	Z	App+	<p>Bietet auch Digitales auf der Menueleiste an, die zu Onlineportalen, Expotizern (eine digitale Einführung zur Ausstellung auf der Internetseite), oder – relativ neu – zum Audioguide als Museumsapp führt: <a href="https://www.mfk-berlin.de/digital/">https://www.mfk-berlin.de/digital/</a></p> <p>Auch in digitalen Ausstellungen zusammen mit der Deutschen Digitalen Bibliothek aktiv (100 Jahre nach dem Ende des 1. Weltkriegs <a href="https://www.mfk-berlin.de/deutsche-digitale-bibliothek/">https://www.mfk-berlin.de/deutsche-digitale-bibliothek/</a></p>
17	Berlin ((Staatliche Museen zu Berlin Preußischer Kulturbesitz SMB))	Z	Z	App+	<p>Ein Audioguide in Leichter Sprache führt in sechzehn Stationen durch das Ägyptische Museum, ist kostenfrei im Neuen Museum erhältlich. Darüber hinaus Workshops zur Inklusion und Führungen</p> <p>Ebenso siehe Dokument Berlin: Zur Ausstellung „Afrika im Bodemuseum“ <a href="http://www.afrikaimbodemuseum.smb.museum/app.html">http://www.afrikaimbodemuseum.smb.museum/app.html</a> Die App kann bei den gängigen App-Stores heruntergeladen werden. Zitat: Die App "Unvergleichlich" ist der ideale multimediale Begleiter für den Ausstellungsbesuch. Zu jeder Gegenüberstellung und Gruppe werden</p>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<p>spannende Hintergrundinformationen zu kunst- und kulturhistorischen sowie ethnologischen Fragestellungen angeboten; in kurzen Einführungen sowie weiterführenden Vertiefungsebenen. Nach Ausstellungsbeginn sollen weitere Informationen und Kommentare aus verschiedenen Perspektiven ergänzt werden. Besucherinnen und Besucher können zeit- oder interessenbasierten Touren durch das Haus wählen oder die Ausstellung individuell entdecken und sich Inhalte auf Wunsch vor den Objekten anzeigen lassen. Durch intelligente Standorterkennung und Verortung der Objekte führt intuitiv durch das Museum. Auf dem Lageplan können Besucherinnen und Besucher jederzeit ihren aktuellen Standort und die in der Nähe befindlichen Ausstellungsexponate sehen (z. Z. nur für Android). Darüber hinaus kann man Favoriten speichern und bequem nach dem Besuch noch einmal vertiefen.“</p> <p>Die wichtigsten Funktionen im Überblick:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Verschiedene Touren durch die Ausstellung</li> <li>– Indoor-Navigation (z.Zt. nur für Android)</li> <li>– Kurztext und Audio-Kommentar der Kuratoren zu jeder Gegenüberstellung</li> <li>– Vertiefende, zum Teil multimediale Inhalte</li> <li>– Favoritenliste</li> <li>– App in Deutsch oder Englisch</li> </ul> <p>Relativ neu: <a href="https://tamam-projekt.de/wer-ist-tamam/">https://tamam-projekt.de/wer-ist-tamam/</a>  Im TAMAM-Projekt entwickeln Moscheegemeinden gemeinsam mit dem Museum für Islamische Kunst (SMB) seit 2015 neue Wege der Kulturvermittlung. Ein Förderprojekt mit partizipativ entwickelten Inhalten.  → dazu Fallbeispiel 3.2.2</p>
18	Bochum ((Deutsches Bergbaumuseum))	Z	Z	App+	<p>Interaktive Rallye für SchülerInnen ab 13 Jahren, ergänzt das museumspädagogische Angebot während des Umbaus</p> <p>Mit der BIPARCOURS-App können ab sofort Schülerinnen und Schüler ab der 7. Klasse die Ausstellung „Packendes Museum – Das DBM im Aufbruch“ erkunden. Mit dem eigenen Smartphone oder Tablet werden anhand der ausgestellten Objekte Wissensinhalte vermittelt. Im Mittelpunkt steht das Thema Kohle, ergänzt wird das Angebot durch Wissen rund um den Rohstoff Erdöl.</p> <p><a href="https://www.bergbaumuseum.de/de/58-packendes-museum/760-news2017-05-30">https://www.bergbaumuseum.de/de/58-packendes-museum/760-news2017-05-30</a></p>
19	53113 Bonn Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland	6	3	App+	<p>Zeigt auf der Homepage mit der Suchfunktion zwei Apps in den Zweigstellen. Tränenpalast und Kulturbrauerei an:</p> <p><a href="https://www.hdg.de/apps-berlin/">https://www.hdg.de/apps-berlin/</a></p> <p>Audioguides in den Dauerausstellungen sind online abrufbar</p>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
20	Bonn ((Bonner Kunsthalle))	Z	Z	App+	<p>Zu Bestandsaufnahme Gurlitt: „Kostenfreier Audio- und Mediaguide. Erleben Sie die Ausstellung mit einem Audioguide (Deutsch und Englisch) oder einem Mediaguide in deutscher Gebärdensprache, kostenfrei erhältlich in der Ausstellung oder als App im App Store und über Google Play.“ Auch für andere Sonderausstellungen.</p> <p>Leitung und Teilnahme am Förderprojekts Pilot Inklusion, sowie Verbund Inklusion.</p> <p>→ dazu Fallbeispiel 3.2.3</p> <p>Mediaguide: Audiodeskription für Blinde und Sehbehinderte sowie Deutsche Gebärdensprache</p> <p>Zählt zu den wenigen Museen, die unter Vermittlungsangebote Digitale Medien erwähnen: „Ziel ist es, den Teilnehmenden der Vermittlungsprogramme die künstlerischen Gestaltungsmöglichkeiten digitaler Bildproduktion näherzubringen. Gleichzeitig wird den Teilnehmenden ein emanzipierter und sicherer Umgang mit Social Media-Plattformen, in denen die digitalen Bildproduktionen veröffentlicht werden können, nähergebracht.“</p>
21	Bonn ((Landesmuseum))	Z	Z	App-	Verfügt über ein breit gefächertes Inklusionsangebot, daher auch Audioguide in Leichter Sprache sowie andere Guides, die ausgeliehen werden können.
22	Bonn ((Naturkundemuseum Museum König))	Z	Z	App+/-	<p><a href="https://www.zfmk.de/de/museum/bildung-vermittlung/bildungsprojekt">https://www.zfmk.de/de/museum/bildung-vermittlung/bildungsprojekt</a></p> <p>Drittmittelprojekte in B&amp;V, keine App, doch in Web-App "Bonn inklusiv".</p> <p><a href="https://www.bonn-region.de/sehenswuerdigkeiten-kultur/museen-a-z.html">https://www.bonn-region.de/sehenswuerdigkeiten-kultur/museen-a-z.html</a></p>
23	38100 Braunschweig Zusammengefasste Museen: BLM - Hinter Aegidien, BLM - Kanzlei Wolfenbüttel, Braunschweigisches Landesmuseum, BLM - Bauernhausmuseum Bortfeld	9	2	App+/-	<p>Touristikinfo: Entdecke Braunschweig <a href="http://www.braunschweig.de/tourismus/touristinfo/app.php">http://www.braunschweig.de/tourismus/touristinfo/app.php</a> hier sind die Museen eingebunden</p> <p>Ebenso: Rebuild Palmyra?</p> <p>„... eine Zukunft für ihr Kulturerbe zu entwickeln. Die Ausstellung geht multimedial neue Wege und bezieht die Besucher mit ein, indem sie ihnen via App eine virtuelle Tour durch Palmyra ermöglicht. Am Ende steht die Frage: soll Palmyra wieder aufgebaut werden, und wenn ja, aus welchen Gründen?“</p> <p><a href="https://www.3landesmuseen.de/">https://www.3landesmuseen.de/</a></p>
24	Braunschweig Gedenkstätte KZ-Außenlager Schillstraße	6	1	App+	Firmenspende für Gedenkstätte: Entwicklung einer interaktiven Website eingesetzt, die vorrangig auf Smartphones bzw. Tablets genutzt werden soll und interessierte Besucher*innen und Besuchern eine Orientierung auf dem Gelände bieten wird.

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
25	Bremen ((Focke-Museum))	Z	Z	App-	Das Museum bietet gegen Leihgebühr einen Mediaguide an, mit integriertem Ortungssystem: <a href="https://www.focke-museum.de/besuch/mediaguide/">https://www.focke-museum.de/besuch/mediaguide/</a>
26	Bremen ((Universum))	Z	Z	App-	Keine App
27	Bremen ((Überseemuseum))	Z	Z	App+	Das Überseemuseum informiert über Digitale Strategie: <a href="https://www.uebersee-museum.de/ueber-uns/digitale-strategie/">https://www.uebersee-museum.de/ueber-uns/digitale-strategie/</a> Aktuelle digitale Strategie, Stand 2019.  Zum Mediaguide: „Ein Mediaguide mit Audioführungen zu allen Bereichen der Dauerausstellung und zusätzlichen Informationen zu Objekten im Schaumagazin Übermaxx ist online zugänglich. Er ist bei freiem WLAN im Übersee-Museum auf Ihrem eigenen Gerät nutzbar oder auf einem Leihgerät, das an der Kasse erhältlich ist. Darüber hinaus können Sie den Mediaguide auch online aufrufen. Der Multimedia Guide lässt sich mit jedem herkömmlichen Smartphone empfangen. Wer über kein Gerät verfügt, kann sich an der Kasse einen Tablet-PC ausleihen.“
28	Bremerhaven Museumsschiff FMS Gera	5	2	App+	Zum Mediaguide: „Wer könnte einen Seitentrawler besser erklären, als der Kapitän und sein Bestmann? Beide erwarten Sie auf dem Fangdeck und führen Sie durch das ganze Schiff zu 17 Stationen. Dabei sind sich die beiden nicht immer ganz einig, denn jeder hat so seine speziellen Erfahrungen und Erlebnisse mit der Hochseefischerei.“ <a href="https://www.museumsschiff-gera.de/multimedia/multimedia-guide/">https://www.museumsschiff-gera.de/multimedia/multimedia-guide/</a> Multimediaguide auch für Smartphones
29	Bremerhaven ((Klimahaus Bremerhaven))	Z	Z	App-	Ebenso wie das Deutsche Auswandererhaus hier keine digitalen Angebote, werden aber von Betroffenen gewünscht <a href="https://www.bremen.de/barrierefrei/tourismus-freizeit/kunst-kultur/museumsbesuche-fuer-blinde-und-sehbehinderte-menschen-erfahrungsbericht">https://www.bremen.de/barrierefrei/tourismus-freizeit/kunst-kultur/museumsbesuche-fuer-blinde-und-sehbehinderte-menschen-erfahrungsbericht</a>
30	Bremerhaven ((Deutsches Schifffahrts-museum))	Z	Z	App+	<a href="https://www.dsm.museum/pressebereich/noch-digitaler-dsm-bringt-app-zur-sonderausstellung-360-polarstern-an-den-start/">https://www.dsm.museum/pressebereich/noch-digitaler-dsm-bringt-app-zur-sonderausstellung-360-polarstern-an-den-start/</a> App zur Sonderausstellung: „360° POLARSTERN“ "Die Sonderausstellung "360° POLARSTERN – Eine virtuelle Forschungsexpedition" im Deutschen Schifffahrtsmuseum (DSM) / Leibniz-Institut für Maritime Geschichte zeigt, wie ein Museum modernste Technik in Ausstellungskonzepte einfließen lassen kann. Mittels Virtual und Augmented Reality haben Besuchende die Chance, in das Fahren, Forschen und Leben an Bord der POLARSTERN einzutauchen – Deutschlands wohl bekanntestem Forschungseisbrecher. Nun gibt es das 3D-Modell des Schiffes vom Alfred-Wegener-Institut (AWI), welches im Museum in der Augmented-Reality-Anwendung abzurufen ist, auch für zuhause.

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					Nämlich in einer App, in der noch viele weitere Extras warten."
31	24866 Busdorf Wikinger Museum Haithabu	6	3	App+	<p><a href="https://archaeologie2punkt0.wordpress.com/2013/02/13/app-des-wikinger-museums-haithabu/">https://archaeologie2punkt0.wordpress.com/2013/02/13/app-des-wikinger-museums-haithabu/</a></p> <p>„Auch das Wikinger Museum in Haithabu bietet ein Smartphone-App an. Das Wikinger Museum gehört zur Stiftung Schleswig-Holsteinischer Landesmuseen und widmet sich der Archäologie und Geschichte der Siedlung Haithabu. Auf Grundlage der Forschungsergebnisse wurde ein Teil der frühmittelalterlichen Stand und der Hafenanlage am Originalplatz rekonstruiert.</p> <p>Guido Nockemanns ist Archäologe, Sammlungsleiter, Museumsmensch und obwohl vor 1980 geboren irgendwie doch ein "Digital Native". Sein Forschungsinteresse gilt neben dem Neolithikum und der Museums- und Sammlungsarbeit auch den Einsatzmöglichkeiten der IT sowie den Nutzungsmöglichkeiten des Web 2.0 und von Social Media in der archäologischen Forschung als auch im Museumsbereich.</p> <p>Die App ist sowohl für Android wie auch iOS kostenlos im jeweiligen App-Store erhältlich. Zu beachten ist, dass nach der Installation noch zusätzliche Dateien (Audio und Bilder) heruntergeladen werden müssen, eine Datenflatrate oder WiFi-Zugang ist dafür empfehlenswert.“</p> <p>App im Blog Archäologie 2.0 gefunden, aber nicht auf der Homepage?</p>
32	90556 Cadolzburg HerrschaftsZeiten! Erlebnis Cadolzburg	3	2	App-	<p>Zählt zur BVSGS //Wird als Multimediales Mitmachmuseum für alle geführt:</p> <p>„Mit einer Virtual-Reality-Experience ist das Burgmuseum das erste deutsche Museum mit historischer Themenstellung, das so ein Erlebnis möglich macht. Durch die Datenbrille können die Besucher bei einem spätmittelalterlichen Turnier "live" vor Ort sein. Zusätzlich gibt es einen Multimedia-Guide mit dem auf individuelle Art und Weise die Burg entdeckt werden kann. Natürlich können die Besucher auch viele Originale wie Schwerter oder eine Schatztruhe aus dem Mittelalter bestaunen. Andere Gegenstände wurden mithilfe von Forschung und historischer Technik extra für das Burgmuseum angefertigt. Und auch der Hör- und Geruchssinn kommen nicht zu kurz: Es gibt fürstliche Stimmen zum Anhören und zum Riechen Rosendüfte, wie sie die Adeligen damals als eine Art Parfum aufgetragen haben.“</p> <p>Text lässt auf Medieneinsatz in den Ausstellungen schließen, auch Projekte mit Schulklassen zum Thema mittelalterlicher Klänge und Geräusche, in den Ausstellungen sind die Ergebnisse integriert, auch online einige Geschichten abrufbar. Ansonsten keine App gefunden.</p>
33	75365 Calw Hermann-Hesse-Museum	8	1	App+/-	<p>Eingebunden in die kommunale App</p> <p>„Im Google-Playstore steht Ihnen unter dem Stichwort "Hermann Hesse Museum" die neue Calwer Museums-App kostenlos zum Download zur Verfügung.“</p>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<a href="https://www.calw.de/Museen">https://www.calw.de/Museen</a>
34	Calw Kloster Hirsau mit Museum	2	1	App+/-	<a href="https://www.calw.de/Klostermuseum">https://www.calw.de/Klostermuseum</a>
35	Calw Museum der Stadt Calw	1	1	App+/-	Beide Museen eingebunden in die kommunale App der „Hesse Stadt“ App für Calw war über Google auffindbar.
36	49661 Cloppenburg Muse- umsdorf Cloppenburg/ Nieder- sächsisches Freilichtmuseum	1	3	App-	Erlebnisvorführungen aus Handwerk und Landwirtschaft; Medieneinsatz nicht gefunden, passt evtl. nicht zum Vermittlungskonzept einer unmittelbaren Erfahrung durch Live-Veranstaltungen?  Die Suche nach einer App ergebnislos: <a href="https://museumsdorf.de/?s=App">https://museumsdorf.de/?s=App</a>
37	48653 Coesfeld Stadtmuseum	1	1	App+	Dort wird im Unterschied zu Calw die App nach fünf Jahren aufgegeben, die technische Transformation war zu aufwändig, deshalb wurde eher die Website der Stadt+ entwickelt.
38	01640 Coswig Karrasburg Museum	1	1	App+	Seitenaufbau der Homepage und Platzierung der App übersichtlich:  "Coswigs Geschichte betont" – ein Hörspaziergang Im Schuljahr 2016/2017 startete das Museum Karrasburg Coswig gemeinsam mit Schülerinnen und Schülern der achten Klassenstufe [...] ein Audioguide-Projekt. Der Hörspaziergang führt sowohl durch das Museum als auch zu verschiedenen Stationen in der Stadt. Da- bei wählten sich die Schülerinnen und Schüler ihre Themen selbst aus, entwickelten ganz eigene Textgrund- lagen und sprachen ihre Texte auch selber ein. Die Geschichten der Schüler können über die App museum.de unter dem Stichwort Karrasburg und das eigene Smartphone kostenfrei gehört werden. Zusätzlich werden auch im Museum Geräte zur Ausleihe bereitgestellt.“ (Förderprojekt von Land und Bund)  <a href="http://www.karrasburg-coswig.de/karrasburg-museum-coswig.html#vermitteln">http://www.karrasburg-coswig.de/karrasburg-museum-coswig.html#vermitteln</a>
39	Darmstadt ((Landesmuseum Darmstadt))	Z	Z	App+	<a href="https://www.hlmd.de/vermittlung/mediaguide.html">https://www.hlmd.de/vermittlung/mediaguide.html</a>  „Mit unserem Multimediaguide haben Sie die Möglichkeit, zusätzliche Informationen (Videos, Animationen, Fotos, Texte) zu erhalten. Sie können hierzu Ihr eigenes digitales Endgerät (Smartphone, Tablet) oder ein an der Info-Theke (Haupthalle des HLMD) erhältliches Leihgerät benutzen. Die Verwendung auf einem privaten

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					Gerät erfordert die Nutzung des hausinternen WLAN, bitte schalten Sie dazu Ihr WLAN an. Um die hinterlegten Informationen abzurufen, können Sie die in Objektnähe angebrachten QR-Codes mit einem QR-Code-Scanner ablesen oder die angebrachte Objektnummer direkt eingeben. Der Mediaguide ist in Deutsch und Englisch erhältlich und verfügt über spezielle Angebote für sinneseingeschränkte Besucher und Besucherinnen.“
40	Darmstadt Zusammengefasste Museen: Museum Jagdschloss Kranichstein, Stiftung Hessischer Jägerhof (03381), Bauhaus-Archiv/Museum für Gestaltung (BHA)	9	2	App+	App „Schloss Kranichstein“ steht in der Appstore kostenfrei zur Verfügung: <a href="https://jagdschloss-kranichstein.de/index.php?s=App">https://jagdschloss-kranichstein.de/index.php?s=App</a>  Bauhaus in div. Apps der Bauhausstiftung eingebunden: z.B. seit dem Schuljahr 2016/17 erarbeiten neun Bauhaus Agenten mit mehr als 30 Partnerschulen und den drei Bauhaus-Institutionen in Berlin, Dessau und Weimar neue Formate für ein innovatives und umfassendes Vermittlungsprogramm der neuen Bauhaus Museen.
41	Dresden ((Staatliche Kunstsammlungen Dresden / Gemäldegalerie Alte Meister))	Z	Z	App+	„Erleben Sie die Gemäldegalerie Alte Meister mit der Audioguide-App inklusive integrierter Kindertour (deutsch, englisch, russisch), verfügbar für iOS und Android“ <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.acoustiguide.mobile.am_alte_meister&amp;hl">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.acoustiguide.mobile.am_alte_meister&amp;hl</a>  Ebenso Raffaels Sixtinische Madonna im Rahmen von Google-Arts Project
42	Dresden Mathematisch-physikalischer Salon	5	3	App+	Auf Homepage keine App gefunden, jedoch: <a href="https://shoutrlabs.com/cases/mathematisch-physikalischer-salon/">https://shoutrlabs.com/cases/mathematisch-physikalischer-salon/</a>  „Im Rahmen der geplanten Digitalisierung des Audioguides installierten wir auf der gesamten Ausstellungsfläche shoutr.Boxxen, um ein Informationsnetzwerk aufzubauen, das unabhängig vom hauseigenen WLAN arbeitet. Besucher*innen erhalten so direkt über den Browser ihres Smartphones Zugriff auf den Audioguide. An mehreren Filmstationen im Museum werden die teilweise sehr komplizierten Funktionsweisen der Exponate mithilfe des shoutr.Audiosync erläutert.“
43	Dresden Museum der Stadt Dresden	1	2	App+/-	<a href="https://twickly.de">https://twickly.de</a> Ticket- Online-Verkauf, kein weiterer Service.
44	Dresden Verkehrsmuseum	5	3	App+	Audioguide-App zum Downloaden <a href="https://www.verkehrsmuseum-dresden.de/de/ihr-besuch/audioguide-app">https://www.verkehrsmuseum-dresden.de/de/ihr-besuch/audioguide-app</a>



