

Smart Event Solutions: Innovative mobile Besuchersysteme

»Informationen öffnen Welten«



Dr. Kerstin Heuwinkel
Fraunhofer-Institut für Software- und Systemtechnik
ISST

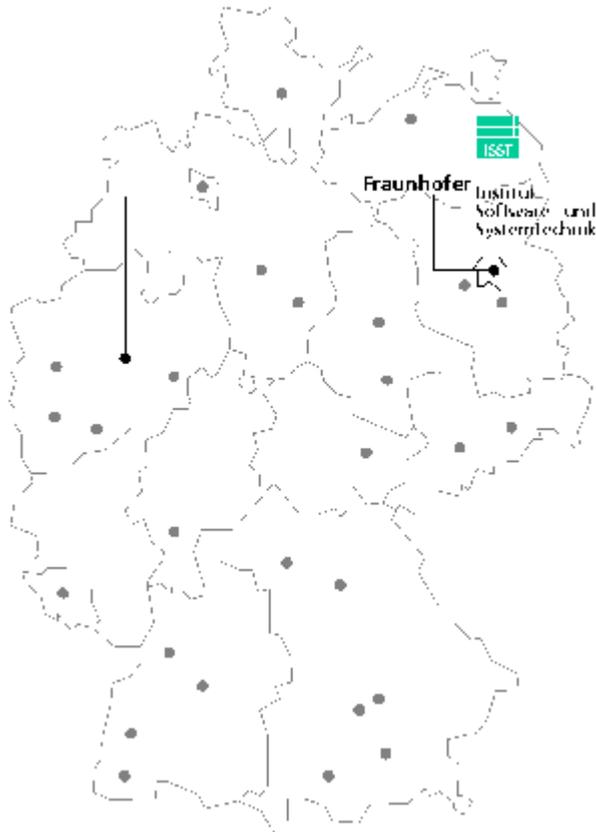
MAI-Tagung 2005
Forschungsinstitut und Naturmuseum Senckenberg,
Frankfurt a.M.

20. Mai 2005

Überblick

- Fraunhofer ISST
- Digitale Begleiter für Events
 - Motivation
 - Umsetzung
- Projektbeispiel Explore
 - Zielsetzung
 - Status
 - Nächste Schritte
- Ihre Fragen

Das Fraunhofer ISST



Das Fraunhofer-Institut für Software- und Systemtechnik ISST ist ein Institut der Fraunhofer-Gesellschaft zur Förderung der angewandten Forschung e.V.

Das Fraunhofer ISST wurde 1992 an den Standorten Berlin und Dortmund gegründet.

