

die InformationsGesellschaft mbH Bornstraße 12-13 D-28195 Bremen

Institut für Realienkunde des Mittelalters und der frühen Neuzeit
Zu Hd. Mag.a Dr.in Isabella Nicka
Universität Salzburg
Körnermarkt 13
3500 Krems an der Donau
Österreich

die InformationsGesellschaft mbH
Agentur für Software und
Kommunikationsdesign

thingTAG–Mittelalter.
Eine Gamification-App zur Vermittlung materieller Kultur auf
Kunstwerken in Kulturerbe-Institutionen Niederösterreichs

14.01.22

Sehr geehrte Frau Nikka,
haben Sie vielen Dank für Ihre Aufforderung zur Angebotsabgabe.
Gerne sende ich Ihnen hiermit die gewünschten Unterlagen zu.

Ich würde mich über eine Zusammenarbeit sehr freuen und stehe Ihnen bei
Rückfragen selbstverständlich gerne zur Verfügung!

Mit freundlichen Grüßen



Jörg Engster

Bornstraße 12–13
D-28195 Bremen
Tel. +49 (0)421 . 178 89-0
Fax +49 (0)421 . 178 89-10
mail@informationsgesellschaft.com
www.informationsgesellschaft.com

Bankverbindung
Sparkasse Bremen
IBAN DE85 2905 0101 0001 1243 87
BIC/SWIFT SBREDE22

Amtsgericht Bremen
HRB 18999
Geschäftsführer: Jörg Engster
Umsatzsteuer-ID: DE206064015



Vorbemerkung: Web App statt App

Im Bereich der mobilen Informationsvermittlung konkurrieren zwei alternative Lösungswege, die jeweils individuelle Vorteile, aber auch Nachteile haben:


Die klassische „native App“ und die so genannte „progressive WebApp“.

Von der Entwicklung einer klassischen, nativen App raten wir Ihnen ab. Diese ist im Entwicklungsaufwand (zwei Plattformen) und vor allem in den Folgekosten unverhältnismäßig kostspielig.

Viele Einrichtung können diese Kosten mittelfristig nicht stemmen. Es ist daher kein Wunder, dass zahlreiche, auch namhafte Museums-Apps mittlerweile wieder vom Markt verschwunden sind:

Der finanzielle Aufwand, eine App stetig an immer neue Geräte, Betriebssysteme oder Bildschirm-Auflösungen anzupassen, ist einfach zu groß.

Die von Ihnen gewünschte Nutzung auf Desktop-PCs schließt zudem eine Umsetzung als App generell aus.



Aber es gibt eine Alternative: Die so genannte „progressive Web-App“ entspricht in der Bedienung einer klassischen App, nutzt dabei aber intelligente Web-Technologien, so dass zum Beispiel auch keine Installation der Anwendung notwendig ist.

Um dieselbe „User Experience“ zu erlangen, kann eine WebApp bei vielen Geräten automatisch die Adresszeile des Browsers ausblenden, so dass sie noch mehr wie eine „normale“ App wirkt. Auch kann eine WebApp erkennen, ob Abbildungen im Hoch- oder Querformat verwendet werden, um zum Beispiel dem User Hinweise zu geben, das Gerät zu drehen. Des weiteren entfallen bei einer Web-App die Kosten für das Einstellen der Apps in die jeweiligen Appstores und das Einspielen etwaiger Updates.

Und noch ein Punkt ist hinsichtlich der Nachhaltigkeit und insb. der Kosten wichtig: Auch der nicht zu unterschätzende personelle Aufwand, der bei einer klassischen App aufgrund des stetigen Beobachtens der Appstores und der Betreuung der dort abgegebenen Bewertungen entstehen würde, entfällt bei einer WebApp.

Aufgrund der oben genannten Gründe setzen wir die Anwendung als WebApp um und verfolgen dort den „mobile first“ Gedanken: Wir setzen dabei den Schwerpunkt der technischen wie gestalterischen Umsetzung auf die Nutzung von Smartphones.

Unsere Aufgaben.

Wir haben uns bei der Kalkulation unserer Leistungen an der Struktur Ihrer Leistungsbeschreibung orientiert:

Backend

· Projekt einrichten	270,-
· Datenstrukturen modellieren	504,-
· Tabellen anlegen + Model-Klassen implementieren	864,-
· Import aus REALonline-Exportdaten + Import von Bilddateien	2.160,-
· Erstellen von Infotexten mit Formatierung Hochladen von Bildern (Keine Bilder im Fließtext!) Kein Ausdruck als PDF"	1.584,-
· Export von Taggin-Daten als JSON-Dateien	864,-
Benutzerverwaltung mit unterschiedlichen Rechten	1.728,-
Zwischensumme	7.974,-

Frontend

Unser Unternehmen unterstützt Sie als vielfach preisgekrönte Design-Agentur auch in der weiteren Aufbereitung der WebApp.

