

# Konzeption digitaler Anwendungen

## Praxishilfe

### Konzeption und Umsetzung einer digitalen Anwendung

“Gut geplant ist halb gewonnen“ heißt es im Volksmund, und dieses Sprichwort trifft auch auf die Konzeption digitaler Anwendungen zu. Ein grobes Konzept hilft dabei, geeignete Inhalte auszuwählen und präzisiert die Vorstellungen über die Anwendung.

#### Warum braucht es ein Konzept?

Ein fundiertes Konzept für eine digitale Anwendung erfordert einen deutlichen Zeitaufwand, bringt jedoch Klarheit in Bezug auf die Inhalte, den Zeitplan, benötigte Ressourcen und Partner, aber auch hinsichtlich der gewünschten und ermöglichten Vermittlungsziele (Hilfe und Selbsthilfe für das Museum).

Als grundlegende Projektinformation dient es zudem womöglich zur Vorlage und Orientierung bei Mitarbeitenden, Dienstleistenden oder Geldgebern.

#### Grundlagen

Bei den folgenden Punkten handelt es sich um Empfehlungen, die Sie dabei unterstützen können, ein geeignetes Konzept für Ihre App zu entwickeln. Es empfiehlt sich, eine Projektleitung als offizielle und permanente Ansprechperson im Haus zu benennen.

Die folgenden Fragen können dabei helfen, ein Grobkonzept für eine digitale Anwendung zu erstellen. Das Grobkonzept unterstützt dabei, in einem nächsten Schritt die Ideen in einen Kontext, zum Beispiel eine digitale Story, zu setzen.

## **Grundsatzfragen**

- Zu welchem (Vermittlungs-)zweck planen Sie die Anwendung?  
Welche Ziele verfolgen Sie?
- Welche Zielgruppe(n) möchten Sie mit Hilfe der digitalen Anwendung erreichen? Beschreiben Sie sie so präzise wie möglich.

## **Inhalte**

- Welche Themen des Museums könnten sich für die Anwendung eignen?
- Welche Führungslinien bieten sich an?
- Welche Vermittlungsziele und Kernaussagen sollen die Führungslinien haben?
- Welche Medieninhalte liegen bereits vor?

## **Zusätzliche Inhalte**

- Welche zusätzlichen Inhalte planen Sie für die Anwendung? (z.B. Teaminformationen, Umgebung entdecken, Projektinformationen, ...)

## **Rahmenbedingungen**

- Welches Nutzungskonzept und welche Zielgeräte planen Sie? (Bring Your Own Device, Leihgeräte)
- Wie ist Ihr zeitlicher Rahmen?
- Welches Budget steht zur Verfügung?

## **Rückbindung im Haus**

- Wie soll die digitale Anwendung an die bestehende Vermittlungsarbeit anknüpfen?
- Wie soll sie in das bestehende Kommunikationskonzept bzw. die digitale Strategie eingebettet werden?
- Sind alle Abteilungen im Haus über das Projekt informiert? Ist insbesondere die Museumspädagogik/Vermittlungsabteilung (direkt) einbezogen?

# Etappen eines erfolgreichen Konzeptes

Eine klare Strukturierung der Ideen und Inhalte hilft erfahrungsgemäß dabei, die Umsetzung so effizient wie möglich zu gestalten. Wie genau die Strukturierung erfolgt ist abhängig von der Koordination des Projektes.

Es empfiehlt sich, so früh wie möglich mit einem groben Konzept anzufangen und dies dann im weiteren Verlauf immer wieder zu verfeinern und zu überarbeiten. Im Folgenden werden drei Stufen der Dokumentation vorgestellt: Das anfängliche Grobkonzept, das Feinkonzept sowie das detaillierte und finale Drehbuch.

Nach einer kurzen Erklärung der Dokumentationsart folgen praktische Tipps, was bei der Erstellung zu beachten ist und welche Details zu diesem Stadium enthalten sein sollten.

