

BEWERBUNG

fabulAPP – BAUKASTEN FÜR
DIGITALES STORYTELLING IM MUSEUM



BEWERBUNG ZUR TEILNAHME AM WORKSHOPPROGRAMM

fabulAPP können grundsätzlich alle bayerischen Museen und Gedenkstätten kostenfrei nutzen. Voraussetzung für die Arbeit mit fabulAPP ist eine Bewerbung für Workshop 1: „App-Konzeption und digitales Storytelling“ über die Website www.fabulapp.de/bewerbung. Dafür füllen Sie bitte das vorliegende Formular vollständig aus.

1 BASISINFORMATION

Name der Institution

Anschrift

Website

Ihr Name

Ihr Vorname

Ihre Funktion

Mailadresse

Telefonnummer

2 INHALTE DER GEPLANTEN DIGITALEN ANWENDUNG

Auch wenn Sie noch keine konkreten Vorstellungen haben, bitten wir Sie hier erste Ideen zu vermerken.

Welche Zielgruppe(n) soll(en) mit der Anwendung bespielt werden?

Welches Produkt (d.h. welche digitale Anwendung) wollen Sie umsetzen?

- App Audioguide Multimediaguide E-Learning-Anwendung
 Spiel Andere

Für welches mobile Endgerät planen Sie die Anwendung?

- Smartphone Tablet Andere

Was soll über die digitale Anwendung vermittelt werden?

**Bitte tragen Sie die Antwort in das dafür vorgesehene Feld ein bzw. kreuzen Sie das entsprechende Kästchen an.*

1

KONTAKT Wiltrud Gerstner M.A. · Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern · Alter Hof 2 · 80331 München
T +49 89/210 140-57 · wiltrud.gerstner@blfd.bayern.de · www.fabulapp.de

2 INHALTE DER GEPLANTEN DIGITALEN ANWENDUNG (FORTSETZUNG)

Haben Sie Ideen zur Rückbindung der geplanten Anwendung in Ihr Haus? (z.B. in Vermittlungsangeboten o.ä)

Existieren bereits Inhalte, die in die geplante Anwendung integriert werden sollen?

Textdateien | Bilddateien | Audiodateien | Videodateien | Andere

Wünschen Sie sich Sonderfunktionen in Ihrer geplanten Anwendung?

Augmented Reality | Virtual Reality | Andere

3 RAHMENBEDINGUNGEN

Haben Sie ein Budget für die Umsetzung Ihrer Anwendung eingeplant?

Ja | Nein

Falls Sie ein Budget eingeplant haben: In welcher Höhe setzen Sie dieses an?

Können Sie es ggf. ausdifferenzieren? (Hinweis: Design, Inhalte und Redaktion können Kosten verursachen.)

Welchen Realisierungszeitraum veranschlagen Sie von der Idee bis zur Fertigstellung der Anwendung?

Haben Sie bereits Erfahrungen in der Umsetzung von digitalen Anwendungen?

Ja | Nein

Falls ja: Wie bzw. wo konnten Sie Erfahrungen sammeln??

Sollen die Inhalte Ihrer Anwendung innerhalb des Museums erstellt werden oder von externen Partnern?

innerhalb des Museums | von externen Partnern/Dienstleistern

Was versprechen Sie sich von der digitalen Anwendung? (Mehrwert)

**Bitte tragen Sie die Antwort in das dafür vorgesehene Feld ein bzw. kreuzen Sie das entsprechende Kästchen an.*

3 RAHMENBEDINGUNGEN (FORTSETZUNG)

Soll die Anwendung frei verfügbar sein oder planen Sie eine beschränkte Veröffentlichung?

- frei verfügbar (z. B. in App Stores) | beschränkte Veröffentlichung (z. B. über Server)
 Andere (z. B. Download über Website)

Wer ist in Ihrem Museum Projektleiter bzw. Ansprechpartner für die geplante digitale Anwendung?

An welchen Kriterien machen Sie nach Inbetriebnahme Ihrer Anwendung den Erfolg des Produkts fest?

4 KOMMUNIKATION UND MARKETING

Wie planen Sie nach Fertigstellung der Anwendung auf das neue Produkt hinzuweisen?

Haben Sie für die Kommunikation ein Budget eingeplant?

- Ja | Nein

5 SONSTIGE ANMERKUNGEN

**Bitte tragen Sie die Antwort in das dafür vorgesehene Feld ein bzw. kreuzen Sie das entsprechende Kästchen an.*