



xpedeo

*mediaguide,
app & terminal*

*einfach faszinierend –
faszinierend einfach
simply fascinating –
fascinatingly simple*

xpedeo: Spielend wissen!

Wissen, Eindrücke und Informationen angemessen zu vermitteln, ist eine Herausforderung für jede Ausstellung, der wir uns mit Herzblut widmen. xpedeo ist ein Mediaguide für jede Zielgruppe: Barrierefrei und intuitiv, für Leihgeräte oder das eigene Smartphone sowie als Terminal in der Ausstellung.

Wissen braucht Erfahrung: In weit über 100 Museumsprojekten haben wir xpedeo zu einer Produktfamilie ausgebaut. Informationen werden „kinderleicht“ oder auch „ganz schön knifflig“ vermittelt, Schüler ebenso angesprochen wie gestandene Experten. Denn so beschreiben wir uns selbst: Experten mit einem frischen, neugierigen Blick auf jedes neue (Museums-) Projekt.

xpedeo: learning by playing!

Overcoming the challenges faced by all exhibitions to convey impressions, share knowledge and transfer information in an appropriate way has become our main focus and passion:

xpedeo is a media guide appropriate for all target groups: barrier-free and intuitive, with hired-out devices or visitor smartphones and terminals in the exhibition.

Knowledge requires experience: In well over a hundred museum projects we have developed xpedeo to be a product family which conveys information from „dead easy“ to „pretty tricky“ in a way that can appeal to school children and experts alike. We would describe ourselves as: experts who take a fresh and inquisitive look at each new (museum) project.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Broschüre auf eine geschlechtsneutrale Differenzierung verzichtet. Entsprechende Begriffe gelten grundsätzlich für alle Geschlechter.

- 2020 Einbindung Online-Katalog
- 2019 Augmented Reality
- 2018 Näherungsortung
- 2017 xpedeo auf Besucher-Smartphones
- 2015 Interface für blinde Besucher
- 2014 Lippensynchrone Tonspur zu Projektionen
- 2013 360° Panorama-Navigation
- 2012 Interaktion mit Szenographie
- 2011 Evaluation (Heatmap)
- 2010 Indoor-Ortung per WLAN
- 2009 Blickrichtungs-Erkennung
- 2008 Interaktive Minispiele
- 2006 Outdoor-Ortung per GPS
- 2005 Mediaguide mit Redaktionssystem



Mit dem xpedeo Mediaguide haben Besucher das Wissen des Museums in der Hand ... auf Leihgeräten oder auf ihren eigenen Smartphones, als WebApp oder native App für Android und iOS.

With xpedeo media guide, visitors hold knowledge about the museum's collection in their own hands ... either on hired devices or on their own smartphones, as a web app or native app for Android and iOS.



Vermitteln / Impress



Der Mix macht's

Vielfältige Medien unterstützen Sie dabei, Ihr Wissen direkt am Exponat an Ihre Besucher weiterzugeben:

- ▶ Fesselnde Audiodateien
- ▶ Spannende Videos und Animationen
- ▶ Verblüffende 3D-Rekonstruktionen
- ▶ Interaktive Spiele
- ▶ Informationen in Wort und Bild

Barrierefrei

In unseren Projekten arbeiten wir eng mit Betroffenen zusammen und lassen deren Feedback direkt in unsere Entwicklungen einfließen. Bewährt hat sich z. B. unsere automatische Beitragsauslösung per Indoor-Ortung oder NFC. Ein weiteres Highlight: Unsere VideoSync-Technologie, mit der sich die Audiospuren von in der Ausstellung projizierten Videos lippensynchron über die Mediaguides abrufen lassen – genau so wie gebärdensprachliche Übersetzungen.

Aufgeschlossen

Lassen Sie Ihre Besucher virtuell in Ihrem Depot stöbern oder bieten Sie Vergleichsobjekte aus weit entfernten Museen an. Rücken Sie Exponate, die aufgrund Ihrer Sammlungshistorie getrennt wurden, digital wieder zusammen.

Virtuell

Nutzen Sie Mixed- oder Augmented Reality! Während sich die Besucher durch ganz reale Ruinen bewegen, zeigt ihnen xpedeo die virtuelle Rekonstruktion früherer Bauzustände. Alte Gemäuer erstrahlen im neuen Glanz.

Nutzergeneriert

Erweitern Sie Ihre museumpädagogischen Angebote: Mit Hilfe von xpedeo und dem eingebauten Content Management System kreieren Jugendliche ihren ganz eigenen digitalen Parcours durch die Ausstellung.

Zahlen, Daten, Fakten

Entstehungszeit, Material, Künstler, Fundort, Sammlungshistorie: Diese und viele andere Daten gehören selbstverständlich mit zum Exponat und existieren häufig bereits in Sammlungsdatenbanken wie z.B. MuseumPlus. Wir verknüpfen Ihre Exponatsverwaltung mit xpedeo, damit Sie alle Details komfortabel mit Ihren Besuchern teilen können.

Diversity wins

A variety of media help you pass on your knowledge about specific exhibits to visitors:

- ▶ compelling audio files
- ▶ exciting videos and animation
- ▶ fascinating 3D reconstructions
- ▶ interactive games
- ▶ information texts and images

Accessibility

We work closely together in our projects with those people who are affected by this and we incorporate their feedback directly into our developments. For example, our system to play video clips or audio tracks automatically via indoor navigation or NFC technology. A further highlight: our VideoSync technology allows the audio tracks of the videos projected in the exhibition to be called up and played lip-synchronised on the media guides – as well as the sign-language translations.

Hidden treasures

Let visitors browse through museum artefacts which are not on show or allow them to compare similar objects on show in other museums. Bring artefacts which are kept separately for organisational reasons back together.

Virtual

You can use mixed and/or augmented reality. Whilst visitors walk through the ruins, xpedeo shows a virtual reconstruction of the building as it would have been in earlier times. Old masonry walls are constructed as new.

User generated

xpedeo can help museums execute their educational programmes: in a series of tutorials, youngsters analyse several exhibits. They are encouraged to develop and create new routes around the exhibition demonstrating how they prefer to view the works of art.

Numbers, Data, Facts

Date of origin, material, artist, location found, collection history: this and much more data belongs to the exhibits. This data is often stored in a collection data base such as MuseumPlus. We can link your exhibit management with xpedeo so that you can share this data with your visitors easily.

Navigieren / Navigate



Ganz nach Belieben

Freies Schlendern oder doch lieber eine geführte Tour? Automatische Ortung oder nicht? Klassische Nummerneingabe oder Karte? Mit xpedeo können Sie frei wählen, wie Sie Ihr Publikum durch Ihre Ausstellung leiten wollen. Unterschiedliche Navigationsformen sind dabei miteinander kombinierbar.

Wo bin ich? Na hier!

