iPhone Apps vs. Mobile Web

Smartphone-Anwendungen im Museumsbereich

Inhalt

Einführung iPhone Apps
Apps in iTunes und anderen Stores
Analyse & Beispiel

Einführung Mobile Web
Mobile Internetseiten
Analyse & Beispiel

Vergleich

Zusammenfassung und Schlusswort

Einführung iPhone Apps

Definition

App
Anwenderprogramme für Smartphones

Museums-App
Von einem Museum produzierte oder beauftragte App
Richtet sich an Endanwender

iPhone Apps

pop talk
MOBILE COLLECTION
BRUEGEL MEMLING VAN EYCK
chagall
KLEIN
Pinacothèque L'Or des Incas
MUSÉE RODIN WIM DELVOYE
iMuseum
art
TOUR BUDDY Dutch Utopia
F
GRAPHIC DESIGN MUSEUM
9/11 MEMORIAL
PAINTING THE ROCKS
PEQUOT MUSEUM & RESEARCH CENTER
Pinacoteca
Pinacothèque EDVARD MUNCH
FORCES
Smithsonian Institution
THE WITTE MUSEUM
ACCADEMIA
CROCKER Art Museum
LOUVRE
THE NATIONAL GALLERY
NRW-FORUM
PiXPOP
PORTLAND MUSEUM
V&A
Le Giornate del Tiepolo Udine 2010
TOONSEUM
VATICAN MUSEUMS FREE
ITALYGuides.it
ART
Forte dei Marmi
SALA D
eGATE
MUSEUM OF LONDON
LAGUNA ART MUSEUM
R
ART
BRITISH MUSEUM W2G LONDON
DDR SPIEL Free
MoMA
MOAS
MAMBO
ASHMOLEAN
TATE MIROSLAW BALKA HOW IT IS
F.LEGER
SFMOMA
מדעטק
KUUROJEN MUSEO
GAUGUIN
Mdb K
OH Sadaharu Baseball Museum
Exposition BABA BLING
ASIAN
TATE TRUMPS
SALA D
Forte dei Marmi

Andere Anbieter

Google – Android Market

RIM – Blackberry App World

Nokia – Ovi Store

Analyse

Inhalte
Digitale Kunstwerke und Spiele
Photos von Kunstwerken und Objekten
Informationen zu Objekten, Ausstellungen und Museum
Anbindung an soziale Netzwerke oder andere Online-Dienste

Möglichkeiten
Dauerausstellungen/Sonderausstellungen
Inhalte on- oder offline verfügbar
Sensoren, Geolocation...

Technik
Verschiedene Apps für verschiedene Systeme
Programmiersprachen wie Objective-C, C/C++, Java...

Analyse

Potentiale
Stark wachsende Verkaufszahlen bei Smartphones
Mobile Anwendungen werden für Nutzer immer wichtiger
Neue Vermittlungsmöglichkeiten
Stores können sehr effektiver Vertriebsweg sein
Attraktive Zielgruppe
Viele technische Möglichkeiten

Risiken
Hohe Anfangsinvestition
iTunes: Apple als Kontrollinstanz
Viel Konkurrenz
Negative Resonanz
Hoher Aufwand für Änderungen und Updates

Beispiel iPhone App: „Louvre“

Link zum Video
http://www.youtube.com/watch?v=bKft-RDbc40

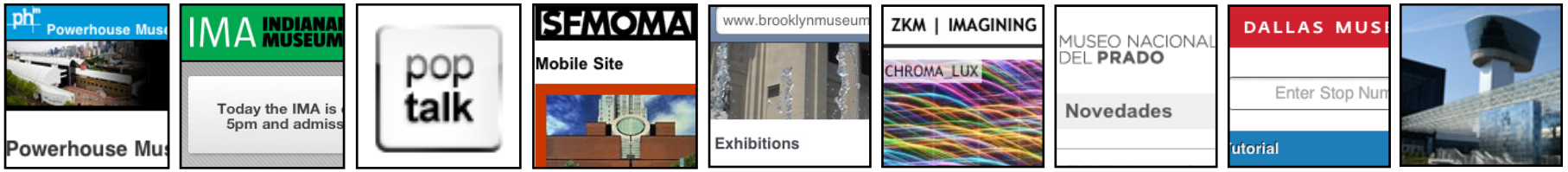
Einführung Mobile Web

Definition Mobile Web

Mobile Web
Für Smartphones optimierte Webseiten

Mobile Web im Museumsbereich
Von einem Museum produzierte oder beauftragte Website
Richtet sich an Endanwender

Web Apps


Powerhouse Mus
Powerhouse Mus
IMA INDIANA MUSEUM
Today the IMA is
5pm and admiss
pop talk
SFMOMA
Mobile Site
www.brooklynmuseum
Exhibitions
ZKM | IMAGINING
CHROMA_LUX
MUSEO NACIONAL DEL PRADO
Novedades
DALLAS MUSE
Enter Stop Num
utorial

Analyse

Inhalte
Digitale Kunstwerke und Spiele
Photos von Kunstwerken und Objekten
Informationen zu Objekten, Ausstellungen und Museum
Anbindung an soziale Netzwerke oder andere Online-Dienste

Möglichkeiten
Dauerausstellungen/Sonderausstellungen
Inhalte online verfügbar
Sensoren (eingeschränkt), Geolocation...

