

Augmented Mythos Davos

19. November 2021

Severin Bischof

Projektrahmen

- Augmented Reality erweitert das Museumserlebnis
- Neues Publikum erschliessen
- Forschungsprojekt in Kooperation mit der FHGR
- Zusammenarbeit mit Tourismusdestination

Zeitplan

- Prototyp bis Dezember 2021
- Testphase
- Finale Version im Mai/Juni 2022
- Heute: Werkstatteinblick

Technologie

- AR: Digitale Inhalte auf realer Umgebung
- Smartphone-Kamera auf Gegenstand richten, App platziert die digitalen Inhalte auf dem Bild
- Spatial Anchors: GPS und selbstlernender Algorithmus
- Darstellung der Standorte auf einer Karte



**Kirchner
Museum
Davos**

Potentielle Orte

Kirchner
Museum
Davos

Kirchners Häuser

Schatzalp

Postkutsche

Café Schneider

Stafelalp

Jugendherberge

Bolgen

Rathaus

Valbella

Waldfriedhof

Eisbahn

Waldhotel

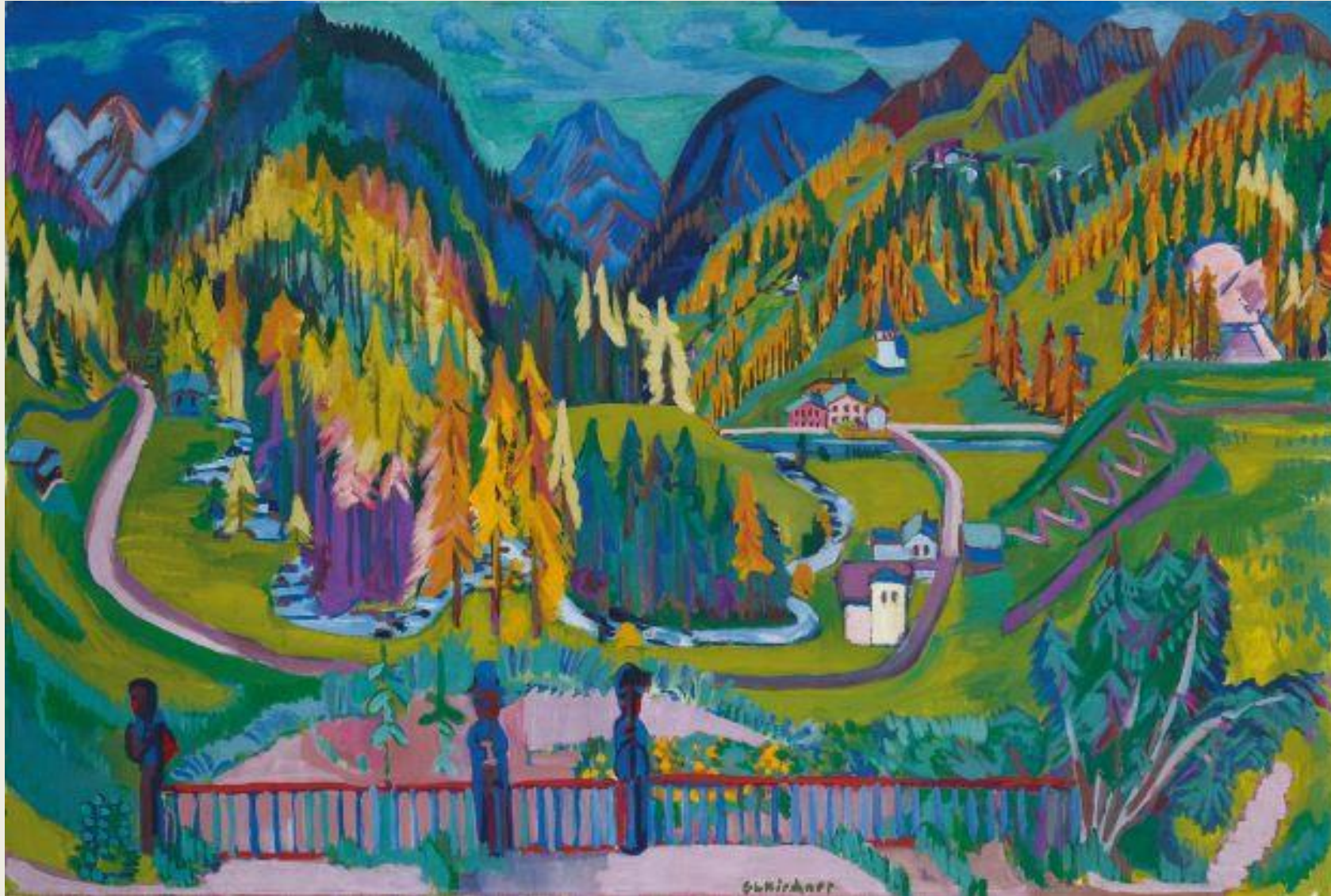
