# Business Design Lucas Cranach

### **BUSINESS MODEL**



Cranach I + II





Partners

Who are our (external) key partners to create and deliver the offerings?

Datenbank bzw. API

evtl. andere Museen

Kunstmuseum Düsseldorf

TH Köln

### Target groups

Who are our sales targets and who will be using our offerings?

Customers

What is our primary customer segment that

historischen Kontext

zu Bildem erhalten

Kunst- und

Geschichte

Experten

Interessierte/

Bühnenbildner

(Kunst-)Historiker Kunstinteressierte

Kostümdesigner

Schüler und Studenten

Museen

Job(s) to

get done

primary customer and

Bilder anschauen

Informationen zu

Bildern erhalten

Fakten ziehen

Rückschlüsse auf

Bilder und historische

trying to get done?

Kunstorganistationen

Sponsoren

Kunstmuseum Düsseldorf

DNA

Geld und Entfernung

sind weit verteilt

Sprachbarriere,

Barrierefreiheit

Bequemlichkeit,

Barrierefreiheit,

neue/mehr Besucher, Übersetzungen,

einfachere Verbreitung

Näherbringung an

CRANACH 2 GO

Interessierte

notwendige Informationen

keine Individualisierbarkeit,

### Brand & messages

How do we want our brand to be perceived and what is our story to sell the offerings?
große Informationsmenge kann strukturiert + individuell anpassbar verfügbar gemacht werden

historischer Kontext hat Einfluss auf

Attraktivitat durch Digitalisierung + neue Technologien

Attraktivität für breite Masse

### Channels |

Through which channels do our customers and users want to be reached?



vor Ort: Customer evtl. Social Media

Customers: Gespräch

### Relationships

What kinds of relationships do our customers and users expect?



für Individualisierbarkeit/Speicherung: Kontoerstellung + Anmeldung etc.

### Offerings

What bundle of products, services and software do we offer to our customers and users?



Core

value

What value do customers

and users get back after

bequemer Zugriff auf gesammelte Informationen

historische Einordnung

anhand eines Zeitstrahls

bequem + individualisierbar

and start designing your first products and services to hit the market and excite customers

zusammengehöriger Informationen

Verknüpfung

Bilder mit verschiedenen Detailaufnahmen Infos pinnen, merken, eigenen Zeitstrahl anlegen

allgemeiner Zeitstrahl mit Notizen + Informationen

historischem Kontext aus weitergehenden Quellen Verknüpfung von Bildern und Archivalien

Verknüpfung mit

nformationen über Cranach (biographisch) Navigation anhand eines Zeitstrahls

Museumsbesuch mit QR

Code an Bildern

Gespräch, Telefon, Mail, etc.

Through which channels do our partners

### Unfair advantage

What do we do better than the value, which is hard

Datenbasis voraussichtlich bereits vorhanden (Bilder, Informationen, Schriftstücke, Archivallen)

#### Processes

Resources

Channels

What (internal) key resources do we need to create and deliver the offerings?

(welche Infos sind wichtig)

evtl. Experiment mit Experteninterview

Infos von Museen, Data Components,

DBs, APIs, Infos zu Drittquellen

What (internal) key processes do we need to create and deliver the offerings?



### R&D

### Profit formula

#### Pattern

How, when and how often do we charge our customers?



gar nicht

#### Revenue streams & pricing

What are our revenue streams and how much do our customers pay (per unit)?



kostenlos

#### Costs

What are the most important costs of creating and delivering the offerings?



#### Investments

How much money do we need to spend before we earn?