Mit unserer Indoor-Ortung können Sie Ihre Besucher durch jede Szenografie schicken, ganz ohne Karte und Kompass. Ein aktiver Punkt auf dem Bildschirm verrät dem Besucher, wo er sich gerade befindet. Diese Funktion gibt es natürlich auch für das Außengelände – und dort sogar mit Blickrichtungserkennung.

What you see is what you get

Nummerneingabe zu altbacken? Indoor-Ortung nicht notwendig? Auswahllisten zu langweilig? Dann nutzen Sie doch einfach unsere 360° Panoramen. Besucher sehen am Bildschirm genau das, was sie in der Ausstellung vor sich haben. Mit dem Unterschied, dass sie die Ausstellungsobjekte auf dem Bildschirm antippen dürfen und damit die virtuelle „Schatztruhe“ öffnen.

Whichever you prefer

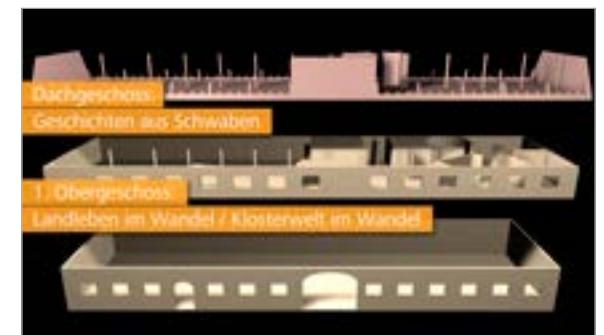
Just wander through or have a guided tour? Tour by numbers or using a map? With or without beacons? Various methods of navigation can be combined: keep all visitors happy and let them choose if they prefer to get information about exhibits via a conventional numeric keypad or by using room panoramas.

Where are you? Here!

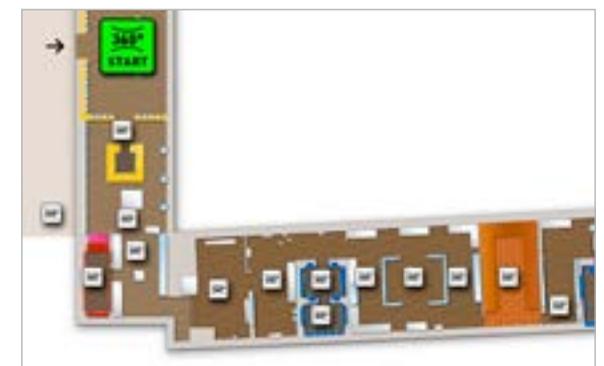
Guide visitors through galleries using our indoor WiFi positioning or bluetooth beacons: no need for a map or compass. A moving dot on the screen pinpoints visitors' location. This function is also available using GPS for outdoors, with a compass function on top.

What you see is what you get

Outdated keypad? WiFi positioning not necessary? Boring selection lists? Simply use our HDR-quality 360° panoramas. Visitors view the exhibition in front of them on their screen and can touch the art, opening a virtual treasure chest.



Navigation über Grundrisse, Etagenpläne oder 360° Panoramen
Navigation via location plans, floor plans or 360° panoramas



Aktualisieren / Actualize

Unser Content Management System additor

Unser Content Management System verbindet zwei Dinge, die sonst nur schwer in Einklang gebracht werden können: Einen breiten Funktionsumfang und eine intuitiv nutzbare Bedienoberfläche. Grund genug für namhafte Kunden, ihre Informationsvermittlung mit additor zu betreiben.

Einfach und kostengünstig

Sie können, auch von Ihrem Mobilgerät, alle Inhalte selbstständig eingeben, jederzeit ändern und regelmäßig aktualisieren. Sonderausstellungen oder neue Exponate werden kinderleicht hinzugefügt. Dazu sind keinerlei Vorerfahrungen oder zusätzliche Software erforderlich, ein aktueller Internet-Browser genügt vollkommen.

Ein CMS – viele Ausgabekanäle

Sie bearbeiten Ihre Inhalte zentral über Ihren Web-Browser und steuern individuell, wo diese anschließend publiziert werden: Auf Ihrer Website, mobilen Mediaguides und Apps oder interaktiven Terminals innerhalb der Ausstellung.

Die Vorteile

Sie werden unabhängig und können Änderungen selbstständig vornehmen. Zugleich erhalten Sie die maximale Flexibilität in der Darstellung Ihrer Inhalte. Gestalten Sie Ihre Führungen nach Lust und Laune. Das integrierte Mediacenter hilft Ihnen bei der zentralen Verwaltung der Medien.

Our additor content management system

additor combines two things, which are very difficult to bring in line: an extremely broad functional scope and a graphic interface usable by intuition. For this reason our additor content management system is used by many well established clients.

Simple and cost-effective

All media guide content can be uploaded, changed and updated at any time by your team. Special or new exhibitions are also easily added. Knowledge of HTML or web experience is not necessary. This does not even require the installation of additional software: an up-to-date Internet browser is all you need.

One CMS – many types of output media

You edit content in your web browser and choose where it is published: on your website, mobile media guides or interactive terminals within the exhibition.

Do it yourself!

Do you want to enrich your guided tour with additional images, texts, sound or video files? Would you like to be able to synchronise audio contributions with image galleries or upload accessible content and manage your files? With additor this can be done both quickly and easily!



Redaktionssystem additor
Content management system additor

Evaluieren / Evaluate

Immer besser werden

Wie bewegen sich die Besucher in der Ausstellung, gibt es vielleicht bevorzugte Laufwege? Welche Exponate wirken wie ein Magnet – und werden andere vielleicht kaum wahrgenommen? Wie gut kommen die Inhalte Ihrer Multimedia-Führung an? Und wie lange verweilt der Besucher überhaupt in Ihrem Hause?

Lernen Sie Ihr Publikum kennen. Mit Hilfe unseres Evaluationstools lassen sich diese Fragen beantworten. Das Verhalten Ihrer Besucher wird – anonymisiert und nach Einwilligung – nachvollziehbar und statistisch auswertbar.

Unser Evaluationstool

- ▶ notiert die jeweilige Aufenthaltsdauer des Besuchers vor Exponaten
- ▶ merkt sich, welche Beiträge der Besucher komplett anhört oder ansieht – und welche er mittendrin abbricht
- ▶ erstellt automatisch eine „Heatmap“ Ihrer Ausstellung
- ▶ bietet übersichtliche Grafiken mit umfangreichen Filterfunktionen

Alle Auswertungen können über einen selbstgewählten Zeitraum vorgenommen werden. Auf diese Weise können Sie gezielt Änderungen an der Ausstellungsarchitektur evaluieren.