- 1. Zuvor: Bestandsaufnahme**
- 2. Erstellung eines Grobkonzeptes**
  1. Situationsbeschreibung
  2. Strategische Elemente
  3. Projekt-/Ideenbeschreibung
  4. Zeitliche Orientierung
  5. Finanzierung
  6. Evaluation und Dokumentation
  7. Beteiligte Personen, Risiken und Chancen
  8. Was ist noch zu tun?
- 3. Ausarbeitung des Grobkonzeptes zum Feinkonzept**
  1. Umfang
  2. Ziel
  3. Abstract
- 4. Überführung des Feinkonzeptes in ein Drehbuch**
  1. Was ist ein Drehbuch?
  2. Was sind die Kennzeichen eines Drehbuchs
  3. Haben Sie alles wichtige in Ihr Drehbuch integriert?

# 1. Zuvor: Bestandsaufnahme

Vor dem Hintergrund der digitalen Infrastruktur des Museums und mit Blick auf ein bereits vorhandenes Medien- bzw. Vermittlungskonzept und die digitale Gesamtstrategie wird zunächst die Art der digitalen Anwendung festgelegt. Auch eventuell schon vorhandene digitale Instrumente und Produkte können mit in die Überlegungen einbezogen werden. Wir unterscheiden folgende Varianten:

- Museums-App oder
- Ausstellungs-App, unterschieden in:
  - Audioguide
  - Multimediaguide
  - E-Learning-Anwendung
  - Spieleanwendung

In einer Art Bestandsaufnahme werden Räume/Bereiche und Objekte bzw. Themen auf ihre Tauglichkeit für die Vermittlung über das gewählte Medium geprüft. Grundlegende Ziele werden formuliert:

- Sichtung der Räume und Objekte
- Auswahl/Beschränkung der Objekte (Grundsatz: Was eignet sich für diese Art der Vermittlung?)
- Zusammentragen bzw. Erarbeitung von Informationen und Quellen zu den Objekten (Text, Abbildung, Audio, Video, etc.)
- Überprüfung, ob Anforderungen für eine Führungslinie gegeben sind
- Führungslinien ggf. festsetzen und Zeitrahmen bestimmen
- Überlegung, wie Orientierung für Besuchende geschaffen werden kann
- Profil der digitalen Anwendung schärfen: Alleinstellungsmerkmal herausarbeiten
- Frage nach der inklusiven Perspektive der digitalen Anwendung klären
- Überprüfung einer möglichen Einbindung der digitalen Anwendung in die Vermittlungsarbeit



## 2. Erstellung eines Grobkonzeptes

Im Grobkonzept werden erste Ideen, Zielsetzungen und die grobe Gliederung der digitalen Anwendung zusammengetragen. Auch erfolgt eine eingehende Analyse der zur Vermittlung ausgewählten Räume/Objekte. Folgende Gliederung kann als Vorschlag zur Orientierung dienen:

### Situationsbeschreibung

Was ist die Ausgangslage? Warum ist die Erstellung einer digitalen Anwendung geplant? Warum ist die Umsetzung wichtig?

### Strategische Elemente

Was sind die Vermittlungsziele? Wer ist die Zielgruppe? Wie soll diese angesprochen werden? Welche Funktion wird der digitalen Anwendung gegeben? In welcher/n Sprache/n soll die Umsetzung erfolgen? Wie kann die Rückbindung in der Vermittlung im Haus erfolgen?

### Projekt-/Ideenbeschreibung

Welches Produkt soll am Ende entstehen? Was sind die Inhalte der digitalen Anwendung? Wo liegen die Schwerpunkte? Was sind die Hauptthemen? Welche Multimediainhalte sollen integriert werden (Text, Bild, Audio, Video, etc.)? Wie ist die Orientierung im Haus gedacht?

### Zeitliche Orientierung

Welcher Zeitrahmen wird für die Umsetzung veranschlagt? Welche konkreten Etappen sind geplant? Gibt es bereits Personen, die für bestimmte Tätigkeiten verantwortlich sind? Was sollen diese erledigen?