· Grafischer Entwurf, inkl. ein Review und Überarbeitung	1.728,-
· Anwendung grafischer Entwurf auf Mockups	2.016,-
· Projekt einrichten (Grafik)	576,-
Zwischensumme	4.320,-

Screen 0 [Seite 8]:

· Umsetzung	576,-
Zwischensumme	576,-

Screen 1 [Seite 9]:

· Infos zu Ding / Mehr / Beispieltags	432,-
· Anzeige Bild, Zoom-Mechanismus, Einzeichnen von Rechteck	2.880,-
· Speichern des Tags auf dem Server	288,-
· Hints anzeigen	144,-
· Prüfe Tags	1.008,-
Zwischensumme	4.752,-

Screen 1/2 A [Seite 10]:

· Anzeige Ergebnis	288,-
· Übereinstimmung/Abweichung Bewertung d. Tags verrechnen	576,-
· Bonuspunkte für Benutzer/andere Benutzer vergeben	576,-
Zwischensumme	1.440,-

Screen 1/2 B [Seite 11]:

- Freunde einladen: Link direkt auf dieses Tag 288,-
- Link auf ein weiteren Eintrag, den noch niemand getagt hat 216,-
- Informiere mich, wenn weiterer Nutzer tagt:
Benutzer erhält dann eine E-Mail mit einem Link auf einen weiteren Screen (siehe unten „Weitere Screens“).
Die E-Mail muss eine Opt-Out-Möglichkeit für dieses Tag oder für alle E-Mails enthalten. 576,-

Zwischensumme 1.080,-

Screen 2 [Seite 12]:

- Aufklappbarer Baum von Objekten;
ein Objekt kann gewählt werden. 1.584,-
- Anschließend wird ein Filter gesetzt, so dass statt eines zufälligen Angebots von Tags mit diesem Objekt erscheinen; es geht weiter mit Screen 1. Der Filter wird zurückgesetzt, wenn über die Startseite oder das Menü eine andere Option gewählt wird. Der Filter kann nicht mit dem Regionen-Filter kombiniert werden. 1.440,-

Zwischensumme 3.024,-

Screen 3 [Seite 13]

Die Karte ist eine zoombare; Vom Kunden gelieferte Grafik, auf der Elemente verlinkt werden können. Die Links werden fest eingebaut, sie basieren nicht auf Daten aus REALonline. Durch die Auswahl wird ein Filter gesetzt, so dass statt eines zufälligen Angebots von Tags mit diesem Objekt erscheinen; es geht weiter mit Screen 1. Der Filter wird zurückgesetzt, wenn über die Startseite oder das Menü eine andere Option gewählt wird. Der Filter kann nicht mit dem Regionen-Filter kombiniert werden. 1.080,-

Zwischensumme 1.080,-

Screen 4 [Seite 14]:

- Auf separater Seite: Die Bilder der gewählten Institution, zu denen es Informationen in der App gibt, werden angezeigt. 720,-

Zwischensumme 720,-

Screen 4/2 [Seite 15]:

- Infoseite zu einem Objekt und dessen Tags 1.152,-
- Ein Bild eines Lageplans wird angezeigt und kann durch alle berechtigten Personen ausgetauscht oder gelöscht werden. 864,-
- Ein Link zur Webseite des Museums kann durch alle berechtigten Personen eingetragen werden.
Dieser wird anderen Benutzern als Button angezeigt. 144,-

Zwischensumme 2.160,-

Weitere Seiten

· Registrierung / Anmeldung / Registrierung bestätigen / Passwort vergessen / Vergessenes Passwort setzen	1.152,-
· Bestenliste	1.152,-
· Screen 1/2 B (unterer Teil) [Seite 11 unten]: Ein weiterer Benutzer hat getagt	864,-
· Rabatt	-300,00 €
Zwischensumme	2.868,-

Gesamt € 29.994,-

Nicht berücksichtigte Anforderungen

Die folgenden Anforderungen haben wir in der oben genannten Summe noch **nicht berücksichtigt**:

optional: Bearbeitung aller importierten/generierten Daten

In Ihren Anforderungen wird auf Seite 3 die Formulierung „Modellierung aller importierten/generierten Daten in der App“ verwendet. Dies würde streng genommen bedeuten, dass die Daten nicht nur in die App eingelesen werden, sondern dort auch bearbeitet und verändert werden könnten. Wir gehen davon aus, dass dies aber tatsächlich nicht so gemeint ist, so dass wir den Punkt nicht kalkuliert haben. **nicht kalkuliert**

optional: Bilder im Fließtext positionieren / layouten

Eine entsprechende Editiermöglichkeit wäre mit einem unverhältnismäßig hohem Aufwand verbunden, so dass wir diese Position optional anbieten **4.320,-**

optional: Ausdruck der Infotexte als PDF

Auch hier versteckt sich hinter einer kleinen Formulierung ein größerer Aufwand, den wir aus der Grundkalkulation herausgenommen haben. **3.600,-**

optional: Auswahl Institution über Baum anstatt Liste

Über einen aufklappbaren Baum kann eine Institution ausgewählt werden. (Die verfügbaren Institutionen, für die es Bilder gibt, werden von REALONLINE geliefert.). Sofern die Auswahl entsprechend umgesetzt werden soll, entsteht ein Mehraufwand in folgender Höhe **1.008,-**

optional: Änderungshistorie

Anstelle einer Liste von Blog-Posts wird lediglich ein Text angezeigt, der von allen berechtigten Personen verändert werden kann. Der Button „Historie anzeigen“ entfällt entsprechend. Es wird nicht angezeigt, wann oder von wem die Information zuletzt geändert wurde. **360,-**