	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					„Lade die gratis Verkehrsmuseums-App in Deutscher Gebärdensprache herunter und begib dich mit deinem eigenen Smartphone auf Videotourdurchs Museum.“
45	Dresden Hygienemuseum	5	3	App+	<p>Meldet im Erhebungsjahr eine App, die im Rahmen des BKM-geförderten Projekts Verbund Inklusion erstellt wurde. → dazu Fallbeispiel Inklusion</p> <p>Das Projekt wird gefördert von der Bundesbeauftragten für Kultur und Medien aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestags.</p> <p>App: Video-Guide in Deutscher Gebärdensprache ,Download in den bekannten Stores.</p> <p>Siehe dazu die Pressemitteilung von Juni 2017  <a href="https://www.dhmd.de/ueberuns/presse/pressemitteilung/news/detail/News/neue-zugaenge-fuer-besucher-mit-behinderungen/">https://www.dhmd.de/ueberuns/presse/pressemitteilung/news/detail/News/neue-zugaenge-fuer-besucher-mit-behinderungen/</a> </p>
46	Dresden ((Militärhistorisches Museum der Bundeswehr?))	Z	Z	App-	<p>Audioführung</p> <p>„Ein Audioguide (deutsch oder englisch) mit Führung durch den thematischen Rundgang im Libeskind-Keil steht kostenfrei zur Verfügung. Die Geräte können für Besucher mit Hörgerät zusätzlich mit einer Hörschleife ausgestattet werden.“</p>
47	Düsseldorf ((Stadtmuseum))	Z	Z	App+	<p>Weder Kunstpalast noch Kunstsammlung melden unter Audio, Guide oder App digitale Angebote, aber: Ein Stadtrundgang von Studierenden konzipiert , in Zusammenarbeit mit Stadtmuseum:  <a href="https://rp-online.de/nrw/staedte/duesseldorf/kultur/geschichte-zum-mitnehmen_aid-19476979">https://rp-online.de/nrw/staedte/duesseldorf/kultur/geschichte-zum-mitnehmen_aid-19476979</a> </p> <p>Im Playstore:  <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=de.historia_app">https://play.google.com/store/apps/details?id=de.historia_app</a> </p>
48	Düsseldorf ((Kunstpalast))	Z	Z	App+	<p>Basierend auf der Stadtrundgang App oben ebenso drei Museumsrundgänge im Kunstpalast (von Studierenden entwickelt)  <a href="https://rp-online.de/nrw/staedte/duesseldorf/kultur/studenten-entwickeln-rundgaenge-mit-der-app-durch-den-kunstpalast-in-duesseldorf_aid-36006505">https://rp-online.de/nrw/staedte/duesseldorf/kultur/studenten-entwickeln-rundgaenge-mit-der-app-durch-den-kunstpalast-in-duesseldorf_aid-36006505</a> </p> <p>Ebenso BIPARCOURS:  <a href="https://www.kunstpalast.de/de/besuch/programmformate/Kinder-und-Jugendliche/Biparcours-jugendliche">https://www.kunstpalast.de/de/besuch/programmformate/Kinder-und-Jugendliche/Biparcours-jugendliche</a> </p>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
49	Düsseldorf ((Kunstammlung))	Z	Z	App+	Ein Multimediaguide für Kinder: <a href="https://www.kunstsammlung.de/teilnehmen/kinder.html">https://www.kunstsammlung.de/teilnehmen/kinder.html</a> „Dieser Guide wurde von den "Klee Kindern", Viertklässlern der Düsseldorf Paul-Klee-Grundschule, mitentwickelt.“ Apps zu Sonderausstellungen: <a href="https://www.kunstsammlung.de/teilnehmen/labor/archiv/olafur-eliasson.html">https://www.kunstsammlung.de/teilnehmen/labor/archiv/olafur-eliasson.html</a>
50	99817 Eisenach ((Palas und Museum Wartburg))	Z	Z	App-	Keine App, setzt mehr auf unmittelbares Erlebnis mit kleinen Theateraufführungen, der Möglichkeit auf Esel zu reiten usw.
51	26721 Emden Ostfriesisches Landesmuseum Emden	1	2	App+/-	Keine App, eingebunden in der Tourismusinfo <a href="https://www.ostfriesland.de/service/grenzenlos-aktiv-im-nordwesten-app.html">https://www.ostfriesland.de/service/grenzenlos-aktiv-im-nordwesten-app.html</a>
52	51766 Engelskirchen LVR-Industriemuseum, Schauplatz Engelskirchen	5	2	App+	Eingebunden in die digitale Strategie der LVR-Museen, hat in diesem Fall einen digitalen Denkmalspfad <a href="https://industriemuseum.lvr.de/de/die_museen/engelskirchen/digitaler_denkmalspfad_1/digitaler_denkmalspfad_3.html">https://industriemuseum.lvr.de/de/die_museen/engelskirchen/digitaler_denkmalspfad_1/digitaler_denkmalspfad_3.html</a> vorgestellt auf der MAI-Tagung 2015 <a href="https://mai-tagung.lvr.de/de/beitraege/mai_tagung_2015/programm_2.html">https://mai-tagung.lvr.de/de/beitraege/mai_tagung_2015/programm_2.html</a> <a href="https://industriemuseum.lvr.de/de/vermittlung/leitlinien_1/leitlinien_1.html">https://industriemuseum.lvr.de/de/vermittlung/leitlinien_1/leitlinien_1.html</a> = ein Verbundmuseum siehe auch S. Antony „Die Appikation "St. Antony" ist kostenfrei in den Stores verfügbar. Gästen im Museum steht dafür freies WLAN zur Verfügung.“ (Museums-App mit Augmented Reality, seit 2014.) Ergänzung für alle LVR-Einrichtungen: „Der Landschaftsverband Rheinland (LVR) hat sein Online-Angebot um eine zentrale Anwendung erweitert. Die Web-App „Wege zum LVR“ führt Nutzerinnen und Nutzer bis zum Gebäudeeingang des gewünschten Zielortes.“

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					Energie wenden Wendezeiten –BIPARCOURS: <a href="https://ktapps.lvr.de/KTeam/Event/pdf/169434.pdf">https://ktapps.lvr.de/KTeam/Event/pdf/169434.pdf</a> → Interview mit Walter Hauser 3.1.4
53	Erfurt ((Kunstmuseen Erfurt))	Z	Z	App+	<a href="https://kunstmuseen.erfurt.de/km/de/service/dienste/suche/index.html?q=App&amp;fa=facet_portal_km%3Akunstmuseen">https://kunstmuseen.erfurt.de/km/de/service/dienste/suche/index.html?q=App&amp;fa=facet_portal_km%3Akunstmuseen</a> QR-Codes für die Reformation   Kunstmuseen Erfurt Suchtextbausteine zur App / zur Konzeption: „[...] perfektioniertes Konzept einer Jenseitsvorsorge durch fromme Gaben mittels Handy-App und Raum-szenographie konkret nachzuerleben. Dabei wird man mit Entscheidungen [...] Ein Spiel um Himmel und Hölle: Erfurter „Jenseitsspiel“ lädt ab Sonntag in die Barfüßerkirche ein   Kunstmuseen Erfurt.“ „[...] Kooperationsprojekt . Das Konzept stammt von Hardy Eidam und Gudrun Noll-Reinhardt, die App entwickelten die Studenten Reiner Bleil, Michel Claus, Christoph Pospischil [...]“
54	45257 Essen Zusammengefasste Museen: Museumslandschaft Deilbach-tal, Mineralienmuseum, Ruhr Museum	7	3	App+	<a href="https://www.ruhrmuseum.de/aussenstellen/kulturlandschaft-deilbachtal/">https://www.ruhrmuseum.de/aussenstellen/kulturlandschaft-deilbachtal/</a> Meldet eine Audioguide-App auf der Homepage
55	Frankfurt a. M ((Senckenberg Naturmuseum))	Z	Z	App+	Verfügt seit 2019 über eine App: <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=de.droidsolutions.kuldig.SENCKENBERG&amp;hl=gs">https://play.google.com/store/apps/details?id=de.droidsolutions.kuldig.SENCKENBERG&amp;hl=gs</a>
56	Frankfurt a. M ((Städelsches Kunstinstitut und Städtische Galerie))	Z	Z	App+	Das Städel ist bekannt für seine digitale Strategie und seine Produkte, so z.B. <ul style="list-style-type: none"> <li>– Digitale Sammlung des Städel</li> <li>– Kunstgeschichte Online – der Städel Kurs zur Moderne</li> <li>– Die Städel App (inkl. Audioguide) als vielseitiger Begleiter für den Museumsbesuch</li> <li>– „Imagoras. Die Rückkehr der Bilder“, ein Städel-Game für Kinder ab 8 Jahren</li> <li>– Das Forschungsprojekt „Zeitreise. Das Städel Museum im 19. Jahrhundert“</li> <li>– Zahlreiche Digitorials zur multimedialen Vor- und Nachbereitung von ausgewählten Sonderausstellungen</li> <li>– Das Oral-History-Projekt Café Deutschland. Im Gespräch mit der ersten Kunstszene der BRD</li> </ul>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<p>– Neue Formen der Onlinekommunikation, darunter Filmreihen, Social Media Kommunikation sowie diverse Content Produktionen und Kooperationen</p> <p>Menüpunkte: Besuch, Museum Sammlung Digital. Audiotouren stehen als kostenlose App zur Verfügung, weitere Apps unter <a href="https://www.staedelmuseum.de/de/angebote/app-angebote">https://www.staedelmuseum.de/de/angebote/app-angebote</a></p>
57	Frankfurt a. M Bibelhaus – Erlebnismuseum	8	2	App+	<p>Unter B&amp;V zu finden: „Das Bibelhaus Erlebnis Museum lädt zur Schnitzeljagd mit einer kostenlosen interaktiven Smartphone-App ein. In der Ausstellung "fremde.heimat.bibel" kann interaktiv die Reformationszeit mit den Fragen von heute verknüpft werden. Besonders attraktiv ist die App für die Arbeit mit Konfirmandinnen und Konfirmanden, Teamerinnen und Teamern, Schülerinnen und Schülern. "LUX Radio" stellt die App in einem Video auf Youtube vor. Informationen zum Download und zum Start der App gibt es unter der ActionboundPlattform“</p> <p><a href="http://bibelhaus-frankfurt.de/bildung-vermittlung.html">http://bibelhaus-frankfurt.de/bildung-vermittlung.html</a></p>
58	Frankfurt a. M Museum Judengasse	8	2	App+	<p>Die „Maßnahmen im digitalen Raum folgen einer Strategie, die auf fünf Jahre angelegt ist. Sie umfasst den Ausbau unserer Social Media Aktivitäten, den Aufbau einer Onlinesammlung, Onlineausstellungen und die Entwicklung weiterer digitaler Vermittlungsangebote.“ Auf der Homepage (Besuchen, Erkunden, Lernen, Vernetzen , Blog ) als Menüpunkte. Apps für Museum Judengasse und für „Unsichtbare Orte“ Medienangebote direkt unter „Erkunden“</p> <p><a href="https://www.juedischesmuseum.de/erkunden/">https://www.juedischesmuseum.de/erkunden/</a></p> <p>Verfügt ebenfalls über einen Menüpunkt. „Digital“, unter dem diverse digitale Vermittlungsangebote zu finden sind</p>
59	Frankfurt a. M Historisches Museum Frankfurt	6	Z	App+	<p>Das HMF zählt zu den Museen, die sich intensiv mit Aspekten der Inklusion auseinandergesetzt und auch gestalterisch umgesetzt haben, daher zahlreiche Angebote. Zu ersehen, neben anderen Zielgruppen auf <a href="https://historisches-museum-frankfurt.de/de/museumdigital">https://historisches-museum-frankfurt.de/de/museumdigital</a>, ebenso für das Stadtlabor eine App, ein partizipatives Projekt.</p>
60	Freiburg Augustiner Museum	2	3	App-	<p>Zählt zum Verbund der fünf städtischen Museen mit unterschiedlichen Sammlungsschwerpunkten und zentralem museumspädagogischen Dienst „Kommunikation und Vermittlung“. Partner im Verbund Inklusion nur eine App unter der Suchfunktion gefunden, Link defekt (oder gehörte sie zur Sonderausstellung?)</p> <p><a href="https://www.freiburg.de/pb/,Lde/515076.html">https://www.freiburg.de/pb/,Lde/515076.html</a>  <a href="https://www.freiburg.de/pb/,Lde/1276996.html">https://www.freiburg.de/pb/,Lde/1276996.html</a> s. dazu Bonn, Bundeskunsthalle</p>
61	61381 Friedrichsdorf Heimatismuseum Seulberg	1	1	App+/-	<p><a href="https://www.friedrichsdorf.de/freizeitundkultur/tourismus/museen/heimatmuseum.php">https://www.friedrichsdorf.de/freizeitundkultur/tourismus/museen/heimatmuseum.php</a>  unter der Touristenseite zwei Seiten zum Museum zu finden.</p>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
62	63571 Gelnhausen Museum der Barbarossastadt Gelnhausen	1	1	App+/-	Eingebunden in die App des Verkehrsvereins der Barbarossastadt <a href="https://www.vvgn.info/themen/klosterliche-niederlassungen/">https://www.vvgn.info/themen/klosterliche-niederlassungen/</a> Imagefilm zur Stadt, auf youtube für alle Besuchergruppen, Kinder, Jugendliche usw., Länge 2 1/2 min.
63	Halberstadt Gleimhaus	8	1	App-	Kultur Macht Stark: Literaturmuseum / Landesinitiative Ein Projekt im Rahmen des Europäischen Kulturerbejahres „Sharing Heritage“  „2018 wird europaweit das Europäische Kulturerbejahr begangen. Auch in Deutschland sind unter dem Motto Sharing Heritage( <a href="https://sharingheritage.de/">https://sharingheritage.de/</a> ) alle kulturbewahrenden und –vermittelnden Einrichtungen aufgerufen sich zu beteiligen. Dies gilt für Projekte mit und ohne Förderung des Bundes. Das Gleimhaus – Museum der deutschen Aufklärung ist unter dem Leitthema „Europa: Erinnern und Aufbruch“ mit einem Projekt, gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien sowie vom Land Sachsen-Anhalt vertreten. Im Rahmen des Projekts wird unter Beteiligung von Jugendlichen ein interaktives Web-Angebot zur Epoche der Aufklärung in Sachsen-Anhalt erstellt. Dabei binden wir Jugendliche nicht nur in die Genese von Inhalten, sondern auch in die Entwicklung der Internet-Plattform ein und lassen über diesen partizipativen Ansatz Ideen der europäischen Aufklärung zum direkt gelebten Erbe werden.“ <a href="https://licht.labor.vision">https://licht.labor.vision</a>
64	Halle ((HändelHaus))	Z	Z	App+	HändelHaus, free WiFi / QR-Codes: <a href="https://haendelhaus.de/de/hh/museum/besucherservice">https://haendelhaus.de/de/hh/museum/besucherservice</a>
65	Halle ((Kunstmuseum Moritzburg))	Z	Z	App+	<a href="https://www.kunstmuseum-moritzburg.de/museum-ausstellungen/sonderausstellungen/audiowalk-lyonel-feininger/">https://www.kunstmuseum-moritzburg.de/museum-ausstellungen/sonderausstellungen/audiowalk-lyonel-feininger/</a>  Ansonsten StadtApp Halle mit Museen
66	Halle Franckeschen Stiftungen zu Halle	7	3	App+	Über die Franckeschen Stiftungen liegen als einzigem Museum in Halle Angaben in der <i>IfM-Liste</i> vor: <a href="https://www.francke-halle.de/neuigkeiten-n-11257.html">https://www.francke-halle.de/neuigkeiten-n-11257.html</a> Audioguide als App zum Download
67	Halle NEU	Z	Z	App+	Die Himmelsscheibe von Nebra: Neue App für Kinder, seit 2019. Gefördert durch das Land und die Mittel-deutsche Medienförderung, Gegen Gebühr auf den Appstores erhältlich, ein Abenteuer und Strategiespiel

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
	((Landesmuseum für Vorgeschichte))				für Kinder, das in die Bronzezeit führt, soll aus Gründen der Touristenerschließung ins Chinesische übersetzt werden, laut Geschäftsführer der Produktion: „Für mich ist ja die Himmelsscheibe immer das iPhone der Bronzezeit. Wir wollen jetzt auch eine chinesische Fassung herstellen. Damit wir auch im chinesischen Markt Leute aktivieren, hier nach Nebra zu kommen und auch sich das vor Ort mal anzusehen, was dort im Spiel möglich ist.“ (Nicht vom Museum, sondern private Initiative)  <a href="http://www.bronzener-himmel.de">http://www.bronzener-himmel.de</a>
68	23743 Grömitz Haus der Natur – Cismar	4	1	App+/-	Führt ein  Online-Lexikon, an dem Kinder mitwirken können <a href="http://www.kinder-tierlexikon.de">http://www.kinder-tierlexikon.de</a> , sowie andere Online-Angebote, keine App gefunden.
69	Hamburg Centrum für Naturkunde	4	3	App+	Unter den Angeboten für Museumsgäste wird auch die App genannt: „Wer Finni auch einmal „am Stück“ bewundern möchte, kann dies mit der kostenlosen Finni-App tun. Der Download kann im Google Play Store unter folgendem Link vorgenommen werden:  <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SinceldeaGames.Finnwal">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SinceldeaGames.Finnwal</a>  Die App kann sowohl Finnis Skelett, als auch sein äußerliches Erscheinungsbild in 3D darstellen. So kann man sich den Wal ganz in Ruhe aus allen Perspektiven anschauen und erforschen. Wer auf einen der Knochen oder Wirbel tippt, erfährt zudem den lateinischen Namen des jeweiligen Knochens.  Aber die App kann noch mehr! Kauft man sich eine Finni-Postkarte im Museumsshop dazu und hält diese vor sein mobiles Endgerät, wie Smartphone oder Tablet, erscheint der Wal in Augmented Reality. Das bedeutet, das Tier scheint über der Postkarte zu schweben. Durch Bewegen der Karte bewegt sich auch der Wal und beginnt zu schwimmen. Mit der Finni-App erhält jede und jede die Möglichkeit, unseren Finnwal auf innovative Art und Weise näher kennenzulernen.  Weitere Infos zu Finnis Geschichte und Hintergründe zum Walfang gibt es sowohl in der App als auch hier: Die Geschichte unseres Finnwals Finni (PDF)“
70	Hamburg Zusammengefasste Museen: Archäologisches Museum Hamburg - Stadtmuseum Hamburg/Helms-Museum	6	3	App+	Digitale Angebote direkt sichtbar: „Auf dieser Seite finden Sie unter anderem Informationen zum Smart Square Projekt (Archaeoscreen, Hammabot, Audiotour Domplatz), Social-Media-Events und den verschiedenen vom Museum entwickelten Apps. Die digitalen Ausstellungen des Museums bei Google Arts & Culture, die auch einen Online-Rundgang durch das Museum beinhalten, und die umfangreiche Münzsammlung können über einen Klick besucht werden. Dann Seite zu den App-Angeboten! <a href="https://amh.de/digitales-angebot/apps-mit-dem-smartphone-ins-museum/">https://amh.de/digitales-angebot/apps-mit-dem-smartphone-ins-museum/</a>  „Die Museen haben also ihre Vermittlungsmöglichkeiten beträchtlich erweitert. Eine digitale Führung durch

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					das Archäologische Museum in Harburg via kostenloser App ist zum Beispiel integriert in eine Comic-Geschichte. Die Fakten wurden unterhaltsam aufbereitet, die Helden Skrabbu und U.B.I. erklären die Vor- und Frühgeschichte Norddeutschlands. Für die jüngeren Nutzer wurde sogar ein Ausgrabungsspiel entwickelt, in dem auf der Suche nach alten Schätzen virtuell zum Spaten gegriffen wird.“ <a href="https://www.abendblatt.de/kultur-live/article207452433/Smartphone-App-soll-Leben-ins-Museums-bringen.html">https://www.abendblatt.de/kultur-live/article207452433/Smartphone-App-soll-Leben-ins-Museums-bringen.html</a>
71	Hamburg Museum für Kunst und Gewerbe	2	3	App+	Das Museum führt digitale Vermittlungsangebote ebenfalls mit einer eigenen Seite auf: <a href="https://www.mkg-hamburg.de/de/vermittlung/digitale-angebote.html">https://www.mkg-hamburg.de/de/vermittlung/digitale-angebote.html</a>  „Seien es Online-Kataloge, Podcasts, Web-Magazine, oder auch z.B.: Von der barocken Bauernstube bis zur legendären SPIEGEL-Kantine: Die interaktive Tour „Im Sog der Zeit“ verbindet zehn originalhistorische Epochenräume zu einem neuartigen Audioerlebnis. Werden Sie zu Zeit- und Ohrenzeugen längst vergangener Lebenswelten: Treffen Sie auf der 45-minütigen Tour kunstsinnige Senatoren, visionäre Architekten, feierfreudige Bauern und lauschen Sie den Gesprächen investigativer Journalisten. Durch die moderne iBeacon-Technologie erkennt die App Ihren Standort und wählt den passenden Raumklang“. (Das Web-Journal "Bewegte Jahre" wurde mit dem Grimme Online Award 2018 )  Digitale Strategie auf Homepage zum Download <a href="https://www.mkg-hamburg.de/de/das-mkg/digitale-strategie.html">https://www.mkg-hamburg.de/de/das-mkg/digitale-strategie.html</a>
72	Hamburg Museum für Völkerkunde	8	3	App-	Heisst jetzt MARKK, das Museum am Rothenbaum für Kunst und Kulturen der Welt.  keine App auf der Homepage, aber im Store <a href="https://play.google.com/store/apps/developer?id=Markk+app&amp;hl=de">https://play.google.com/store/apps/developer?id=Markk+app&amp;hl=de</a>
73	Hamburg Stiftung Historische Museen Hamburg/ Jenisch Haus	3	2	App+/-	Nichts zu finden. Nur eine Speicherstadttour, auch zum Hafenmuseum vom SHMH: <a href="https://shmh.de/apps">https://shmh.de/apps</a>  Zum Jenisch-Haus nichts gefunden
74	Hamburg ((Kunsthalle))	Z	Z	App+	Multimediaguide für Erwachsene und einen für Kinder: <a href="https://www.hamburger-kunsthalle.de/programmformat/multimediaguide">https://www.hamburger-kunsthalle.de/programmformat/multimediaguide</a> Eine »Tatort Museum« App für ein Nicht-Fachpublikum