→ Am besten lassen sich diese Informationen tabellarisch darstellen.

### Finanzierung

Werden für die Umsetzung finanzielle Mittel benötigt? In welcher Höhe? Gibt es Einnahmen? (Wer z.B. Fördergelder beantragen will, sollte auf diesen Teil des Konzepts ausreichend Zeit verwenden. Ein Finanzierungskonzept sollte nicht zu kleinteilig sein – Ausgaben und Einnahmen müssen klar benannt werden.)

## **Evaluation und Dokumentation**

Die Evaluation Ihrer digitalen Anwendung hilft bei der Einschätzung von Erfolg bzw. bei der Bewertung von Schwierigkeiten und belegt gegenüber Partnern und Förderern die zweckmäßige Verwendung der Mittel. Bereits im Grobkonzept sollte dargestellt sein, wie und nach welchen Kriterien die Zielerreichung definiert ist. Idealerweise werden alle Schritte dokumentiert.

## **Beteiligte Personen, Risiken und Chancen**

Es kann sinnvoll sein, auch beteiligte Personen samt ihrer Aufgaben (z.B. Gesamtkoordination) zu benennen. Ebenso können ggf. Chancen und mögliche Risiken dargelegt werden. In diesem Fall sollten entsprechende Alternativen und Maßnahmen zur Risikominimierung erörtert werden.

## **Was ist noch zu tun?**

- Entscheidung für eine Präsentationsform: themenzentriert, exponatzentriert, chronologisch, multiperspektivisch
- Überlegung zur Darstellungsform, d.h. zur Visualisierung der Themeninhalte in Bezug auf die ästhetische Anmutung, die Lernerfahrung und die Inszenierung
- Mit Abschluss der Grobkonzeption ist eine erste Kosteneinschätzung in einer Minimal- und Maximalvariante sinnvoll möglich.

## **3. Ausarbeitung des Grobkonzeptes zum Feinkonzept**

Das Feinkonzept bildet die Grundlage für die inhaltliche und technische Erstellung der Anwendung. Es erläutert die räumliche und thematische Feingliederung und ist in diesem Sinne als Weiterentwicklung des Grobkonzeptes zu verstehen.

## Umfang

Ausführlicher als das Grobkonzept beschreibt das Feinkonzept detailliert auf mehreren Seiten die geplante digitale Anwendung.

## Ziel

Entwicklung einer logischen Themenabfolge im Sinne einer durchgehenden Erzählung („roter Faden“ / Storytelling), die zu einer inhaltlich schlüssigen Verknüpfung der Ausstellungsthemen führt und die angefachte Zielgruppe im Auge behält.

### **Haben Sie alles Wichtige in Ihr Feinkonzept aufgenommen?**

- Fixierung und Ausformulierung der finalen Inhaltsstruktur mit den einzelnen Storyunits (=Erzähleinheiten); Festlegung der Reihenfolge von Einheiten, Themen, Räumen und Exponaten
- Listenmäßige Erfassung der einzelnen Räume/Einheiten/Themen mit Verortung der ausgewählten Exponate
- Bestimmung der konkreten Inhalte der digitalen Anwendung (Text, Bild, Audio, Video, 360-Grad-Ansicht etc.)
- Benennung der Textebenen (Hierarchie: Tourtext, Exponattext etc.), der Hörtexte, Abbildungen und Videos
- Benennung der Vermittlungsziele innerhalb jeder Einheit/jedes Themas/ jedes Bereichs
- Erläuterung der erforderlichen Multimediainhalte (Bild, Text, Audio, Video etc.) bzw. Vorüberlegungen zur Auftragserteilung an externe Dienstleister (GrafikerInnen, FotografInnen, TontechnikerInnen etc.)
- Benennung von didaktischen Erschließungshilfen zu jeder Erzähleinheit (z.B. Modelle, Erläuterungsgrafiken wie Karten und Rekonstruktionszeichnungen, die ebenfalls Teil der digitalen Anwendung sein sollen)



