Fragen zu genutzten Medien vor/während/nach dem Besuch

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fragetext** | **Kategorien** | **Beschreibung** | **Museum XY** |
| Welche der folgenden digitalen Angebote des Museums haben Sie vor Ihrem Besuch genutzt? | 1 = Webseite/Homepage | Standard-Webseite der Einrichtung mit Informationen zu Inhalten und Organisation |  |
| 2 = Video-Streaming Plattform | Videostreaming-Plattform mit explizitem Kanalangebot der Einrichtung (z.B. Youtube, Vimeo, …) |  |
| 3 = Soziale Medien | alle gängigen Sozialen Medien (nicht Youtube) |  |
| 4 = Museumsapp (Museumsguide) | Eine App, die schon im Vorfeld heruntergeladen und zur Besuchsplanung eingesetzt werden kann. Kein Verleih-Mediaguide, der ja zur Vorbereitung nicht zur Verfügung steht |  |
| 5 = Sonstige digitale Angebote | Andere digitale Angebote, die deutlich über eine klassische Webseite hinausgehen (z.B. virtueller Rundgang oder VR-Angebote für zu Hause) |  |
| 6 = analoge Angebote | Analoge Angebote, die zur Vorbereitung des Museumsbesuchs dienen können, z.B. Museums-/Ausstellungsführer, Kataloge, …) |  |
| Welche der folgenden Angebote des Museums haben Sie während Ihres Besuchs bis jetzt genutzt? | 1 = personelles Vermittlungsangebot frontal | Personelles Vermittlungsangebot, das primär für Gruppen und frontal funktioniert (aber durchaus interaktive Aktivitäten beinhalten kann) |  |
| 2 = personelles Vermittlungsangebot interaktiv | Personelles Vermittlungsangebot, bei dem das Selbermachen im Mittelpunkt steht (z.B. Workshops, Mitmach-Labore, …) |  |
| 3 = Audiostation/Multimediastation (mit Bildschirm) | In die Ausstellung integrierte einfache Stationen, die entweder nur audielle oder audiovisuelle Information bereitstellen. Üblicherweise Ergänzung/Vertiefung/Kontextualisierung über Audiofiles oder einfache Medienstationen. |  |
| 4 = VR/AR/immersive Medien | komplexere (digitale) Medienstationen oder -installationen die z.B. VR oder AR beinhalten, große komplexe Projektionen (z.B. Immersion, IMAX, Planetarium, …) oder dedizierte Medienräume (z.B. Gesamtraumprojektionen, Deep Space) |  |
| 5 = Audioguide/Multimediaguide zum Ausleihen | Klassischer Audioguide oder Multimediaguide zum Ausleihen, der besuchsbegleitend eingesetzt wird. |  |
| 6 = Museumsapp/Multimediaguide eigenes Smartphone | Audio- oder Multimediaguide als App / mobile Webseite zur Nutzung mit dem besuchenden-eigenen Smartphone (BYOD) |  |
| 7 = Spiele-App | Jede Art von Spiele-App zur Nutzung im Museum, z.B. Quiz-Apps wie Actionbound, Spiele Apps wie Twiddle |  |
| 8 = Sonstige digitale Angebote | Digitale Angebote zur Nutzung während des Besuchs, die nicht in der obigen Liste auftauchen |  |
| 9 = analoge Angebote | Analoge Angebote zur Nutzung während des Besuchs, z.B. Lageplan/Flyer, Ausstellungsführer, Katalog, ... |  |
|  | 10 |  |  |

Beispiele der Medien Deutsches Museum – Verkehrszentrum

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fragetext** | **Kategorien** | **Beschreibung** | **DM-Verkehrszentrum** |
| Welche der folgenden digitalen Angebote des Museums haben Sie vor Ihrem Besuch genutzt? | 1 = Webseite/Homepage | Standard-Webseite der Einrichtung mit Informationen zu Inhalten und Organisation | Webseite www.deutsches-museum.de |
| 2 = Video-Streaming Plattform | Videostreaming-Plattform mit explizitem Kanalangebot der Einrichtung (z.B. Youtube, Vimeo, …) | Youtube-Kanal des Deutschen Museums |
| 3 = Soziale Medien | alle gängigen Sozialen Medien (nicht Youtube) | Soziale Medien (Twitter, Instagram, Facebook) |
| 4 = Museumsapp (Museumsguide) | Eine App, die schon im Vorfeld heruntergeladen und zur Besuchsplanung eingesetzt werden kann. Kein Verleih-Mediaguide, der ja zur Vorbereitung nicht zur Verfügung steht |  - |
| 5 = Sonstige digitale Angebote | Andere digitale Angebote, die deutlich über eine klassische Webseite hinausgehen (z.B. virtueller Rundgang oder VR-Angebote für zu Hause) |  - |
| 6 = analoge Angebote | Analoge Angebote, die zur Vorbereitung des Museumsbesuchs dienen können, z.B. Museums-/Ausstellungsführer, Kataloge, …) | Ausstellungsführer, Ausstellungskataloge |
| Welche der folgenden Angebote des Museums haben Sie während Ihres Besuchs bis jetzt genutzt? | 1 = personelles Vermittlungsangebot frontal | Personelles Vermittlungsangebot, das primär für Gruppen und frontal funktioniert (aber durchaus interaktive Aktivitäten beinhalten kann) | Führung/Vorführung |
| 2 = personelles Vermittlungsangebot interaktiv | Personelles Vermittlungsangebot, bei dem das Selbermachen im Mittelpunkt steht (z.B. Workshops, Mitmach-Labore, …) | Workshop |
| 3 = Audiostation/Multimediastation (mit Bildschirm) | In die Ausstellung integrierte einfache Stationen, die entweder nur audielle oder audiovisuelle Information bereitstellen. Üblicherweise Ergänzung/Vertiefung/Kontextualisierung über Audiofiles oder einfache Medienstationen. | Hörstation/Audiostation/Multimediastation (mit Bildschirm) |
| 4 = VR/AR/immersive Medien | komplexere (digitale) Medienstationen oder -installationen die z.B. VR oder AR beinhalten, große komplexe Projektionen (z.B. Immersion, IMAX, Planetarium, …) oder dedizierte Medienräume (z.B. Gesamtraumprojektionen, Deep Space) | Kutschensimulator, S-Bahn Fahrsimulator, SupraGleiter (Magnetschwebebahn-Demo) |
| 5 = Audioguide/Multimediaguide zum Ausleihen | Klassischer Audioguide oder Multimediaguide zum Ausleihen, der besuchsbegleitend eingesetzt wird. | Audioguide (mit Leihgerät) |
| 6 = Museumsapp/Multimediaguide eigenes Smartphone | Audio- oder Multimediaguide als App / mobile Webseite zur Nutzung mit dem besuchenden-eigenen Smartphone (BYOD) |  - |
| 7 = Spiele-App | Jede Art von Spiele-App zur Nutzung im Museum, z.B. Quiz-Apps wie Actionbound, Spiele Apps wie Twiddle | Spiele App Twiddle |
| 8 = Sonstige digitale Angebote | Digitale Angebote zur Nutzung während des Besuchs, die nicht in der obigen Liste auftauchen | - |
| 9 = analoge Angebote | Analoge Angebote zur Nutzung während des Besuchs, z.B. Lageplan/Flyer, Ausstellungsführer, Katalog, ... | Ausstellungsführer, Katalog, Forscherbögen |
|  | 10 |  | Sonderausstellung |