



Creative Brief

Laura Köhler

WiSe 2024



Eye Filmmuseum

4,4/5 ★ 12,50 €

Gegründet: 1945

📍 Am Fluss "IJ" Amsterdam

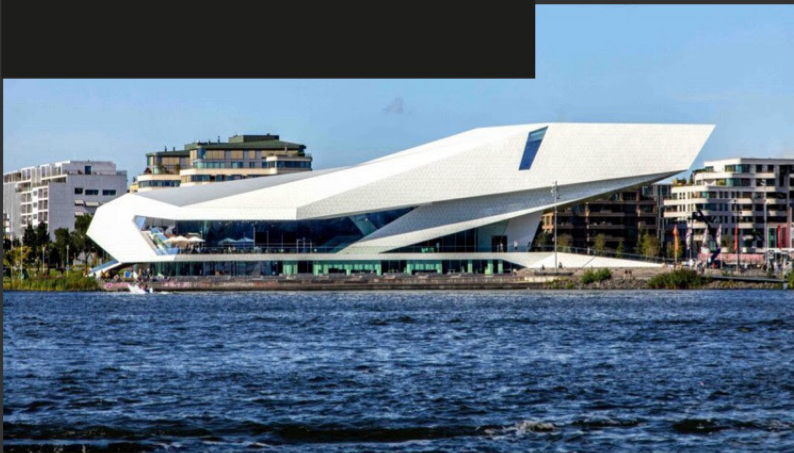
Sammlung: 55.000 Exponate

- Filmgeschichte NL
- Filmgeschichte International
- Filmkunst / Animation
- Experimentalfilm
- Filmrestauration

4 Kinosäle

Ein der größten Museumfilmarchive weltweit

Programm: Workshops, Talks, Bildungsprogramm





Ausgangs- lage

Museen stehen heute vor der Herausforderung, ihre Besucher auf neue, immersive Weise anzusprechen, insbesondere in einer zunehmend digitalisierten Welt. Während die klassischen Führungen und Audio-Guides nach wie vor beliebt sind, gibt es eine wachsende Nachfrage nach interaktiven und personalisierten Erlebnissen, die moderne Technologien integrieren und den Museumsbesuch aufregender gestalten.



Aufgabe

Entwickle eine innovative Museums-App, die Besucher durch Ausstellungen führt. Ziel ist es, eine immersive und interaktive Museumserfahrung zu schaffen, bei der ein individuell gestalteter Avatar die Besucher virtuell begleitet und ihnen die Exponate erklärt.
Zusätzlich zur App gestaltest du ein physisches und digitales interaktives Exponat, das als Highlight der Ausstellung fungiert und vor Ort im Museum erlebbar ist. Dieses Exponat wird von dir konzipiert, designt und realisiert.



Ziel

Ziel dieses Projekts ist es, eine moderne, interaktive Museumserfahrung zu schaffen, die Besucher durch eine digitale App und ein Highlight-Exponat auf immersive Weise in die Ausstellung einbindet und ihr Wissen vertieft.



Zielgruppe

Sven ist 29 Jahre alt und lebt mit seiner Verlobten Helena, die als Social Media Managerin arbeitet, am Hafen, nicht weit von Amsterdam entfernt. Er hat audiovisuelle Medien studiert und nach seinem Praxissemester in einer kleinen Produktionsfirma in Hamburg, wo er auch aufgewachsen ist, als Kameramann gearbeitet. Nach seinem Studium erhielt er schnell ein Jobangebot in einem Fernsehstudio, wo er bis heute als Kameramann tätig ist.

In seiner Freizeit liebt Sven es, durch die Stadt zu radeln, immer auf der Suche nach spannenden Filmkulissen, um dort mit seiner alten analogen Filmkamera zu drehen. Er sammelt und restauriert gerne alte Kameras, die er auf eBay oder auf dem Flohmarkt kauft. Abends genießt er es, bei ein paar Tapas mit seiner Verlobten Filmklassiker anzuschauen – er liebt Romantik- und Horrorfilme.

Sven fährt einen weißen Fiat Panda, in dessen Mittelkonsole er ein paar SD-Karten, Kassetten und ein Notizbuch aufbewahrt. Er ist stolz auf sein iPhone 14 Pro Max, das er nicht nur für berufliche Zwecke nutzt, sondern auch, um spontane Fotos und Videos von seinen Touren durch Amsterdam zu machen. Apps wie Adobe Premiere Rush, Lightmeter und Netflix sind fast immer geöffnet.