# Job(s) to get done

- Bilder anschauen
- Informationen zu Bildern erhalten
- Rückschlüsse ziehen

## **Core Value**

- Bequemer Zugriff auf gesammelte Informationen
- Historische Einordnung anhand eines Zeitstrahls
- Verknüpfung zusammengehöriger Informationen
- Individualisierbarkeit

# Unfair advantage

- Große bereits vorhandene Datenbasis
  - Bilder
  - Schriftstücke
  - Archivalien

# Landing Page

https://benpag.github.io/cranach/

# **Experiment 1**

- Experteninterview mit Prof. Dr. Gunnar Heydenreich (Restaurator und Kunsthistoriker)
- Fragen zur Anwendung, einzelnen Funktionen, relevanten Daten und Stakeholdern

# Experiment 1 Ergebnisse

- Fokus auf wichtige Informationen legen
- · Zeitstrahl mit wichtigen Daten als erste Ebene
- Rückschlüsse ziehen aufgrund der Anwendung soll nicht angestrebt werden
- Klärung von relevanten historischen Daten und Personen
- VR / AR vorerst nicht relevant

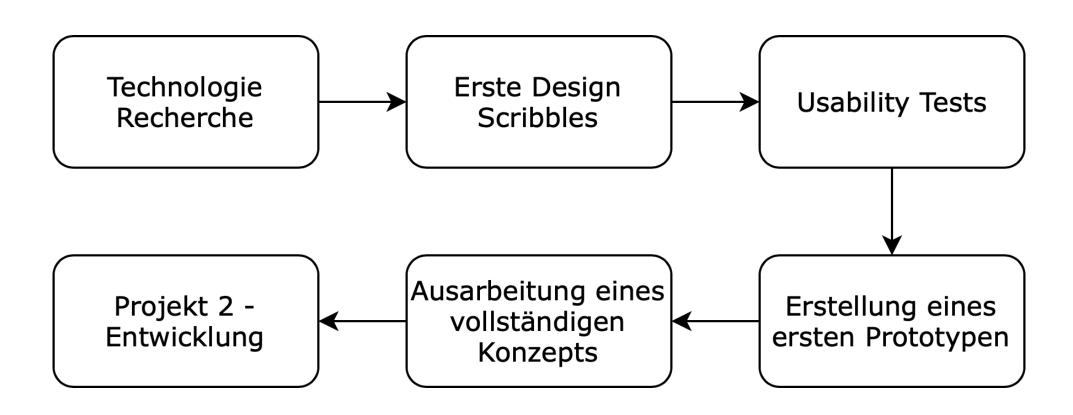
# **Experiment 2**

- Interview mit Alexander Dobrynin (Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der TH Köln)
- Fragen zum Anwendungskontext, einzelnen Funktionen und relevanten Daten