Always getting better

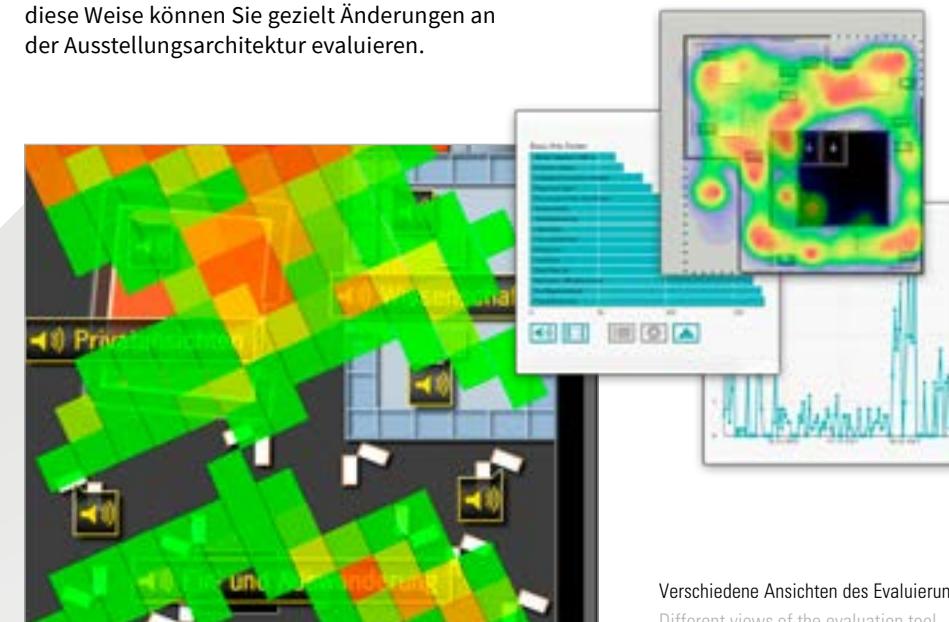
How do your visitors move within the exhibition? Are there any preferred walking paths? Which exhibits act like magnets, and why are others barely perceived? How much time do visitors actually spend in your exhibition halls?

Our evaluation software enables you to answer this and many other questions. The behaviour of visitors becomes comprehensible and statistically analysable.

Our evaluation software

- ▶ records how long visitors stay at each exhibit
- ▶ remembers which contributions the visitor listens or watches to the end – and which they stop half way through
- ▶ automatically creates a “heatmap” of your exhibition
- ▶ offers clear graphics with extensive filter functions

All the different evaluations can be generated on individual periods of time. By this, you can for example evaluate temporarily changes within the exhibitions architecture.



Verschiedene Ansichten des Evaluierungstools
Different views of the evaluation tool

Gamification / Gamification

Der Weg ist das Spiel

Schließen sich Spielen und Lernen gegenseitig aus?
Auf keinen Fall!

Daher arbeiten wir in vielen unserer Projekten nach dem „Gamification“-Prinzip: Die Attraktivität des Museums wird dabei mit Elementen des Spieldesigns gesteigert.

In den von uns entwickelten Führungen für Kinder und Jugendliche wechseln sich Sachinformationen mit auflockernden Elementen ab. Und beschränkten sich die spielerischen Anteile früher auf eher triviale Anwendungen wie Puzzles oder Memories, so sind die Minispiele von heute meist komplexer und, ja: kreativer.

Wie so oft besteht der Reiz dabei manchmal im Unerlaubten. So kann im Augustinermuseum in Freiburg – zumindest digital – nach Lust und Laune auf der dort ausgestellten Orgel gespielt werden. Oder man leiht sich Amors Bogen, um in einer digitalen Schießbude Trophäen zu treffen. Und auch die eigene Beobachtungsgabe wird gefordert: Welche der sieben Todsünden sollen denn bloß diese mittelalterlichen Wasserspeier darstellen? Der Bezug zur Ausstellung und den Objekten wird also auch bei der spielerischen Vermittlung stetig im Blick behalten.



Noch einen Schritt weiter geht ein aktuell in der Umsetzung befindliches Projekt, dessen Ergebnis im Frühjahr 2022 auf der sächsischen Burg Kriebstein der Öffentlichkeit vorgestellt werden soll.

Hier folgt die Vermittlung den Mechanismen eines Exit-Games: Ausgestattet mit einem Mobilgerät muss das Publikum seinen Weg durch die Burganlage finden. Dies gelingt nur, wenn man diverse Aufgaben löst und – mitunter versteckte – Hinweise logisch zu nutzen weiß. Dabei helfen gleich mehrere Protagonisten, mit denen man kommunizieren kann. Diese erscheinen unter anderem per Augmented Reality und dienen als verbindendes Element zwischen Raum, digitalen Inhalten und Publikum.

Die eingesetzten Medien sind dabei nicht ausschließlich digital. Quiz-Bausteine können durchaus auch analog sein! So gibt es an vielen Stellen „Hands-On“-Elemente oder Aufgaben, die man nur mit körperlichem Einsatz bewältigen kann. Lösungen verbergen sich nicht allein auf dem Mobilgerät, sondern gerne auch mal in Schubladen, Schränken oder Kaminen ...



A project which we are currently implementing goes even one step further. The results are soon to be presented to the public in the spring of 2022 at Burg Kriebstein in Saxony.

Here, topics are communicated following the principles of an exit-game. Equipped with a mobile device, visitors have to find their way through the castle buildings. This can only be done by solving various tasks and using - sometimes hidden - clues logically. There are several protagonists along the way with whom one can communicate for help. These appear among other things via augmented reality and serve as the connecting element between the physical space, the digital content and the visitors.

But applied media does not have to be exclusively digital. Quiz modules may also still be analogue! In many places here there are “hands-on” elements or tasks that can only be mastered by physical effort. Solutions are not only hidden on mobile devices, but also in drawers, cupboards or fireplaces.



The way is the game

Do you think playing and learning are mutually exclusive? Absolutely not!

And that is why, on many of our projects, we work according to the principle of gamification: the fascination of a museum is significantly increased by elements of game design.

In tours developed for children and youngsters, we intersperse factual information with entertaining elements. These type of game elements were often limited to rather trivial applications such as puzzles or memory games, but now mini-games are usually more complex and therefore also more creative and fun.

As is frequently the case, anything forbidden may often attract. In the Augustinermuseum in Freiburg for example, you can have a go for as long as you like – at least digitally – at playing the organ which is on display. Or you can pick up cupid’s bow and arrow and take a shot at the trophies in the digital shooting gallery. The observation powers of the visitors will also constantly be challenged: which of the seven mortal sins are these medieval gargoyles supposed to represent? With gamification a link to the exhibition and the objects is continually kept in mind.



„Die Zusammenarbeit mit euch fetzt!“

“Working together with you guys is a blast!”

xpedeo: form follows function

Design kennenlernen



xpedeo: form follows function
Getting to know about design

Für das große Leipziger Museum haben wir eine komplexe mobile Lösung entwickelt, die über Leihgeräte, als klassische App sowie als progressive WebApp nutzbar ist. Dabei greifen die verschiedenen Anwendungen natürlich auf unser zentrales Redaktionssystem zurück, über das die Inhalte ganz einfach aktualisiert werden können.