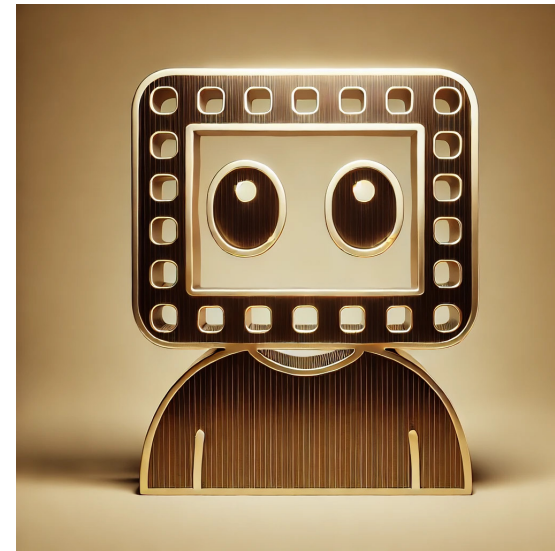
Musik begleitet ihn ständig: Am liebsten hört er elektronische Beats und Indie-Rock, je nachdem, ob er gerade ein Projekt schneidet oder sich durch die Straßen treiben lässt. Einkaufen geht Sven meistens bei Albert Heijn, doch frisches Gemüse und Brot kauft er lieber auf dem lokalen Markt, wo er sich immer gut mit den Händlern unterhält.

Schon als Kind wollte er in einem Filmstudio arbeiten und war begeistert von Opas Sammlung an Filmkassetten. Manchmal nimmt seine Begeisterung überhand, und er kauft die eine oder andere Kamera, obwohl er und Helena eigentlich für eine Reise nach Los Angeles sparen möchten. Gelegentlich behauptet er gegenüber Helena, dass er die neueste Kamera „geschenkt bekommen“ habe, was sie jedoch sofort durchschaut – ohne ihm lange böse zu sein.

Zielgruppe Avatar



Sven



Loid

Marken im Umfeld



Wettbewerber



Google Arts & Culture



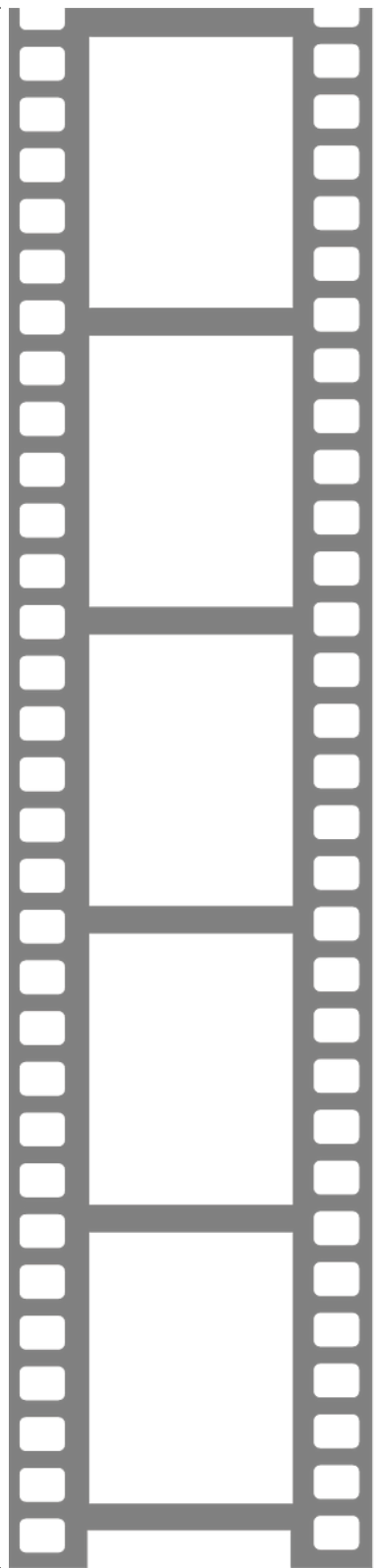
direkte

indirekte



Situations metapher

Stell dir vor, das Filmmuseum verwandelt sich in deinen eigenen persönlichen Film. Du bist der Regisseur und stellst dein eigenes individuelles Filmset zusammen. Mit jedem Schritt entfaltet sich die Geschichte vor dir, als würdest du selbst durch einen Film wandern. Die App flüstert dir Geheimnisse der Filmkunst zu, lässt versteckte Geschichten aufleuchten und lenkt dein Augenmerk auf Details, die anderen verborgen bleiben. Du wirst Teil der Kulisse, deine Schritte werden zur Kamera, und die Ausstellungsstücke beginnen, für dich ihre eigene, stille Magie zu spielen.



