



MINDWALKS

THE FANCY ROCKET FOUNDATION 

Wir machen Deine Ausstellung interaktiv !





Interaktive Ausstellungen können mehr!

In den nächsten fünf Jahren werden sich – nicht nur durch Corona – Museumsbesuche massiv verändern. Interaktion und Gamification sind die Zauberwörter, die die Besucher anziehen. Der Museumsbesuch wird zur „Quest“ und die Exponate zu interaktiven Bestandteilen darin. Aus dem „Besucher“ wird ein „Mitmacher“.

Auf den folgenden Seiten haben wir einige interaktive Installationen als Inspiration für dich zusammengestellt. Diese basieren auf unseren MOD-Produkten und funktionieren ohne aufwendige Programmierung oder Medientechniker und für alle Arten von Ausstellungen. Sie sind einfach zu bedienen, nach-rüstbar, selbst modifizierbar und sehr wandlungsfähig.

... und damit du mit neuen Ideen nicht bis zur nächsten Budgetrunde in zwei Jahren warten musst, gibt's das Ganze sowohl zum Kauf, als auch zur Miete.

Im gesamten Raum besten Sound genießen, individualisierbar auf die Interessen des Besuchers angepasst.

Wir können beliebig viele vorhandene Audiostationen ansprechen und Deine Ausstellung durch kostengünstige zusätzliche Stationen erweitern. So wird dem Besucher eine höhere Informationsdichte garantiert. Durch RFID Tag's, die an Exponaten, Objekten oder in Räumen verortet sind, weiß der Hörer immer wo er ist und spielt die passende Datei ab. Es sind keine Mediaplayer mehr erforderlich!

Eine Medienstation deren Inhalte man selbst bestimmen kann.

Durch das Nachrüsten bestehender Bildschirm-Systeme / Anschaffung von kostengünstigen Displays und die Integration in unser System kann der Besucher mit einem Device in der Hand auf beliebige mediale Stationen zugreifen und diese steuern. Das Device dient in diesem Szenario als smarte Fernbedienung und Audiohörer(wireless), welches je nach dem Grad der Interaktions-Fähigkeiten auch haptische und spielerische Verbindungen zwischen Display und Besucher herstellen kann.

Einfach mal am Rad drehen und schauen was passiert.

Durch nachträglich verbaute Sensoren in bestehende Exponate kann der Besucher über ein Device oder ein analoges Drehrad die verbauten Aktoren wie Licht, Bewegung oder Sound aktivieren und steuern. So ist er in der Lage, aktiv in die Ausstellung einzugreifen, und baut eine tiefere Bindung zum Inhalt auf.





Mehr Wissen auf Knopfdruck – jeder Besucher bestimmt selbst, wie viele Informationen er bekommt

In einem Audio Device sind verschiedene Knöpfe integriert, damit ist Besucher in der Lage die Informationsdichte selbst zu bestimmen und kann durch eine verbaute Intelligenz auf ein breites Spektrum an Informationen zugreifen. Beispielsweise wird der Besucher gefragt ob er an dem Exponat interessiert ist, kann dies mit ja oder nein beantworten, kann ausführlich informiert werden oder wird spielerisch auf nachfolgende Exponate aufmerksam gemacht. Verschiedene Ebenen können abgefragt werden. Anfänger, fortgeschritten oder Profi?

Flexiblere Exponate, mal wieder was Neues ...

Nachhaltig handeln durch Weiterverwendung. Implementiere unsere Interaktionen in bestehende Inhalte und Objekte. Allgemein werden vorhandene Exponate von unserem System so nachgerüstet, dass wir in der Lage sind auf unterschiedlichste Arten den Besucher mit Wissen zu stimulieren. Auch nachträgliches umprogrammieren und die Neueinpfehlung von Inhalten kann selbst vorgenommen werden, ebenso wie temporäre Inhalte zu besonderen Anlässen.

Wissen einen Wert geben - für gesammelte Punkte und Informationen gibts Bares.

Beispielweise eine beliebiges Gratis Getränk, vergünstigte Souvenirs, Ermäßigungen auf andere kulturelle oder Unterhaltungs – Aktivitäten vor Ort. Während des eifrigen Sammelns nach Informationen, können Punkte auf einem Device gespeichert werden. Diese können dann zum Beispiel im Café oder im Museumsshop geltend gemacht werden. Eine Win-Win-Situatioun.