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<a href="https://www.hamburger-kunsthalle.de/transparentes-museum">https://www.hamburger-kunsthalle.de/transparentes-museum</a>
75	HANNOVER Niedersächsisches Landesmuseum Hannover	7	3	App-	<p><a href="https://www.landesmuseum-hannover.de/besuch/">https://www.landesmuseum-hannover.de/besuch/</a></p> <p>Kostenlose Führungen mit dem Audioguide für Kinder und Erwachsene durch die Sonderausstellungen und Sammlungen.</p> <p>„Kunsthistorische Hintergrundinformationen, Bildbeschreibungen, historische Ereignisse und unterhaltsame Anekdoten – mit dem Audioguide können die Besucherinnen und Besucher auf Entdeckungstour durch das WeltenMuseum gehen. Neben einer deutschen, einer niederdeutschen und einer englischen Fassung wurde eine Version sowohl inhaltlich als auch sprachlich speziell für Kinder entwickelt.</p> <p>Der Audioguide kann kostenlos an der Information im Museum entliehen werden.“</p> <p>Digitalisierungsprojekt: „Bei KENOM geht es um die gemeinsame Entwicklung einer Infrastruktur für ein »Virtuelles Münzkabinett«- Länder und Sammlungstypen übergreifend. Die vier Säulen der zu entwickelnden webbasierten und bebilderten Datenbank sind Erfassungsmodule für Münzen, Medaillen, Papiergeld und Fundmünzen.“</p>
76	69117 Heidelberg Kurpfälzisches Museum	2	3	App-	Keine App auf der Homepage zu finden, vermutlich. Audioguides für Sonderausstellungen.
77	Heidelberg (Deutsches Apotheken-Museum))	Z	Z	App+	<p>Für das Apothekenmuseum wird ein Audioguide in mehreren Sprachen angeboten und eine Museums-App:</p> <p>„Laden Sie sich einen Rundgang durch das Deutsche Apotheken-Museum als App auf Ihr Smartphone! Die App der Firma Artguide kombiniert in ihrer App einen Audioguide, den Kurzführer durch das Museum als E-Book und einen interaktiven Lageplan.</p> <p>Artguide ist ein Joint Venture des Verlags Schnell &amp; Steiner und von Pausanio. Der Verlag steuert umfassende Erfahrung mit Publikationen im Bereich Kunst- und Kulturgeschichte bei. Pausanio betreibt das weltweit größte Downloadportal für Audioguides und Hörbücher im Bereich Kunst und Kultur und produziert Audioguides, E-Books und Smartphone-Appikationen für Museen und Buchverlage.“</p> <p>Kostenpflichtig</p> <p><a href="https://www.deutsches-apotheken-museum.de/fuehrungen/fuehrungen-am-tag/audioguideapp">https://www.deutsches-apotheken-museum.de/fuehrungen/fuehrungen-am-tag/audioguideapp</a></p>



	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
78	Heidelberg (Schloss Heidelberg ))	Z	Z	App-	Audioguide-Tour in elf Sprachen zum Ticket erhältlich, doch keine App. <a href="http://www.heidelberg-schloss.de">http://www.heidelberg-schloss.de</a>
79	32052 Herford Marta Herford GmbH	2	3	App+	Haus mit dezidiert digitaler Strategie, s. z.B. <a href="https://marta-blog.de/mai-tagung-2015/">https://marta-blog.de/mai-tagung-2015/</a> – Gefunden wurde eine Web-App <a href="http://realitaet.hoertouren.de">http://realitaet.hoertouren.de</a> – Keine nativen Apps gefunden; 2014 bereits eine Web-App: <a href="http://www.owl-journal.de/ausstellung-mit-app-hoertouren-entwickelt-erste-app-fuer-das-museum-marta-herford/">http://www.owl-journal.de/ausstellung-mit-app-hoertouren-entwickelt-erste-app-fuer-das-museum-marta-herford/</a>
80	02977 Hoyerswerda ZCOM Zuse-Computer-Museum	5	1	App+	<a href="https://www.zuse-computer-museum.com/spiel/index_flash.html">https://www.zuse-computer-museum.com/spiel/index_flash.html</a> Ansonsten eingebunden in die Brandenburg-App: <a href="https://www.reiseland-brandenburg.de/poi/lausitzer-seenland/museen/zcom-zuse-computer-museum/?no_cache=1">https://www.reiseland-brandenburg.de/poi/lausitzer-seenland/museen/zcom-zuse-computer-museum/?no_cache=1</a> Ein Spiel „HÖR ZUse! Erlebe die Spannende Geschichte des Computers“: <a href="https://www.zuse-computer-museum.com/spiel/">https://www.zuse-computer-museum.com/spiel/</a> Als Android und iOS: <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=air.zcom.zuse.computer.museum">https://play.google.com/store/apps/details?id=air.zcom.zuse.computer.museum</a> - bis jetzt 100+ Downloads bei Google.
81	52428 Jülich Museum Zitadelle	1	1	App+	Hörgeschichten zu Museumsobjekten auf <a href="https://izi.travel/en/fe52-25-jahre-museum-julich/de">https://izi.travel/en/fe52-25-jahre-museum-julich/de</a>
82	47475 Kamp-Lintfort Museum Kloster Kamp	8	1	App+	Unter der Suchfunktion auf der Homepage nichts gefunden, aber eine Nachricht <a href="https://rp-online.de/nrw/staedte/kamp-lintfort/zentrum-kloster-kamp-entwickelt-museums-app_aid-20709629">https://rp-online.de/nrw/staedte/kamp-lintfort/zentrum-kloster-kamp-entwickelt-museums-app_aid-20709629</a> – Von 2018: „Die Museums-App ist als ein Quiz aufgebaut. "Man kann sie einfach aufs Smartphone laden und loslegen", „eine Museums-App für Schüler und junge Erwachsene.“ Aus: <a href="https://rp-online.de/nrw/staedte/kamp-lintfort/zentrum-kloster-kamp-entwickelt-museums-app_aid-20709629">https://rp-online.de/nrw/staedte/kamp-lintfort/zentrum-kloster-kamp-entwickelt-museums-app_aid-</a>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<a href="#">20709629</a> – <a href="https://sekundarschule-kamp-lintfort.de/76982-2/">https://sekundarschule-kamp-lintfort.de/76982-2/</a> (mit BIPARCOURS)
83	Karlsruhe Zusammengefasste Museen: ZKM / Museum für Neue Kunst Zentrum für Kunst und Medien	2	3	App+	„Eine virtuelle Kunstjagd durch Karlsruhe? Plakate via Augmented Reality zum Leben erwecken? Nullen und Einsen, die den Weg ans ZKM zeigen? Audioguides zu unseren Ausstellungen? Mit der App »experience_zkm« gibt es einiges zu entdecken! Aktuell bietet die App neben spielerischen Elementen auch einen digitalen Audioguide, der euch spannende Informationen zu den Ausstellungen »Open Codes« und »Kunst in Bewegung« liefert. Neugierig geworden? Die App als kostenlosen Download im App Store (iOS) und im Google Play Store (Android).“ Ist eingebunden in das Förderprogramm <a href="https://mwk.baden-wuerttemberg.de/fileadmin/redaktion/m-mwk/intern/dateien/Anlagen_PM/2018/142_Anlage_Digitale_Wege_II_gefoerderte_Projekte.pdf">https://mwk.baden-wuerttemberg.de/fileadmin/redaktion/m-mwk/intern/dateien/Anlagen_PM/2018/142_Anlage_Digitale_Wege_II_gefoerderte_Projekte.pdf</a>
84	Karlsruhe ((Staatliches Museum für Naturkunde))	Z	Z	App+	Meldung vom August 2018: <a href="https://www.natur-und-landschaft.de/de/news/studierende-entwickeln-app-und-ki-komponente-furs-schmetterlings-monitoring-958">https://www.natur-und-landschaft.de/de/news/studierende-entwickeln-app-und-ki-komponente-furs-schmetterlings-monitoring-958</a> „Das Thema „Insektensterben“ ist in aller Munde. Um eine breite Erfassung von Schmetterlingsbeständen zu ermöglichen, entwickelten jüngst Studierende der Wirtschaftsinformatik der DHBW Stuttgart im Rahmen eines lehrintegrierten Forschungsprojekts neue Ansätze. In Zusammenarbeit mit dem Staatlichen Museum für Naturkunde Karlsruhe wurde eine App zur einfachen Erfassung und Erkennung von Schmetterlingen konzeptioniert und umgesetzt. Mit dieser App können Naturinteressierte in einfacher Art und Weise Fotos von Faltern aufnehmen, vorklassifizieren und direkt an eine zentrale Datensammelstelle schicken. (...) Durch die App soll auch versucht werden, mehr Interessierte für die Datensammlung zu gewinnen („Crowdsourcing-Ansatz“) und für das wichtige Thema „Verantwortungsvoller Umgang mit der Natur“ zu sensibilisieren. Um die Arbeit der Beschäftigten im Naturkundemuseum zu erleichtern und die zunehmenden Datenmengen bewältigen zu können, entwickelten die Studierenden darüber hinaus eine automatische Klassifizierungskomponente für ausgewählte Tagfalterarten. Auf der Basis von Methoden Künstlicher Intelligenz (KI), werden Fundbilder automatisch ausgewertet, das heißt die entsprechende Tagfalterart bestimmt. Die verschiedenen Testergebnisse der Studierenden zeigten sehr hohe Trefferquoten bei der automatischen Zuordnung.“
85	Karlsruhe ((Landesmuseum Karlsruhe))	Z	Z	App+	Setzt auf unmittelbare Erfahrung mit Objekten und dem Austausch darüber, daher können Besucherinnen und Besucher im „digitalen Katalog“ Objekte gezielt finden, „Explainer“ ordern für Objekte, die an der Expothek bereitgestellt werden. Die Expothek gilt als innovatives mediales Erlebnis im LMK, App über eine NFC-Schnittstelle <a href="https://www.landesmuseum.de/expothek">https://www.landesmuseum.de/expothek</a>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					Zudem gilt wie für die anderen Landesmuseen in Karlsruhe und Stuttgart: <a href="https://mwk.baden-wuerttemberg.de/fileadmin/redaktion/m-mwk/intern/dateien/Anlagen_PM/2018/142_Anlage_Digitale_Wege_II_gefoerderte_Projekte.pdf">https://mwk.baden-wuerttemberg.de/fileadmin/redaktion/m-mwk/intern/dateien/Anlagen_PM/2018/142_Anlage_Digitale_Wege_II_gefoerderte_Projekte.pdf</a>
86	Karlsruhe ((Kunsthalle Karlsruhe))	Z	Z	App-	Bietet Multimediaguide, ebenso eine eigene Seite zu digitalen Angeboten, aber keine App: <a href="https://www.kunsthalle-karlsruhe.de/digital/">https://www.kunsthalle-karlsruhe.de/digital/</a> WhatsApp-Newsletter
87	Kassel Grimmwelt Kassel	8	3	App+	Neues Museum, eröffnet mit neuen digitalen Angeboten: <a href="https://linon.de/eroeffnung-der-grimmwelt-kassel-mit-multimediaguides-und-online-apps-von-linon/">https://linon.de/eroeffnung-der-grimmwelt-kassel-mit-multimediaguides-und-online-apps-von-linon/</a> Allerdings auf der ersten Seite nicht gleich zu finden.
88	Kassel ((Museumslandschaft Hessen Kassel - Neue Galerie))	Z	Z	App+/-	GPS-Spiel „Ausgestattet mit GPS-Empfängern und einem Spielplan erkunden Kinder den Bergpark Wilhelmshöhe und begeben sich auf eine moderne Schnitzeljagd. Erlebnisreich und mit viel Spaß erfahren sie dabei Wissens- wertes über die Landschaftsgärten und entdecken außergewöhnliche Orte. Ansonsten kommerzielle Angebote: Kassel entdecken per Audio-Guide „Mit der izi.TRAVEL-App können Sie interaktiv und multimedial über Ihr Smartphone verschiedene kulturel- le Highlights der documenta-Stadt erkunden.“
89	87435 Kempten Residenz	3	1	App+/-	<a href="https://www.kempton-tourismus.de/kempton-360-grad-1465.html">https://www.kempton-tourismus.de/kempton-360-grad-1465.html</a> App eingebunden in Tourismusportal <a href="https://www.schloesser.bayern.de/deutsch/schloss/objekte/kempton.htm">https://www.schloesser.bayern.de/deutsch/schloss/objekte/kempton.htm</a>
90	Kiel ((Acht Kieler Museen))	Z	Z	App+	<a href="https://www.kiel.de/de/kultur_freizeit/museen_am_meer/index.php#app">https://www.kiel.de/de/kultur_freizeit/museen_am_meer/index.php#app</a> Die App „Kiel Museumsmeile“ –museen am meer-Tag/kostenlos  Zitat: „Acht Kieler Museen in unmittelbarer Nähe zur Förde stehen für hochkarätige Sammlungen, breite Forschungsansätze, ein spannendes Ausstellungsprogramm und besucherfreundlichen Service. Ganz unterschiedliche Programme warten auf die Besucher*innen – vom lebenden Seehund bis zum liebe- voll restaurierten Museumsschiff, vom 14 Meter langen Walskelett bis zur historischen Apotheke, von der Kunst der Antike bis zur neuesten Gegenwartskunst. Alle Museen sind gut zu Fuß erreichbar und laden zu einem Spaziergang durch die Kieler Innenstadt ein.“

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
91	Koblenz ((Landesmuseum Koblenz, Staatliche Sammlung techni- scher Kulturdenkmäler Festung Ehrenbreitstein))	Z	Z	App+/-	Im Verbund mit anderen Museen, Schlössern und Burgen auf der Homepage der Generaldirektion Kulturel- les Erbe Rheinland-Pfalz, Audioführung, angeboten unter: <a href="http://tor-zum-welterbe.de/kulturzentrum-festung-ehrenbreitstein/erleben/audio-guide/">http://tor-zum-welterbe.de/kulturzentrum-festung-ehrenbreitstein/erleben/audio-guide/</a>
92	Koblenz Mittelrhein-Museum im Forum Confluentes	2	2	App+/-	Keine eigene App; allerdings eine der Stadt Koblenz, in der das Museum ein Teil ist. Zitat: „Lerne das Mittel- rhein-Museum digital und interaktiv kennen – einfach mit der Koblenz App vor Ort! Dein Begleiter in der Stadt: Mehr als eine einfache Stadt-App!“ <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=beacon.gimik.eu.koblenz">https://play.google.com/store/apps/details?id=beacon.gimik.eu.koblenz</a>
93	Köln Kölnisches Stadtmuseum	1	2	App+	Im Stadtmuseum die erste App (2014): <a href="https://www.koeln.de/koeln/kostenlose-app-fuehrt-durchs-stadtmuseum_872506.html">https://www.koeln.de/koeln/kostenlose-app-fuehrt-durchs-stadtmuseum_872506.html</a>
94	Köln Museum für Angewandte Kunst – MAKK	2	2	App+	„Kostenlose Audioguide-App „freshmuseum“ über Google Play oder App Store mit Rundgangvarianten: für Kinder als Hörspiel //für Erwachsene// für blinde und sehbehinderte Menschen mit zusätzlichen Beschrei- bungen. Aktuell für eine Sonderausstellung zum Thema Design Die App-Guides wurden vom Museum für Angewandte Kunst Köln, dem Museumsdienst Köln und dem LVR- Zentrum für Medien und Bildung in Düsseldorf entwickelt.“ App ist unter dem Menüpunkt „Besucherinfo“ zu finden.
95	Köln Skulpturenpark Köln	2	3	App+	Für den Skulpturenpark eine Tour mit QR-Codes: <a href="http://www.skulpturenparkkoeln.de/de/park-tour.html">http://www.skulpturenparkkoeln.de/de/park-tour.html</a> Zum Museumsdienst Köln: spiegelt wie MD Hamburg eine digitale Strategie, auf den anderen Homepage- Seiten der großen Dienste nichts gefunden.
96	54329 Konz Volkskunde- und Freilichtmuse- um	1	3	App+/-	Verweist gleich auf der ersten Seite auf verschiedene Plattformen, aber keine App. – auf <a href="http://www.roscheiderhof.de/index.php/de/">http://www.roscheiderhof.de/index.php/de/</a> im Menü links einen Link zur „Smartphonetour“ – ist tot; über Google lässt sich nichts finden. – Allenfalls kommunale App:

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<a href="https://www.konz.eu/vg_konz/VG%20Konz/de/Leben%20in%20Konz/Aktuelles/2018%20-%20Erstes%20Halbjahr/Konz%20app%7CONE%20steht%20ab%20sofort%20zum%20Download%20bereit/">https://www.konz.eu/vg_konz/VG%20Konz/de/Leben%20in%20Konz/Aktuelles/2018%20-%20Erstes%20Halbjahr/Konz%20app%7CONE%20steht%20ab%20sofort%20zum%20Download%20bereit/</a>
97	47809 Krefeld Museum Burg Linn, Archäologisches Museum	1	2	App-	Auf der Homepage keine App zu finden, auch nicht mit der Suchfunktion, allerdings eine Meldung in der <a href="https://www.wz.de/nrw/krefeld/geister-app-fuehrt-durch-burg-linn_aid-25895193">https://www.wz.de/nrw/krefeld/geister-app-fuehrt-durch-burg-linn_aid-25895193</a> Drei Apps – jeweils für bestimmte Zielgruppen – sind in Planung.
98	86381 Krumbach Mittelschwäbisches Heimatmuseum	1	1	App+	„Für Geschichtsinteressierte liefert die Audioführung rund 50 min. gesprochene Informationen zu 24 Stationen im ganzen Museum. Dabei geht es nicht nur um Fakten und Zahlen – die Texte animieren vielmehr zum Hineinfühlen.“ „Laden Sie sich die App schon vor dem Museumsbesuch, zu Hause, herunter. Im Museum steht Ihnen kein WLAN zur Verfügung.“ <a href="https://www.museum-krumbach.de/impressum-kontakt-anfahrt/audioguide.html">https://www.museum-krumbach.de/impressum-kontakt-anfahrt/audioguide.html</a>
99	01979 Lauchhammer Stiftung Kunstgussmuseum Lauchhammer	5	1	App+	QR-Codes für ausgewählte Objekte Zitat: Herzlich willkommen im QR – Portal des Kunstgussmuseums Lauchhammer. Einige Objekte sind im Museum mit Quick Response (QR) – Code Tafeln ausgestattet. Informationen zum Objekt lassen sich über entsprechend ausgestattete Smartphones direkt im mobilen Internet aufrufen.
100	26789 Leer Bünting Tee-Museum	8	2	App+	– „Ausgewählte Objekte der Dauerausstellung können Sie mit Ihrem Smartphone und der kostenlosen Proxipedia-App multimedial erleben.“ ( <a href="https://www.buenting-teemuseum.de/museum/ausstellung.html">https://www.buenting-teemuseum.de/museum/ausstellung.html</a> ) – <a href="https://www.proxipedia.io/museen/buenting-teemuseum/">https://www.proxipedia.io/museen/buenting-teemuseum/</a> – App “Proxipedia”: <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=de.artirigo.proxipedia">https://play.google.com/store/apps/details?id=de.artirigo.proxipedia</a> (universelle Reiseapp für einfache Inhalte verschiedener Einrichtungen)
101	Leipzig ((Bach-Museum))	Z	Z	App+	Ein Audioguide, der sich auch downloaden lässt: <a href="https://www.bachmuseumleipzig.de/de/bach-museum/die-museums-app">https://www.bachmuseumleipzig.de/de/bach-museum/die-museums-app</a>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
102	Leipzig ((GRASSI Museum für Ange- wandte Kunst Leipzig))	Z	Z	App+	Hörführung für blinde und sehgeschädigte Besucher: <a href="https://www.grassimak.de/barrierefreiheit/">https://www.grassimak.de/barrierefreiheit/</a>
103	Leipzig ((Stadtmuseum))	Z	Z	App+/-	<a href="http://webmuseen.de/stadtgeschichtliches-museum-leipzig.html">http://webmuseen.de/stadtgeschichtliches-museum-leipzig.html</a>
104	Leipzig ((Museum der bildenden Küns- te))	Z	Z	App-	Podcast: Talk-Reihe im MdbK, auf Instagram, keine App
105	Leipzig ((Zeitgeschichtliches Forum))	Z	Z	App+	Unter der Rubrik <a href="https://www.hdg.de/geschichte-online/">https://www.hdg.de/geschichte-online/</a> sind alle digitalen Vermittlungsangebote des HdG zu finden, die sich nicht nur auf Leipzig beziehen.
106	32657 Lemgo Städt. Museum "Hexenbürger- meisterhaus"	1	2	App+/-	Eingebunden in Webmuseen, sonst <a href="https://museen-lemgo.de/hexenbuergermeisterhaus/">https://museen-lemgo.de/hexenbuergermeisterhaus/</a> keine App im Strauß der Angebote – Junkershaus und Hexenbürgermeister scheinen in der Museen.de App mit enthalten zu sein: <a href="http://museen.de/lemgo.html">http://museen.de/lemgo.html</a>
107	23552 Lübeck Europäisches Hansemuseum Lübeck	6	3	App+	<a href="https://www.hansemuseum.eu/museumsbesuch/stadtrallye-spurensuche-hanse/">https://www.hansemuseum.eu/museumsbesuch/stadtrallye-spurensuche-hanse/</a> „Mit der neuen digitalen Stadtrallye „Spurensuche Hanse“ können Jung und Alt ausgehend vom Europäi- schen Hansemuseum die Lübecker Altstadt entdecken. 30 Stationen auf der Altstadtinsel zeigen, wie das Leben im Mittelalter ausgesehen hat. Sie verbinden die Vergangenheit Lübecks mit unserer interaktiven Ausstellung. Der Rundgang beginnt und endet am Europäischen Hansemuseum. Er führt an Stationen wie dem Burghof, der Schiffergesellschaft, St. Jakobi, dem Holstentor und vielen weiteren Sehenswürdigkei- ten vorbei. Einen weiteren Bezug zum Hansemuseum bildet die Einbeziehung der sog. „I-Punkte“, die Sie in der Ausstellung über geschichtlich interessante Punkte in Lübeck informieren. Sie wurden als Stationen mit in den Stadtrundgang aufgenommen, der insgesamt sieben Kilometer lang ist. Es muss allerdings nicht im- mer die gesamte Strecke gespielt werden. Die digitale Rallye ist in fünf Abschnitte eingeteilt, die den histori- schen Stadtvierteln der Hansestadt entsprechen. Das besondere an der Stadtrallye ist, dass sie als Projekt der beiden FSJler Kultur im Jahr 2016/17 entstanden ist. Jule Mylin und Konrad Kahle haben es eigenver- antwortlich als Familienspiel für Groß und Klein erarbeitet.“