Kern botschaft

Dein eigenes Filmset.



Gewünschte Reaktion

Die Besucher werden dazu angeregt, länger bei einzelnen Exponaten zu verweilen, diese näher zu betrachten und mit verschiedenen Elementen zu interagieren. Dies führt zu einem Gefühl persönlicher Verbundenheit mit den Inhalten und dazu, dass die Nutzer ihre Begeisterung mit anderen teilen – durch Gespräche, Social Media oder Weiterempfehlungen des Museums und der App.



Reason Why

Diese App sollte es geben, weil sie den Museumsbesuch transformiert: Die App macht das Erlebnis des Museumsbesuchs persönlicher, spannender und interaktiver. Anstatt passiv durch die Ausstellung zu gehen, werden Besucher aktiv begleitet und können ihren Aufenthalt selbst gestalten. Die App sorgt dafür, dass Museumsbesuche für eine digitale Generation lebendig und lehrreich wird.



Anmutungs kriterien

- Verborgen** Enthüllt Details, die sonst unsichtbar bleiben.
- Fesselnd** Zieht euch mit spannenden Geschichten und Inhalten in die Tiefe.
- Lebendig** Macht die Ausstellung zu einem dynamischen, interaktiven Erlebnis.
- Nah** Bringt einen unmittelbar an die Kunst und ihre Geschichte heran.
- Persönlich** Der Museumsbesuch wird zu einem individuellen Erlebnis, das sich an den Nutzer anpasst.



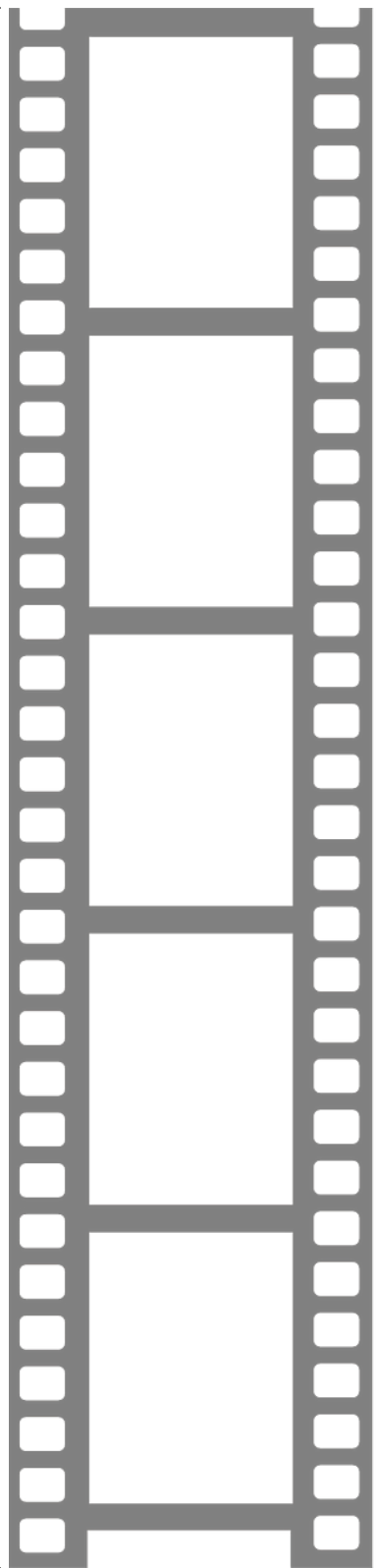
Der Dialog

Besucher: „Ich habe mir eine Route mit Filmklassikern zusammengestellt. Wo soll ich starten?“

Avatar: „Gute Wahl! Ich empfehle, mit der Geburtsstunde des Films zu beginnen. Die erste Station ist der Cinematograph der Lumière-Brüder – dort kannst du sehen, wie alles begann. Soll ich dich dorthin navigieren?“

Besucher: „Ja, gerne!“

Avatar: (zeigt interaktive Karte) „Perfekt! Du kannst auf deinem Weg Szenen sammeln, um am Ende deinen eigenen kleinen Film zu erstellen. Lass uns loslegen!“