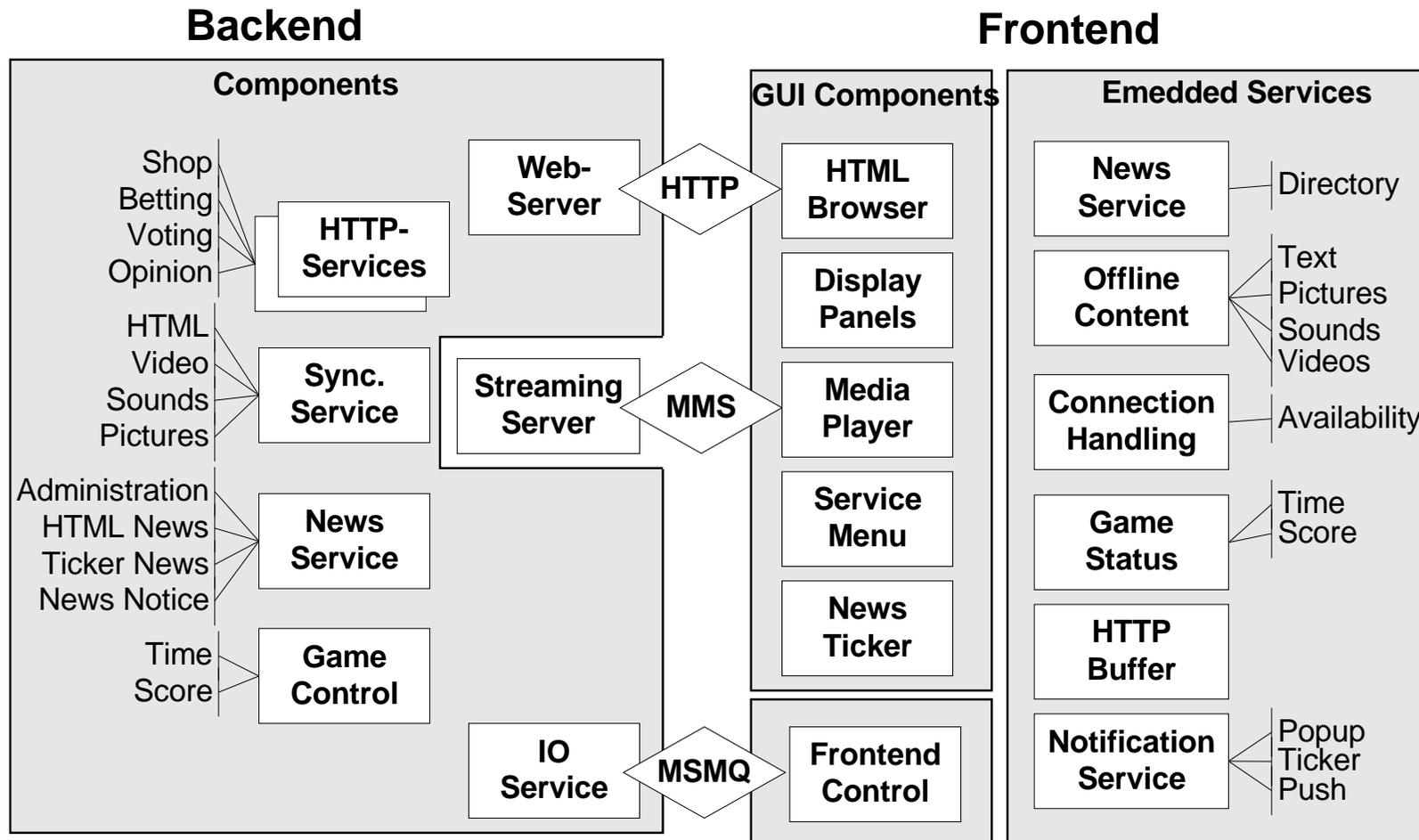
Leitung: Prof. Dr. Herbert Weber

Institutsteil Dortmund: Dr. Wolfgang Deiters

Digitale Begleiter

- Persönlicher Bezug
 - Individualisierte Informationen und Dienste
 - Bereitstellung themenspezifischer Anwendungen
 - Digitale Begleiter als moderne Vertraute
- Kontinuität
 - Durchgängige Unterstützung
 - Dynamische, adaptive Interaktion
 - Phasenmodelle in Anlehnung an Alltag
- Mobilität
 - Kopplung stationärer und mobiler Endgeräte (auch in Kleidung integriert)
 - Drahtlose Datenübertragung / Ortungstechnologien
 - Unterstützung unterschiedlicher Modalitäten

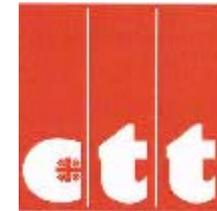
Digitale Begleiter – Software Plattform



Referenzen



Verkehrshaus der Schweiz,
Luzern



Vestische Kinder- und
Jugendklinik Datteln



FKE



Unsere Vision innovativer Besuchersysteme

»Reichen Sie dem Besucher Ihre Hand. Beginnen Sie einen Dialog.«

- Bedarfsgerechte Informationen und Services
 - für Einzelpersonen und Gruppen
 - für Kinder, Jugendliche und Senioren
 - für Eilige, Anfänger und Freunde des Museums
- Persönlich, kontinuierlich, mobil
- Einbeziehung der Besucher durch Fragen, Spiele und interaktive Services
- Einbettung von Technologien in lebensweltliche Strukturen