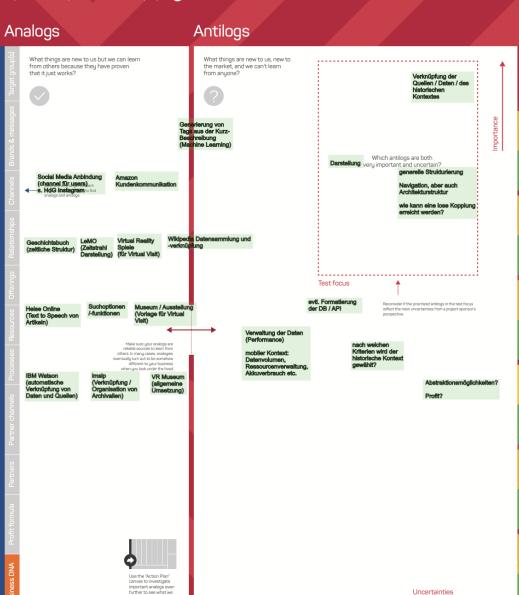
# **Experiment 2 Ergebnisse**

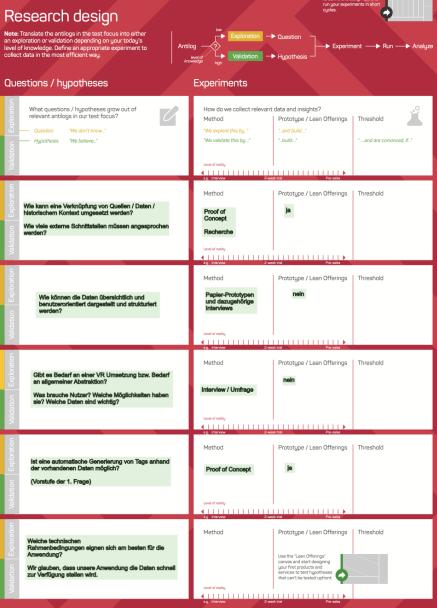
- Technische Möglichkeiten für die Umsetzung
- Hauptsächlich PC und Tablet als Endgeräte
- Visualisierungsmöglichkeiten für einen Zeitstrahl
- Zugänglichkeit für Kunstinteressierte, die kein weitergehendes Expertenverständnis haben

## **Ausblick**

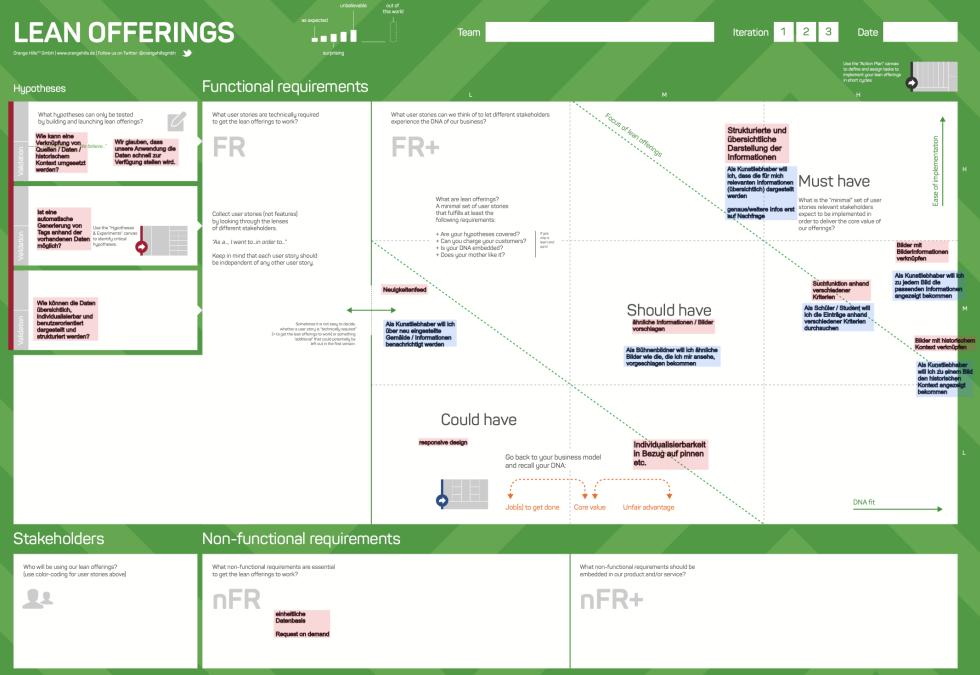


# Anhang





further to see what we



	Benjamin Pagelsdorf	Dominik Deimel	Anja Bertels	Rami Cheikh Rouhou	Sarfaroz Khakimov	Youssef Mestiri	Maher Mahouachi	Dmitrii Kuznetcov	Naze Derwisch Suleyman
Matrikelnummer	11110580	11115142	11110482	11138069	11141003	11140185	11143349	11139705	11138940
Video	8%	16%	16%	8%	10%	10%	8%	16%	8%
Business Model	16%	8%	8%	8%	8%	10%	16%	10%	16%
Hypotheses & Experiments	8%	10%	10%	8%	16%	16%	8%	8%	16%
Lean Offerings	8%	8%	10%	16%	16%	10%	16%	8%	8%
Landing Page	16%	10%	10%	16%	8%	8%	8%	16%	8%
Experiment	8%	16%	10%	8%	8%	10%	8%	16%	16%
Outlook	16%	10%	16%	8%	8%	8%	16%	8%	10%
Präsentation	10%	10%	8%	16%	16%	16%	8%	8%	8%