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					Lust, mitzuspielen? Dafür benötigen Sie nur Ihr Smartphone oder Tablet. Dazu brauchen Sie die kostenlose App <i>Actionbound</i> , mit deren Hilfe die digitale Stadtrallye gespielt werden kann. Beantworten Sie knifflige Quizfragen zu Lübecks Sehenswürdigkeiten, lösen Sie spannende Aufgaben zur Geschichte der Hanse oder treten Sie in Turnieren gegeneinander an – die Altstadtinsel wartet schon auf Sie! → Interview mit Sören Affeldt 3.1.2
108	09328 Lunzenau Museum Schloss Rochsburg	2	2	App-	Eine eigens gestaltete Kinderseite auf der Homepage, aber keine App Lunzenau Rochsburg <a href="https://www.schloss-rochsburg.de/">https://www.schloss-rochsburg.de/</a>
109	06295 Lutherstadt Eisleben Stiftung Luthergedenkstätte	8	3	App+/-	<a href="https://www.mz-web.de/eisleben/smartphone-app-fuer-touristen-virtueller-luther-fuehrt-durch-eisleben-und-mansfeld-24715226">https://www.mz-web.de/eisleben/smartphone-app-fuer-touristen-virtueller-luther-fuehrt-durch-eisleben-und-mansfeld-24715226</a>
110	Magdeburg ((Kulturhistorisches Museum Magdeburg))	Z	Z	App+/-	<a href="https://www.sachsen-anhalt-tourismus.de/kultur/noch-mehr-kultur/kunst-und-museen/kulturhistorisches-museum-magdeburg">https://www.sachsen-anhalt-tourismus.de/kultur/noch-mehr-kultur/kunst-und-museen/kulturhistorisches-museum-magdeburg</a> Magdeburg-App: „Egal, ob Sie in Magdeburg wohnen oder in der Otto-Stadt zu Besuch sind – mit dieser App haben Sie alle wichtigen Informationen dabei.“
111	Mainz Gutenberg-Museum	8	3	App+	Ist schwer auf der Homepage zu finden, auch nicht in der Suchfunktion.  Die Museums-App wurde in einer Pressekonferenz am 11.09.2012 im Gutenberg-Museum vorgestellt. „Frau Kulturdezernentin Marianne Grosse präsentierte gemeinsam mit Frau Dr. Annette Ludwig, Direktorin des Gutenberg-Museums, und Herrn Marco Neises, LAUSCHTOUR – Audioguides & Apps, eine der ersten, vielleicht sogar die erste Museums-App in Rheinland-Pfalz. Nachdem die Medienaustellung „Moving Types“, die nun zu Ende gegangen ist, den Besuchern ein iPad an die Hand gab, und nachdem 2011 ein Audioguide im Gutenberg-Museum eingeführt wurde, der auf einem iPod läuft, bietet das Gutenberg-Museum jetzt allen iPhone-Benutzern eine Museums-App an.  Das Mainzer Gutenberg-Museum reiht sich damit ein in die Reihe großer deutscher Museen, die ebenfalls Museums-Apps eingeführt haben: <ul style="list-style-type: none"><li>– das ZKM in Karlsruhe,</li><li>– das Bauhaus Archiv in Berlin,</li><li>– das Museum für Kunst und Gewerbe in Hamburg oder</li><li>– das Mercedes-Benz Museum in Stuttgart.</li></ul>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					Im Frühjahr 2012 wurden 56 iPhone-Apps gezählt, die von Museen in Deutschland, Österreich und der Schweiz veröffentlicht wurden. Jetzt konnte das Gutenberg-Museum diese Zahl erweitern.“ <a href="http://kulturland.rlp.de/de/aktuelles/detail/news/detail/News/gutenberg-museum-startet-museums-app/?no_cache=1">http://kulturland.rlp.de/de/aktuelles/detail/news/detail/News/gutenberg-museum-startet-museums-app/?no_cache=1</a> Vermutlich kein Update?
112	Mainz ((Landesmuseum))	Z	Z	App-	Für Kids Spielangebote im Web, Serviceangebote für Barrierefreiheit, auch Videoführungen in Gebärdensprache, keine App. <a href="http://www.landesmuseum-mainz.de/besucherservice/">http://www.landesmuseum-mainz.de/besucherservice/</a>
113	Mainz ((RZGM))	Z	Z	App-	Keine App.
114	Mannheim ((Kunsthalle))	Z	Z	App+	Kunsthalle Mannheim, KuMA-App: <a href="https://www.kuma.art/de/kuma-app">https://www.kuma.art/de/kuma-app</a>
115	Mannheim ((Technoseum))	Z	Z	App+/-	„Augmented Reality – „das bedeutet auf Deutsch erweiterte Wirklichkeit. Darauf greift das Mannheimer Technoseum in seiner Abteilung Mediengeschichte zurück. Eine App macht's möglich und schon ist eine historische Landmaschine auf dem Handy in Aktion zu sehen und das Fräulein vom Amt wird plötzlich sehr lebendig. Mit der Initiative „Digitale Wege ins Museum“ fördert das Land Baden-Württemberg solche Projekte. Im folgenden Beitrag führen wir Ihnen die Zukunft der Wissensvermittlung vor Augen.“ (RNF-Meldung, August 2018)“ <a href="https://www.rnf.de/mediathek/video/im-technoseum-mediengeschichte-und-augmented-reality/">https://www.rnf.de/mediathek/video/im-technoseum-mediengeschichte-und-augmented-reality/</a> Sonst keine App, weder auf der Homepage noch auf Google.
116	Mannheim ((Reiss-Engelhorn-Museum))	Z	Z	App-	Archiv Audio-Podcasts, auch zu vergangenen Ausstellungsprojekten. Andere mediale Angebote wie Video-Links, ansonsten personale Vermittlungsangebote, die aus honorarrechtlichen Gründen reduziert werden mussten, wie die Homepage bekannt gibt
117	24113 Molfsee Freilichtmuseum Molfsee - Landesmuseum für Volkskunde	1		App-	<a href="https://freilichtmuseum-sh.de/de/besuch">https://freilichtmuseum-sh.de/de/besuch</a> Downloads zur Anfahrt, zu den Angeboten, zur Hausordnung; verweist gleich auf der ersten Seite auf ver-



	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<p>schiedene Plattformen, aber keine App.</p> <p>Es gibt auf <a href="https://www.roscheiderhof.de/index.php/de/">https://www.roscheiderhof.de/index.php/de/</a> im Menü links einen Link zur „Smartphonetour“ – leider tot. Über Google lässt sich auch nichts finden. Vermutlich kein Update?</p>
118	45479 Mülheim an der Ruhr Camera Obscura mit dem Museum zur Vorgeschichte des Films	2	2	App+	<p><a href="https://www.camera-obscura-muelheim.de/das-museum/museumspaedagogik/">https://www.camera-obscura-muelheim.de/das-museum/museumspaedagogik/</a></p> <p>„BIPARCOURS ist eine Anwendung vom Bildungspartner NRW, die zur Entwicklung digitaler Lernangebote für schulische Lerngruppen innerhalb der Schule und an außerschulischen Lernorten konzipiert wurde. BIPARCOURS kann von Schülerinnen und Schülern kostenlos heruntergeladen werden – der Parcours der „Camera Obscura mit dem Museum zur Vorgeschichte des Films“ ist frei verfügbar.</p> <p>Bitte beachten Sie: Das Museum verfügt nicht über WLAN – um die Ladezeit zu verkürzen, können die im Parcours enthaltenen (Bild-)Daten schon im Vorfeld heruntergeladen werden! 1. Kostenlose App herunterladen, 2. Mit der App QR-Code links scannen, 3. Auf spannende MuseumsRallyes gehen!“</p>
119	München  BMW Museum	5	3	App+	<p>Vorbemerkung: Aus München sind insgesamt 16 Museen auf der <i>IfM-Liste</i>: Davon wurden fünf ausgewählt mit städtischem, staatlichem, privatem Träger sowie unterschiedliche Typen, ebenso Museen Recherche vor Ort, von Museen, die nicht auf der <i>IfM-Liste</i> standen.</p> <p>Zitat: „Bereits im Vorfeld können Smartphone- und Tablet-Nutzer aktuelle Neuigkeiten und Events abrufen, Highlights der Produkt- und Unternehmensgeschichte der BMW Group erkunden, eine individuelle Tour erstellen und dann vor Ort auf spannende Weise erleben. Interaktiv werden Sie auf Ihrem individuellen Weg durch die Ausstellungsräume begleitet und erhalten vertiefende Erläuterungen zu den Museumsabteilungen und einzelnen Exponaten.</p> <p>Das Besondere: Die Erläuterungen werden wie bei einem Audioguide als Hörtexte präsentiert und können alternativ in schriftlicher Form, aufgelockert durch Bilder und kurze Videoclips, auf Ihrem Display angezeigt werden. So erleben Sie ausgewählte Aspekte, Themen und Epochen der Markengeschichte in allen Details. Auf Ihrem Rundgang sorgt eine interaktive Kartendarstellung für beste Orientierung durch die Abteilungen. Komfortabler geht es nicht.</p> <p>Egal ob Sie sich für Motorsport interessieren, mehr über Design erfahren möchten oder sich über einzelne Baureihen oder Dekaden der Fahrzeughistorie informieren wollen – mit der BMW Museum App können Sie gezielt einzelne Facetten der Historie erkunden. Ein echt individuelles Erlebnis!“</p>
120	München Glyptothek	6	3	App+	<p>„Ein Museumsrundgang für Kinder“</p> <p>„Glauki, die Museumseule, begleitet die Kinder und Jugendlichen witzig, wissbegierig und bisweilen auch tollpatschig durch die Glyptothek. Ihr zur Seite steht die allwissende Göttin Athena. In zwei Führungen kön-</p>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<p>nen 6-8jährige Entdecker und 9-14jährige Schlaumeier Meisterwerke der Glyptothek wie den Kuros von Tenea, den Barberinischen Faun, die Athena von Ägina, den Augustus Bevilacqua oder den Knaben mit der Gans spielerisch kennenlernen. Mit Hilfe von Glaukis neugierigen Fragen und Athenas klugen Antworten entdeckten die Kinder und Jugendlichen in jedem Saal der Glyptothek eine neue Skulptur, die bisweilen auch selbst zu ihnen spricht. Ein kleines Quiz am Ende jeder Sektion führt zur nächsten Figur. Beide Führungen des Mediaguides bringen den jungen Museumsbesuchern die Kunst und Kultur der griechischen und römischen Antike auf eine unterhaltsame und spielerische Art nahe.</p> <p>Der Mediaguide für Kinder und Jugendliche knüpft an die bereits bestehenden Mediaguides in den Staatlichen Antikensammlungen und der Glyptothek an. Er steht im Museum auf Leihgeräten zur Verfügung, kann aber auch als App über die App-Stores von Apple bzw. Google kostenlos auf das eigene Smartphone heruntergeladen werden. Präsentiert werden je Führung in ca. 60 Minuten zwölf herausragende Objekte in der Glyptothek.“ Preis: € 2,- (auf Leihgeräten im Museum); kostenloser Download für Smartphones und Tablets aus den App-Stores</p>
121	München Lenbachhaus	2	3	App+	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <a href="https://fabulapp.de/de/projekte/staedtische-galerie-im-lenbachhaus">https://fabulapp.de/de/projekte/staedtische-galerie-im-lenbachhaus</a> → Interview mit Gries/Gerstner 3.1.3</li> <li>– Lenbachhaus ist Teil von Lab Bode <a href="http://www.yeast-art-of-sharing.de/2017/10/lab-bode-denkraum-freiraum-plattform/">http://www.yeast-art-of-sharing.de/2017/10/lab-bode-denkraum-freiraum-plattform/</a> hier auch der Multimedia-Künstler Costantino Ciervo aktiv; App</li> <li>– Sammlung Online</li> <li>– Kunsthörspiel und Hörspielkunst: „Welche Geschichten verbergen sich hinter den Gemälden im Lenbachhaus? Was erzählen sie uns und was haben sie auf dem Weg ins Museum erlebt? „Kinder zwischen 9 und 12 Jahren haben gemeinsam mit der Künstlerin Mirja Reuter und dem Künstler Florian Gass, professionellen Radiomacher_innen und Sprechern sowie der Kinder-Kunstbuchautorin Susanna Partsch die Geschichten hinter den Gemälden erforscht. Die Kinder waren eingeladen, ihre eigenen Recherchen und Ideen zu den ausgewählten Kunstwerken zu Erzählungen und Drehbuch-Texten zu verarbeiten. Entstanden sind Hörspiele, die in einem professionellen Studio aufgenommen wurden.“ Hörspiele zu Olafur Eliasson, Wirbelwerk, 2012, Franz von Lenbach, Franz von Lenbach mit Frau und Töchtern, 1903 u.a. sind auch im Internet</li> </ul>
122	München NS-Dokumentationszentrum München	6	3	App+	<p><a href="https://www.ns-dokuzentrum-muenchen.de/app/">https://www.ns-dokuzentrum-muenchen.de/app/</a> "Als Lernort möchte das NS-Dokumentationszentrum auch außerhalb des eigenen Hauses zu einer Auseinandersetzung mit der NS-Geschichte anregen. Dazu wurde eine GPS-basierte Smartphone-App entwickelt, welche die Perspektive auf die Stadt und ihre Umgebung richtet. Die App führt zu 120 Orten in München und Umgebung, die in einem direkten Bezug zur NS-Geschichte stehen. Zu einigen Orten erhält der Nutzer durch historisches Bild- und Quellenmaterial sowie</p>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					Biographien und Audio-/ Videosequenzen ergänzende Informationen zur Geschichte des jeweiligen Ortes. Außerdem werden Routenvorschläge für Stadtrundgänge auf den Spuren der NS-Geschichte gegeben.  Die kostenlose Smartphone-App kann direkt vor Ort, im <a href="#">Google Play Store</a> oder <a href="#">iTunes Store</a> heruntergeladen werden."
123	München Pinakothek der Moderne	2	3	App+	In der Pinakothek der Moderne gibt es zu den ständigen Sammlungen eine im Eintrittspreis enthaltene Multimediaführung in deutscher und englischer Sprache. Weitere Infos im Museen-in-München-Portal besser zu finden als auf der Homepage des Museums <a href="https://www.museen-in-muenchen.de/home/besucherinfo/info/apps-und-audioguides/">https://www.museen-in-muenchen.de/home/besucherinfo/info/apps-und-audioguides/</a>
124	München Residenzmuseum	3	2	App-	„Schülerinnen und Schüler eines Gymnasiums haben in Kooperation mit dem Bayerischen Rundfunk einen Audioguide für Jugendliche über das Antiquarium der Residenz München erstellt. Unter Anleitung der BR-Journalistin Angelika Schmaus produzierten die Jugendlichen im Rahmen ihres P-Seminars vier kleine Hörspiele. Statuen, Architektur, Gemälde – mit dem neuen Audioguide erwacht das Antiquarium zum Leben. Die Audios sind von den Schülerinnen und Schülern selbst eingesprochen, nach intensivem Sprechtraining und vielen Proben mit dem BR-Coach und der Lehrkraft...“ Aufnahme im BR.
125	München Staatliches Museum ägyptischer Kunst	6	3	APP+	– Direkt auf der ersten Seite der Homepage wird auf die digitale Erschließung hingewiesen mit einem eigenen, grafisch hervorgehobenen Button zu „SMÄK digital“ „Das Ägyptische Museum ist in vieler Hinsicht Vorreiter in der digitalen Vermittlung. Im Museum finden Sie Medienstationen zu unterschiedlichen Themen sowie einen MedienGuide, der Sie multimedial durch die Ausstellung begleitet. Hinweis auf andere Portale, die zu Ägyptischen Themen / Objekte führen (Insgesamt eine angenehme, da leicht Orientierung bietende, überzeugende Website.  Eine spezielle App bietet Hilfestellung, auch als Passant eine Idee vom „Innenleben“ des Museums zu bekommen. Im Rasen über dem Museum steckt seit Kurzem ein Schild mit der Aufschrift „Einblick!“ und einem QR-Code darauf. Ruft man den dazugehörigen Link auf, öffnet sich virtuell am Handybildschirm der Boden und gibt den Blick frei auf die darunter liegenden Räume des Museums. Je nach Tageszeit wechselt die Ansicht und zeigt entweder eine Tages- oder eine Nachtansicht des Museums. Die App ermöglicht so auch, dem imaginären Blick der Skulptur Present Continuous des holländischen Bildhauers Henk Visch in das Museum hinein zu folgen. Die Aluminiumskulptur steht auf der Rasenfläche oberhalb des Museums in gebückter Haltung mit Blickrichtung nach unten. Ein roter „Gedankenstrahl“ dringt von ihrer Kopfpertie hinab durch die Rasenfläche bis hinein ins Museum.“  <a href="http://smaek.founders-media.com/">http://smaek.founders-media.com/</a>
126	München	Z	Z	App-	Ist mit allgemeinen Infos auf museum.de zu finden, verfügt aber über keine digitalen Vermittlungsangebote.

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
	((Fünf Kontinente))				
127	München ((Deutsches Museum))	Z	Z	App+	Seit 2018 eine App, die folgendes bietet und vor Ort (190 MB) heruntergeladen werden kann: <ul style="list-style-type: none"> <li>– 70 Exponate von Ebene 1 bis 6; 80 Minuten Audio auf Deutsch und Englisch; 20 interaktive Mitmach-Stationen; Tourenvorschläge: Kleine und große Highlight-Tour, Familientour, Top-Ten-Tour; 450 Fotos (Exponate, erklärende Fotos, Raumaufnahmen); interaktive Lagepläne; Heute im Museum: Tagesaktuelle Führungen und Vorführungen; Push-Nachrichten; Social Media Sharing; Besucherinformationen rund um das Deutsche Museum</li> </ul>
128	Münster ((LWL-Museum für Kunst und Kultur Münster))	Z	Z	App+/-	Attraktive Programme; auf youtube zahlreiche Clips, sonst keine mobilen, digitalen Angebote. <ul style="list-style-type: none"> <li>– Skulpturen-tour:  <a href="https://www.touristiker-nrw.de/kunst-in-der-stadt-neue-app-fuehrt-durch-muenster/">https://www.touristiker-nrw.de/kunst-in-der-stadt-neue-app-fuehrt-durch-muenster/</a>  Zum Museum selbst nichts trotz Neubau von 2014 ?</li> <li>– Archäologiemuseum, allerdings zählt das zur Uni und dient mehr zu Lehr- und Forschungszwecken :  <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=de.linon.sophia.sophiandroid.lwlh.standard">https://play.google.com/store/apps/details?id=de.linon.sophia.sophiandroid.lwlh.standard</a></li> </ul>
129	Münster Geomuseum	4	o.A.	App+/-	Das Geomuseum der WWU hält insbesondere Apps für Studierende bereit, aber nicht für Besucherinnen des Museums, dafür aber interessantes digital gestütztes Projekt <a href="https://apokalypse-muensterland.de">https://apokalypse-muensterland.de</a>
130	Münster Geschichtsort Villa ten Hompel	6	2	App+	Siehe Dokumente, insbesondere aktiv zur wachsenden Erinnerung an den Holocaust <a href="https://www.stadt-muenster.de/villa-ten-hompel/angebote/app-geschichte-gewalt-gewissen.html">https://www.stadt-muenster.de/villa-ten-hompel/angebote/app-geschichte-gewalt-gewissen.html</a> „Die App "Geschichte – Gewalt – Gewissen" des Geschichtsortes Villa ten Hompel bietet Informationen zur Dauerausstellung, zu Erinnerungsorten und Kunstwerken sowie zu den Stolpersteinen, die in Erinnerung an vom Nazi-Regime Verfolgte und Ermordete in Münster verlegt wurden. Die Informationen zur Dauerausstellung mit zahlreichen Zusatzinformationen zu den einzelnen Ausstellungsbereichen können vor Ort am Kaiser-Wilhelm-Ring 28 in Münster aufgerufen werden. Die Informationen zu den Stolpersteinen und anderen Außenstationen sind selbstverständlich auch außerhalb der Villa ten Hompel zugänglich. Die App bietet Orientierung in einem dunklen Kapitel deutscher Geschichte. Sie eröffnet nicht nur den Zugriff auf umfangreiche Hintergrundinformationen zu den verschiedenen Ausstellungsstücken, Standorten und thematischen Rundgängen, sondern ermöglicht auch einen interaktiven Umgang mit dem Dargebotenen und bietet bei den Biogrammen zu den Stolpersteinen reichen Einblick in das Leben der unter der Nazi-