Ausgangslage Anwendungsfeld Events

*Welcher Besucher hat
wann und wo welches
Bedürfnis nach Information,
Kommunikation und
Services?*

Die Informationsversorgung rund um Events ist bisher nur unzureichend gelöst:

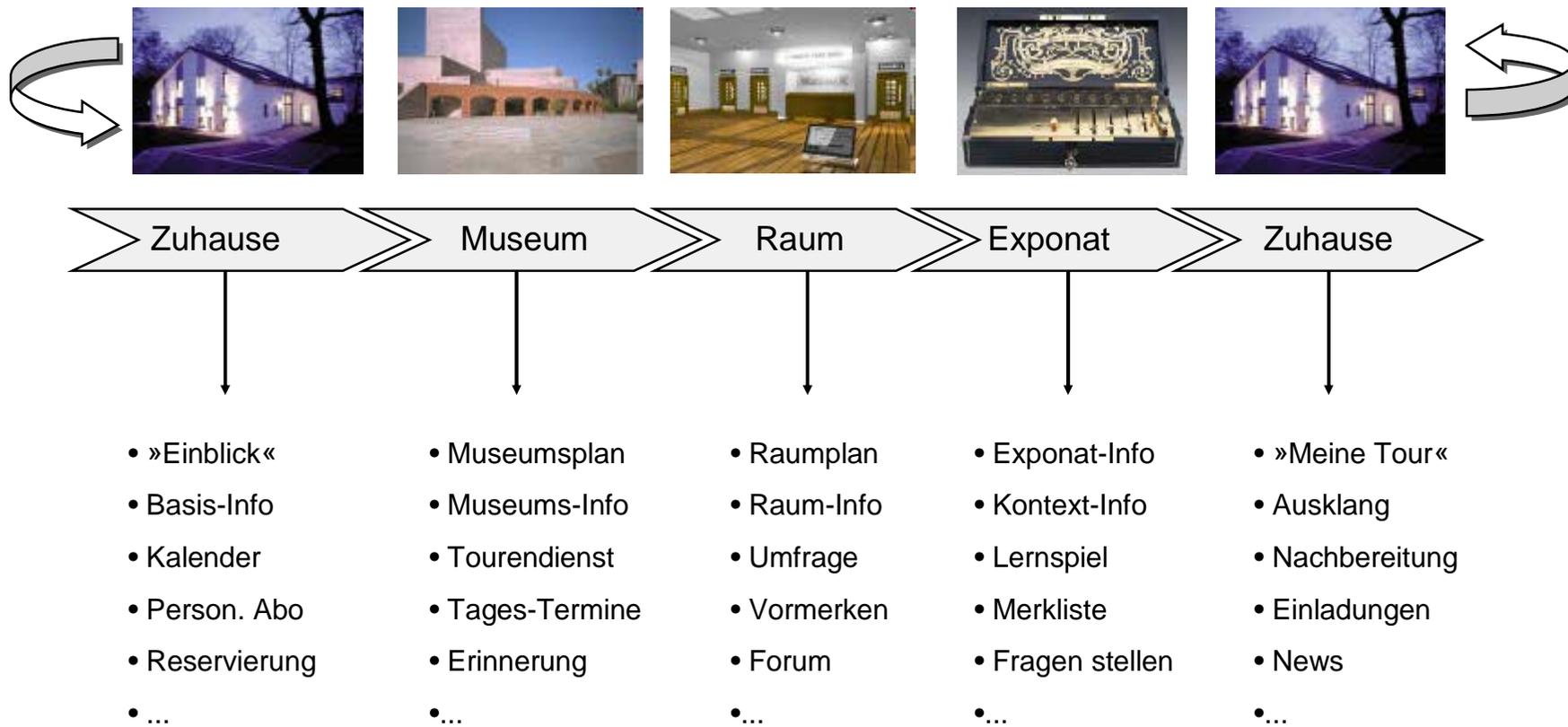
- Geringe zielgruppenspezifische und/oder personalisierte Informationen
- Fehlende Abdeckung aller Phasen eines Events
- Vielzahl von Medienbrüchen
- Kaum Feedback-Möglichkeiten der Besucher