Wiesner Viadukt

Kurpark

RhB-Strecke

Beispiel

Kirchner
Museum
Davos



Ernst Ludwig Kirchner,
Sertigtal im Herbst

Zielgruppen

- Segmentierung auf zwei Dimensionen
 - Digitalaffinität
 - Kulturaffinität

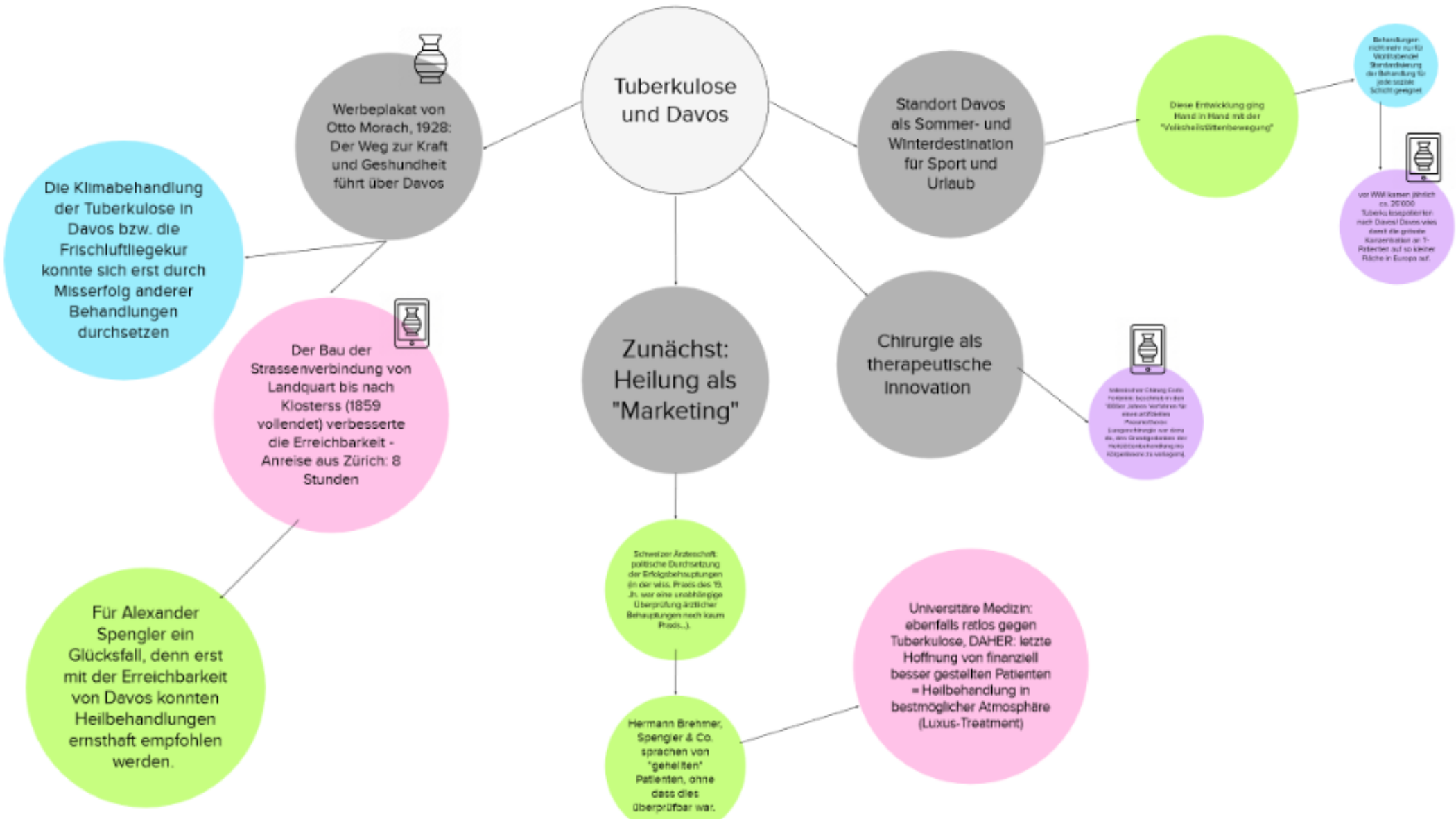
Zielgruppen

	Hohe Kulturaffinität	Niedrige Kulturaffinität
Hohe Digitalaffinität	most-likely Cases	Über digitale Angebote für Kultur begeistern
Niedrige Digitalaffinität	AR-Angebot erweitert das Kulturerlebnis	Untergeordnete Priorität

Lösungsansätze

- Gute Geschichten mit Substanz
- Zusammenhängende Themen-Wege
- Niedrige Einstiegshürden
- Gamification

Tuberkulose und Davos



Ausblick

- Zusammenarbeit mit discover.swiss
- Plattform für Digitalisierung im Tourismus
- Bibliothek mit Inhalten – kann laufend erweitert werden
- Schnittstellen zu bestehenden Apps

**Vielen Dank für die
Aufmerksamkeit**