



# Datenblatt für die „360° Bundesliga Show“ des Deutschen Fußballmuseums

## Informationen zur digitalen Anwendung

## Anmerkungen

---

### Typ der digitalen Anwendung

Diese digitale Anwendung wurde für die Vermittlung von IKE gewählt:

- Multimediale Rauminstallation

---

### Beschreibung

- Die „360° Bundesliga Show“ zeigt eine emotionale Zeitreise durch sechs Jahrzehnte Fußball. Sie verbindet eine fiktionale Geschichte mit den historischen Originalbildern von Bundesligaspielen. Via Projection Mapping werden Bilder und Videos auf eine spezielle 360° Leinwand mit mehreren Beamern projiziert.

---

### Vermittlungsansätze

Diese Vermittlungsansätze wurden mit der digitalen Anwendung umgesetzt:

- immersives Format
  - Narration & Storytelling
  - raumbezogener Ansatz
-

---

## Vermittlungsziele

Diese Vermittlungsziele werden mit der digitalen Anwendung verfolgt

- (Nach-)Erleben
- Erfahren
- Aktivierung
- Weitergabe

---

## Charakteristika der Benutzung

Die Benutzung der digitalen Anwendung hat diese Charakteristika:

- Einzel-/Gruppenbenutzung
- offline
- Benutzung von Museumsgeräten

---

## Zugänge

Die digitale Anwendung ist zugänglich:

- im Museum

---

## Hardware & Infrastruktur

Folgende Hardware und Infrastruktur wurde bei der Erstellung und Benutzung verwendet:

- Beamer
  - 360°-Leinwand
  - besondere räumliche Gestaltung
  - Tontechnik
  - Filmtechnik
  - Fototechnik
  - In-Chair-Kopfhörer
  - 180 Grad-Drehbühne (Pre-Show, Main-Show)
-

## Software & Daten

- Audiosoftware
- Bildbearbeitungssoftware
- Videosoftware
- 3D-Mapping-Technologie
- 8D-Sound
- Audiodateien
- Bilddateien
- Filmdateien
- 360°-Film
- Grafik

---

## Beteiligte an der Konzeption (intern + extern)

An der Konzeption der digitalen Anwendung waren beteiligt:

- Konzeption/Entwicklung: Museum (Kuratoren, Leitung), Agenturen (Triad, mach2media)

---

## Budget

Die Kosten für die Entwicklung der Anwendung betragen

- > 140.000 €

---

## Finanzierung

Die Finanzierung der Anwendung wurde ermöglicht durch

- keine Angabe

---

## Folgekosten

Die Kosten für Instandhaltung und Wartung der digitalen Anwendung betragen im Jahr:

- > 5.000 €
-

---

## Zielgruppen

Die digitale Anwendung richtet sich an:

- Museumsbesucher\*innen

---

## Potenzial für die Vermittlung

Das Potenzial des digitalen Angebots hinsichtlich der Vermittlungsmöglichkeiten wird darin gesehen:

- erweiterte Vermittlungsmöglichkeit
- leichtere Veranschaulichung
- größere Attraktivität
- umfassendere Zugänglichkeit
- stärkere Diversifizierung
- neues Publikum gewinnen

---

## Potenzial für das IKE

Das Potenzial des digitalen Angebots hinsichtlich der Pflege und Weitergabe des IKE wird darin gesehen:

- neue Formen des Austauschs
- Einbeziehung neuer Akteursgruppen, veränderte Wahrnehmung/Bewertung

---

## Mehrwerte

Die Mehrwerte des digitalen Angebots werden darin gesehen:

- inhaltliche Weiterentwicklung
- funktionale Weiterentwicklung
- Nutzer\*innenfreundlichkeit

---

## Lessons learned

Das sind die wichtigsten Erfahrungen, die im Zusammenhang mit der Entwicklung und Verwendung der digitalen Anwendung gemacht worden sind:

- Durch die Verbindung unterschiedlicher Kontexte und Wahrnehmungsformen entstehen neue, überraschende Perspektiven. Der\*Die Besucher\*in ist mal Akteur\*in, mal Regisseur\*in und dann wieder Zuschauer\*in.

---

## Weitere Informationen

- keine Angabe
-

## Informationen zum vermittelten IKE

---

### IKE-Bereich

Dieser IKE-Bereich wird von der digitalen Anwendung aufgegriffen:

- Formen gesellschaftlicher Selbstorganisation
  - gesellschaftliche Bräuche, soziale Praktiken, Rituale und Feste
- 

### Bezüge zwischen IKE und Sammlung

Die digitale Anwendung greift folgende Sammlungsbereiche auf:

- Kulturgeschichte
  - Sport
  - Fußball
- 

## Museumsdaten

---

### Museumsname

- Deutsches Fußballmuseum
- 

### Ort

- Dortmund
- 

### Bundesland

- Nordrhein-Westfalen
- 

### Sammlungsgrößenklasse (Anzahl der Objekte)

- 501-5.000
- 

### Besuchszahlengrößenklasse (Anzahl der Besuche 2019)

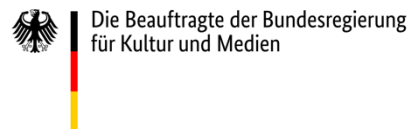
- 100.001-500.000
-

---

Gemeindegrößenklasse (Anzahl der Einwohner*innen vor Ort)	<ul style="list-style-type: none"><li>● &gt; 500.000</li></ul>
Trägerschaft	<ul style="list-style-type: none"><li>● privat: GmbH</li></ul>
Homepage	<ul style="list-style-type: none"><li>● <a href="https://www.fussballmuseum.de/museum">https://www.fussballmuseum.de/museum</a></li></ul>
ISIL-Nummer	<ul style="list-style-type: none"><li>● DE-MUS-134123</li></ul>

---

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