Umsetzung

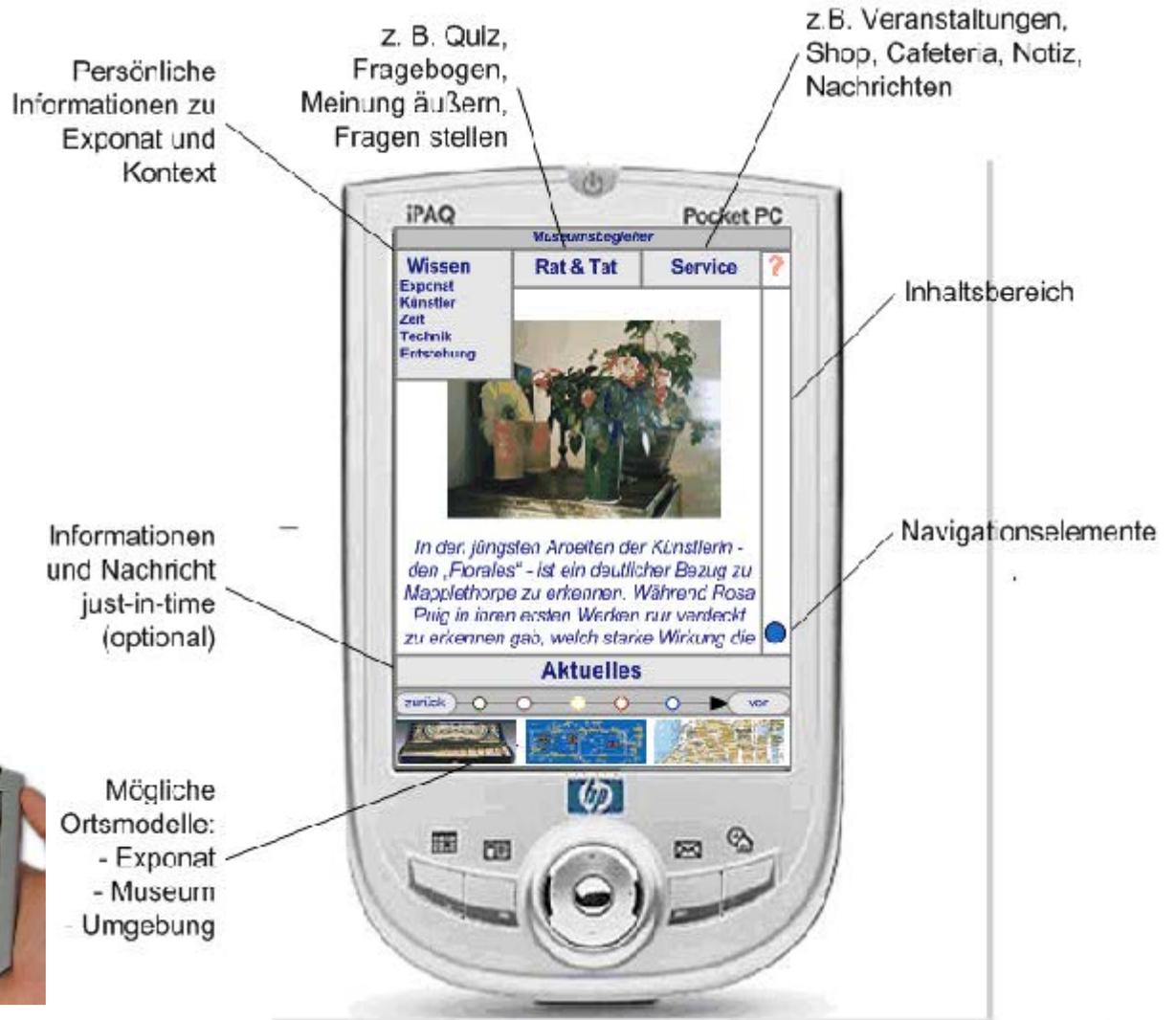
- Zuhause bereits online Profil anlegen (*optional*)
- Ausgabe von Endgeräten im Eingangsbereich oder eigene Endgeräte der Besucher
- Personalisierte und ortsbezogene Informationen: Texte, Bilder, Audio
- Auswahl von Tour und Spiel (*optional*)
- Fragen stellen, Antworten geben, Gedanken äußern
- Zusätzliche Materialien nach Hause bestellen
- Community
- Print »Meine Tour« oder Online-Archiv
- Historie (*optional*)