Weitere Aufgaben

In den Aufwänden der Grundumsetzung sind bereits inkludiert:

Beratung / konzeptionelle Zuarbeit

Eine wesentliche Kompetenz unseres Hauses ist die Planung von „mobile solutions“ unter Berücksichtigung aller beteiligten Akteure und der gegebenen Rahmenbedingungen und Ressourcen. Dabei spielt die didaktische Ausrichtung Ihres Hauses die zentrale Rolle.



Projektbetreuung

Wir werden die Umsetzung des Projekts mit regelmäßigen Meetings und Besprechungsterminen flankieren.

Wir gehen dabei von mindestens drei Präsenz-Meetings aus (Kick-Off, Zwischenpräsentation Abnahme), sofern diese pandemiebedingt für alle Beteiligten risikolos durchgeführt werden können.

Zusätzlich planen wir einen monatlichen Online-jour fixe ein, um eine möglichst enge Besprechungsdichte zu realisieren.



Weitere Vorgehensweise

Da der Leistungsumfang in Ihren Anforderungsdokument bereits weitgehend spezifiziert ist, ist eine agile Software-Entwicklung unserer Ansicht nach nicht notwendig. Auch kann das von Ihnen gewünschte Festpreis-Angebot etwaige im Projektverlauf geäußerte Änderungswünsche ja vorab nicht berücksichtigen – eine agile Softwareentwicklung würde eine ebenso agile Vergütung erfordern, welches uns angesichts der engen finanziellen als auch zeitlichen Rahmenbedingungen unrealistisch erscheint.

Testen

Wir werden die Anwendung auf aktuellen Geräten testen, müssen in diesem Zusammenhang aber darauf hinweisen, dass eine 100%ige Lauffähigkeit auf allen Geräten nicht garantiert werden kann.

Projektmanagement

Unsere Projektmanager*innen unterstützen die Kommunikation mit allen Projektbeteiligten sowie das interne Handling. Eine enge Kommunikation fördert den reibungslosen Projektablauf.



Hosting

Das Hosting der Anwendung kann unentgeltlich auf einem unserer Server (Standort Deutschland) erfolgen.

optional: Hosting in Österreich

Sofern ein Serverstandort in Österreich verlangt wird, berechnen wir eine monatlich Pauschale von **99,- €**



Zusätzlicher Support

Über die gesetzliche Gewährleistung hinausgehende Unterstützung, zum Beispiel für funktionale Anpassungen oder Erweiterungen, redaktionellen Support o.ä., rechnen wir stundenbasiert zu unserem Support-Stundensatz von **104,- € pro Stunde** ab (kleinste Abrechnungseinheit ist dabei die angefangene Viertelstunde).

Weitere Vereinbarungen

Alle Preise in Euro.



Reverse Charge: Leistungsempfänger ist Steuerschuldner und berechnet die Steuer selbst nach Maßstab seines Landes.

Zahlung in Tranchen: Ein Drittel der Auftragssumme zum Zeitpunkt der Bestellung, weitere Abrechnung gemäß Projektfortschritt, Restzahlung bei Fertigstellung unserer Leistungen. Dem Auftraggeber werden – soweit nichts anderes vereinbart ist – die zeitlich und räumlich uneingeschränkten einfachen Nutzungsrechte für die jeweiligen Ergebnisse eingeräumt. Eine Weitergabe der Nutzungsrechte an Dritte muss gesondert vereinbart werden. Nutzung der Software nur mit Copyright-Vermerk auf Startscreen. Die rechtzeitige Lieferung von Bild- und Textmaterial entsprechend dem Projektzeitplan und die Sicherstellung der zur Publikation notwendigen Rechte (insbesondere Bildrechte) obliegt dem Auftraggeber. Angebot freibleibend, es gelten unsere AGBs.



Kurze Unternehmensvorstellung

Unser Unternehmen

Unser Unternehmen wurde im Jahr 1999 in Bremen gegründet und ist seit vielen Jahren für deutsche, europäische und internationale Kunden tätig. Wir arbeiten in den Bereichen Beratung, Konzeption, Redaktion, Design und Programmierung digitaler und analoger Medien und Dienstleistungen. Unsere Spezialität sind mobile Lösungen und der Einsatz von Ortungstechniken.

Wir bieten unseren Kunden Full-Service: Mobile Solutions, Internet, Web-CMS, Online-Shopsysteme, anwendungsorientierte Softwareentwicklung, Visualisierung, Animation, Games, Virtual Reality, Video- und Postproduction.