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					Herrschaften verfolgten Menschen.“
131	77743 Neuried Heimatismuseum Neuried	1	1	App-	<a href="https://www.neuried.net/vereine-und-freizeitorganisationen.html">https://www.neuried.net/vereine-und-freizeitorganisationen.html</a> Sonst keine App.
132	41460 Neuss Zusammengefasste Museen: Museum Neuss - Haus Rottels, Clemens-Sels-Museum Neuss	1	2	App+	Apps für Schulen und Erwachsene des Clemens Sels Museum Neuss auf Basis von BIPARCOURS und ACTIONBOUND; eigener Button „Digitales Museum“, der zu anderen Häusern und seinen Sammlungen führt. „Das Museums-Quiz ist ein digitaler Parcours mit aktuell 22 Fragen und interaktiven Aufgaben zu einzelnen Werken aus den verschiedenen Sammlungsbereichen. Mit der kostenlosen ACTIONBOUND-App[...] kann das Quiz über einen QR-Code im Museum gestartet werden. Voraussetzung für den Datendownload- und -upload ist eine mobile Internetverbindung. Die richtigen Antworten auf knifflige Fragen und interaktive Aufgaben wie die Erstellung eines Selfies oder auch das Anhören von Audio-Takes bringen Punkte. Jeder hat drei Versuche, die Fragen zu beantworten.“ <a href="https://www.clemens-sels-museum-neuss.de/de/schulen-apps.html">https://www.clemens-sels-museum-neuss.de/de/schulen-apps.html</a>
133	93333 Neustadt Römerkastell Abusina	6	1	App-	Vertreten im webmuseen.de, museen.de, insbesondere zum Thema Römer: <a href="https://www.bad-goetting.de/Media/POI-Sehenswuerdigkeit-Ausflugsziel/Roemerkastell-Abusina">https://www.bad-goetting.de/Media/POI-Sehenswuerdigkeit-Ausflugsziel/Roemerkastell-Abusina</a> Ist im Museumsportal Bayern und auf anderen Plattformen, aber keine App.
134	07806 Neustadt (an der Orla)	8	1	App+/-	<a href="https://www.thueringen-entdecken.de/urlaub-hotel-reisen/neustadt_orla-102415.html">https://www.thueringen-entdecken.de/urlaub-hotel-reisen/neustadt_orla-102415.html</a> Eingebunden in Touristenerschließung.
135	01683 Nossen Klosterpark Altzella	6	3	App+/-	Zisterzienserkloster ist in das Portal Schlösserland Navigator Sachsen eingebunden – wie bspw. auch der Dresdner Zwinger – ; diese Karte wird auch im Onlinekauf als App angeboten. <a href="https://www.schloesserland-sachsen.de/de/service/schloesserlandkarte-freier-eintritt-und-verguenstigungen/">https://www.schloesserland-sachsen.de/de/service/schloesserlandkarte-freier-eintritt-und-verguenstigungen/</a>
136	Nürnberg Kaiserburg Nürnberg / Palas, Kapelle, Burgmuseum	3	3	App+	App zur Kaiserburg: „Für das Bayerische Staatsministerium der Finanzen wurde eine iPad-App produziert, die seit heute im iTunes Store kostenfrei heruntergeladen werden kann. Die Kaiserburg – das Vermächtnis des Burgwächters bietet als digitaler Reiseführer allen Kulturinteressierten Gelegenheit, mehr über das Wahrzeichen der Stadt Nürnberg zu erfahren.“ <a href="http://webmuseen.de/kaiserburg-nuernberg.html">http://webmuseen.de/kaiserburg-nuernberg.html</a>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
137	Nürnberg ((Germanisches Nationalmuseum))	Z	Z	App+/-	<p>Hat eine eigene Seite zu  <a href="https://www.gnm.de/gnm-digital/">https://www.gnm.de/gnm-digital/</a></p> <p>Hier dominant Aufbau einer digitalen Forschungsinfrastruktur, unter Menüpunkt Services lassen sich Führungen buchen, keine App für Vermittlung. Im Verbund sind Apps vorhanden oder für Sonderausstellungen:  <a href="https://www.bayerische-landesbibliothek-online.de/apps">https://www.bayerische-landesbibliothek-online.de/apps</a>  Bayerische Kulturschätze auf dem Handy, Bavarikon (GNM indirekt beteiligt)</p> <p><a href="https://museums-app.com/?p=1139">https://museums-app.com/?p=1139</a>  (bis 2012 für eine Ausstellung?)</p> <p>Audioguide an der Kasse.</p>
138	46119 Oberhausen St. Antony-Hütte	5	1	App+	<p>Gehört zum LVR-Portal der Industriemuseen  <a href="https://industriemuseum.lvr.de/de/die_museen/die_museen_1.html">https://industriemuseum.lvr.de/de/die_museen/die_museen_1.html</a></p> <p>Weist bei St. Antony unter Angebote gleich auf eine App hin:  <a href="https://industriemuseum.lvr.de/de/die_museen/st_antony/st_antony_huette.html">https://industriemuseum.lvr.de/de/die_museen/st_antony/st_antony_huette.html</a>  <a href="https://biparcours.de/bound/Antony">https://biparcours.de/bound/Antony</a>  → Interview mit Walter Hauser 3.1.4</p>
139	26121 Oldenburg Stadtmuseum Oldenburg	1	2	App+/-	<p>Verfügt über Online-Ausstellungen.  <a href="https://www.mvnb.de/museumssuche/detail/museum/stadtmuseum-oldenburg/">https://www.mvnb.de/museumssuche/detail/museum/stadtmuseum-oldenburg/</a></p> <p>Wird über den Museumsverband mit dem Service eines Audioguides genannt</p>
140	55276 Oppenheim Deutsches Weinbaumuseum	8	1	App-	<p>Linkliste ähnlicher Museen, regionale und kulturelle Links, aber keine App.</p> <p>Oppenheim Weinbaumuseum  <a href="https://www.dwm-content.de/">https://www.dwm-content.de/</a></p>
141	16515 Oranienburg ((Gedenkstätte und Museum Sachsenhausen))	Z	Z	App-	<p><a href="https://www.sachsenhausen-sbg.de/bildungsangebote/fuehrungen/">https://www.sachsenhausen-sbg.de/bildungsangebote/fuehrungen/</a></p> <p>Vermutlich wird der personalen Vermittlung der Vorrang gegeben? Keine App.</p>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
142	66564 Ottweiler Saarländisches Schulmuseum	8	1	App+	<p>Partner von DigiCULT  <a href="https://www.saarbruecker-zeitung.de/saarland/neunkirchen/ottweiler/eine-app-macht-lust-auf-die-schulgeschichte_aid-9439713">https://www.saarbruecker-zeitung.de/saarland/neunkirchen/ottweiler/eine-app-macht-lust-auf-die-schulgeschichte_aid-9439713</a></p> <p>App „Actionbound“:  <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=de.actionbound">https://play.google.com/store/apps/details?id=de.actionbound</a></p>
143	92331 Parsberg Burg - Museum Parsberg	1	1	App+	<p>Auf der Homepage gleich der Hinweis  <a href="https://www.burg-parsberg.de/museum/">https://www.burg-parsberg.de/museum/</a></p> <p>Audioguide durch die Burg mit 45 Stationen à 2 Minuten ist in der Burg mit entsprechenden Geräten erhältlich, aber auch bei AppStore und Googleplay.</p>
144	POTSDAM ((Museum Barberini))	Z	Z	App+	<p>Museum Barberini App (gibt bei der IfM Erfassung nur MMG an):  <a href="https://www.museum-barberini.com/entdecken-und-forschen/#barberini-digital">https://www.museum-barberini.com/entdecken-und-forschen/#barberini-digital</a></p> <p>„Barberini Digital führt digital zum Original: Es umfasst alle digitalen Projekte des Museums: vom Barberini Guide über die digitale Vermittlung im Haus bis zur Digitalen Pinakothek auf der Website. Informieren Sie sich dort zum Beispiel vorab über die Originale in der Ausstellung. Oder folgen Sie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern, Kuratorinnen und Kuratoren in Experteninterviews in ihr Forschungsgebiet. Eine Galerie führt Sie von zuhause oder unterwegs zur Kunst. Gleichzeitig erhalten Sie einen Vorgeschmack auf die digitale Vermittlung im Museum.</p> <p>Während Ihres Besuchs im Museum Barberini können Sie sich von ihrem Smartphone oder von einem Leihgerät intuitiv mit der Barberini App durch die aktuellen Ausstellungen navigieren lassen. Sehen Sie alle Audio-Touren für Kinder und Erwachsene sowie sämtliche Ausstellungen auf einen Blick und erkunden Sie das Museum von zuhause aus in 360°-Panoramen. Als eines der ersten Museen weltweit hat das Museum Barberini ein vollständig in die App integriertes e-Ticketing. Besucher können in drei einfachen Schritten beliebig viele Tickets aus der App heraus kaufen und auf ihrem Smartphone verwalten. Der Ausdruck auf Papier entfällt, ein QR-Code auf dem Display kann von den Scannern am Einlass direkt gelesen werden.</p> <p>Die Ausstellung Wege des Barock im Museum Barberini lädt dazu ein, auch die italienischen Einflüsse im Stadtbild Potsdams zu entdecken. Als Stadtrundgang führt die Audiotour Italien in Potsdam auf der App zu 30 Gebäuden und Kunstwerken, die im 18. und 19. Jahrhundert nach italienischen Vorbildern entstanden sind: von der Nikolaikirche – inspiriert vom Petersdom in Rom – über das dem Konstantinbogen angelehnte Brandenburger Tor bis zur Orangerie in Sanssouci, in deren Architektur sich unverkennbar die Villa Medici in Rom spiegelt. Die Stadttour – gesprochen von Günther Jauch – begleitet durch die Stadt und ermöglicht einen verblüffenden visuellen Vergleich zwischen Potsdam und Italien.“</p> <p>Die Barberini App ist kostenlos erhältlich im App Store und bei Google Play“</p>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
145	POTSDAM ((Stiftung Preuss. Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg))	Z	Z	App+	Im Tourismus: <a href="https://www.potsdamtourismus.de/touren/potsdam-per-app/">https://www.potsdamtourismus.de/touren/potsdam-per-app/</a>  Die königlichen Schlösser sowie der UNESCO-Welterbe-Park waren bereits relativ früh (2013) für iPhone "Sanssouci – Der Park und seine Bauten“ digital erschlossen. Sind mit Detailauflösungen im Rahmen von Google Arts & Culture in virtuellen Ausstellungsrundgängen zu sehen sowie in Form von Street-View-Touren vertreten, die durch den Park führen.
146	17291 Prenzlau Kulturhistorisches Museum Prenzlau	1	1	App+	Dominikanerkloster, keine App, Social Media <a href="https://www.prenzlau.eu/cms/detail.php/land_bb_boa_01.c.383877.de">https://www.prenzlau.eu/cms/detail.php/land_bb_boa_01.c.383877.de</a>  Ist in die Kommunalseite eingebunden, aber keine App  bietet über museum.de und deren App einen Audioguide 30minuten an: <a href="https://www.museum.de/audioguide/299/lang/DE">https://www.museum.de/audioguide/299/lang/DE</a>
147	83209 Prien Museum im Augustiner- Chorherrenstift mit externer Gemäldegalerie, Ausst. zum Verfassungskonvent	7	3	App+	Wird auf der Homepage der Bayerischen Schlösserverwaltung geführt, keine App, ähnlich wie für Nymphenburg. Weitere Suche, doch keine App, obwohl bedeutsam für Demokratiegeschichte? Eine mehr für touristische Zwecke konzipierte App bietet Infos (Dokument) „Über die Königsinsel, Klosterinsel und Verfassungsinsel“ hier wird auch eine Let's GeoApp erwähnt.
148	83209 Prien Zusammengefasste Museen: Neues Schloss Herrenchiemsee, König-Ludwig II-Museum	9	3	App+	Auf allgemeiner App vertreten: <a href="https://museen.de/koenig-ludwig-ii-museum-chiemsee.html">https://museen.de/koenig-ludwig-ii-museum-chiemsee.html</a>
149	Quedlinburg ((Schlossmuseum, Klopstockhaus, Fachwerkmuseum, Münzenbergmuseum, Garnisonmuseum, Harzer Hexenmuseum, usw.))	Z	Z	App+/-	Hier meldet die Touristen-Homepage der Welterbe-Stadt für das Schlossmuseum, das Klopstockhaus, das Fachwerkmuseum, das Münzenbergmuseum, der Lyonel-Feininger-Galerie sowie für das Garnisonmuseum keine App. <a href="https://www.quedlinburg-info.de/sehenswert/museen.html">https://www.quedlinburg-info.de/sehenswert/museen.html</a>  Fast alle genannten Institutionen verfügen eher nicht über eine eigene Homepage, bis auf das Lyonel-Feininger-Museum, <a href="https://www.feininger-galerie.de/kunstvermittlung-angebote/">https://www.feininger-galerie.de/kunstvermittlung-angebote/</a> , das gerade mit dem Ausbau des Online-Katalogs startet und über ein differenziertes Vermittlungsangebot verfügt. Die anderen Institutionen sind kommunal oder beim Museumsverband eingebunden.



	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<a href="http://www.mv-sachsen-anhalt.de/main.pl?page=mus_ort&amp;id=210">http://www.mv-sachsen-anhalt.de/main.pl?page=mus_ort&amp;id=210</a> – der Verband richtete in 2019 eine Tagung zum Thema „Digitale Strategien“ aus, – auf der Homepage unter der Suchfunktion App ist nichts. Oder generell wie <a href="http://museen.de/harzer-hexenmuseum-quedlinburg.html">http://museen.de/harzer-hexenmuseum-quedlinburg.html</a>
150	01454 Radeberg Museum "Schloss Klippenstein"	1	2	App+/-	Bietet unter der Rubrik Erleben * Lernen zahlreiche zielgruppendifferenzierte Angebote auch Digitale Tour für Oberstufenklassen: <a href="https://www.schloss-klippenstein.de/industriegeschichte-radeberg-auf-digitaler-entdeckertour-8-11-kl.html">https://www.schloss-klippenstein.de/industriegeschichte-radeberg-auf-digitaler-entdeckertour-8-11-kl.html</a> Die Suche nach einer App war auf der Homepage ergebnislos.
151	73492 Rainau Limestor Dalkingen	6	1	App+/-	<a href="https://www.outdooractive.com/de/route/wanderung/schwaebische-alb/limesrundwanderweg-im-limes-park-rainau/8639544/">https://www.outdooractive.com/de/route/wanderung/schwaebische-alb/limesrundwanderweg-im-limes-park-rainau/8639544/</a> Teil der Limesstraße; unter Info-Service Infos über andere historische Stätten am Limes, Für Wanderer und Radfahrer Bereitstellung von GPS-Daten.
152	07389 Ranis Museum Burg Ranis	1	2	App-	<a href="https://www.otz.de/regionen/poessneck/schliessung-museum-burg-ranis-ist-beschlossene-sache-vorerst-id226535813.html">https://www.otz.de/regionen/poessneck/schliessung-museum-burg-ranis-ist-beschlossene-sache-vorerst-id226535813.html</a> Wird geschlossen, auf der Homepage keine digitalen Vermittlungsangebote.
153	53424 Remagen Arp Museum	2	3	App+	<a href="https://arpmuseum.org/besuch/information/oeffnungszeiten-preise.html">https://arpmuseum.org/besuch/information/oeffnungszeiten-preise.html</a> Audio- und Mediaguide für die Ausstellung erhältlich, auch in leichter Sprache; Leihgebühr für Geräte oder Download für App.
154	42897 Remscheid Deutsches Röntgen-Museum	5	2	App+	<a href="https://roentgenmuseum.de">https://roentgenmuseum.de</a> – Audioguides, auch mit Gebärdensprache – Eine iPad Rallye: <a href="https://roentgenmuseum.de/unsere-angebote/">https://roentgenmuseum.de/unsere-angebote/</a> (3 Touren für Schulklassen)

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<ul style="list-style-type: none"> <li>App "Biparcours": <a href="https://biparcours.de/">https://biparcours.de/</a> Die BIPARCOURS-App ist ein Angebot von Bildungspartner NRW an schulische und außerschulische Lernorte. Schulen und Institutionen können mit diesem Lernwerkzeug Quizanwendungen, Themenrallyes, Führungen und Stadt- und Naturrundgänge zu vielfältigen Fragestellungen und Themen erstellen. Das Erstellen eines solchen Parcours ist einfach und intuitiv und ohne Vorkenntnisse oder Schulungen möglich. (Ähnlich Actionbound, aber landesfinanziert?).</li> </ul>
155	42897 Remscheid Historisches Zentrum Remscheid, Abt. Deutsches Werkzeugmuseum	5	1	App-	Die Homepage in 6 Sprachen bietet Links zum Weitersurfen, wie webmuseen.de oder remscheid.de, führt ansonsten keine Vermittlungsangebote an, weder personal noch digital.
156	Riedenburg Burg Prunn bei Kelheim, Altes Schloss	3	2	App+/-	Altmühltal als Ferien-, Wander- und Urlaubsparadies, beide Stätten werden zusammen mit anderen Sehenswürdigkeiten aufgeführt.  App des Stadtmarketings: <a href="http://www.riedenburg-app.de/List/Index/g7fj8p">http://www.riedenburg-app.de/List/Index/g7fj8p</a>
157	Riedenburg Rosenburg mit Falkenhof und Museum, Burg Rosenberg	4	2	App+/-	Altmühltal als Ferien-, Wander –und Urlaubsparadies, beide Stätten werden zusammen mit anderen Sehenswürdigkeiten aufgeführt.  App des Stadtmarketings: <a href="http://www.riedenburg-app.de/List/Index/g7fj8p">http://www.riedenburg-app.de/List/Index/g7fj8p</a>
158	18106 Rostock Schiffbau- und Schifffahrtsmuseum	5	2	App+/-	<a href="https://www.schifffahrtsmuseum-rostock.de">https://www.schifffahrtsmuseum-rostock.de</a> auf der übersichtlichen Angebotsseite keine App. <ul style="list-style-type: none"> <li>Audioguide (Erwachsene+Kinder)</li> </ul>
159	Saalfeld ((Stadtmuseum Saalfeld))	Z	Z	App+/-	<a href="https://www.otz.de/regionen/saalfeld/stadtmuseum-saalfeld-bietet-jetzt-multimedialen-stadtrundgang-an-id226294795.html">https://www.otz.de/regionen/saalfeld/stadtmuseum-saalfeld-bietet-jetzt-multimedialen-stadtrundgang-an-id226294795.html</a>
160	Saarbrücken ((Saarlandmuseum - Moderne Galerie))	Z	Z	App+/-	Nur lokale Website: <a href="https://www.saarbruecken.de/rathaus/presse">https://www.saarbruecken.de/rathaus/presse</a> und online/saarbruecken app Dann weiter zu: <a href="https://www.saarbruecken.de/kultur/museen_und_galerien">https://www.saarbruecken.de/kultur/museen_und_galerien</a>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
161	53937 Schleiden Rotkreuz-Museum Vogelsang	5	1	App+/-	Gedenkstättencharakter, aber auch Nationalparkinfo in Schleiden: <a href="https://www.schleiden.de/tourismus/sehen-erleben/entdeckertipps/rotkreuz-museum-vogelsang/">https://www.schleiden.de/tourismus/sehen-erleben/entdeckertipps/rotkreuz-museum-vogelsang/</a>  vielleicht eine App zusammen mit dem Nationalpark Eifel <a href="https://www.nationalpark-eifel.de/de/infocenter-und-einrichtungen/nationalpark-zentrum-eifel/">https://www.nationalpark-eifel.de/de/infocenter-und-einrichtungen/nationalpark-zentrum-eifel/</a>  Vom DRK-Museum in der Eifel nichts zu finden, nur vom DRK-Museum in Berlin: <a href="https://rotkreuz-museumberlin.chayns.net/app">https://rotkreuz-museumberlin.chayns.net/app</a> (aber sie ist anscheinend nicht offiziell im AppStore)
162	24837 Schleswig Zusammengefasste Museen: Schleswig-Holsteinisches Landesmuseum, Landesmuseum für Kunst- und Kulturgeschichte	9	3	App+/-	Zählt zur Stiftung Landesmuseen Schleswig-Holstein zu der weitere Museen gehören wie auch das Wikinger Museum Haithabu, oder Molfsee. Entsprechend sind diverse Homepages zu finden, und bei den genannten Museen auch Apps, aber nicht für das LM: Auf der Homepage heißt es: „Mit diversen Medien - von der Schautafel bis zum Audio-Guide – sowie einem vielfältigen Veranstaltungsangebot richtet sich das Team der Bildung & Vermittlung an verschiedene Nutzergruppen: Einzelbesucher wie Gruppen aller Art, Kinder, Jugendliche und Erwachsene wie auch Familien, Kindertageseinrichtungen, Schulen und andere Institutionen.“ <a href="https://gottorfer-globus.de/de/bildung-und-vermittlung-globus">https://gottorfer-globus.de/de/bildung-und-vermittlung-globus</a> Die Angebote sind beim Scrollen zu finden, darunter ein Audioguide für Erwachsene und einer für Kinder: <a href="https://schloss-gottorf.de/de/besuch">https://schloss-gottorf.de/de/besuch</a>
163	91126 Schwabach Stadtmuseum	1	2	App+	<a href="https://www.schwabach.de/de/kulturportal-stadtmuseum/fuehrungen-mehr.html">https://www.schwabach.de/de/kulturportal-stadtmuseum/fuehrungen-mehr.html</a>  Homepage übersichtlich führt direkt zu MuseumsApp und Mediaguide. Zielgruppendifferenzierte Angebote auf der Homepage, auch App, gut zu finden unter -> Führungen und mehr.
164	Schwerin ((Staatliches Museum Schwerin))	Z	Z	App-	<a href="http://webmuseen.de/staatliches-museum-kunstsammlungen-schwerin.html">http://webmuseen.de/staatliches-museum-kunstsammlungen-schwerin.html</a>  Staatliche Schlösser, Gärten und Kunstsammlungen Mecklenburg-Vorpommern, dort werden auf der Homepage Audioguides angeboten: <a href="https://www.mv-schloesser.de/de/location/schloss-schwerin/">https://www.mv-schloesser.de/de/location/schloss-schwerin/</a>
165	68723 Schwetzingen ((Schloss Schwetzingen))	Z	Z	App+	<a href="https://de.actionbound.com/bound/schwetzingerschlossgarten">https://de.actionbound.com/bound/schwetzingerschlossgarten</a>  An der Schlosskasse ist ein Audioguide erhältlich <a href="https://www.schwetzingen.de/pb/site/Schwetzingen/get/documents_E-1942687238/schwetzingen/Download/Download/Phoneguide%20-%20Schwetzingen%20hoeren.pdf">https://www.schwetzingen.de/pb/site/Schwetzingen/get/documents_E-1942687238/schwetzingen/Download/Download/Phoneguide%20-%20Schwetzingen%20hoeren.pdf</a>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
166	66606 St. Wendel Museum St. Wendel	1	2	App-	<a href="http://www.museum-wnd.de/index.php?id=2">http://www.museum-wnd.de/index.php?id=2</a> vielleicht bei der „Straße des Friedens“ <a href="http://www.strasse-des-friedens.net/index.php?id=9">http://www.strasse-des-friedens.net/index.php?id=9</a> Nichts gefunden (vielleicht für eine der vergangenen Sonderausstellungen?)
167	01833 Stolpen Burg Stolpen	3	3	App+/-	Stolpen Burg ist eingebunden in den Schlösserlandnavigator Sachsen. <a href="https://www.burg-stolpen.org/de/startseite/">https://www.burg-stolpen.org/de/startseite/</a> „...Die schlösserlandKARTE gibt es jetzt auch als <b>App</b> . Kaufen Sie Ihre persönliche schlösserlandKARTE bequem online. Damit haben Sie Ihre persönliche Eintrittskarte digital auf Ihrem Smartphone immer dabei. Ausflugstipp Sächsische Powerfrauen Hinter starken Männern stehen starke Frauen – das ist schon immer so gewesen.“ (Beispiel einer Themenroute)
168	18439 Stralsund (Ozeaneum Stralsund GmbH )	Z	Z	App+	„Da sich unser Audioguide großer Beliebtheit erfreut, sind die Geräte in der Regel schnell vergriffen. Eine Reservierung ist leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis. Weitere Informationen, Hörproben und die mobilen Download-Versionen des Audioguides erhalten Sie auf unserer Audioguide-Webseite.“
169	Stuttgart Porsche-Museum	5	3	App+	<a href="https://newsroom.porsche.com/de/unternehmen/porsche-museum-virtuelle-live-fuehrung-ausstellung-digital-app-14356.html">https://newsroom.porsche.com/de/unternehmen/porsche-museum-virtuelle-live-fuehrung-ausstellung-digital-app-14356.html</a> Darin: Meldung vom 19.10.2017 Virtuelle Live-Führungen, Mixed-Reality-Formate, neue App und Facebook-Auftritt sowie ein innovatives Parkkonzept – das Porsche Museum startet digital voll durch.
170	Stuttgart Grabkapelle Rotenberg	2	2	App-	Zählt zu den Staatlichen Schlössern und Gärten (vgl. HD), keine digitalen Vermittlungsangebote auf der Homepage, auch nicht per Suchfunktion zu finden
171	70372 Stuttgart Staatsgalerie Stuttgart	2	3	App+	Audioguide zum Leihen: <a href="https://www.staatsgalerie.de/besuch/bildung-vermittlung/audiotour-provenienz.html">https://www.staatsgalerie.de/besuch/bildung-vermittlung/audiotour-provenienz.html</a> Mit der Audio Provenienztour ist die Staatsgalerie Vorreiter. „Zur 175 jährigen Feier der Staatsgalerie im August 2018 erstmals eine App! Durch die Ausstellung führte ein ganz besonderer Audioguide, der in Zusammenarbeit mit Studierenden des Studiengangs Musikdesign der Musikhochschule Trossingen und KLÄNGERFINDER Stuttgart entstand. Klänge und eigens komponierte Musikstücke entführten den Besucher in die jeweiligen Epochen. Auf Vertiefungsebenen konnten auch Texte zur Museumsgeschichte und den Exponaten abgerufen werden. Diese Klangwelt war ein wesentlicher