Das Projekt beinhaltete eine äußerst umfangreiche Content-Produktion. Die Besucher können spannende Geschichten rund um die vielfältigen Exponate hören oder über Video-Interviews Näheres zu ausgewählten „Lieblingsstücken“ erfahren. Auch an das junge Publikum wurde gedacht: So laden gleich mehrere interaktive Rallyes zum spielerischen Erkunden der Ausstellung ein.

Ein weiterer Schwerpunkt lag in der Ausarbeitung barrierefreier Angebote. So werden die Inhalte auch in Gebärdensprache, Leichter Sprache und als audiodeskriptive Führung vermittelt.

Die Navigation durch Museum und Inhalte erfolgt über faszinierende 360° Panoramen. Und falls man sich im komplexen Gebäude doch einmal verirrt hat? Dann hilft die eingebaute „Wo bin ich“-Funktion: Dazu muss nur das Mobilgerät an eine besondere Markierung im Raum gehalten werden – und sogleich wird die aktuelle Position auf dem digitalen Grundriss angezeigt.

Das Haus

Das Museum zählt europaweit zu den führenden Häusern für Gestaltung und angewandte Kunst. Gezeigt werden wechselnde Ausstellungen zu Kunsthandwerk und Design, Fotografie und Architektur.

For the enormous Leipzig Museum, we have developed a complex mobile solution that can be used either on rental devices, as a classic app, or as a progressive web app. The various applications are based on our main editorial system, through which the content can be updated easily.

The project included the production of extensive content. Visitors can listen to exciting stories about the diversely varied exhibits or learn more about selected “favourite pieces” on video interviews. Young visitors have also been provided for: several interactive rallies invite them to have fun and playfully explore the exhibition.

Focus was also made on the development of accessible activities. The contents are available in sign-language, easy-language and as an audio-descriptive guided tour.

Navigation through the museum and its contents is made easy with fascinating 360° panoramas. If anyone does get lost in the complex building, the built-in “Where am I” function can help: all you have to do is hold up your mobile device to one of the special markers in the room – and your current position will immediately be displayed on the digital floor plan.

The Museum

This is one of Europe’s leading museums of design and applied art which houses changing exhibitions on arts and crafts, design, photography and architecture.

GRASSI Museum für Angewandte Kunst



linke Seite: Gebäude-Foto, 1 Panorama Sakrale Schnitzplastik,
2 Auswahlscreen Kinderführung © Illustration: die Superpixel, Leipzig,
3 Minispiel Ankleidepuppe



left page: Building Photo, 1 Panorama Sacred Carved Sculpture,
2 Children's Tour selection screen © Illustration: die Superpixel, Leipzig,
3 Mini-game "Dressing-up Doll"

xpedeo steckt an

Die App zur Seuchen-Ausstellung

Roemer- und Pelizaeus-Museum

„Ich bin beeindruckt, wie unterhaltsam und verständlich dieses komplexe Thema vermittelt wird. Sehr schön gelungen ist auch die Einbindung der Ausstellungs-CI!“

“I am very impressed by the entertaining and accessible way the app can convey such a complex topic. The integration of the exhibition CI is also very well done!”

Oliver Gauert, M.A., Kurator der Ausstellung • Exhibition Curator



Es ist eine Sonderausstellung der Superlative: Annähernd 2.000 m² Ausstellungsfläche, etwa 850 Exponate, 85 Leihgeber aus dem In- und Ausland! Wir freuen uns, dass wir für die weltweit einzigartige Sonderausstellung zur Kulturgeschichte der Seuchen die dazugehörige App entwickeln durften.

Dem unheimlichen – und leider immer wieder aktuellen – Thema haben wir uns aus verschiedenen Richtungen genähert: So gibt es spannende Hörführungen mit den Schwerpunkten Wissenschaft, Kunst und Historie. Auf Wunsch zeigt eine Markierung im Grundriss dabei an, wo im Haus das präferierte Thema zu finden ist. Zudem kann im umfangreichen Wissensspeicher aus vertiefenden Texten und Abbildungen recherchiert werden.

Auch für die Umsetzung der Informationsterminals waren wir verantwortlich. Deren Inhalte werden dabei aus dem selben Redaktionssystem gepflegt wie die App. Das integrierte Evaluationstool unterstützt die stetige und natürlich anonymisierte Auswertung der Besucherinteressen.

Das Haus

Das Roemer- und Pelizaeus-Museum besticht durch seine bedeutenden Sammlungen altägyptischer und altperuanischer Exponate. Zugleich beheimatet es die zweitgrößte Sammlung chinesischen Porzellans in Europa.

xpedeo is infectious The Epidemic Exhibition App

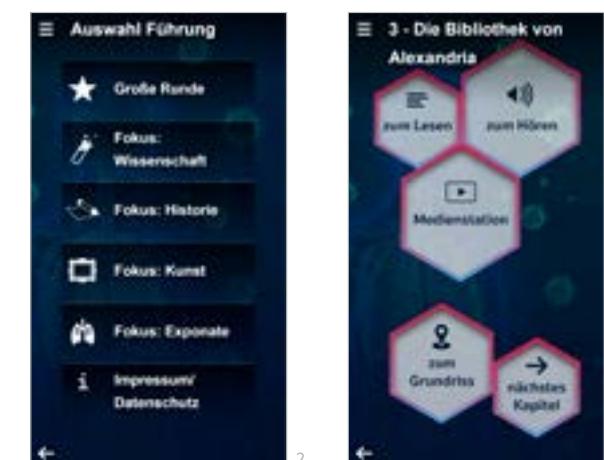
This is a special exhibition of superlatives: with almost 2,000 square meters of exhibition space, about 850 exhibits and 85 lenders from Germany and abroad! We are very pleased to have been given the opportunity to develop the app for this special and world unique exhibition on the cultural history of epidemics.

We have approached this disturbing – and unfortunately ever topical – subject in various different ways: this has resulted in exciting audio tours which focus on science, art and history. If required, a marker in the floor plan can indicate where a chosen topic can be found in the building. Additionally, there are in-depth texts and illustrations available in the extensive knowledge archives for further information and research.

We were also responsible for the implementation of the information terminals. Their content is managed using the same editorial system as the app. The integrated evaluation tool supports the continuous and, of course, anonymous evaluation of visitor interests.

The Museum

The Roemer and Pelizaeus Museum is outstanding for its major collections of ancient Egyptian and ancient Peruvian exhibits and it is also home to the second largest collection of Chinese porcelain in Europe.



linke Seite: Seuchen Key Visual,
1 Ausschnitt Grundrissplan, 2 Auswahl der Führungen,
3 Auswahlscreen eines Kapitels

left page: Epidemic Key Visual,
1 Floor Plan Section, 2 Selection of Tours, 3 Selection Screen of a Chapter

xpedeo crossmedial

Vermittlung über viele Kanäle



Haus der Bayerischen Geschichte

„Der Mediaguide ist die perfekte Unterstützung unserer digitalen Vermittlungsstrategie.“

“The xpedeo media guide best supports our strategy for the transfer of digital information.”