Unser umfangreiches KnowHow im Bereich der Corporate-Design-Entwicklung runden unser Portfolio ab.

Design und Technik aus einer Hand

Unser Unternehmen vereint gleichermaßen die Bereiche Konzeption, Design und Technik. Damit heben wir uns von Anbietern ab, die nur eine oder zwei dieser Disziplinen beherrschen.

Denn oftmals realisieren designorientierte Unternehmen Lösungen, die zwar auf den ersten Blick schön aussehen, dabei aber in der Programmierung nicht stabil genug sind, um einen stressintensiven Dauereinsatz zu bestehen.

Und ebenso oft begegnen uns Firmen, die technikgetrieben versuchen, alle möglichen Funktionen in einen MediaGuide zu pressen - und dabei die Bedürfnisse der Nutzer außer Acht lassen.

Das alles kann Ihnen bei uns nicht passieren.

Denn bei uns gehen Konzeption, Design und Technik Hand in Hand.

Unsere Art zu arbeiten

Der rote Faden unserer Arbeit ist die Integration von hoher Designqualität und innovativer Technik. Wir legen dabei großen Wert auf gestalterische, ergonomische und kommunikationstheoretische Aspekte: von der Visitenkarte über Websitegestaltung bis hin zu komplexen Software-Systemen.

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



Unsere Kunden

Diesen Anspruch an unsere Arbeit nutzen Kunden aus der Museumsbranche, der Industrie, dem Mittelstand, der öffentlichen Verwaltung, Hochschulen, Gewerkschaften, aus Forschungseinrichtungen und Kulturinstitutionen.

Bitte beachten Sie unsere Referenzliste im Anhang.



Unsere Produkte

In unserer Software-Entwicklungsabteilung entstehen darüber hinaus regelmäßig neue Softwareprodukte:

So haben wir für Museen und Ausstellungen als eines der ersten Unternehmen am Markt ein multimediales Besucherinformationssystem entwickelt: xpedeo.

Bereits zur Gründung unseres Unternehmens hatten wir unser Web-Redaktionssystem additor fertiggestellt: Ein besonders anwenderfreundliches Web CMS, das vor allem im Kulturbereich, aber auch in der Industrie, Bildung und Wissenschaft verbreitet ist.



Unser Engagement

Unternehmerisches Handeln verstehen wir als gesellschaftliche Verantwortung. Deshalb sind wir seit vielen Jahren Ausbildungsbetrieb für Mediengestaltung und Fachinformatik. Darüber hinaus lehren mehrere unserer Mitarbeiter an verschiedenen deutschen Hochschulen in den Fächern Design, digitale Medien und Medien-informatik. Schließlich nehmen wir unsere Verantwortung auch in Form von Firmenpatenschaften, beim „Girlsday“, der Unterstützung sozialer Projekte und in verschiedenen Ehrenämtern wahr.

Gewinner des Deutschen Computerspielpreis

Im Rahmen einer festlichen Gala wurde uns der Deutsche Computerspielpreis verliehen: Gewinner der Kategorie „serious games“: die Informationsgesellschaft und die Kunsthalle Bremen. Das gemeinsame Spiel „vom fehlenden Fisch“ überzeugte die hochkarätig besetzte Fachjury. Ihr Urteil: „Kinder werden nach dem Durchspielen die nun genau studierten Bilder in der tatsächlichen Ausstellung mit anderen, wacheren Augen sehen. Das Medium Computerspiel zeigt hier neue, innovative Wege für die Museumspädagogik auf.“

Pressestimmen:


"wunderbar kunstvoll" (TAZ)

"liebevoll gestaltet" (Frankfurter Rundschau)




Jörg Engster

Erfahrungsstufe: Geschäftsführender Gesellschafter, Dipl. Designer
Konzeption und Beratung, Projektmanagement
Ausbilder im Bereich Mediengestaltung
In unserem Unternehmen: seit 1999 (Gründungsgesellschafter)
Aufgabe im Projekt: Projektleitung, Konzeption, Beratung



Herr Engster blickt auf eine langjährige Erfahrung im Bereich Konzeption, Redaktion und Management zurück. Zu seinen Aufgaben gehört sowohl die Unterstützung von namhafter Forschungseinrichtungen, internationalen Konzernen als auch von bekannten Museen. Darüber hinaus arbeitet er in verschiedenen Forschungsprojekten (EU, Leibniz-Gemeinschaft). Neben seiner Tätigkeit im Unternehmen engagiert sich Herr Engster durch langjährige Gastdozenturen an der Hochschule für Künste in Bremen und als Gutachter bei der Akkreditierungsagentur ACQUIN im Bereich der Designausbildung.

