



/ HomeMade - Made for Home

Menschen berühren und Wissen vermitteln –
vom realen in den digitalen Ausstellungsraum.
Und von dort nach Hause.

/ Unser Fokus

Strategie, Konzept, Narrativ, Inhalt, Wissen und Design – übersetzt in den digitalen Raum.

Innovation, Ko-Kreation, Inszenierung und Storytelling – online, live, interaktiv und hybrid.

Immer mehr Museen und Institutionen nutzen das Internet, um neuartige Erlebnisse für ihr Publikum zu schaffen. Oft werden komplett virtuelle Räume erschaffen, die Besucher*innen mit einem Klick den Zugang zu Kunst- und Kulturräumen ermöglichen.

Auf der Strecke bleiben jedoch der Austausch und ein gemeinsames Erlebnis.

/ Digitales Ausstellungserlebnis

Der digitale Wandel inspiriert und fordert innovative Konzepte, die im virtuellen Raum stattfinden und genau dort Menschen zusammenbringen.

Wir haben ein Konzept entwickelt, das virtuelle Live-Führungen ermöglicht, die Menschen weltweit interaktiv einbinden und digitale Rundgänge zu einem persönlichen Erlebnis machen – und das nicht nur in der aktuellen Covid-19-Krise, sondern langfristig!

Es werden neue Interessen geweckt, spielerisch Menschen begeistert und das Museum in das eigene Wohnzimmer überführt – und das grenzenlos.

/ Livestream-Führungen

LIVE / Eine ausgewählte Anzahl von Besucher*innen können durch live gestreamte Führungen von ihrem Wohnzimmer aus in das Museum eintauchen und mit den Ausstellungsvermittler*innen interagieren.

GANZHEITLICH / Es entsteht ein persönlicher Kontakt zwischen Besucher*innen und Ausstellungsvermittler*innen, der durch Zusatzfunktionen, wie Splitscreen und Chatfunktionen zu einem ganzheitlichen Erlebnis erweitert wird – ohne den persönlichen Bezug zu verlieren.

ZIELGERICHTET / Die Livestream-Rundgänge werden inhaltlich und konzeptionell auf Zielgruppen abgestimmt. So entstehen individuelle Führungen für Kinder, Jugendliche, Erwachsene oder auch Senior*innen mit unterschiedlichen thematischen Schwerpunkten und in unterschiedlichen Sprachen. In enger Zusammenarbeit mit Kurator*innen, Institutionen und Kooperationspartner*innen wird so ein spannendes, virtuelles und auch interaktives Erlebnis geschaffen.

PÄDAGOGISCH / Mit diesem Tool können Museen mit Bildungsträgern und Schulen kooperieren und zum integralen Bestandteil des virtuellen Klassenzimmers werden.

NACHHALTIG / Die Anmeldung erfolgt über ein Online-Tool, das es ermöglicht Benutzerdaten und Interessensschwerpunkte abzufragen. Auch die Anmeldung zum Newsletter oder erweiterte digitale Funktionen sind integrierbar. Zudem ist das Tool auf die jeweiligen Bedürfnisse der Institutionen und Museen in der grafischen Erscheinung anpassbar. Die Führungen werden aufgezeichnet und bleiben weiterhin im Archiv verfügbar.



/ Interaktion

ERWEITERBAR / Der Livestream-Rundgang ist zudem durch digitale Bausteine, die online zur Verfügung gestellt werden, erweiterbar. So beispielsweise: Quiz-Funktionen, Einbindung von Videos und Podcasts, Abstimmungstools, Hintergrundinformationen und Chat-Räume, die den Austausch zwischen Besucher*innen fördern. Diese Bausteine ermöglichen einen intensiven Austausch und eine Erweiterung zum regulären Ausstellungsbesuch.

MEDIAL / Social Media Kanäle oder die eigene Website werden ganz einfach eingebunden, indem die Inhalte für unterschiedliche Plattformen angepasst werden. So erweitert sich ganz natürlich die Sichtbarkeit und Reichweite.

VIRTUAL REALITY / Dreidimensionale Ausstellungsräume werden kreiert, die den Besucher*innen erlauben sich in diesen Räumen frei zu bewegen. Diese virtuellen Räume bieten Autonomie und Zugang zu weiteren Informationsebenen beispielsweise Videos, Texte oder Diskussionsräume.

/ Zusammengefasst

So entstehen in engem Austausch mit unseren Auftraggeber*innen, Kurator*innen und Kooperationspartner*innen digitale Führungen, die ...

... virtuellen Austausch und persönliche Erlebnisse für Ausstellungsbesucher*innen kreieren

... das Bildungs- und Vermittlungsziel von Ausstellungen in den digitalen Raum erweitern

... einen spannenden Blick hinter die Kulissen des Museums ermöglichen und Mitarbeiter*innen und Expert*innen einbinden

... sich an verschiedene und neue Zielgruppen richten und damit die Reichweite des Museums erweitern

... als fortlaufende Online-Serie die verschiedenen Sammlungsschwerpunkte und wechselnden Sonderausstellungen präsentieren und dokumentieren

/ Ihre Ansprechpartner

/ Jörg Krauthäuser

Geschäftsführender Gesellschafter

facts and fiction GmbH

Anna-Schneider-Steig 2 | Rheinauhafen D-50678 Köln

T +49 221 95 15 30 0

joerg.krauthaeuser@factsfiction.de

/ Büro Köln

Sabine Schiffer

Kunsthistorikerin / Literaturwissenschaftlerin M.A.

Anna-Schneider-Steig 2 | Rheinauhafen D-50678 Köln

Tel.: +49 (0)221.95153029

Fax: +49 (0)221.95153022

sabine.schiffer@factsfiction.de

/ Büro Berlin

Stefanie Spiegelhalder

Kunsthistorikerin M.A.

Mittelweg 50 12053 Berlin

Tel.: +49 (0)30.789593892

Fax: +49 (0)30.789593890

stefanie.spiegelhalder@factsfiction.de

[**www.factsfiction.de**](http://www.factsfiction.de)