Dr. Andreas Kuhn, Leiter Museumspädagogik · Head of Museum Education



Im Juni 2019 wurde in Regensburg das Haus der Bayerischen Geschichte eröffnet. Mit 200.000 Besuchern in den ersten acht Wochen ist das Museum fulminant gestartet. Wir gratulieren!

Ein wichtiger Baustein im Vermittlungskonzept des Hauses ist unser Mediaguide xpedeo, der hier erstmals auch als native App für iOS und Android im Einsatz ist. Unterstützt durch Grundrissplan und Navigationshinweise können sich die Besucher durch die Ausstellung leiten lassen. Verschiedene thematische Rundgänge in gleich mehreren Sprachen vermitteln dabei die Geschichte des Freistaats. Ein „Schmankerl“ ist natürlich die Führung auf Bayerisch.

Ein weiteres Highlight ist unsere VideoSync-Funktion: Damit lassen sich die Audiospuren von in der Ausstellung projizierten Videos lippensynchron über die Mediaguides abrufen. Unsere Synchronisations-Technologie kommt dabei auch tauben Menschen zugute: Denn auch die gebärdensprachliche Übersetzung einer Projektion kann auf dem Mediaguide abgerufen werden.

Alle Inhalte können mit Hilfe unseres intuitiven Redaktionssystems additor durch die Mitarbeiter des Museums selbstständig bearbeitet und stetig erweitert werden – die nächste Sonderausstellung ist bereits in Arbeit.

Das Haus

Das Haus der Bayerischen Geschichte präsentiert historische Erkenntnisse aus mehreren Jahrhunderten. Mit Hilfe digitaler Medien lädt das Museum zur Interaktion ein.

xpedeo cross media

Exchange of information through a variety of channels

The Haus der Bayerischen Geschichte (House of Bavarian History) opened in June 2019. Congratulations to them for a fantastic start with 200,000 visitors in the first eight weeks!

Our media guide xpedeo plays an important part in the cross media concept of the museum which for the first time has been installed as a native app for iOS and Android use. Supported by a floor plan and navigation instructions visitors can be guided through the exhibition. Various thematic tours available in several different languages convey the history of the Free State of Bavaria.

Another special highlight is our VideoSync function which allows the audio tracks of the videos projected throughout the exhibition to be called up and played lip-synchronised on the media guide. Our synchronisation technology also benefits people with impaired hearing because translations of the audio tracks for the projected videos can also be called up in sign-language on the media guide.

All content can be independently edited and supplemented by the museum staff using our intuitive content management system additor. The next special exhibition is already in progress.

The Museum

The Haus der Bayerischen Geschichte presents historical findings from several different centuries. With the help of digital media, the museum invites visitors to interact.



linke Seite: Detail aus Key Visual Plakatmotiv Museum © Haus der Bayerischen Geschichte, Entwurf Peter Schmidt Group München, 1 Navigationsseite, 2 Exponatsseite © Haus der Bayerischen Geschichte

left page: key visual from museum poster © Haus der Bayerischen Geschichte, design Peter Schmidt Group Munich, 1 navigation page, 2 exhibits page © Haus der Bayerischen Geschichte

xpedeo mobil²

Jetzt auch auf den Smartphones der Besucher

Historisches Museum Frankfurt

„Als inklusives Museum war uns ein paralleles Angebot aus Leihgerät und WebApp wichtig.“

“Being an inclusive museum, it was important for us to be able to offer both hired devices and a WebApp.”

Franziska Mucha, ehemalige Kuratorin • Former Curator



xpedeo mobile²
Now also on the smartphones of the visitors

Wir freuen uns, das Historische Museum Frankfurt pünktlich zur Neueröffnung mit einem innovativen Mediaguide ausgestattet zu haben. xpedeo bietet den Besuchern die unterschiedlichsten Zugänge zum kulturellen Erbe der Stadt am Main.

Die Inhalte können über leicht verständliche Karten und Übersichtspläne sowie durch faszinierende 360° Panoramen abgerufen werden. Die darin enthaltenen Navigationshinweise sorgen dafür, dass die Besucher einfach durch die aufwändige Inszenierung geleitet werden.

Die Anzahl der unterschiedlichen Führungen wächst stetig – auch dank des von uns eingerichteten Content Management Systems additor. Schon jetzt enthalten: Eine Highlightführung in deutscher, englischer und leichter Sprache sowie eine inklusive Führung und die aktuelle Sonderausstellung.

Auch technisch geht unsere Lösung neue Wege. Denn neben den vom Museum angebotenen Leihgeräten können die Besucher auf Wunsch das eigene Smartphone nutzen. Eine in Funktion und Gestaltung nahezu identische WebApp zaubert xpedeo auf die Geräte der Besucher.

Das Haus

Das älteste städtische Museum Frankfurts lädt mit aktuellen Dauer- und Sonderausstellungen sowie vielen Angeboten für Kinder und Erwachsene zur Entdeckung der Stadt Frankfurt und ihrer Geschichte ein.

We are pleased to have supplied the Historical Museum in Frankfurt with an innovative media guide for its reopening. xpedeo offers visitors a variety of approaches to the cultural heritage of the city on the Main.

Information can be accessed easily with clear floor plans and maps and with fascinating 360° panoramas. Here simple navigation notes direct visitors through this very complex and elaborately staged exhibition.

With our additor content management system it is possible to add more guided tours here at any time. A tour of the highlights has already been installed in a German, English and easy language version.

We have also taken new strides here in our technology. Not only can visitors borrow xpedeo devices from the museum, they can also conjure an xpedeo onto their own smartphones via a WebApp which is almost identical in function and design.

The Museum

The oldest state Museum in Frankfurt invites all to discover the city and history of Frankfurt in up-to-date permanent and special exhibitions. Here there are hundreds of different and exciting activities for both young and old to do.

linke Seite: Innenansicht, 1, 2 360° Panoramen

left page: interior view, 1, 2 360° panoramas



xpedeo erzählt

Geschichte mit Geschichten vermitteln

Nürnberger Lochgefängnisse

„Eine enorme Erleichterung, gerade bei den großen, internationalen Besucherströmen in unserem Haus!“

“An enormous relief, especially with the large, international streams of visitors to our museum!”

Johannes Dornisch, wiss. Mitarbeiter, Museen der Stadt Nürnberg •
Research Assistant, Museums of the City of Nuremberg



Die Nürnberger Lochgefängnisse ermöglichen den authentischen Einblick in mittelalterliche Haftbedingungen. Ein Angebot, welches bislang nur über Führungen genutzt werden konnte. Durch unseren Mediaguide ist - dank Indoor-Lokalisierung - nun auch der individuelle Besuch der Anlage möglich.

Schwerpunkt des Projekts war die Entwicklung der multimedialen Inhalte. So werden die von uns umgesetzten Hörspielemente den Besuch der Ausstellung dramaturgisch auf: Ein zum Tode verurteilter Räuber berichtet über seinen spektakulären Gefängnisausbruch. Der prominente Häftling Veit Stoß beklagt die ihm während der Folter zugefügten Narben. Die Frau des Gefängniswächters schimpft über die Strapazen, die sie bei der Säuberung der Zellen auf sich nehmen muss.