Drei ausgewählte Referenzprojekte:

- 
- Auftraggeber: **GRASSI Museum f. Angewandte Kunst**
Projekt: Mobile Lösung (native und WebApp)
Projektziel: Umsetzung eines mobilen Besucher-Informationssystems zur Nutzung auf Leihgeräten (Android) und Besucher-Smartphones. Inkl. 360Grad Panoramen, Kinder-Rallyes, mehrsprachiger Content-Produktion, CMS und Augmented Reality
Aufgaben: Projektleitung, Konzeption, Design und Beratung
- Auftraggeber: **Historisches Museum der Pfalz** (Speyer)
Projekt: Interaktive, filmbasierte Anwendungen zur Medicus-Ausstellung
Projektziel: Konzeption und technische Umsetzung von lebensgroße Screens, auf denen die Besucher*innen unterschiedlichsten Ärzten aus unterschiedlichsten Epochen begegnen. Per Touchscreen können sie mit den Figuren in Dialog treten- ein interaktiver Film entsteht.
Aufgabe: Projektleitung, Konzeption, Design und Beratung
- Auftraggeber: **Augustinermuseum Freiburg (laufendes Projekt)**
Projekt: Medien für aktuelle und zukünftige Dauerausstellung
Projektziel: Konzeption und Entwicklung interaktiver, spielerischer Medien zum mobilen Einsatz.
Aufgabe: Konzeption, Design und Beratung, Texterstellung




Henning Weidenhöfer

Erfahrungsstufe: Informatiker, Software Entwicklung,
Ausbilder im Bereich Fachinformatik


In unserem Unternehmen: seit 2001

Aufgabe im Projekt: Software-Entwicklung



Herr Weidenhöfer hat langjährige Erfahrung in allen Bereichen der Webentwicklung, wie z.B. HTML, Javascript, CSS, ActionScript, PHP, XSL, XML und der Einrichtung von Webservern. Weitere Schwerpunkte seiner Arbeit liegen in der Umsetzung mobiler, responsiver Websites und der Durchführung von Social Media Projekten. Herr Weidenhöfer ist Ausbilder für unsere Auszubildenden im Bereich Fachinformatik.

Drei ausgewählte Referenzprojekte:



Auftraggeber: **Max-Planck-Institut für Marine Mikrobiologie (Bremen)**

Projekt: Website mit CMS und Raumbuchungstool

Projektziel: Responsiver Relaunch der zuvor ebenfalls von uns umgesetzten Website, inkl. Raumbuchungstool

Aufgaben: Technische Umsetzung

Auftraggeber: **Hochschule Augsburg (Augsburg)**

Projekt: Website mit CMS

Projektziel: Relaunch einer bestehenden Website, Implementierung CMS, inkl. automatisierter Datenmigration

Aufgabe: Technische Umsetzung

Auftraggeber: **KAEFER Isoliertechnik GmbH & Co. KG (weltweit)**

Projekt: Relaunch einer Website-Familie

Projektziel: Responsiver Relaunch der zuvor ebenfalls von uns umgesetzten Website. Umsetzung zahlreicher weiterer internationaler Webpräsenzen des Konzerns inkl. Karriereportal und zahlreicher Subsites

Aufgaben: Technische Umsetzung

Unterstützend:**Ralph Reckert**

Erfahrungsstufe:

Diplom Informatiker, Leiter Software Entwicklung,
Projektmanager, Ausbilder im Bereich

Fachinformatik

In unserem Unternehmen: seit 1999 (Gründungsgesellschafter)

Aufgabe im Projekt: Leiter Software-Entwicklung

Herr Reckert hat langjährige Erfahrungen in den folgenden Technologien: PHP, HTML(+Javascript+CSS), C++, C#, Java, Android, u.v.m.. Herr Reckert ist maßgeblich für die Entwicklung unseres Content-Management-Systems „additor“ und unserer mobilen Lösung „xpedeo“ verantwortlich. In der Vergangenheit hat sich Herr Reckert zudem intensiv mit der Entwicklung performance-optimierter Websites beschäftigt. Herr Reckert entwickelte für unser Unternehmen zahlreiche Websites und diverse komplexe Datenbankanwendungen.

Drei ausgewählte Referenzprojekte:

Auftraggeber: **Kunsthalle Bremen (laufendes Projekt)**

Projekt: Online-Katalog und WebApp

Projektziel: Umsetzung eines Online-Kataloges mit kreativen Recherche-Möglichkeiten und Anbindung an MuseumPlus.
Entwicklung einer parallelen WebApp als interaktives, community-bildendes Vermittlungswerkzeug.

Aufgabe: Technische Umsetzung

Auftraggeber: **IG Bauen – Agrar - Umwelt (Frankfurt)**

Projekt: Website, Mitgliederdatenbank und App

Projektziel: Responsiver Relaunch der zuvor ebenfalls von uns umgesetzten Website und der verbundenen Bezirkswebsites inkl. automatisierter Datenmigration.
Entwicklung Mitgliederdatenbank und Mitglieder-App

Aufgabe: Technische Umsetzung

Auftraggeber: **KAEFER Isoliertechnik GmbH & Co. KG (weltweit)**

Projekt: Relaunch einer Website-Familie

Projektziel: Responsiver Relaunch der zuvor ebenfalls von uns umgesetzten Website. Umsetzung zahlreicher weiterer internationaler Webpräsenzen des Konzerns inkl. Karriereportal und zahlreicher Subsites