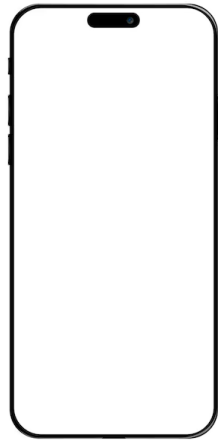


Vorgaben

Mehrsprachig
Barrierefrei

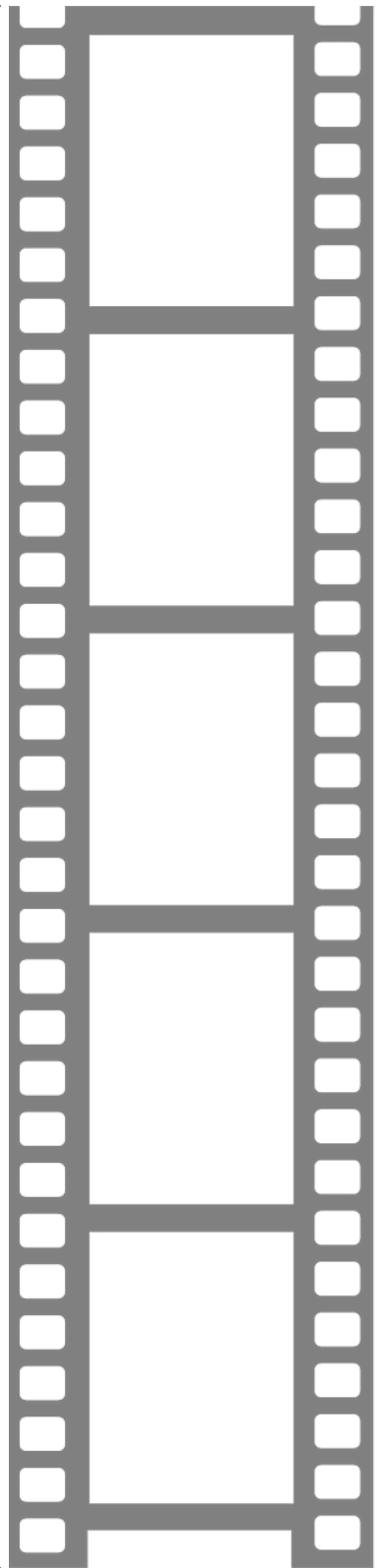


Medien

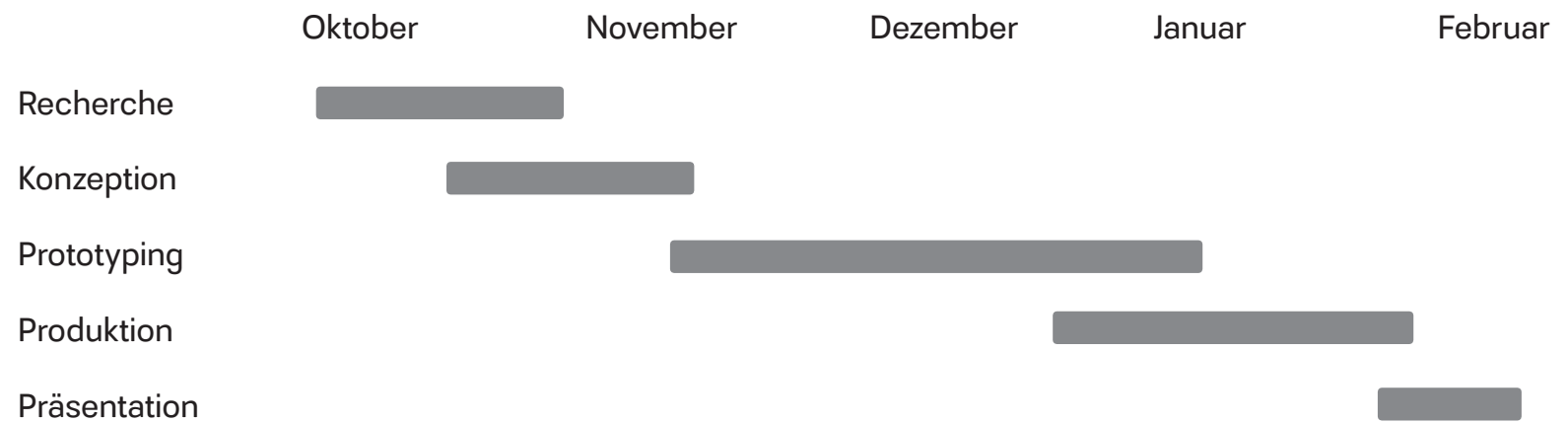


 iOS





Zeitplan





Team



Laura Köhler



Oreo