24*7 Digitale Begleiter für Besucher



Layout



Mehrwert für Museen



- Gewinnung neuer Besucher
- Ansprache neuer Zielgruppen
- Erprobung neuer Bildungskonzepte
- Optimierung der Besucherinformation
- Attraktivität für Sponsoren
- Marketing, PR
- Wissen über Besucher gewinnen
- Abgrenzung gegenüber anderen Einrichtungen
- Demonstration von Medienkompetenz

Mehrwert für Besucher



- Persönliche Informationen und Services
- Schnelle Hilfe und Orientierung
- Lernen, spielen, interagieren
- Möglichkeit zur Bildung von Gruppen
- Das eigene Wissen anderen bereitstellen
- Erinnert werden und bequem organisieren
- Vor- und Nachbereitung Zuhause

Projektbeispiel:



Hintergrund

- Sixth Framework Programme Horizontal Research Activities Involving SMEs Co-Operative Research
- **Laufzeit:** 1. Februar 2004 bis 31. Oktober 2005
- **Partner** aus Finnland, Italien und Deutschland
- Ergebnis-Demonstration und Testbetrieb des Systems in Finnland und Italien

Konsortium

RTD (Research Technology and Development)

- Fraunhofer ISST, Germany
- VTT Technical Research Centre, Finland

SME

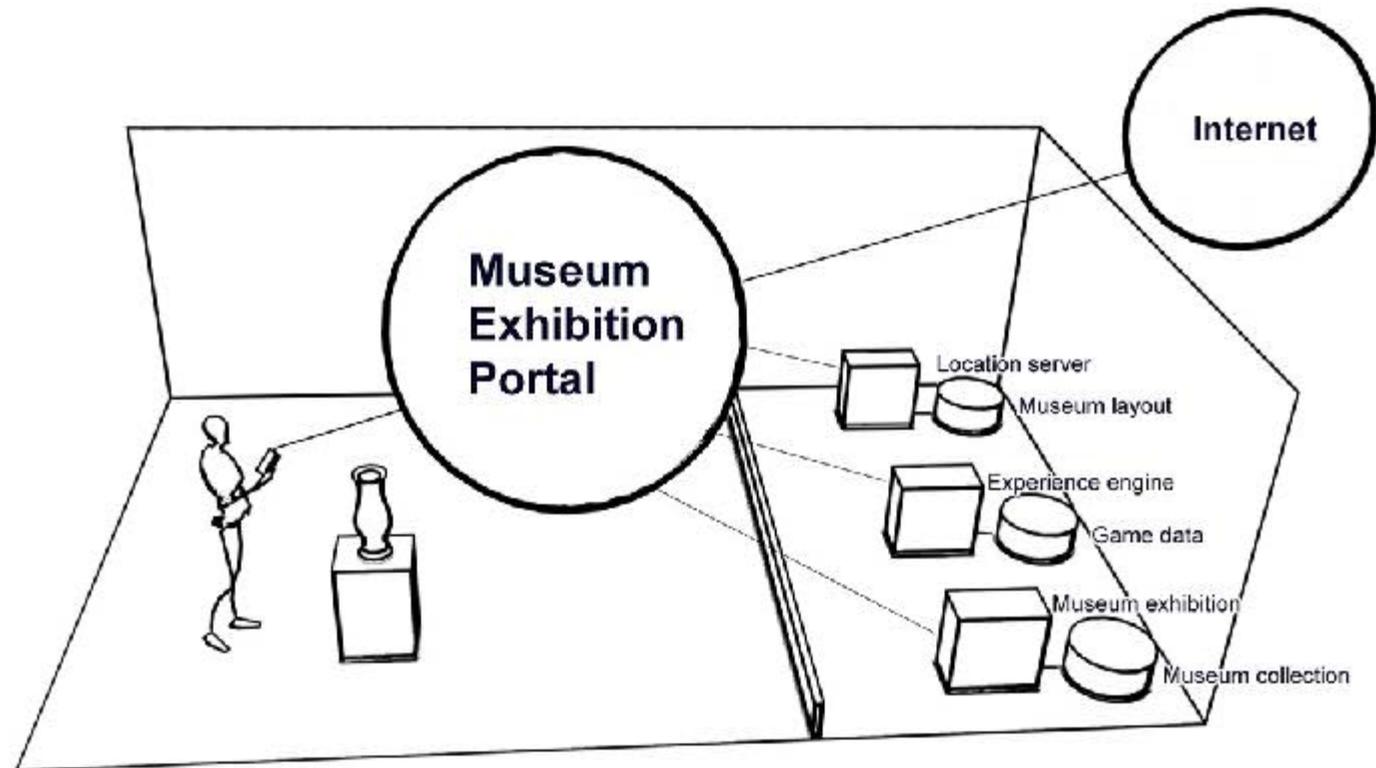
- Nitro, Finland – *Design/Layout*
- Profium, Finland - *Content Management*
- ProcessWare, Germany – *Infrastruktur*
- Museum Centre Vapriikki, Finland - *Trials*
- Tito Balestra Foundation, Italy - *Trials*
- Experimentarium, Denmark - *Evaluation*