Quests - „Begib Dich abseits des Standards quer durch die Ausstellung und löse knifflige Aufgaben.“

Der Besucher kann selbst wählen, ob er die klassische Tour durchlaufen möchte, ob er primär Interesse an einem bestimmten Thema der Ausstellung hat und dort ausführlicher informiert wird oder ob er eine spielerische Führung mit dem Lösen von Aufgaben und beantworten von Fragen machen möchte. Darüber hinaus können bei einem vorhandenen Punktesystem Bonuslevel oder außergewöhnliche Räume oder Aktionen ausgelöst werden. Das System ist besser auf die Vorlieben des Besuchers angepasst und fördert hierdurch das Erlebnis und die Verbindung zum Museum. Beim Quiz können Besucher mit einem Device Punkte sammeln, welche wiederum am Ende der Ausstellung ausgelesen werden. Dadurch entsteht ein spielerischer Charakter und der Spannungsverlauf kann über den gesamten Verlauf der Ausstellung aufrecht gehalten werden.

Kabellose Taster, aus alt mach neu. Wo ist das Kabel ?

Durch das einfache Drücken auf den Taster am Objekt/Exponat setzen sich magische Dinge in Bewegung. Durch nachträglich verbaute Wireless Taster an bestehende Exponate & Objekte jeglicher Art kann der Besucher die verbauten Sensoren aktivieren und steuern und löst somit verschiedene Mechanismen z.B.: Leuchteinheiten, Motoren, Sounds etc. Der Besucher ist in der Lage aktiv in die Ausstellung einzugreifen und baut eine tiefere Bindung zum ausgestellten Inhalt auf.





„Wir können haptische Bewegungen und intuitive Sinneswahrnehmungen an beliebigen Exponaten nachrüsten und neue Informationsebenen erschließen. Deine Besucher können jede Ebene auf ihre Bedürfnisse anpassen“



MODCUBE© MINDWALKS GmbH
Unser Interaktiver Würfel als
Fernbedienung und Einhandhörer.

Interaktive Quizzes, wie im Fernsehen...

Spannende Inhalte warten beim Quiz auf den Besucher. Bei einem Quiz wird der Besucher durch den Raum oder einen Ort geführt und nimmt an einem außergewöhnlichen Ratespiel Teil. Hierbei können verschieden schwere Niveaus gespielt werden. Anfänger, Fortgeschrittene, Profis. Objekte oder Orte können getaggt werden. Es kann im Einzel oder in der Gruppe gespielt werden. Im Anschluss gibt es eine Auswertung der erreichten Punkte. Bestehende Ausstellungen können somit aufgewertet werden. Die unterschiedlichsten Interaktionen sind hierbei denkbar um Fragen zu beantworten. Das Beantworten der Fragen kann z.B. durch drücken, ziehen, springen oder tasten erzielt werden. Wir garantieren ein besseres Verständnis von komplizierten Inhalten. Wissen kann so leichter und auf spielerische Art und Weise vermittelt werden. Es werden wesentlich mehr Sinne als beim einfachen Ablesen angesprochen, dadurch kann das neue Wissen besser abgespeichert werden.

Das interaktive Quiz ist ein Mehrwert für jede Art von Veranstaltungen oder Ausstellungen. Alle Inhalte der Fragen und Antworten können zu jeder Zeit kundenseitig erneuert bzw. ausgetauscht werden. Es besteht die Möglichkeit über eine Software und ein ausgeklügeltes CMS Inhalte neu einzupflegen. Das Quiz kann natürlich auch noch in andere Spiele verwandelt werden z.B. In eine spannende Schnitzeljagd oder ein gemeinsames Team escape.