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					Bestandteil des Ausstellungserlebnisses und stand allen kostenlos zur Verfügung. Erstmals gab es die Möglichkeit, dieses Angebot als App herunterzuladen und mit dem eigenen Smartphone und Kopfhörer die Ausstellung als synästhetisches Erlebnis zu erfahren.“
172	Stuttgart ((Mercedes-Benz Museum GmbH))	Z	Z	App+	<p>Zählt zu den in Stuttgart am stärksten besuchten Museum, meldet aber keine medialen Vermittlungsangebote bei der Erhebung, Audioguide wird beim Stadtmarketing aufgeführt</p> <p>Audioguide gibt es als Standard zu jeder Eintrittskarte kostenlos dazu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Per App das eigene Museum einrichten: App "My Mercedes-Benz Museum" <a href="https://ticker.mercedes-benz-passion.com/app-my-mercedes-benz-museum-eigenes-museum-auf-facebook-einrichten/">https://ticker.mercedes-benz-passion.com/app-my-mercedes-benz-museum-eigenes-museum-auf-facebook-einrichten/</a></li> <li>– scheint es auch in einer neueren Version zu geben: App "Mercedes-Benz Pocket Museum" <a href="https://www.mercedes-seite.de/konzern/museum/2019/08/mercedes-benz-museum-neue-app-und-mitmachausstellung/#.Xa2BbH_gqUI">https://www.mercedes-seite.de/konzern/museum/2019/08/mercedes-benz-museum-neue-app-und-mitmachausstellung/#.Xa2BbH_gqUI</a> bzw. <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hdm.mbm">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hdm.mbm</a> (wird auch für Sommerferienprogramme und Familienprogramme genutzt)</li> <li>– schon 2010 gab es die "Mercedes-Benz Classic App": "beinhaltet aber nicht nur den Museumsführer – sortiert nach Mythos- und Collection-Bereichen – mit Abbildungen, technischen Details und Audioinformationen zu allen Exponaten, ..." <a href="https://www.mercedes-seite.de/konzern/classic/2010/10/mercedes-benz-classic-app/#.Xa2B-H_gqUI">https://www.mercedes-seite.de/konzern/classic/2010/10/mercedes-benz-classic-app/#.Xa2B-H_gqUI</a> (war nicht herauszufinden, ob es die noch gibt - gab es nur für iOS)</li> <li>– zusätzlich auch als Test mit iPads in der Ausstellung <a href="http://culture-to-go.com/2010/05/18/mercedes-benz-museum-ipad-sportwagenausstellung/">http://culture-to-go.com/2010/05/18/mercedes-benz-museum-ipad-sportwagenausstellung/</a></li> </ul>
173	Stuttgart ((Staatl. Museum für Naturkunde ))	Z	Z	App+	<p><a href="https://de.actionbound.com/bound/AusflugNaturkundemuseum">https://de.actionbound.com/bound/AusflugNaturkundemuseum</a> ist Teil von <a href="https://kreativ.mfg.de/news/details/1255-von-kultur-games-virtuellen-entdeckungsreisen-und-kunstabwanderten-chatbots/">https://kreativ.mfg.de/news/details/1255-von-kultur-games-virtuellen-entdeckungsreisen-und-kunstabwanderten-chatbots/</a></p> <p>Wie andere Landesmuseen in BW derzeit Förderung: <a href="https://kreativ.mfg.de/digitale-kultur/">https://kreativ.mfg.de/digitale-kultur/</a></p> <p>Hat 2016 eine App ausprobiert: <a href="https://www.naturkundemuseum-bw.de/aktuell/archiv/mit-dem-smartphone-durchs-museum-am-loewentor">https://www.naturkundemuseum-bw.de/aktuell/archiv/mit-dem-smartphone-durchs-museum-am-loewentor</a></p> <p>„Machen Sie mit! Ab dem 8. Februar können Sie sich zu ausgesuchten Highlights im Museum am Löwentor etwas erzählen lassen - und zwar direkt von Ihrem Smartphone. Die Texte kommen per Bluetooth auf ihr</p>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					Handy. Einzige Voraussetzung: Sie laden sich am Infostand des Museums die zugehörige App (Android, iOS) herunter – WLAN steht dort zur Verfügung. In der Probephase ist das Angebot kostenlos!“ Meldung, 08.02.2016:
174	Stuttgart ((Lindemuseum))	Z	Z	App-	Audioguides für Individualbesucher*innen „Für die Dauerausstellungen halten wir kostenlose Audioguides (dt./engl./Kinderführung) bereit. Für Sonderausstellungen beträgt die Gebühr für den Audioguide (dt./engl.) EUR 3,-.“ Angebot auf der Seite für blinde und sehbehinderte Menschen  Aktuell im digitalen Förderprojekt des Landes BW eingebunden: <a href="https://kreativ.mfg.de/digitale-kultur/digitalewegeinsmuseum2/">https://kreativ.mfg.de/digitale-kultur/digitalewegeinsmuseum2/</a>
175	26624 Südbrookmerland Dörpmuseum Münkeboe	1	2	App-	<a href="https://doerpmuseum-muenkeboe.de/aktuelles/in-der-presse">https://doerpmuseum-muenkeboe.de/aktuelles/in-der-presse</a>
176	25832 Tönning ((Multimar Wattforum Tönning))	Z	Z	App-	Barrierefreie Ausstellung: Audio-Guide (Hörstift) für die Walausstellung, sonst nichts gefunden.
177	66333 Völklingen Weltkulturerbe Völklinger Hütte - Europ. Zentrum für Kunst und Industriekultur	5	3	App+	Neben Katalogen zum Downloaden auch ein ‚persönlicher‘ Audioguide: „Vor dem Besuch des Weltkulturerbes Völklinger Hütte und seiner Ausstellungen können die verfügbaren Audioguides auf den Rechner geladen und mit der Bluetooth-,/ Infrarot-, USB- Schnittstelle auf Mobiltelefon oder MP3 Player überspielt werden.“
178	63607 Wächtersbach Heimatismuseum	1	1	App+/-	<a href="https://www.hgv-waechtersbach.de/index.php/aktivitaeten-51/museen-mainmenu-5/heimatismuseum">https://www.hgv-waechtersbach.de/index.php/aktivitaeten-51/museen-mainmenu-5/heimatismuseum</a>  eingebunden in die kommunale Homepage und App: <a href="https://www.waechtersbach-online.de/verzeichnis/index.php?kategorie=76">https://www.waechtersbach-online.de/verzeichnis/index.php?kategorie=76</a>
179	45731 Waltrop LWL-Industriemuseum Schiffshebewerk Henrichenburg	5	3	App+	Auf der Homepage der LWL ist die App zum Schiffshebewerk Henrichenburg auf Anhieb zu finden: die kostenlose App führt an 35 Stationen durch das Museum und den Schleusenpark Waltrop. Sie bietet Ihnen: – Audioguides für Erwachsene auf Deutsch und Englisch – einen Rundgang für Kinder mit „Käpt’n Henri“, gesprochen von Tatort-Kommissar Jörg Hartmann – ein Entdeckerspiel

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<p>– einen GPS-gestützten Lageplan</p> <p>Die Schiffshebewerk App steht für Smartphones mit Android-Betriebssystem zur Verfügung. Alternativ hält das Museum vor Ort kleine Tablets zum Ausleihen bereit, auf denen die App bereits installiert war.</p>
180	99427 Weimar Gedenkstätte Buchenwald	6	3	App+	<p>„Für einen individuellen Rundgang durch die Gedenkstätte haben Sie die Möglichkeit, mittels eines Multimedia-Guide (iPhone bzw. iPod touch), mit Einblendung von historischen Aufnahmen, zusätzliche Informationen zur Geschichte des Ortes zu erhalten. Dauer: jeweils ca. 110 min.</p> <p>Ausleihe in der Gedenkstätte</p> <p>Alternativ kann Multimedia-Guide in der Besucherinformation der Gedenkstätte gebührenpflichtig ausgeliehen werden. (iPod touch mit Bildeinblendung und Zeitzeugenberichten ehemaliger KZ-Häftlinge). In mehreren Sprachen.“</p>
181	99427 Weimar Klassik Stiftung Weimar / Bauhaus-Museum	2	3	App+	<p>Im breiten – auch digitalen – Vermittlungsangebot finden sich mehrere mobile Anwendungen und Rallyes unter Menuepkt. Selbständige Erkundungen, z. T. von Schüler*innen selbst entwickelt.  <a href="https://www.klassik-stiftung.de/bildung/materialien/selbststaendige-erkundungen/mobile-anwendungen-und-rallyes/">https://www.klassik-stiftung.de/bildung/materialien/selbststaendige-erkundungen/mobile-anwendungen-und-rallyes/</a>            ebenso Audioguides für verschieden Orte  <a href="https://www.klassik-stiftung.de/bildung/materialien/selbststaendige-erkundungen/mit-dem-audioguide-unterwegs/">https://www.klassik-stiftung.de/bildung/materialien/selbststaendige-erkundungen/mit-dem-audioguide-unterwegs/</a>            und aktuell Bauhaus +, die 2019 für das Bauhausjahr entwickelte App  <a href="https://www.klassik-stiftung.de/service/medien-und-apps/">https://www.klassik-stiftung.de/service/medien-und-apps/</a></p> <p>Zitat: „multimedialer Begleiter durch das neue Bauhaus-Museum, das Neue Museum Weimar, das Haus Am Horn sowie am dem Frühjahr 2020 durch das Nietzsche-Archiv. Mit Audio-Touren durch die Ausstellungen, Informationen zu Veranstaltungen und zahlreichen weiteren Beiträgen entdecken Sie mit ihr die Weimarer Moderne.“</p> <p>→ Interview mit Folker Metzger 3.1.6</p>
182	06667 Weiflenfels Heinrich-Schütz-Haus	8	1	App+/-	<p>App nicht als Download, sondern als Medieninstallation.</p> <p>Zitat: „Schütz macht Schule“</p> <p>„Musikalisch-digitales Klassenzimmer im Heinrich-Schütz-Haus Weißenfels.</p> <p>Wer träumt nicht davon, einmal eigene Musik zu komponieren? Für alle diejenigen, die keine Kenntnisse in Musiktheorie haben und die vielleicht auch kein Instrument spielen gibt es jetzt eine App, die für das Heinrich-Schütz-Haus Weißenfels programmiert wurde und nur hier verwendet werden kann. Alle Interessierten</p>

	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					können mit dieser App Bausteine aus den Werken des von Heinrich Schütz zu einer eigenen Melodie oder einem mehrstimmigen Stück (zwei- bis vierstimmig) frei zusammensetzen und somit aus Altem Neues machen. Die Musik wird im Tablett mit Farb- und Rhythmusbausteinen angezeigt – ganz ohne Notation. Wer das eigene kleine Werk dann aber mit nach Hause nehmen möchte, bekommt dazu die eigene Musik in Notenform ausgedruckt.“
183	57482 Wenden Museum Wendener Hütte	5	1	App+/-	<a href="https://www.wendener-huette.de/mediathek/">https://www.wendener-huette.de/mediathek/</a> Medienangebote und eingebunden in ein Netzwerk, aber keine eigene App. Ist vermutlich Teil der Panneklöpper App , diese bezieht sich auf die ganze Region (auch Shopping...) <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=de.freymedia.p2115aj&amp;hl=de">https://play.google.com/store/apps/details?id=de.freymedia.p2115aj&amp;hl=de</a>
184	59368 Werne „Altes Amtshaus“, Karl- Pollender-Stadtmuseum	1	1	App+	App für Kinder, von Studentin entwickelt <a href="https://www.werne.de/de/aktuelles/meldungen/20190627-museum-app.php">https://www.werne.de/de/aktuelles/meldungen/20190627-museum-app.php</a> „NEUE APP IM STADTMUSEUM im Rahmen ihrer Bachelorarbeit im Studiengang Medieninformatik unter ( ...) für Kinder programmiert. In ansprechend gestalteter Anwendung; für Kinder ab etwa acht Jahren..“ → Interview mit Constanze Döhrer 3.1.3
185	38855 Wernigerode ((Schloss Wernigerode ))	Z	Z	App-	Audioguides zur individuellen Nutzung (Leihgebühr) ; auch Turm- und Gewölbeführung <a href="https://www.schloss-wernigerode.de/ihr-besuch/oeffnungszeiten-preise/oeffnungszeiten-prei-se/?fbclid=IwAR0Nfjx7zcU250vVeASou9k3juosHvar8oxGovoPREtilzEv_DqJ70ave0A&amp;cHash=36f6aabb2e23db5c3157770567ceab5f">https://www.schloss-wernigerode.de/ihr-besuch/oeffnungszeiten-preise/oeffnungszeiten-prei-se/?fbclid=IwAR0Nfjx7zcU250vVeASou9k3juosHvar8oxGovoPREtilzEv_DqJ70ave0A&amp;cHash=36f6aabb2e23db5c3157770567ceab5f</a> Ansonsten wird <a href="https://www.sachsen-anhalt-tourismus.de/apps/harz/">https://www.sachsen-anhalt-tourismus.de/apps/harz/</a> auf der Touristen-App-Seite von SAN auch Wernigerode mit Android gemeldet.
186	Wiesbaden ((Museum Wiesbaden))	Z	Z	App+	<a href="https://museum-wiesbaden.de/eiszeit-safari">https://museum-wiesbaden.de/eiszeit-safari</a> allerdings von 2019, sonst andere lokale Apps, in die das Museum eingebunden ist. Interessant als eine neue Variante: <a href="https://www.wiesbaden.de/microsite/tourismuspreis/content/bewerbung-museum-digital-app-">https://www.wiesbaden.de/microsite/tourismuspreis/content/bewerbung-museum-digital-app-</a>



	Museum	Art	BZ	App	Einbindung / Konzept / App-Technologie
					<a href="http://wiesbaden.php">wiesbaden.php</a>  Mit der MuseumDigital App Wiesbaden entdeckt man historische Fotos auf Schritt und Tritt: Über 1.200 historische Ansichten und Fotos von Wiesbaden können mit der App direkt vor Ort unentgeltlich betrachtet und studiert werden.
187	54516 Wittlich Galerie im Alten Rathaus	2	1	App-	<a href="https://kulturamt.wittlich.de/kultursparten/bildende-kunst/alt-rathaus.html">https://kulturamt.wittlich.de/kultursparten/bildende-kunst/alt-rathaus.html</a> eingebunden in die kommunale Homepage, keine App.
188	Würzburg Fürstenbaumuseum	3	2	App+/-	Entweder in: <a href="http://webmuseen.de/festung-marienberg-wuerzburg.html">http://webmuseen.de/festung-marienberg-wuerzburg.html</a>
189	Würzburg Festung Marienberg	7	2	App+/-	Oder: <a href="https://www.wuerzburg.de/tourismus/service/info-material/tomisaudioguide/24777.Audio-Reisefuehrer-fuer-Smartphone-oder-MP3-Player.html">https://www.wuerzburg.de/tourismus/service/info-material/tomisaudioguide/24777.Audio-Reisefuehrer-fuer-Smartphone-oder-MP3-Player.html</a> Gilt für alle Würzburger Institutionen.  „Würzburg zum Sehen, Hören und Staunen – das bietet der Audioguide für die Stadt Würzburg mit seinen Sehenswürdigkeiten. Wir haben für unsere Gäste elf Sehenswürdigkeiten ausgesucht, die darauf warten, von Ihnen entdeckt zu werden. Sie stellen sich dabei Ihre individuelle Würzburg-Tour nach Ihren Interessen ganz ohne Stadtführer und ohne Zeitdruck zusammen. Das einzige, was Sie dazu brauchen, ist ein Smartphone oder MP3 Player. In diesem Bereich haben Sie die Möglichkeit, die Audio-Hörbeiträge zu den Sehenswürdigkeiten entweder einzeln oder im Gesamtpaket herunterzuladen. Bitte beachten Sie, dass die Audiofiles nur zur privaten Nutzung verwendet werden dürfen. Download des Gesamtpakets Audiodateien(Daten sind im ZIP Format, Größe: 20,3 MB).“
190	16792 Zehdenick Ziegeleipark Mildenberg	5	2	App+/-	<a href="https://www.ziegeleipark.de/?s=App">https://www.ziegeleipark.de/?s=App</a> Umfangreiches Angebot, Museum ist Teil des Freizeiterlebnisses, keine App

### 5.3 Museumsarten nach dem Institut für Museumsforschung Berlin

Die Zuordnung der Museen zu Museumsarten erfolgt nach ihren Hauptsammelgebieten und –schwerpunkten. Museen, die einer Person gewidmet sind, werden je nach Sammlungsschwerpunkt in die entsprechende Museumsart eingruppiert.

Seit der Erhebung der Besuchszahlen für das Jahr 1987 verwendet das Institut für Museumsforschung eine der UNESCO-Klassifikation angeglichenen Einteilung. Hierdurch ist eine bessere internationale Vergleichbarkeit der Besuchszahlen von Museen gegeben. Eine vollständige Übernahme der UNESCO-Klassifikation war nicht möglich, da bei der UNESCO z.B. Ethnologische, Anthropologische Museen und regionale Museen jeweils unterschieden werden. Aufgrund der spezifischen Museumsstruktur in der Bundesrepublik Deutschland werden diese Museen für die statistischen Gesamterhebungen der IfM weiterhin in einer Gruppe (Museen mit orts- und regionalgeschichtlichem, volkskundlichem oder heimatkundlichem Sammlungsschwerpunkt) geführt. Zoologische und botanische Gärten sowie kommerzielle Privatgalerien und historische Gebäude ohne Ausstellungsgut werden entsprechend unserer Abgrenzungsdefinition nicht erfasst.