Ziele

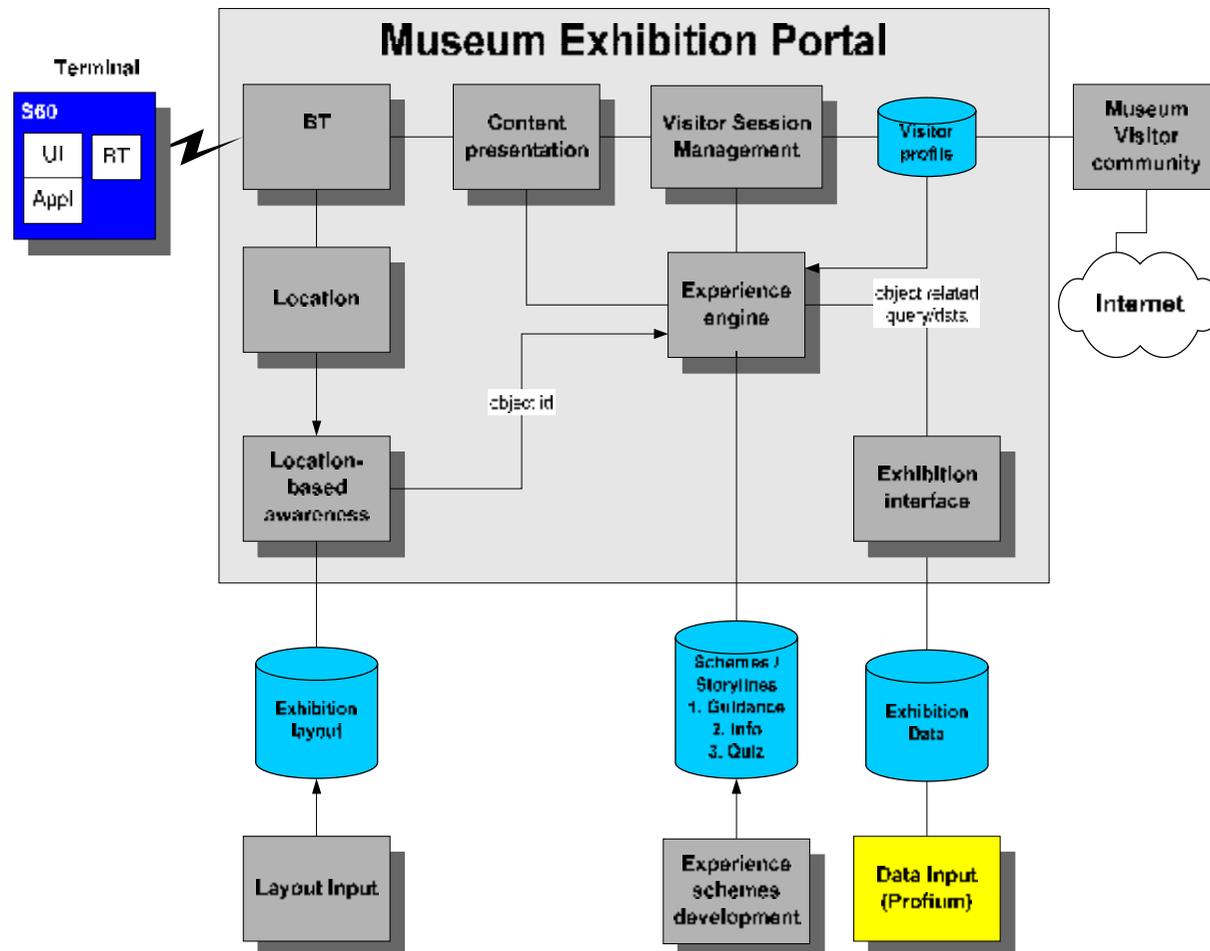


- Entwicklung eines mobilen, kontextsensitiven, interaktiven Systems für Spiele und Führungen in Museen und anderen Ausstellungen
- Besucher nutzen eigenes Mobiltelefon
- Spezielle Zielgruppe: Kinder und Teenager (9-13)
- Lösung für unterschiedliche Arten von Museen und Ausstellungen (Thema: Kunst, Technik, Geschichte / Größe: klein, mittel, groß / Indoor und Open Air)

Konzept



Konzeptuelle Architektur

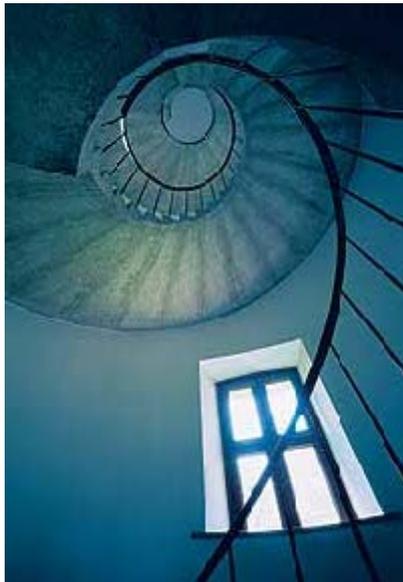


Szenarien



- Info experience
 - Personalisierte Informationen
- Tour experience
 - Angepasst auf Interessen
 - Plan, Führung, Timer
- Game experience
 - Quiz
 - Schnitzeljagd
 - „Meeting the others“

Ergebnisse



- Bedarfsanalyse (Besucher, Museen, SMEs, Künstler)
- Szenarien und Story Boards
- Use cases
- User interface
- Projekt Website
- Profil Definition (cluster)
- Demonstrator
- Konferenzen: Kiel, Bertinoro

Nächste Schritte

- Trials in Tampere und Longiano
 - Befragungen
 - Beobachtung
 - Auswertung
- Übertragung der Lösung auf andere Museen
- Vergleichsstudien



Vielen Dank!

Sie haben Fragen.

**Dr. Kerstin Heuwinkel
Fraunhofer ISST
Emil-Figge-Straße 91
44227 Dortmund
0231-97 677 411
heuwinkel@do.isst.fhg.de**

Digitale Begleiter - Informationslogistik Framework