Gamification, die Lust zu spielen

„Fliege mit Deinen Freunden zum Mond.“ Gemeinsam müssen die Besucher die Rakete steuern um zum Ziel zu gelangen. Unterwegs Spannende Planeten und Himmelskörper kennenlernen. Interaktive Spiele, Raum umgreifend. Als Single oder Multiplayer gar kein Problem. Auch unsere Spiele können durch eine vorgefertigte Programmierung einfach angepasst werden. Komplette Neuentwicklung sind natürlich auch kein Problem. Als Beispiel: eine Schulklasse findet sich in einem Raum ein, dort wird jeder mit einem Device von uns ausgestattet, plötzlich startet ein großes Beamerbild und ein gemeinsames Spiel beginnt. Marathon laufen, mit einer Rakete fliegen, Skispringen, Autorennen, Geschicklichkeit, Labyrinth, immer an die Bedürfnisse des jeweiligen Kunden angepasst. An unseren Spielstationen kann auch ausgewertet, gevotet oder gekürt werden.

Fotostation - der Besucher wird zum Ritter oder Indianer und nimmt ein unvergessliches Foto mit

... und teilt es direkt auf allen Socialmedia Kanälen. Über ein QR-Code Würfel werden Virtuelle Inhalte in die Bildwelt über AR eingeblendet. Bilder können an dafür vorgesehenen Orten einzeln oder in der Gruppe gemacht werden und können direkt ausgedruckt werden. Jeder Besucher hat ein bestimmtes Kontingent an Bildern oder kann diese nachkaufen. Durch das Abspeichern des Erlebnisses und das direkte überreichen eines Bildes, entsteht eine höhere Besucherbindung.

...wie soll das alles funktionieren ?
Unsere Produkte und viele weitere Ideen
auf den folgenden Seiten !

MODBX© und MODCUBE© stellen sich vor....





MODCUBE©, der Würfel als Schlüssel, Fernbedienung für Ausstellungen...

Der MODCUBE© ist ein innovatives Steuerungssystem welches digitale Anwendungen mit haptischen Sensoren verbindet. Vielseitig einsetzbar und angepasst auf individuelle Bedürfnisse bietet er Lösungen im digitalen Zeitalter. Sei es im Bildungsbereich, in der Berufswelt, sportlichen Aktivitäten in der Musik oder im Gaming, egal ob klicken, pusten ziehen oder heben, seine Sensoren und Aktoren übertragen haptische Interaktion in die digitale Welt. Der MODCUBE© gewährleistet eine hohe Nachhaltigkeit. Sensoren und Aktoren können beliebig erweitert und an den jeweiligen Einsatz angepasst werden. Den Anwendungsbereichen des Cubes sind keine Grenzen gesetzt. Das kabellose Bedienungssystem kann mit bis fünf unterschiedlichen Sensoren und Aktoren verbunden werden. Die Dockingstation beliefert den Cube mit ausreichend Strom für jede Session.

Um den Besucher an die Inhalte der Ausstellung zu binden, kann der Cube durch seine Vielseitigkeit auf eine spielerische Art und Weise mit dem Besucher kommunizieren. Das Storytelling wird durch eine dynamische Wechselwirkung zwischen Präsenzinhalten und digitalen Interaktionen auf eine zeitgemäße Weise optimiert. Darüber hinaus schaffen wir ein autarkes und einheitliches System, all ihre Exponate können durch Chips, Sender, Q-Codes gekennzeichnet werden und eindeutig zugeordnet werden. In Verbindung mit einem intelligenten Besucher-Ablauf-Konzept wird ein einheitlicher und reibungsfreier Ablauf für jeden Nutzer garantiert.

Unter anderem können die MOD-Interaktionen eine Voting-Plattform darstellen, Exponate könnten vom Besucher klassifiziert werden, die Daten können genutzt werden, um zu erkennen, welche Exponate gut ankommen und welche nicht ganz so beliebt sind . Mit gezielten Maßnahmen kann der Veranstalter Gegenmaßnahmen einleiten. Ganz nach dem Motto: Wer seine eigenen Erfahrung in die Ausstellung einfließen lässt, wird seine soziale Identität in besondere Weise mit dem Museum verbinden.