Aufgaben: Technische Umsetzung




Jan Jedding

Erfahrungsstufe: Diplom Designer, Creative Director
Konzept und Design

In unserem Unternehmen: seit 1999 (Gründungsgesellschafter)

Aufgabe im Projekt: Konzept, Design, Mock-Ups



Herr Jedding ist verantwortlich für die Gestaltung zahlreicher herausragender digitaler Anwendungen. Darunter befinden sich viele preisgekrönte Arbeiten wie z.B. ein mit dem Deutschen Computerspielpreis ausgezeichnetes Spiel für die Bremer Kunsthalle. Neben der Arbeit als Creative Director in unserem Unternehmen führte Herr Jedding in den letzten Jahren auch Lehrveranstaltungen an der Hochschule Bremen durch. Wenngleich Herr Jedding ein herausragender Designer ist, arbeitet er bei diversen Projekten aufgrund seiner profunden Kenntnisse im Bereich HTML und CSS auch bei der technischen Umsetzung mit.

Drei ausgewählte Referenzprojekte:



Auftraggeber: **Kunsthalle Bremen** (Bremen)

Projekt: Computerspiel „vom fehlenden Fisch“

Projektziel: Konzeption und Entwicklung eines CD-ROM-basierten Computerspiels zum Thema Bildende Kunst.
Ausgezeichnet mit dem Deutschen Computerspielpreis

Aufgabe: Konzeption und leitende Umsetzung

Auftraggeber: **Landesmuseum Württemberg** (Stuttgart)

Projekt: Interaktive Terminals

Projektziel: Konzeption, Design und technische Umsetzung von insgesamt 14 terminalbasierten interaktiven Anwendungen zur Wissensvermittlung
inkl. Anbindung an externe Sensorik und Email-Versand

Aufgabe: Design und technische Umsetzung

Auftraggeber: **Bundesverband für Museumspädagogik** (Dortmund)

Projekt: MuseobilBOX-Portal

Projektziel: Entwicklung einer responsiven Website,
Implementierung CMS und Einbau Community-Funktionen, Upload-Portal für Mitglieder etc.

Aufgabe: Konzeption, Design und technische Umsetzung

Referenzen

Historisches Museum der Pfalz, Speyer

Interaktives storytelling zur Medicus-Ausstellung

Im letzten Jahr lief im Historischen Museum der Pfalz eine ganz besondere Ausstellung: Der Medicus.

Angelehnt an die literarische Figur des Romans von Noah Gordon bot die Ausstellung eine kulturhistorische Reise durch die Geschichte der Medizin. Ein zentrales Element der Ausstellung waren zehn lebensgroße Screens, auf denen die Besucher*innen Heilern aus unterschiedlichen Epochen begegnen konnten. Dabei erschienen verschiedene Figuren: Ganz egal ob ein Zähne ziehender Bader aus dem Mittelalter oder die kräuterliebende Hildegard von Bingen!

Per Touchscreen konnten die Besucher*innen mit den Figuren in Dialog treten – und das wortwörtlich: Denn die dargestellten Charaktere reagierten individuell auf die Eingaben des Publikums, so dass ein interaktiver Film entstand.

Mehr als 100 kurze Filmbeiträge wurden in Abhängigkeit des User-Feedbacks individuell verknüpft, so dass jeder seine ganz persönliche, historische Diagnose erhielt – von Mesopotamien über das Mittelalter bis in die Neuzeit.



Kunsthalle Bremen

Escape Game „vom fehlenden Fisch“

"Vom fehlenden Fisch" ist der Titel des digitalen Escape-Games, welches wir für die Kunsthalle Bremen entwickelt haben. Das Spiel ermöglicht Kindern und Jugendlichen, die Welt der Gemälde vom heimischen Computer aus auf spannende und spielerische Weise zu erkunden.

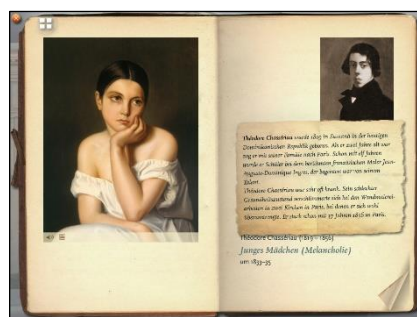
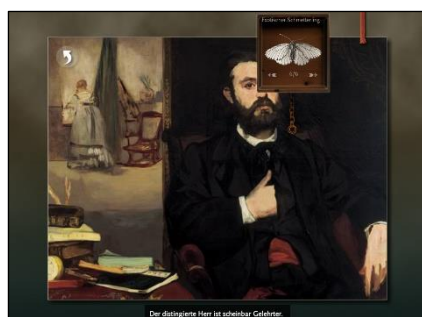
In Kooperation mit GEOlino, dem marktführenden Kindermagazin in Deutschland und 230 Kindern, die als Test-User fungierten, entwickelten wir das deutschlandweit erste Computerspiel eines Museums. In einer Mischung aus Abenteuer und Entdeckungsreise, die als normaler Museumsbesuch beginnt, begeben sich die Spieler*innen in die Welt der Kunst. Auf dem Weg durch die verschiedensten Gemälde helfen Figuren und Gegenstände bei der Lösung des Rätsels.