- Betriebskonzept über die geplanten Endgeräte (Leihgeräte im Haus und/oder BYOD) inkl. Angaben zur Wartung der Geräte und notwendige digitale Infrastruktur vor Ort (WLAN, Netzempfang)

## 4. Überführung des Feinkonzepts in ein Drehbuch

Um den Überblick zu behalten und die Kommunikation intern und extern (z.B. mit MedienplanerInnen, GrafikerInnen, TontechnikerInnen) zu erleichtern, ist es wichtig und hilfreich, ein Drehbuch zu erstellen.

Auch bildet das Drehbuch eine Vorlage für die Arbeit mit dem Content-Management-System (CMS) von fabulAPP. Die Arbeit mit dem CMS wird in Workshop 3 „fabulAPP III: Der AppCreator von fabulAPP“ vermittelt.

### Was ist ein Drehbuch?

Ein Drehbuch ist eine textbasierte Vorlage für die praktische Umsetzung der Geschichte, die für alle Beteiligten verbindlich einzuhalten ist. Es bildet den Handlungsverlauf zeitlich und inhaltlich ab. Das Drehbuch beschreibt alle optischen und akustischen Einzelheiten der geplanten digitalen Anwendung und erleichtert die Umsetzung.

### Was sind die Kennzeichen eines Drehbuchs?

- Strukturierte Gliederung
- Kurze, klare Sätze
- Fachvokabular vermeiden
- Tempus: Präsens
- Keine unwichtigen Einzelheiten
- Anleitungen, die nicht für Endnutzende, wohl aber für Erstellende der Anwendung relevant sind, sich jedoch in der realisierten Anwendung nicht schriftlich wiederfinden sollen, stehen in eckigen Klammern [z.B. „diesen Text fett setzen“]
- Sämtlicher Content, der einmal in der geplanten digitalen Anwendung abgebildet werden soll, ist in das Drehbuch aufzunehmen



## Haben Sie alles wichtige in Ihr Drehbuch integriert?

- Abbildung der Startseite
- Abbildung aller Einzelseiten, die in der App sichtbar sein sollen
- Impressum, Datenschutzerklärung und Erklärung zur Barrierefreiheit
- Benennung des Abschnitts / des Ortes (z.B. Foyer)
- Abbildung der Texte und Medieninhalte in entsprechender Form (Berücksichtigung der Längenangaben für digitale Endgeräte, vgl. Abschnitt "Anforderungen an Inhalte digitaler Anwendungen")
- Nennung sämtlicher Multimediainhalte
  - Bildmaterial (nicht nur zu Einzelexponaten, sondern auch zu Räumen, Themen, Bereichen, etc.)
  - Zu jeder Abbildung: Bildunterschrift und Bildnachweis/Quellenangabe
  - Audio-/Video und sonstige Dateien
  - Sekundärexponate zur Erklärung / als Vergleichsbeispiele



Diese und mehr nützliche Informationen werden im fabulAPP Programm vermittelt. Im ersten fabulAPP Workshop gehen wir auf die Digitale Struktur Ihres Museums und die Rolle einer digitalen Anwendung darin ein.

Christian Gries vom Landesmuseum Württemberg stellt die Grundlagen hierfür vor. Gemeinsam mit anderen Museen arbeiten Sie an Ihrem eigenen Konzept und werden auf Ihrem Weg zur digitalen Anwendung von Experten begleitet. Schlussendlich setzen Sie Ihre eigene App mit Hilfe des fabulAPP AppCreator um.

Oder werfen Sie einen Blick in die Demoversion des AppCreator:  
<https://kuldig.de/register-for-fabulapp-appcreator.html>

### **Ansprechpartnerin:**

**Lea-Tasmin Riedel**

Tel. 0173 29 49 472

[lea-tasmin.riedel@droidsolutions.de](mailto:lea-tasmin.riedel@droidsolutions.de)