Die Museen werden in neun Gruppen mit folgenden Sammelgebieten zusammengefasst:

1. **Museen mit orts- und regionalgeschichtlichem, volkskundlichem oder heimatkundlichem Sammlungsschwerpunkt**  
Orts- und Regionalgeschichte, Volkskunde, Heimatkunde, Bauernhäuser, Mühlen, Landwirtschaft
2. **Kunstmuseen**  
Kunst und Architektur, Kunsthandwerk, Keramik, Kirchenschätze und kirchliche Kunst, Film, Fotografie
3. **Schloss- und Burgmuseen**  
Schlösser und Burgen mit Inventar, Klöster mit Inventar, historische Bibliotheken
4. **Naturkundliche Museen**  
Zoologie, Botanik, Veterinärmedizin, Naturgeschichte, Geowissenschaften, Paläontologie, Naturkunde
5. **Naturwissenschaftliche und technische Museen**  
Technik, Verkehr, Bergbau, Hüttenwesen, Chemie, Physik, Astronomie, Technikgeschichte, Humanmedizin, Pharmazie, Industriegeschichte, andere zugehörige Wissenschaften
6. **Historische und archäologische Museen**  
Historie (nicht traditionelle Ortsgeschichte), Gedenkstätten (nur mit Ausstellungsgut), Personalien (Historie), Archäologie, Ur- und Frühgeschichte, Militaria
7. **Sammelmuseen mit komplexen Beständen**  
Mehrere Sammlungsschwerpunkte aus den Bereichen 1–6 und 8
8. **Kulturgeschichtliche Spezialmuseen**  
Kulturgeschichte, Religions- und Kirchengeschichte, Völkerkunde, Kindermuseen, Spielzeug, Musikgeschichte, Brauereiwesen und Weinbau, Literaturgeschichte, Feuerwehr, Musikinstrumente, weitere Spezialgebiete
9. **Mehrere Museen in einem Gebäude (Museumskomplexe)**  
Mehrere Museen mit unterschiedlichen Sammlungsschwerpunkten, die im gleichen Gebäude untergebracht sind.

## 5.4 Literatur und Links

- Baur, J. (Hrsg.) (2010): Museumsanalyse. Methoden und Konturen eines neuen Forschungsfeldes. Transkript, Bielefeld.
- Black, G. (2005): The engaging museum. Developing museums for visitor involvement. Routledge, London, New York.
- Bocatus, B. (2016): Museale Vermittlung mit Social Media. Theorie – Praxis – Perspektiven. Düsseldorf (Diss.) <https://docserv.uni-duesseldorf.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-40405/Bocatus%20Museale%20Vermittlung%20mit%20Social%20Media%20ePub.pdf> (Zugriff 2.10.2019)
- Bockhorst, H., Reinwand, V.-I., Zacharias, W. (Hrsg.) (2012): Handbuch Kulturelle Bildung. Kopaed, München.
- Cikszentmihaly, M. (1993): Why we need things. In: Lubar, S., Kingery, W.D. (Hrsg.) (1993): History from things. Essays on material culture. Smithsonian Institution, Washington. S. 20-29.
- Commandeur, B., Kunz-Ott, H., Schad, K. (Hrsg.) (2016): Handbuch Museumspädagogik. Kulturelle Bildung 51. Kopaed, München.
- Deutscher Museumsbund (Hrsg.) (2015): Museen, Migration und kulturelle Vielfalt - Handreichungen für die Museumsarbeit. Berlin.
- Deutscher Museumsbund u.a. (Hrsg.) (2013): Das inklusive Museum – Ein Leitfaden zu Barrierefreiheit und Inklusion. Berlin.
- Eschenfelder, C. (2019): Die digitale Strategie des Städel Museums – Konzepte, Praxisbeispiele, Erfahrungen. In: Pöhlmann, L., Herrmann, C. (Hrsg.) Der digitale Kulturbetrieb. Springer Gabler, Wiesbaden.
- Falk, J.H., Dierking, L.D. (2000). Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning. Alta-Mira Press, Lanham.
- Falk, J. H. (2009). Identity and the museum visitor experience. Left Coast Press, Walnut Creek.
- Falk, J., Dierking, L. (2008) How Visitors Learn through Media and Interaction. In Tallon, L. and Walker, K. (Eds.) (2008) Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media. AltaMira Press, Lanham.
- Franken-Wendelstorf, R. u.a. (2019): Das erweiterte Museum: Medien, Technologien und Internet (Museums-Bausteine, Band 19). De Gruyter, München.
- Gemmeke, C., John, H., Krämer, H. (Hrsg.) (2001): Euphorie digital? Aspekte der Wissensvermittlung in Kunst, Kultur und Technologie. Transcript, Bielefeld.
- Gerstner, W., Gries, C. (2018): Apps, Guides und Spieleanwendungen als Wunderkiste im Museum? Die Entwicklung digitaler Applikationen mit dem Baukasten fabulAPP. In: museum heute, 53. München. S. 20-24.
- Gesser, S. u.a. (Hrsg.) (2012): Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorischen Ausstellungen. Transkript, Bielefeld.
- Graf, B., Noschka-Roos, A. (2009): Stichwort: Lernen im Museum oder: Eine Kamerafahrt mit der Besucherforschung. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft (ZfE), 1-09. S. 7-27.
- Graf, B.; Rodekamp, V. (Hrsg.) (2012): Museen zwischen Qualität und Relevanz. Denkschrift zur Lage der Museen. Berliner Schriften zur Museumsforschung Band 30. Berlin.
- Gries, C. (2016): Digitale Strategien für Museen. In: museum heute, 49. München. S.57-59.
- Gries, C. (2017): Digitale Strategien für Museen. Bericht zum Stand April 2017. In: museum heute, 51. München. S. 40-42.
- Hagedorn-Saupe, M., Kampschulte, L., Noschka-Roos, A. (2013): Informal, Participatory Learning with Interactive Exhibit Settings and Online Services. In: Drotner, K., Schrøder, K.C.: Museum Communication and Social Media. The Connected Museum. Routledge, New York, London. S. 111 – 129.
- Henkel, M. (2019): Audience Development 2.0 als ein ganzheitlicher Ansatz für ein besucherorientiertes Management im Museum. Ein fiktives Selbstgespräch. In: museum heute, 55. München. S. 32-36.

- Hooper-Greenhill, E. (Hrsg.) (1994): The Educational Role of the Museum. Routledge, London.
- Hünnekens, A. (2002): Expanded Museum. Kulturelle Erinnerung und virtuelle Realitäten. Transcript, Bielefeld.
- Innovationsagentur Medien- und Kreativwirtschaft (Hrsg.) (2014): Open Up! Museum. Wie sich Museen den neuen digitalen Herausforderungen stellen. <https://kreativ.mfg.de/digitale-kultur/open-up-museum/> (Zugriff 2.11.2019)
- Institut für Museumsforschung SMBPK (2018): Materialien aus dem Institut für Museumsforschung. Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 2017. Heft 72. Berlin.
- Institut für Museumsforschung SMBPK (2019): Materialien aus dem Institut für Museumsforschung. Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland für das Jahr 2018. Heft 73. Berlin.
- Kampschulte, L. (2013): Mit dem Smartphone ins Museum. In: Kultur & Technik, 2, C.H. Beck, München. S. 52-56.
- Kampschulte, L. (2018): Lernorte mit Medien vernetzen!? Chancen und Herausforderungen der lernortübergreifenden Mediennutzung. In: Ropohl, M., Lindmeier, A., Härtig, H., Kampschulte, L., Mühling, A., Schwanewedel, J. (Hrsg.): Medieneinsatz im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht – Fachübergreifende Perspektiven auf zentrale Fragestellungen. Verlag der Joachim Herz Stiftung, Hamburg. S. 138-174.
- Kampschulte, L., Ostermann, A., Müller, F., Ropohl, M., Schwanewedel, J., Härtig, H., Lindmeier, A. (2019): Einsatz digitaler und analoger Medien an außerschulischen Lernorten. Kiel. [http://www.ipn.uni-kiel.de/de/forschung/projekte/miu/Medieneinsatz\\_an\\_ausserschulischen\\_Lernorten.pdf](http://www.ipn.uni-kiel.de/de/forschung/projekte/miu/Medieneinsatz_an_ausserschulischen_Lernorten.pdf) (Zugriff 2.11.2019).
- Keuchel, S. (2018): Ausnahme oder Praxis? In: Geißler, T., Zimmerman, O. (Hrsg.), Inklusion in Kultur und Medien. Dossier (Beilage zu politik und kultur). Zeitung des Deutschen Kulturrats 17, Berlin. S. 24-26.
- Korff, G. (2006): Die Rückgewinnung des Dings. Tendenzen des Ausstellens im 21. Jahrhundert. Ein Gespräch mit Gottfried Korff. In Reinhardt, U.J., Teufel, P. (Hrsg.), New exhibition design. Neue Ausstellungsgestaltung 01. AVEdition, Ludwigsburg. S. 26-55.
- Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland (GmbH) (Hrsg.) (2017) Pilot Inklusion. Module und Prozesse für Inklusion in Museen. Abschlussdokumentation. Bonn. [https://www.mkg-hamburg.de/fileadmin/user\\_upload/MKG/Vermittlung/Pilot\\_Inklusion\\_barrierefrei\\_.pdf](https://www.mkg-hamburg.de/fileadmin/user_upload/MKG/Vermittlung/Pilot_Inklusion_barrierefrei_.pdf) (Zugriff 2.11.2019).
- Lewalter, D. (2016) Museumspädagogik – eine pädagogisch-psychologische Perspektive. Commandeur, B., Kunz-Ott, H. & Schad, K. (Hrsg.) Handbuch Museumspädagogik. Kulturelle Bildung in Museen. Kopaed, München.
- Macdonald, S. (2010): Museen erforschen. Für eine Museumswissenschaft in der Erweiterung, In: Baur, J. (Hrsg.): Museumsanalyse. Methoden und Konturen eines neuen Forschungsfeldes. Transcript, Bielefeld. S. 49-72.
- Mandel, B. (Hrsg.) (2008): Audience Development, Kulturmanagement, Kulturelle Bildung. Konzeption und Handlungsfelder der Kulturvermittlung. Kulturelle Bildung vol. 5. Kopaed, München.
- Mandel, B. (2012/13): Kulturvermittlung, Kulturmanagement und Audience Development als Strategien für Kulturelle Bildung, online abrufbar: <https://www.kubi-online.de/artikel/kulturvermittlung-kulturmanagement-audience-development-strategien-kulturelle-bildung> (Zugriff 2.11.2019).
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2016): Basisuntersuchungen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen. <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2016/> (Zugriff 2.11.2019).
- Noschka-Roos, A. (2001): Bausteine eines besucherorientierten Informationskonzepts. In: Schwarz, U., Teufel, P. (Hrsg.): Handbuch Museografie und Ausstellungsgestaltung. AVEdition, Ludwigsburg, S. 88-113.
- Noschka-Roos, A. (2016a): Theorien zur Bildung im Museum. In: Commandeur, B. u.a. (Hrsg.): Handbuch Museumspädagogik. Kulturelle Bildung 51. Kopaed, München. S. 43 – 55.
- Noschka-Roos, A. (2016b): Besucherorientierung in Museen: Vielfalt als Prinzip. In: Commandeur, B. u.a. (Hrsg.): Handbuch Museumspädagogik. Kulturelle Bildung 51. Kopaed, München. S. 225 – 233.
- Noschka-Roos, A, Lewalter, D. (2013): Lernen im Museum – theoretische Perspektiven und empirische Befunde. In: Zeitschrift für Erziehungswissenschaft, Band 16, H. 3, Beilage Kulturelle und Ästhetische Bildung. S 199-215.

- Noschka-Roos, A., Hagedorn-Saupe, M. (2009): „Klar Schiff! Museumspädagogik im Aufwind!“. In: Standbein Spielbein. Museumspädagogik aktuell, 84. Hamburg. S.10-13.
- Packer, J., Ballantyne, R., Bond, N. (2018) Developing an Instrument to Capture Multifaceted Visitor Experiences: The DoVE Adjective Checklist. Visitor Studies, 21:2. S. 211-231
- Parchmann, I., Kampschulte, L. (2017): Bildung im digitalen Zeitalter – Perspektiven und Möglichkeiten außerschulischer Lernorte. In: Heinz Nixdorf Museumsforum (Hrsg.): Bildung im Digitalen Zeitalter – Bilanz und Perspektiven, Verlag Ferdinand Schöningh, Paderborn. S. 128-143.
- Paris, S.G. (Hrsg.) (2002). Perspectives on Object-Centered Learning in Museums. Erlbaum, Mahwah .
- Pausiano, H. (2017) Barrierearmut bei digitalen Angeboten: <https://pausanio.com/barrierearmut-bei-digitalen-angeboten/> (Eintrag 21.3. 2017, Zugriff 30.10.2019)
- Pekarik, A., Schreiber, J.B., Hanemann, N., Richmond, K., Mogel, B. (2014): IPOP: A Theory of Experience Preference. In: Curator. 57, 1, S. 5-27. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/cura.12048/epdf>
- Piontek, A. (2012): Partizipation in Museum und Ausstellung. Versuch einer Präzisierung. In: Gesser, S. u.a. (2012): Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorischen Ausstellungen. Transcript, Bielefeld. S. 221- 235.
- Pierroux, P., Bannon, L., Kaptelinin, V., Hall, T. and Walker, K. (2007) A Framework for Designing for Visitors' Augmented Activities in Museums. Proceedings of ICHIM 07, Toronto, 24-26 Oct. 2007.
- Prehn, A. (2019): Kurs gehalten. Zum Stand der Museumspädagogik und Vermittlungsarbeit in Museen im Jahr 2017. In: Standbein Spielbein. Museumspädagogik aktuell, 112. Hamburg. S. 65- 72.
- Schoder, A. (2017): Die App kann weg. Warum keiner mehr eine Museumsapp braucht. <https://musermeku.org/museumsapp/> (Juli 2017, Zugriff 12.10. 2019)
- Schoder, A. (2018): Die ungeliebte Museums-App, ungenutztes Kultur-Marketing und unwiderstehliche Kunstmode (Dezember 2018, Zugriff 12.10.2019): <https://musermeku.org/nicht-newsletter-34-12-2018/>
- Schwan, S., Trischler, H., Prenzel, M. (Hrsg.) (2006): Lernen im Museum: Die Rolle von Medien. In: Mitteilungen und Berichte aus dem Institut für Museumsforschung 38. Berlin.
- Simon, N. (2012): Das partizipative Museum. In: Gesser, S. u.a. (2012): Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorischen Ausstellungen. Transcript, Bielefeld. S. 95-108.
- Speidel, M., Dauschek, A. (2012): Stadtmuseum Stuttgart. Partizipation als Chance einer sich verändernden Gesellschaft gerecht zu werden. In: Gesser, S. u.a. (2012): Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorischen Ausstellungen. Transcript, Bielefeld. S. 41-45.
- Te Heesen, A. (2012): Theorien des Museums zur Einführung. Junius, Hamburg.
- Thomas, S., Mintz, A. (1998): The virtual and the real: Media in the museum. American Association of Museums, Washington D.C.
- Treinen, H. (1998): Besucherorientierte Museumsarbeit als Schlüssel zur Entwicklung der Museumspädagogik. In: Rump, H., Viereg, H. (Hrsg.) (1998): Berufsfeld Museumspädagogik im Wandel: Annäherungen - Herausforderungen - Visionen (MPZ-Themenhefte zur Museumspädagogik). Museumspädagogisches Zentrum, München. S. 107-108.
- Treinen, H. (1996): Ausstellungen und Kommunikationstheorie. In: Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland (Hrsg.) (1996): Museen und ihre Besucher. Herausforderungen in der Zukunft. Argon, Berlin. S. 60-71.
- New Media Consortium (Hrsg.): Horizon Report. 2012 Higher Education Edition. <https://library.educause.edu/-/media/files/library/2012/2/2012hrhede.pdf> (Zugriff 30.10.2019)
- Rat für Kulturelle Bildung e.V. (Hrsg.). (2019): Alles immer smart: Kulturelle Bildung, Digitalisierung, Schule. Essen. <https://www.rat-kulturelle-bildung.de/publikationen/denkschriften> (Zugriff 2.11.2019)
- Walker, K. (2010): Designing for meaning making in Museums. Visitor-constructed trails using mobile digital technologies. Thesis. Institute of Education, University of London.

[https://www.researchgate.net/publication/320195060\\_Designing\\_for\\_meaning\\_making\\_in\\_museums\\_visitor-constructed\\_trails\\_using\\_mobile\\_digital\\_technologies](https://www.researchgate.net/publication/320195060_Designing_for_meaning_making_in_museums_visitor-constructed_trails_using_mobile_digital_technologies) (Zugriff 2.11.2019)

Wenk, B. (2012): „Kuratorenteam 2.0“ für Partizipation an historischen Museen und Stadtmuseen. Objektbewahrer, Ausstellungsmacher, Vermittler und Facilitator in Kooperation. In: Gesser, S. u.a. (2012): Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorischen Ausstellungen. Transcript, Bielefeld. S. 186-191.

## 5.5 Sonderfragebogen zur Museumspädagogik 2017

(nach Institut für Museumsforschung SMBPK (2018))

### Fragebogen Besuchszahlen 2017

Standort des Museumsgebäudes:

Bitte zurücksenden an:

Institut für Museumsforschung  
Besuchszahlen 2017  
In der Halde 1

14195 Berlin

Falls wir unseren Fragebogen in Zukunft an eine andere  
Post-Anschrift als bisher senden sollen, geben Sie uns  
hier bitte die neue Versandadresse an:

### Besuchszahlen 2017

Geben Sie uns bitte Ihre neue Telefonnummer, Fax-  
nummer und E-Mail-Adresse an, falls sie sich geändert  
hat:

#### 1. Wie viele Besuche hatten Sie im Jahre 2017 insgesamt?

(Falls keine Zählung, bitte Schätzung eintragen)

\_\_\_\_\_ Besuche  
(einschließlich Sonderausstellungen)

☐ keine Angaben möglich

#### 2. Prozentualer Anteil Einzel- und Gruppenbesuche:

Einzelpersonen: \_\_\_\_\_ Prozent  
Personen in Gruppen: \_\_\_\_\_ Prozent

Schüler in Schulklassen: \_\_\_\_\_ Prozent  
(Wie hoch ist der prozentuale Anteil der Schüler  
in Schulklassen an der Gesamtbesuchszahl?)

#### 3. Prozentualer Anteil Einheimische und Touristen:

Lokale / regionale Bevölkerung: \_\_\_\_\_ Prozent

Touristen: \_\_\_\_\_ Prozent

#### 4. Wie ermitteln Sie Ihre Besuchszahlen?

- ☐ gar nicht  
☐ Zählung der Eintrittskarten, Quittungen  
☐ Zählung durch (elektr.) Registrierkasse  
☐ Zählung von Handzähluhr, Strichliste  
☐ Besucherbuch  
☐ Schätzung  
☐ Sonstiges: \_\_\_\_\_

#### 5. Sind in der Gesamtbesuchszahl auch Besuchszahlen von anderen Museen enthalten?

☐ ja ☐ nein  
Wenn ja: von welchen Museen

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

#### 6. War Ihr Museum 2017 ganz oder zeitweise geschlossen?

☐ ja, ganzjährig geschlossen

☐ ja, saisonal geschlossen

☐ ja, von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ geschlossen  
wenn geschlossen, aus welchem Grund?