Das Spiel wurde mit dem Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie "Bestes Serious Game" ausgezeichnet.

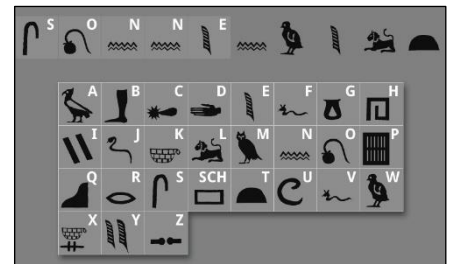
Darauf aufbauend haben wir dann die "Tour de Kunsthalle" entwickelt. Hier können Jugendliche selbst ihre eigene Rallye durchs Museum entwickeln und ihren Blick auf die Exponate der Öffentlichkeit interaktiv zugänglich machen. erworben hat.



 **DEUTSCHER
COMPUTERSPIELPREIS**



A decorative graphic consisting of several green and grey triangles of various sizes, some solid and some outlined, arranged in a scattered pattern.



Jippie Media GmbH

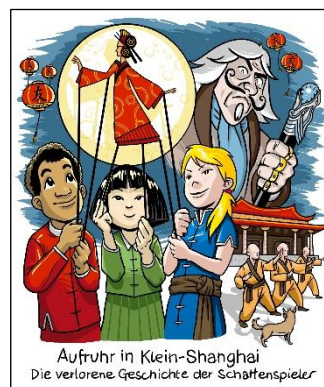
Crossmediale Kommunikationsplattform „Das Leben ist Jippie“

Interaktiv, crossmedial und faszinierend: Die Kinderplattform "Das Leben ist Jippie"! Mit packenden Krimi-Abenteuern rund um das Weltkultur- und Naturerbe führt die Plattform Kinder in unsere multikulturelle, globale Welt ein und bindet sie interaktiv in die Geschichten ein.

Den Einstieg in die ansprechend gezeichnete Welt finden die Kinder auf der sogenannten „poetischen Tankstelle“. Dort sammeln sie in verschiedenen Spielen ihr Reisegepäck, welches sie benötigen, um gemeinsam mit den Figuren Tarek, Freia und dem Hund Kito auf Abenteuerreisen zu gehen. Die Reisen werden in Form von clickable Graphic Novels erzählt.

Inmitten der Geschichten gibt es immer wieder kleine Spiele, in denen die Kinder den Figuren beim Bestehen ihrer Abenteuer zur Seite stehen. Im Verlauf der Geschichten lernen die Spieler nebenbei eine Menge über unsere Welt - und können dabei Erlebtes in einem personalisierten Abenteuerbuch festhalten sowie Hintergründe in einem speziell angefertigten Wiki recherchieren. In einem geschützten Chatraum können die Kinder zudem untereinander in Kontakt treten.

Und das crossmediale Projekt wächst weiter: neben einem großen medienpädagogischen Anteil gibt es mittlerweile auch eine Webtalkshow für Kinder. Wir freuen uns sehr, dass die Plattform momentan unter der Schirmherrschaft der deutschen UNESCO-Kommission steht! Im Jahr 2020 war die Plattform zudem für den namhaften Preis „Goldener Spatz“ in der Kategorie „Gute Geschichten Digital“ nominiert.



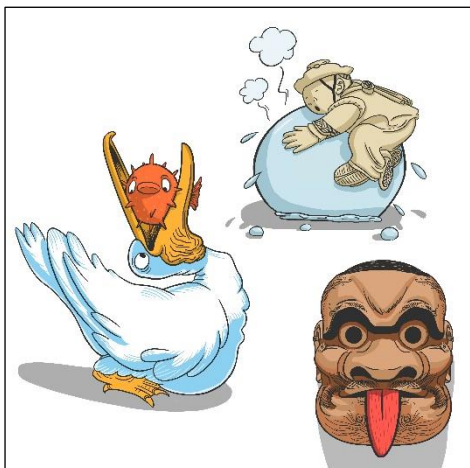
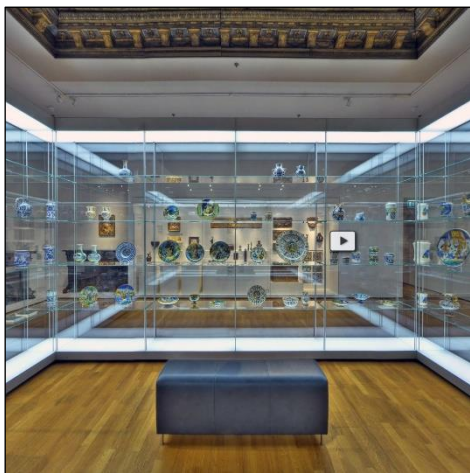
GRASSI Museum für Angewandte Kunst mobile Lösung mit digitalen Kinderrallyes

Für das große Leipziger Museum der Angewandten Kunst haben wir gerade eine komplexe mobile Anwendung erstellt, die über Leihgeräte, als klassische App und zudem noch als progressive WebApp nutzbar ist.