Geschichte wird in Geschichten erzählt. Und das in deutscher, englischer, italienischer und spanischer Sprache. Um das kulturelle Erbe für noch mehr Menschen erlebbar zu machen, ergänzen Führungen in Leichter Sprache und in deutscher Gebärdensprache das Angebot hinsichtlich Inklusion.

Das Haus:

Die Lochgefängnisse im Nürnberger Rathaus zeigen ein authentisches Bild der mittelalterlichen Gerichtsbarkeit. Seit dem 14. Jahrhundert diente das Verlies dem Verwahren von Häftlingen bis zur Urteilsvollstreckung.

xpedeo talks

Telling history in stories

A visit to Nuremberg's medieval dungeon provides an authentic insight into the inhumane conditions of medieval prisons. Previously this was only possible with a guided tour. Thanks to indoor navigation it is now also possible for individuals to visit the site themselves.

The main focus of the project was the development of the multi-media content. The tours are greatly dramatically enhanced by the audio clips developed especially for the media guide. Different protagonists can have their say: A condemned robber tells of his spectacular, successful jailbreak. Prominent inmate Veit Stoß complains about the scars inflicted on him during torture. The prison guard's wife scolds at the burden of cleaning the cells.

History is told in stories. And it is available in German, English, Italian and Spanish. In order to make this cultural heritage inclusive and accessible to even more people, the guided tours are also offered in German-easy and -sign-language.

The Museum

Nuremberg's medieval dungeon in the basement vaults of the Nuremberg town hall show an authentic image of medieval jurisdiction. Since the 14th century, this ghastly place was used to keep prisoners until their execution.



xpedeo interaktiv

Ausstellung und Besucher im Zusammenspiel

Sonnenwelt Großschönau

„Mit am besten hat mir der
Mediaguide gefallen.“

“What I enjoyed the most
was the media guide.”

Ein junger Besucher • A Young Visitor



xpedeo interactive
Interplay between exhibition and visitor

Der Besucher begibt sich mit xpedeo auf eine interaktive, multimediale Zeitreise: Zum Start löst er per Mediaguide einen Fotopoint aus. Das aufgenommene Portrait wird automatisch in die Mediaguide-Beiträge eingefügt, so dass sich der Besucher im Laufe der Ausstellung regelmäßig selbst begegnet: Mal als Römer, mal als Klimaforscher oder gar als Astronaut. Die Reise durch die Zeit ist mit kleinen Quizaufgaben und Spielen verbunden. Über Interaktionsmöglichkeiten in der Ausstellung, digitale Terminals und mechanische Vorrichtungen können die Besucher Punkte auf ihrem Mediaguide sammeln. Am Ende gibt es als Belohnung eine individuelle Urkunde mit persönlichem Bild, dem jeweils erreichten Punktestand sowie den persönlichen Klimaschutzzielen.

Die Reise durch die Sonnenwelt kann in drei Sprachen abgerufen werden. Außerdem gibt es Expeditionen für kleine, große und fachmännische Entdecker. Die Übersichtskarten der einzelnen Räume – mit anwählbaren Beiträgen – öffnen sich automatisch auf dem Guide. Eine WLAN-Ortung im Hintergrund macht's möglich.

Das Haus

In der Sonnenwelt dreht sich alles um das Kernthema Energie im Hinblick auf unser Klima und unsere Umwelt.

Visitors embark on an interactive, multimedia journey through time with their xpedeo media guide. They start by using xpedeo to take a self-portrait which is automatically inserted into the media guide features. Visitors then encounter themselves throughout the exhibition: possibly as a Roman, climate researcher or even astronaut. Short quizzes and games are incorporated on their journey. Visitors can collect points on their media guide by using interactive stations in the exhibition, digital terminals and mechanical devices. At the end each receives a personalized award certificate including their picture, number of points earned and their own personal climate protection goals.

The journey through Sonnenwelt (Sun World) is available in three languages and there are expeditions for younger, older and expert explorers. Using WiFi positioning, maps of each space open automatically on the media guide and visitors select their desired content.

Museum

At the Sonnenwelt (Sun World), the focus is on energy as a core issue in view of our climate and environment.



xpedeo leitet: Indoor-Ortung

Bestens orientiert in der „Arbeitswelt“

DASA Arbeitswelt Ausstellung

„Faltplan war gestern – heute navigiert man per Fingertipp.“

“Fold-out map was yesterday – today the visitor navigates per fingertip.”

Dr. Bernd Holtwick, Leiter Ausstellungen • Exhibition Curator



Die DASA Arbeitswelt in Dortmund umfasst die Fläche zweier Fußballfelder, unterteilt in zwölf Themenwelten. xpedeo hilft bei der Orientierung und führt durch das beachtliche Informationsangebot. Auf zwei Etagen kann mit Hilfe der von uns installierten Indoor-Ortung spielend leicht durch die Ausstellung navigiert werden. xpedeo spielt dabei seine responsiven Qualitäten aus, denn die Vermittlung erfolgt bei diesem Projekt über großformatige Tablets.

Der Besucher nimmt sich dabei als Punkt auf einer von uns gestalteten, zoombaren Übersichtskarte wahr. In jeder Ausstellungseinheit öffnet sich ein 360° Panorama auf dem Bildschirm des Mediaguides. In diesen Panoramen werden den Besuchern interaktiv zusätzliche Informationen angeboten. Durch die Auswahl unterschiedlicher Themenrundgänge auf dem Mediaguide können sich die Besucher auch sehr spezialisiert informieren und somit die Angebotsfülle nach Belieben eingrenzen.

Das Haus

Eine Präsentation der Arbeitswelten von gestern, heute und morgen. Die Komponenten Mensch – Arbeit – Technik und deren Beziehung zueinander stehen dabei im Fokus. Jährlich besuchen mehr als 180.000 Menschen die Dauerausstellung der DASA.

xpedeo navigates: Indoor positioning

Ideally positioned in the working world

The DASA Working World exhibition in Dortmund is the size of two football pitches and consists of 12 units. xpedeo helps visitors get oriented and guides them through the wide range of information. Using our WiFi positioning we make it effortless to navigate the exhibition's two floors. Visitors see themselves as dots on our zoomable map: the deeper they zoom in, the more detailed information is displayed. If desired, visitors can open a 360° panorama on their media guide screen in each unit, offering additional interactive information. By choosing various guided themed walks on their media guide, visitors can also learn about highly specialized topics and narrow the wealth of information as they wish.

In addition to the smartphone format, tablet size media guides are being used here for the first time.