MODBX© & MODINTERACTIONS

Die MODBX© ist das Herzstück der MOD-Produkte. Angetrieben durch den stetig wachsenden Anspruch an digitale interaktive Exponate entwickelten wir ein intelligentes IoT-Angebot für Dich. Unsere Produktreihe besteht aus digitalen Interaktionen und Anwendungsmöglichkeiten, die in einem zentralen System vereint werden. Typische Anwendungsszenarien für Displays oder Einhandhörer und weiteren wandelbaren Interaktionen (MODINTERACTIONS) stellen die Basis unseres Produktsortiments dar. Da die MODBX ihr eigenes Netzwerk schafft und alle MOD-Interaktion miteinander dauerhaft und störungssicher verbindet, kann sie unabhängig von ihrem WLAN-Netzwerk agieren. Es sind keine Installationen oder Anschaffung von Netzwerkkomponenten notwendig. Gerade für Schulklassen, kann dieser Punkt sehr wichtig sein. Du bist in der Lage Deinen Gast-Internet-Zugang auszuschalten um die Ablenkungsgefahr durch Smartphones oder andere Devices zu unterbinden, unser System mit all seinen Features funktioniert weiterhin und Du kannst somit die Aufmerksamkeitsspanne und Bindung an die Ausstellung verbessern.

Du hast all Deine Medien im Griff, die MODBX© bringt Struktur für Deine Ausstellungen, Filmprogramme, Workshops, Vorträge, Videos und Musikkunst. Analoge Exponate können digitalisiert und nachgerüstet werden. Du kannst diese Inhalte abspielen, speichern und von beliebigen Punkten ansteuern und wieder verändern.

MODDOTS

Einen Gegenstand oder ein Exponat interaktiv zu gestalten ist oftmals gar nicht so einfach. Durch unsere MODDOTS ist es ein Kinderspiel. Durch einfaches Aufkleben der DOTS können wir eine Interaktivität herstellen. Mit unserem MODCUBE© können diese DOTS angesteuert werden. Der Cube reagiert auf jeden DOT unterschiedlich, so wie er programmiert wurde. Er kann eine Geschichte erzählen, er kann Aufgaben erteilen oder z.B. Musik abspielen. Gleichzeitig ist unser MODCUBE© in der Lage Dinge in Bewegung zu setzen. Man kann den Cube als eine Art Einhandhörer inklusive Fernbedienung verstehen. Als Beispiel: ein historische Dampflok steht in einem Außenbereich. Ca 10 bis 20 MODDOTS sind an das Objekt angebracht. Über einen etwas größeren DOT startet man das Ereignis. Nun fängt der MODCUBE© an den Besucher entlang des Objektes zu leiten. Berührt man mit dem MODCUBE© die einzelnen DOTS wird er aktiviert. Ist er einmal aktiviert könnte er z.B. Eine Quizfrage stellen. Wie schwer ist das Schwungrad der Dampfmaschine. Über drei Auswahl Taster A,B,C die an dem MODCUBE© verortet sind, kann man nun seine Auswahl treffen. Z.B. Eine Tonne, Drei Tonnen oder 20 Tonnen. Der Cube antwortet. Es kann aber auch einfach nur ein eine Geschichte erzählt werden von dem Bauteil. Auch das Geräusch welches es macht kann der Cube abspielen oder Dinge in bewegung versetzen, Lichter Steuern, etc.





MINDWALKS GmbH, behind the Scene, wo es herkommt...

Mit unseren Eigenentwicklungen und unseren Mod-Produkten sind wir auf dem neuesten Stand der Technik. Nachhaltigkeit und Wiederverwendbarkeit stehen bei uns an erster Stelle. Unsere Ideen und Technik kann immer wieder verwendet, modifiziert, oder aufgerüstet werden. Gerne verleihen wir Dir auch unsere Produkte. Das System bleibt immer das gleiche! Dabei ist das Ganze so einfach. Durch vorgefertigte, individualisierbare Elemente können wir mit Dir gemeinsam Deinen Traum von neuen Interaktionen in Deiner Ausstellung schaffen. Durch unsere langjährige Erfahrung auf dem Gebiet Medientechnik, Design und Bau von Ausstellungen, Museen, Messen und Events sind wir für die Zukunft bestens gerüstet. Wir bauen dabei auf einen spielerischen Ansatz. Denn gespielt wird in jedem Alter gerne. Es ist kein Problem auf die Bedürfnisse oder Interessen der einzelnen Altersgruppen einzugehen. Stell Dir vor Deine Ausstellung, Dein Museum, wird zu einem großen, hoch informativen Spielfeld. Die Spieler sind die Besucher, die sich durch ihr Spiel neues Wissen erarbeiten.