Das Projekt beinhaltet eine sehr umfangreiche Content-Produktion, mehrere interaktive Rallyes für Kinder und Erwachsene sowie diverse barrierefreie Angebote. Als weiteres Highlight setzen wir zudem Augmented Reality Elemente ein.

Die Navigation durch Museum und Inhalte ist spielend einfach und erfolgt über faszinierende, frei drehbare 360-Grad-Panoramen. Und falls man sich im komplexen Gebäude doch einmal verirrt hat? Dann hilft die eingebaute „Wo bin ich“-Funktion:

Dazu müssen die Besucher*innen das Mobilgerät einfach an eine besondere Markierung im Raum halten und bekommen sofort ihre Position auf dem ebenfalls im MediaGuide integrierten digitalen Grundriss angezeigt.





Schlossruine Hardenburg

Mixed Reality Anwendung

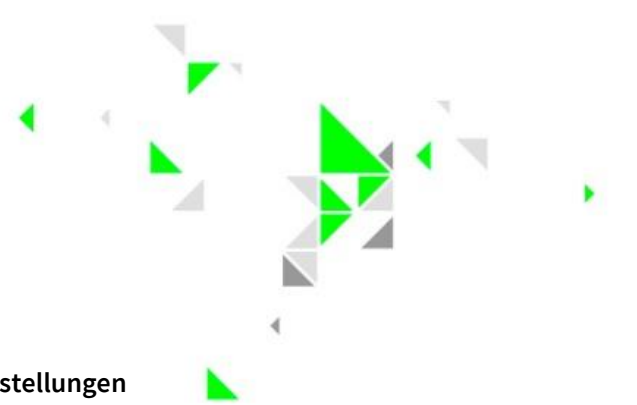
Die von uns entwickelte mobile Lösung ermöglicht das spannende Entdecken der Schlossruine Hardenburg.

Mixed Reality auf der Ruine: Der Guide zeigt die virtuelle Rekonstruktion des Schlosses direkt am Originalschauplatz. Die Lokalisierung der Informationsebenen erfolgt dabei über GPS. Das Gerät folgt exakt der Blickrichtung des Besuchers und zeigt, wie es früher an genau dieser Stelle aussah.

Dort, wo heute Ruinen stehen, erscheint in virtuellen 360°-Panoramen die Burg im alten Renaissanceglanz.

Vor dem Rundgang lernen die Besucher*innen die Protagonisten der Führungen in einem aufwändigen Film-Tracker kennen. Sie können dann entscheiden, ob Sie die Burg aus dem Blickwinkel einer Magd, einer Prinzessin oder eines Soldaten kennenlernen wollen.





Auswahl unsere Kunden aus dem Bereich Museen & Ausstellungen

- Bahnmuseum Albula / Schweiz
 - Bundesverband Museumspädagogik
 - DASA Arbeitswelt-Ausstellung, Dortmund
 - Deutsches Bergbaumuseum, Bochum
 - Deutsches Historisches Museum, Berlin
 - Deutsches Panzermuseum, Munster
 - Deutsches Schiffahrtsmuseum, Bremerhaven
 - DigiCult, Kiel
 - Gedenkstätte Esterwegen (zur Zeit in Produktion)
 - GRASSI Museum für Angewandte Kunst, Leipzig
 - Haffmuseum Ueckermünde
 - Haus der Bayerischen Geschichte, Regensburg
 - Haus der Geschichte Baden Württemberg, Stuttgart
 - Hebelhaus Hausen
 - Heimatmuseum Warnemünde
 - Hessisches Landesmuseum Kassel
 - Historisches Museum Frankfurt
 - Industriemuseum Dortmund
 - Kaisertherme Trier
 - Kirchnerhaus Aschaffenburg
 - Kreismuseum Oberhavel
 - Kunsthalle Bremen
 - Landesmuseum Hannover
 - Landesmuseum Württemberg, Stuttgart
 - Landschaftspark Binnthal / Schweiz
 - Museum Oberschönenfeld
 - Museen der Stadt Nürnberg
 - Museumsdorf Cloppenburg
 - National Museum Kenia, Nairobi/Kenia
 - Nationalparkzentrum Eifel
 - NS Dokumentationszentrum München
 - NS Dokumentationszentrum Vogelsang
 - Nürnberger Lochgefängnisse
 - Porta Nigra, Trier
 - Rheinisches Industriemuseum Oberhausen
 - Schlossruine Hardenburg, Bad Dürkheim
 - Schirn Kunsthalle Frankfurt
 - Sonnenwelt / Großschönau, Österreich
 - Staatliche Kunstsammlungen Schwerin
 - Städtisches Museum Herford
 - Stadtmuseum Münster
 - Überseemuseum Bremen
 - vorarlberg museum / Bregenz
 - Zeche Zollverein / Ruhrmuseum, Essen
- 