The Museum

A visit to the working world of yesterday, today and tomorrow with a focus on the relationship between people, work and technology. Over 180,000 people visit DASA's permanent exhibition every year.



xpedeo vermittelt: Kunst & Technik

Jugendliche als digitale Kuratoren



Kunsthalle Bremen

„So funktioniert nachhaltige wie lebendige Vermittlung von kultureller Bildung und von Medienkompetenz zugleich.“

“This is how ongoing and dynamic communication of cultural education and media competence work together.”

Hartwig Dingfelder, Leiter Bildung und Vermittlung, Kunsthalle Bremen •
Head of Education, Kunsthalle Bremen



xpedeo connects: art and technology Young people as digital curators

Auf Basis unseres preisgekrönten Computerspiels „Vom fehlenden Fisch“ haben wir gemeinsam mit der Kunsthalle Bremen eine mobile, smartphonegestützte Methode entwickelt, um Jugendliche für Kunst und Technik zu begeistern.

Die Kunst

Unsere Zielgruppe besteht dabei vorrangig aus Schulklassen, Kursen und AG's, die im Rahmen des Projektes Exponate der Kunsthalle Bremen aus 600 Jahren Kunstgeschichte interpretieren und in Bezug auf ihre eigene Lebenswelt deuten. Ihre Interpretationen veranschaulichen die Schüler durch Texte, Bilder, Audiokommentare und -geschichten sowie kleine selbstproduzierte Videos.

Die Technik

Ihre Inhalte pflegen die Teilnehmer eigenhändig über unser Redaktionssystem additor ein. Damit lässt sich der Content skalieren, formatieren, verwalten, korrigieren und aktualisieren.

Das Ergebnis

Die einzelnen, individuellen Arbeiten der Schüler ergeben einen gemeinschaftlich gestalteten Parcours durch die Ausstellung, den auch andere Besucher auf dem Mediaguide erleben können.

Das Haus

Die Kunsthalle Bremen zeigt eine vielfältige Sammlung mit herausragenden Gemälden und Skulpturen sowie einem kostbaren Bestand an grafischen Blättern aus sechs Jahrhunderten.

Based on our prizewinning computer game “Vom fehlenden Fisch” we have developed a mobile method with the Kunsthalle Bremen to excite young people about art and technology which is supported by smartphone.

The art

Our target group for this project consists mainly of school classes, courses and study groups which interpret exhibits from 600 years of art history from the Kunsthalle Bremen in relation to their own life experience. Students illustrate their interpretations through texts, pictures, audio commentary and stories as well as short videos which they produce themselves.

Technology

The Students maintain their content themselves using our content management system additor, which acts as both administrator and editor. additor loves to manage, correct and update and is a natural at both scaling and formatting.

Result

Students' individual work produces a collaboratively designed path through the exhibition which other visitors can also experience using the media guide.





xpedeo

Unsere Terminallösungen

Berühren

was man nicht anfassen darf – Orte erkunden, die verschlossen sind – spielerisch lernen und Wissen vertiefen: Unsere digitalen Exponate gehen neue Wege der Vermittlung. Wir sind die Experten für Medien und Spiel – Sie für's Museum. Zusammen entwickeln wir Terminals, die Ihre Besucher begeistern und nahtlos ins Konzept Ihrer Ausstellung passen. Auf Wunsch liefern wir unser intuitiv bedienbares Content Management System additor mit dazu, so dass Sie die Inhalte Ihrer Terminals beliebig verändern und erweitern können.

Touch

the untouchable – explore places that are closed off – learn by playing and extend knowledge: our digital exhibits are a new way of sharing knowledge. We are the experts in media and games – and you are the museum experts. Together we can develop terminals that your visitors will love and that will integrate perfectly into your exhibition concept. On request we can also install our web-based intuitive content management system additor which will allow you to edit, modify and extend the content of your terminals whenever you choose.

Historisches Museum der Pfalz Speyer

Die Medicus-Ausstellung bietet – angelehnt an die literarische Figur des Romans von Noah Gordon – eine kulturhistorische Reise durch die Geschichte der Medizin. Ein zentrales Element der Ausstellung sind lebensgroße Screens, auf denen ein Schauspieler in die Rollen der unterschiedlichsten Heiler und Ärzte schlüpft. Die Besucherinnen und Besucher können mit den dargestellten Protagonisten per Touchscreen interagieren und im Dialog damalige und heutige Heilmethoden kennenlernen.



Based on the literary figure featured in the novel by Noah Gordon, the “Medicus Exhibition” offers a cultural and historical journey through the history of medicine. A central element of this exhibition are the life-sized screens on which one actor plays a wide range of characters as different healers and doctors. Via a touch-screen, visitors can interact in a dialogue with each of these characters and find out from them all about the healing methods of today and the past.



Landesmuseum Württemberg Stuttgart

Hier haben wir insgesamt zwölf interaktive Stationen entwickelt, gestaltet und umgesetzt. Ob steinzeitliches Bogenschießen, die Planung einer Reise auf Basis des römischen Straßennetzes oder die Ausstattung von Göttern mit den passenden Accessoires: Die Besucher tauchen in die Lebenswelt vergangener Zeiten ein und erfahren Geschichte auf spielerische, innovative und gleichermaßen unterhaltsame Weise.



Here we have developed, designed and implemented a total of 12 interactive stations. From stone-age archery, to planning a journey along the Roman Road network, or deciding which accessories belong to which Gods: Visitors dive into the living worlds of the past and discover about history in a playful, innovative and entertaining way.

linke Seite: Terminal Historisches Museum der Pfalz Speyer
 1 Bei den Dreharbeiten, 2 Touchscreen, 3 Götterquiz
 left page: terminal Historical Museum of the Palatinate, Speyer
 1 Film shooting, 2 Touch Screen, 3 Quiz on The Gods

**vorarlberg museum
Bregenz/Österreich**

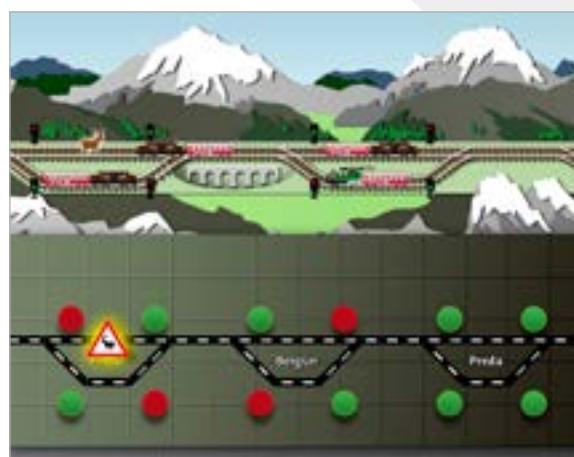
Im vorarlberg museum in Bregenz wird das kulturelle Erbe der Region in seiner ganzen Fülle ausgestellt, orientiert an den Buchstaben des Alphabets: „buchstäblich Vorarlberg“. Wir haben insgesamt 26 multimediale Anwendungen konzipiert, gestaltet und umgesetzt. Die Bandbreite reicht dabei von animierten Sequenzen bis hin zu interaktiven Spielen.