Die Anschaffung neuer Medientechnik, das Bauen und Konzipieren von aufwendigen Exponaten ist oftmals ein kostspieliges Vergnügen. Um den teilweise komplexen Übergang von analogen zu digitalen Methoden zu ermöglichen, helfen wir Dir die Kosten im Rahmen zu halten und garantieren trotzdem für eine außerordentliche Qualität unserer Produkte und Ideen. Unsere Kreativdirektion stellt gemeinsam mit Dir völlig neue Ideen und Konzepte auf, die Deine Ausstellungen nach vorne bringen. Das bedeutet selbst eine 10 Jahre alte Ausstellung kann somit ohne eine komplette Neugestaltung wieder neuen drive kriegen. Uns sind die Synergieeffekte zwischen Digitalität und Präsenz durch interaktive und haptische Wechselwirkungen bekannt, wir achten darauf die Missionen und Visionen des Kunden zu bewahren um Ihre Geschichte und Inhalte auch durch neue digitale Anwendungen authentisch und vollständig zu vermitteln. Unsere Medientechnologen und Programmierer helfen Dir dabei unsere Software so benutzerfreundlich wie möglich auf sie anzupassen. Selbst jemand ohne großartige IT Kenntnisse kann somit Inhalte austauschen und neue Informationen abspeichern und einpflegen.

Völlig neue user Interfaces für die Besucher, berührungsfreie Gestensteuerungen können entstehen. Komplexe Steuerungen von Objekten und interaktiven Exponaten können so angelegt werden das im Nachhinein jeder Parameter noch verändert werden kann. Selbst das Auswerten von Drehungen oder Bewegungen der einzelnen hand-ons ist somit möglich.

Wir verstehen unser Handwerk und sind in der Lage uns in die heutigen und zukünftigen Herausforderungen der Aussteller hineinzusetzen. Gemeinsam erkennen wir die Bedürfnisse des Besuchers, welche durch neue Kulturtechniken im stetigen Wandel sind. Unsere dynamische Sichtweise auf einer der wichtigsten Faktoren beim Vermitteln von neuen Inhalten, dem Storytelling, nehmen wir nicht nur eindimensional wahr. Der Unterhaltungswert und das Bewahren der Aufmerksamkeitsspanne stehen im Vordergrund. Durch unsere vielseitigen Konzepte, Inhalte und Texte zu vermitteln bauen wir einen Spannungsbogen auf, schaffen eine Erzählstruktur und können durch intelligente Überraschungsmomente eine Verbindung zwischen thematisierten Inhalten und dem Besucher herstellen. Mit Hilfe unserer MOD-Interaktions können wir ihre Geschichte mit allen oder bestimmten Exponaten verbinden um gewissen Abschnitte der Geschichte zu untermalen und somit den Besucher an die Inhalte zu binden.

Auf dem Weg zum partizipativem Museum begleiten wir Dich durch Techniken des Mircolearnings, kleine und leicht verständliche Sinneinheiten werden geschaffen um komplexe Sachverhalte auf besonders einfache und einprägsame Weise im Wechselspiel zwischen Bild, Ton, Text, Filme, haptische Interaktionen und Spielspaß zu ermöglichen. Wir achten auf die richtige Mischung an Themen, stellen interessante und teilweise knifflige Fragen um die Lust am lernen zu wecken und die Teilnehmer aktiv an unseren Gedanken teilnehmen zu lassen. Passives Konsumieren von überholten Inhalten gehört der Vergangenheit an, wir fördern aktives Mitdenken und setzen den Besucher in den Modus der Entdeckung. Wir schaffen eine Identität und stellen gleichzeitig Wissen und Wahrheiten, in enger Zusammenarbeit mit Dir öffentlich dar.



MINDWALKS

THE FANCY ROCKET FOUNDATION 

Kontakt

E-mail: post@mindwalks.de
Tel: +49 221 42363485
Fax: +49 221 42363486

MINDWALKS GmbH
Bonner Wall 27
D-50677 Köln

Montag-Freitag
09:00 – 17:00 Uhr

Vertretungsberechtigte Geschäftsführer
Jan Mahlstedt und Hans-Holger Hanson

Amtsgericht Köln, HRB 102561
USt-IdNr. DE 332229736

Wir wünschen gute Inspiration!