☐ nein, nicht geschlossen

#### 7. Bitte tragen Sie Ihre regulären Öffnungszeiten ein:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

#### 8. Anzahl der Öffnungstage im Jahr 2017:

- ☐ bis zu 100 Tagen  
☐ 101 bis 150 Tage  
☐ 151 bis 200 Tage  
☐ 201 bis 250 Tage  
☐ mehr als 250 Tage

#### 9. Wurde in den letzten fünf Jahren die Dauerausstellung Ihres Museums neukonzipiert?

☐ ja ☐ ja, einzelne Ausstellungsbereiche ☐ nein

Wenn ja, die Neukonzeption ist:  
☐ umgesetzt  
☐ noch in der Umsetzungsphase  
☐ geplant, aber noch nicht umgesetzt

☐ sonstiges: \_\_\_\_\_

Bitte wenden

#### 10. Ist die Besuchszahl Ihres Museums 2017 im Vergleich zu 2016 stark gesunken oder gestiegen?

☐ stark gesunken

☐ etwa gleichgeblieben

☐ stark gestiegen

Hat sich in Ihrem Museum im vergangenen Jahr etwas ereignet, das für die Entwicklung der Besuchszahlen im Jahr 2017 verantwortlich gemacht werden könnte? \_\_\_\_\_

#### Absinken der Besuchszahlen:

- ☐ große/attraktive Sonderausstellungen im Vorjahr  
☐ weniger Sonderausstellungen als im Vorjahr  
☐ Schließung des Museums / einzelner Räume  
☐ Verkürzung der Öffnungszeiten  
☐ weniger Öffentlichkeitsarbeit / Museumspädagogik  
☐ Einführung / Erhöhung von Eintrittsgeld  
☐ Kürzung der Etatmittel  
☐ große / mehr Sonderveranstaltungen im Vorjahr  
☐ personelle Gründe  
☐ Bauarbeiten, Sanierung  
☐ Stadtereignis im Vorjahr  
☐ weniger Gruppen  
☐ weniger Touristen, Rückgang Fremdenverkehr  
☐ Wetter  
☐ anderer Grund: \_\_\_\_\_

#### Ansteigen der Besuchszahlen:

- ☐ große / attraktive Sonderausstellungen  
☐ mehr Sonderausstellungen  
☐ Eröffnung neuer Museumsräume / eines Neubaus  
☐ Verlängerung von Öffnungszeiten  
☐ mehr Öffentlichkeitsarbeit / Museumspädagogik  
☐ Senkung / Abschaffung von Eintrittsgeld  
☐ Erhöhung der Etatmittel  
☐ große / mehr Sonderveranstaltungen  
☐ personelle Gründe  
☐ Beendigung von Bauarbeiten  
☐ Stadtfest / Stadtjubiläum  
☐ mehr Gruppen  
☐ mehr Touristen, Zunahme Fremdenverkehr  
☐ Wetter  
☐ anderer Grund: \_\_\_\_\_

#### 11. War der reguläre Besuch Ihres Museums im Jahre 2017 kostenlos? ☐ ja, Eintritt frei ☐ nein

Wenn nein: Der reguläre Eintritt für Erwachsene betrug: EURO \_\_\_\_\_

#### Der ermäßigte Eintritt betrug für:

	frei	Preis
Kinder	<input type="checkbox"/> €	_____
Jugendliche/Schüler	<input type="checkbox"/> €	_____
bis _____ Jahre	<input type="checkbox"/> €	_____
Studenten	<input type="checkbox"/> €	_____
Behinderte (auch höheren Grades)	<input type="checkbox"/> €	_____
„Azubis“	<input type="checkbox"/> €	_____
FSJ, Bufdis, Zivis	<input type="checkbox"/> €	_____
Rentner	<input type="checkbox"/> €	_____
Sozialhilfeempfänger / Sozialpass	<input type="checkbox"/> €	_____
Sonstige: _____	<input type="checkbox"/> €	_____

☐ Museumsbesuch frei an bestimmten

Wochentagen: \_\_\_\_\_

	frei	Preis
Erwachsenengruppen	<input type="checkbox"/> €	_____
einheimische Schulklassen	<input type="checkbox"/> €	_____
andere Schulklassen	<input type="checkbox"/> €	_____
Familienkarte	<input type="checkbox"/> €	_____
Presse	<input type="checkbox"/> €	_____
DMB-Mitglieder	<input type="checkbox"/> €	_____
ICOM-Mitglieder	<input type="checkbox"/> €	_____
Mitglieder des Fördervereins	<input type="checkbox"/> €	_____
Kindergartengruppen	<input type="checkbox"/> €	_____
Jugendgruppen	<input type="checkbox"/> €	_____
andere Gruppen	<input type="checkbox"/> €	_____

Jahreskarte für Ihr Museum ☐ € \_\_\_\_\_

#### 11a. Gab es 2017 für Ihr Museum Jahres- bzw. Kombikarten mit anderen Einrichtungen?

☐ ja ☐ nein

Wenn ja:

Jahreskarte € \_\_\_\_\_ gültig für folgende weitere Museen / Einrichtungen: \_\_\_\_\_

Karte für mehrmaligen Eintritt € \_\_\_\_\_ gültig für \_\_\_\_\_ Besuche

Kombikarte mit anderen Museen € \_\_\_\_\_

Kombikarte mit and. kulturellen Einrichtungen € \_\_\_\_\_

Touristenkarte, z.B. Stadt-, Kur-, Gästekarte € \_\_\_\_\_

sonstige Kombikarten: \_\_\_\_\_ € \_\_\_\_\_

#### 12. Wurden in Ihrem Museum 2017

##### Sonderausstellungen gezeigt?

☐ ja ☐ nein

Wenn ja:

Anzahl der Ausstellungen 2017 \_\_\_\_\_

davon:

im Museumsgelände selbst: \_\_\_\_\_

in anderen Ausstellungsräumen

außerhalb: \_\_\_\_\_

sowohl im Museumsgelände, als

auch außerhalb: \_\_\_\_\_

#### 13. Nahmen Sie ein zusätzliches Entgelt für :

Sonderausstellungen:

☐ ja ☐ teilweise ☐ nein

Führungen:

☐ ja ☐ teilweise ☐ nein

Aktionen:

☐ ja ☐ teilweise ☐ nein

Fortsetzung: Erhebungsblatt 2

## Erhebungsblatt 2, Besuchszahlen 2017

### Angaben zu Sonderausstellungen 2017

Bitte geben Sie möglichst jede Ausstellung gesondert an!  
(Angaben zu weiteren Ausstellungen bitte auf separatem Blatt)

Dürfen wir Ihre Angaben zu Sonderausstellungen ins Internet stellen? ☐ ja ☐ nein

**Ausstellung 1:** Titel: \_\_\_\_\_

Thematische Stichworte: \_\_\_\_\_

Der Ausstellungsschwerpunkt ☐ Volkskunde ☐ Kunst ☐ Naturkunde ☐ Naturwissenschaften/Technik ☐ Kulturgeschichte  
☐ Politisch/Historisch u. Archäologie ☐ Sammlungsübergreifend ☐ anderer Schwerpunkt: \_\_\_\_\_

Veranstaltungsort: \_\_\_\_\_ Veranstalter: \_\_\_\_\_

Eintrittspreis: \_\_\_\_\_ Zeitraum von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ Besuche: \_\_\_\_\_

Verkaufsausstellung: ☐ ja ☐ nein Wanderausstellung: ☐ ja ☐ nein

**Ausstellung 2:** Titel: \_\_\_\_\_

Thematische Stichworte: \_\_\_\_\_

Der Ausstellungsschwerpunkt ☐ Volkskunde ☐ Kunst ☐ Naturkunde ☐ Naturwissenschaften/Technik ☐ Kulturgeschichte  
☐ Politisch/Historisch u. Archäologie ☐ Sammlungsübergreifend ☐ anderer Schwerpunkt: \_\_\_\_\_

Veranstaltungsort: \_\_\_\_\_ Veranstalter: \_\_\_\_\_

Eintrittspreis: \_\_\_\_\_ Zeitraum von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ Besuche: \_\_\_\_\_

Verkaufsausstellung: ☐ ja ☐ nein Wanderausstellung: ☐ ja ☐ nein

**Ausstellung 3:** Titel: \_\_\_\_\_

Thematische Stichworte: \_\_\_\_\_

Der Ausstellungsschwerpunkt ☐ Volkskunde ☐ Kunst ☐ Naturkunde ☐ Naturwissenschaften/Technik ☐ Kulturgeschichte  
☐ Politisch/Historisch u. Archäologie ☐ Sammlungsübergreifend ☐ anderer Schwerpunkt: \_\_\_\_\_

Veranstaltungsort: \_\_\_\_\_ Veranstalter: \_\_\_\_\_

Eintrittspreis: \_\_\_\_\_ Zeitraum von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ Besuche: \_\_\_\_\_

Verkaufsausstellung: ☐ ja ☐ nein Wanderausstellung: ☐ ja ☐ nein

**Ausstellung 4:** Titel: \_\_\_\_\_

Thematische Stichworte: \_\_\_\_\_

Der Ausstellungsschwerpunkt ☐ Volkskunde ☐ Kunst ☐ Naturkunde ☐ Naturwissenschaften/Technik ☐ Kulturgeschichte  
☐ Politisch/Historisch u. Archäologie ☐ Sammlungsübergreifend ☐ anderer Schwerpunkt: \_\_\_\_\_

Veranstaltungsort: \_\_\_\_\_ Veranstalter: \_\_\_\_\_

Eintrittspreis: \_\_\_\_\_ Zeitraum von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ Besuche: \_\_\_\_\_

Verkaufsausstellung: ☐ ja ☐ nein Wanderausstellung: ☐ ja ☐ nein

**Ausstellung 5:** Titel: \_\_\_\_\_

Thematische Stichworte: \_\_\_\_\_

Der Ausstellungsschwerpunkt ☐ Volkskunde ☐ Kunst ☐ Naturkunde ☐ Naturwissenschaften/Technik ☐ Kulturgeschichte  
☐ Politisch/Historisch u. Archäologie ☐ Sammlungsübergreifend ☐ anderer Schwerpunkt: \_\_\_\_\_

Veranstaltungsort: \_\_\_\_\_ Veranstalter: \_\_\_\_\_

Eintrittspreis: \_\_\_\_\_ Zeitraum von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ Besuche: \_\_\_\_\_

Verkaufsausstellung: ☐ ja ☐ nein Wanderausstellung: ☐ ja ☐ nein

\*) Geben Sie bitte einige Begriffe an, die das Thema der Ausstellung beschreiben.

Bitte wenden

## Fragen zur Museumspädagogik (Bitte Zutreffendes ankreuzen)

### 1. Welche Form der Museumspädagogik findet in Ihrem Museum statt?

- ☐ Mitwirkung an (Neu-)konzeption von Ausstellungen
- ☐ deutschsprachige Führungen
- ☐ fremdsprachige Führungen
- ☐ Cicerone / LiveSpeaker / Explainer / MuseumsNizer
- ☐ Vorträge
- ☐ Kurse
- ☐ Arbeitsgemeinschaften / citizen science-Projekte
- ☐ Seminare
- ☐ Unterricht / Schulklassenprogramme
- ☐ Kindergeburtstage
- ☐ andere Angebote für Kinder
- ☐ andere Angebote
- ☐ Vorführungen
- ☐ Aktionstage
- ☐ Programme zur Kulturellen Bildung
- ☐ partizipative Angebote
- ☐ Museumsfeste
- ☐ andere Aktionsprogramme
- ☐ Lange Nacht der Museen
- ☐ Internationaler Museumstag
- ☐ Tag des offenen Denkmals
- ☐ Stadtfeste
- ☐ sonstige: \_\_\_\_\_
- ☐ keine

### 2. Welche pädagogischen Medien zum Museumsbesuch bieten Sie an?

- ☐ Neue Medien / Computerprogramme
- ☐ Schautafeln / Texte
- ☐ Video- / Filminformationen
- ☐ Führungsblätter
- ☐ Kinderführer
- ☐ Material für Kinder
- ☐ Audioguide / akustische Führungsgeräte
- ☐ Multi Mediaguide / Tablet - Führungsgerät (Ausleihe)
- ☐ Apps, z.B. für Führungen, Geocaching (download)
- ☐ Begleitmaterialien
- ☐ Arbeitsblätter
- ☐ CD / DVD
- ☐ Modelle / Nachbildungen
- ☐ Spiele / Spielzeug
- ☐ Geräte / Werkzeug
- ☐ Objekte zum Anfassen
- ☐ Material zum Ausleihen
- ☐ Präsenzbücherei
- ☐ sonstige: \_\_\_\_\_
- ☐ keine

### 3. Gibt es Angebote zur Museumspädagogik auf Ihrer Internetseite?

- ☐ Vorbereitungsmaterial für Schulbesuch im Museum
- ☐ Materialien zur Lehrervorbereitung
- ☐ Materialien zur Nachbereitung des Besuchs
- ☐ Spiele
- ☐ Ergebnisse museumspädagogischer Projekte
- ☐ Überblick zu Kursen, Führungen etc.
- ☐ sonstige: \_\_\_\_\_
- ☐ keine

### 4. Museumspädagogik in 2017

Anzahl der Angebote: \_\_\_\_\_

Anzahl Teilnehmer\*innen: \_\_\_\_\_

### 5. Für welche Zielgruppen sind Ihre museumspädagogischen Angebote?

- ☐ Kinder bis 5 Jahre
- ☐ Kinder 6-13 Jahre
- ☐ Jugendliche (14-18 Jahre)
- ☐ Kindergarten- und Vorschulgruppen
- ☐ Schulkinder in Schulklassen
- ☐ Familien
- ☐ Senioren
- ☐ Menschen mit Behinderung
- ☐ Museumsfreundeskreis / Vereine / Verbände
- ☐ lokale Bevölkerung
- ☐ ausländische Mitbürger\*innen
- ☐ Geflüchtete
- ☐ Touristen
- ☐ sonstige: \_\_\_\_\_
- ☐ keine

### 6. Mit welchen Einrichtungen arbeitet Ihr Museum zusammen?

- ☐ anderen Museen
- ☐ Schulen
- ☐ Volkshochschulen
- ☐ Hochschulen / Universitäten
- ☐ außerschulischen Bildungseinrichtungen
- ☐ Kindergärten
- ☐ Vereinen
- ☐ Reiseveranstaltern / -büros
- ☐ Touristeninformationen
- ☐ Hotels / Pensionen
- ☐ sonstigen: \_\_\_\_\_
- ☐ keinen

### 7. Wer führt die museumspädagogische Arbeit an Ihrem Museum durch?

- ☐ hauptamtliche Museumspädagog\*innen im Haus  
Anzahl: \_\_\_\_\_ ganztags, \_\_\_\_\_ halbtags
- ☐ Freiberufliche auf Honorarbasis  
Anzahl: \_\_\_\_\_
- ☐ Angestellte in geringfügiger Beschäftigung  
Anzahl: \_\_\_\_\_
- ☐ Museumspädagog\*innen einer anderen  
Einrichtung, z.B. Zentraler Pädagogischer Dienst  
Anzahl: \_\_\_\_\_

Bezeichnung der Einrichtung: \_\_\_\_\_

☐ Ehren- / Nebenamtliche  
Anzahl: \_\_\_\_\_

☐ Museumspädagog\*innen im Rahmen von  
Drittmittelprojekten  
Anzahl: \_\_\_\_\_

☐ sonstige: \_\_\_\_\_  
Anzahl: \_\_\_\_\_

☐ keiner

Wir bedanken uns für Ihre Mitarbeit und wären Ihnen dankbar, wenn Sie uns für unsere Dokumentation Materialien überlassen könnten! Sobald die Auswertung vorliegt, werden wir Ihnen einen Bericht zuschicken.



## Fragebogen Besuchszahlen von Ausstellungshäusern 2017

An das  
Institut für Museumsforschung  
Besuchszahlen 2017  
In der Halde 1  
14195 Berlin

Falls wir unseren Fragebogen in Zukunft an eine andere  
Post-Anschrift als bisher senden sollen, geben Sie uns  
hier bitte die neue Versandadresse an:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Geben Sie uns bitte Ihre neue Telefonnummer, Fax-  
nummer und E-Mail-Adresse an, falls sie sich geändert  
hat:

\_\_\_\_\_

5. Wurden 2017 auch kommerzielle Ausstellungen  
veranstaltet (z. B. Verkaufsausstellungen) ?  
☐ ja ☐ nein  
Wenn ja, Anzahl: \_\_\_\_\_

6. War Ihr Haus 2017 ganz oder zeitweise geschlossen?  
☐ ja, ganzjährig geschlossen, weil \_\_\_\_\_  
☐ ja, zwischen den Ausstellungen geschlossen  
☐ nein, nicht geschlossen

7. Hat Ihr Haus auch eine Dauerausstellung?  
☐ ja ☐ nein

8. Wie viele Wochen wurden Ausstellungen in Ihren  
Räumen in 2017 gezeigt?  
☐ bis 13 Wochen ☐ 14 bis 26 Wochen  
☐ 27 bis 39 Wochen ☐ 40 bis 52 Wochen

9. Wie ermitteln Sie Ihre Besuchszahlen?  
☐ Zählung der Eintrittskarten, Quittungen  
☐ Zählung durch (elektr.) Registrierkasse  
☐ Zählung von Handzähluhr, Strichliste  
☐ Besucherbuch  
☐ Schätzung  
☐ Sonstiges: \_\_\_\_\_  
☐ gar nicht, und zwar aus folgendem Grund:  
\_\_\_\_\_

10. Bitte tragen Sie die **regulären Öffnungszeiten** ein:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Hat Ihr Haus zusätzliche Sonderöffnungen?  
☐ ja ☐ nein  
Wenn ja: Welche Regelung?  
\_\_\_\_\_

1. Wie viele Besuche hatten Sie für alle Ausstellungen  
im Kalenderjahr 2017 insgesamt?  
(Falls keine genauen Angaben, bitte Schätzung  
eintragen) \_\_\_\_\_ Besuche

2. Bitte schätzen Sie die Einzel- und Gruppenbesuche  
in %.  
Einzelbesuche: \_\_\_\_\_ %  
Gruppenbesuche: \_\_\_\_\_ %

3. Wer veranstaltet bei Ihnen Ausstellungen?  
(Mehrfachnennungen möglich)  
☐ in eigener Regie  
☐ Museen  
☐ zentrale Ausstellungsdienste, etc.  
☐ Privatpersonen  
☐ städtische Behörde  
☐ Verein bzw. Verband  
☐ folgende andere Einrichtungen:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Nehmen Sie für den Besuch der Ausstellungen  
Eintritt?  
☐ ja ☐ nein ☐ unterschiedlich  
Wenn ja:  
Der reguläre Eintritt beträgt: Euro \_\_\_\_\_  
Der ermäßigte Eintritt beträgt:  
Euro \_\_\_\_\_ für: \_\_\_\_\_  
Euro \_\_\_\_\_ für: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Bitte wenden!

## Angaben zu Ausstellungen 2017

Bitte geben Sie möglichst jede Ausstellung gesondert an! (Angaben zu weiteren Ausstellungen bitte auf separatem Blatt)

**Ausstellung 1: Titel:** \_\_\_\_\_  
Der Ausstellungsschwerpunkt ☐ Volkskunde ☐ Kunst ☐ Naturkunde ☐ Naturwissenschaften/Technik ☐ Kulturgeschichte  
☐ Politisch/Historisch u. Archäologie ☐ Sammlungsübergreifend ☐ anderer Schwerpunkt: \_\_\_\_\_  
Veranstaltungsort: \_\_\_\_\_ Veranstalter: \_\_\_\_\_  
Eintrittspreis: \_\_\_\_\_ Zeitraum von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ Besuche: \_\_\_\_\_  
Verkaufsausstellung: ☐ ja ☐ nein Wanderausstellung: ☐ ja ☐ nein

**Ausstellung 2: Titel:** \_\_\_\_\_  
Der Ausstellungsschwerpunkt ☐ Volkskunde ☐ Kunst ☐ Naturkunde ☐ Naturwissenschaften/Technik ☐ Kulturgeschichte  
☐ Politisch/Historisch u. Archäologie ☐ Sammlungsübergreifend ☐ anderer Schwerpunkt: \_\_\_\_\_  
Veranstaltungsort: \_\_\_\_\_ Veranstalter: \_\_\_\_\_  
Eintrittspreis: \_\_\_\_\_ Zeitraum von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ Besuche: \_\_\_\_\_  
Verkaufsausstellung: ☐ ja ☐ nein Wanderausstellung: ☐ ja ☐ nein

**Ausstellung 3: Titel:** \_\_\_\_\_  
Der Ausstellungsschwerpunkt ☐ Volkskunde ☐ Kunst ☐ Naturkunde ☐ Naturwissenschaften/Technik ☐ Kulturgeschichte  
☐ Politisch/Historisch u. Archäologie ☐ Sammlungsübergreifend ☐ anderer Schwerpunkt: \_\_\_\_\_  
Veranstaltungsort: \_\_\_\_\_ Veranstalter: \_\_\_\_\_  
Eintrittspreis: \_\_\_\_\_ Zeitraum von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ Besuche: \_\_\_\_\_  
Verkaufsausstellung: ☐ ja ☐ nein Wanderausstellung: ☐ ja ☐ nein

**Ausstellung 4: Titel:** \_\_\_\_\_  
Der Ausstellungsschwerpunkt ☐ Volkskunde ☐ Kunst ☐ Naturkunde ☐ Naturwissenschaften/Technik ☐ Kulturgeschichte  
☐ Politisch/Historisch u. Archäologie ☐ Sammlungsübergreifend ☐ anderer Schwerpunkt: \_\_\_\_\_  
Veranstaltungsort: \_\_\_\_\_ Veranstalter: \_\_\_\_\_  
Eintrittspreis: \_\_\_\_\_ Zeitraum von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ Besuche: \_\_\_\_\_  
Verkaufsausstellung: ☐ ja ☐ nein Wanderausstellung: ☐ ja ☐ nein

**Ausstellung 5: Titel:** \_\_\_\_\_  
Der Ausstellungsschwerpunkt ☐ Volkskunde ☐ Kunst ☐ Naturkunde ☐ Naturwissenschaften/Technik ☐ Kulturgeschichte  
☐ Politisch/Historisch u. Archäologie ☐ Sammlungsübergreifend ☐ anderer Schwerpunkt: \_\_\_\_\_  
Veranstaltungsort: \_\_\_\_\_ Veranstalter: \_\_\_\_\_  
Eintrittspreis: \_\_\_\_\_ Zeitraum von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ Besuche: \_\_\_\_\_  
Verkaufsausstellung: ☐ ja ☐ nein Wanderausstellung: ☐ ja ☐ nein

**Ausstellung 6: Titel:** \_\_\_\_\_  
Der Ausstellungsschwerpunkt ☐ Volkskunde ☐ Kunst ☐ Naturkunde ☐ Naturwissenschaften/Technik ☐ Kulturgeschichte  
☐ Politisch/Historisch u. Archäologie ☐ Sammlungsübergreifend ☐ anderer Schwerpunkt: \_\_\_\_\_  
Veranstaltungsort: \_\_\_\_\_ Veranstalter: \_\_\_\_\_  
Eintrittspreis: \_\_\_\_\_ Zeitraum von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ Besuche: \_\_\_\_\_  
Verkaufsausstellung: ☐ ja ☐ nein Wanderausstellung: ☐ ja ☐ nein

**Ausstellung 7: Titel:** \_\_\_\_\_  
Der Ausstellungsschwerpunkt ☐ Volkskunde ☐ Kunst ☐ Naturkunde ☐ Naturwissenschaften/Technik ☐ Kulturgeschichte  
☐ Politisch/Historisch u. Archäologie ☐ Sammlungsübergreifend ☐ anderer Schwerpunkt: \_\_\_\_\_  
Veranstaltungsort: \_\_\_\_\_ Veranstalter: \_\_\_\_\_  
Eintrittspreis: \_\_\_\_\_ Zeitraum von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ Besuche: \_\_\_\_\_  
Verkaufsausstellung: ☐ ja ☐ nein Wanderausstellung: ☐ ja ☐ nein

Wir bedanken uns für Ihre Mitarbeit und wären Ihnen dankbar, wenn Sie uns für unsere Dokumentation Materialien überlassen  
könnten! Sobald die Auswertung vorliegt, werden wir Ihnen einen Bericht zuschicken.