In the vorarlberg museum in Bregenz the rich cultural heritage of the region is opulently exhibited according to the letters of the alphabet: „A-Z of Vorarlberg“. We developed, designed and implemented a total of 26 multi-media applications ranging from animated sequences to interactive games.

**Bahnmuseum Albula
Bergün/Schweiz**

Wir entwickelten eine fiktive Bahnreise von Bergün bis nach Moskau. Die Reise per Finger auf der Landkarte erlaubt den Wechsel zwischen den Routen, dabei erreichen Postkarten von den Zwischenstopps den Besucher. In einem weiteren Spiel wird gezeigt, wie der Zugverkehr auf einer eingleisigen Strecke auch unter erschwerten Bedingungen aufrecht erhalten werden kann.



We developed a fictional train journey from Bergün to Moscow. Visitors can change the route using their finger on the map and read postcards on the screen from each train stop they make. Another game shows how train services on a single track can be upheld even under difficult conditions.

**Kunsthalle Bremen
Bremen**



Im PC-Spiel „Vom fehlenden Fisch“ begibt sich der Spieler auf eine abenteuerliche Entdeckungsreise. Auf dem Weg durch die verschiedenen Gemälde der Kunsthalle helfen Figuren und Gegenstände bei der Lösung des Rätsels. Im eigens erstellten Wiki werden alle Kunstwerke kindgerecht erläutert. Das Spiel gewann den Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie „Bestes Serious Game“.



In the game “Vom fehlenden Fisch” the player is taken on an adventurous discovery tour. On their way through the paintings exhibited in the Kunsthalle, various figures and objects help the player to solve the quiz. There is also a specially created Wiki which explains all the works of art in a child-friendly way. The game won the German Computer Game Prize in the „Best Serious Game“ category.

**Rheinisches Industriemuseum
Oberhausen**

Fünf Museen für Industriegeschichte aus Deutschland, England, Frankreich, Polen und Spanien laden auf eine Entdeckungstour zu den Ursprüngen der industriellen Revolution ein. Unser Unternehmen hat eine komplexe Hochofen-Animation entwickelt, so dass die Besucher interaktiv das Prinzip der Eisenverhüttung kennenlernen können.



Five industrial history museums from Germany, England, France, Poland and Spain invite visitors to go on a discovery tour to find out about the origins of the industrial revolution. Our company developed a complex blast furnace animation so that visitors can learn interactively about the principles of iron smelting.

Und jetzt neu
Unsere VideoSync-Technik:
Der Screen ist an. Der Sound ist aus. Und trotzdem hören alle zu. In ihrer Sprache – also auch in Leichter Sprache. Das alles funktioniert auf den Smartphones der Besucher genauso wie auf den Leihgeräten unseres Mediaguides xpedeo.

Now available
Our VideoSync-Technology:
The screen is on. The sound is off. Yet everyone is listening. All in their own language – also in simple language. This works on the visitors own smartphone or on one of our hired xpedeo media guide devices.

die InformationsGesellschaft mbH

über uns
about us

Design digital denken. Menschen für Medien begeistern. Für unsere Kunden die besten Lösungen finden und termingerecht umsetzen. Das ist die Informations-Gesellschaft.

Seit mehr als 20 Jahren entwickeln wir Lösungen für das digitale Zeitalter: Wir gestalten digitale Ausstellungskonzepte ebenso wie komplexe Webplattformen und crossmediale Corporate Designs. Unsere Kunden aus Kultur, Industrie und Institutionen schätzen unsere Fähigkeit, vielschichtige Kommunikationsaufgaben zu analysieren, zielgruppengerecht zu planen und mit den neuesten Technologien auf hohem gestalterischen Niveau zu realisieren.

Unsere vielfältigen Aktivitäten entstehen in einem spezialisierten und erfahrenen Team. Konzeption, Design und Technik gehen bei uns Hand in Hand.

Unsere wichtigsten Inspirationsquellen sind unsere Kunden: Das Finden innovativer, intelligenter und eleganter Lösungen für technisch anspruchsvolle Aufgaben macht unsere Arbeit erst richtig spannend.

Think digital design. Inspire people to be enthusiastic about media. Find the best solutions for customers and implement them on time. That is what we at the InformationsGesellschaft are about.

We have been developing solutions for the digital age for more than 20 years: We design digital exhibition concepts as well as complex web platforms and cross-media corporate designs. Our customers from cultural, industrial and institutional fields appreciate our ability to analyse complex communication tasks, to plan according to target groups and to realise them with the latest technology and with top level design.

These diverse activities are carried out by our specialised and highly experienced team. With us, conception, design and technology work hand in hand.

Our customers are our most important source of inspiration: Finding innovative, intelligent and elegant solutions for technically challenging tasks makes our work both extremely interesting and exciting.



Ansprechpartner • Contact
Jörg Engster
mail@xpedeo.com
+49 (0) 421 178 89-0

Foto / Photo © Benjamin Eichler

Referenzen aus Industrie, Forschung und Institutionen References in Industry, Science and Institutions



Marum

Für das bekannte Zentrum für Marine Umweltwissenschaften in Bremen entwickelten wir eine moderne responsive Website.

We developed a modern and responsive website for the well-known Center for Marine Environmental Sciences in Bremen.



Max-Planck-Institut Bremen

Marine Mikrobiologie – die Ozeane im Blick. Unsere Aufgabe war die Konzeption, Gestaltung und Umsetzung der neuen Webpräsenz.

Marine microbiology – oceans at a glance. We created the concept, designed and launched their new web presence.



Hochschule Augsburg

Die innovative und praxisorientierte Hochschule unterstützten wir rundum: Von der Ideenfindung über die Gestaltung bis hin zur technischen Umsetzung der Website.

We wholeheartedly support the innovative and practice-oriented university, from the initial brainstorming and design phase to the technical implementation of the website.

Helmholtz-Zentrum

Eine 20 Jahre alte Software zur Verwaltung von Bohrkerndaten wurde von uns als progressive WebApp neu aufgesetzt.

Software which was 20 years old and used for the management of drilling core data was completely re-designed by us as a new progressive web app.



KAEFER Isoliertechnik

Unser Kunde seit mehr als 15 Jahren. Zur Zeit nehmen wir die komplette Neugestaltung der zahlreichen internationalen Websites vor.

Has been our client for over 15 years. We are currently redesigning numerous international websites for them.



IG BAU

Die Gewerkschaft nutzt seit vielen Jahren unser Content Management System additor – nun auch zur Pflege der von uns entwickelten Mitglieder-App für iOS und Android.

The Union has been using our content management system additor for many years – they now also use it to manage the app for iOS and Android which we have developed for their members.



xpedeo Mediaguide
die **InformationsGesellschaft** mbH

Bornstraße 12–13
D-28195 Bremen, Germany
Phone +49 (0)421 178 89-0

mail@xpedeo.com
www.informationsgesellschaft.com
www.xpedeo.de
www.additor.de