Technik
Anpassung an verschiedene Geräte einfacher
Web-Programmierung mit HTML, PHP, Jacascript...

Analyse

Potentiale
Stark wachsende Verkaufszahlen bei Smartphones
Mobile Anwendungen werden für Nutzer immer wichtiger
Großes Entwicklungspotential

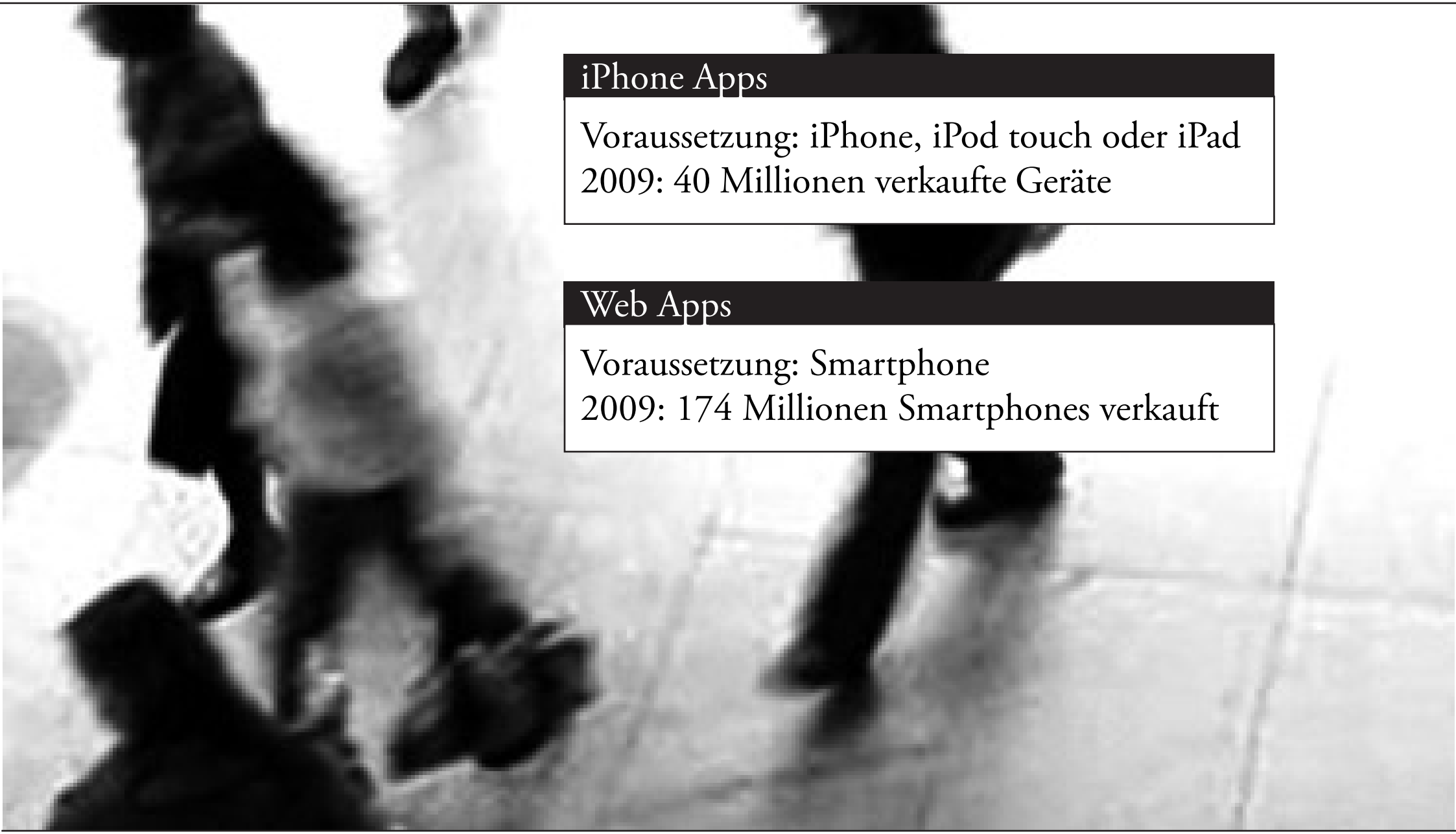
Risiken
Wird im Netz nicht gefunden
Lange Warte-/Ladezeiten bei Verwendung
Mögliche Empfangsprobleme

Beispiel Web Apps: „ZKM“

Link zum Video:
http://www.youtube.com/watch?v=MKFbYf5-rmc

Vergleich

Nutzer



iPhone Apps

Voraussetzung: iPhone, iPod touch oder iPad
2009: 40 Millionen verkaufte Geräte

Web Apps

Voraussetzung: Smartphone
2009: 174 Millionen Smartphones verkauft

Inhalte

iPhone Apps

Bilder, Texte, Video- und Audiomaterial...
Nutzung sämtlicher Gerätefunktionen

Mobile Web

Bilder, Texte, Video- und Audiomaterial...
Nutzung geräteübergreifender Funktionen

Design

iPhone Apps

Gleiches Seitenverhältnis
In der Praxis viele gute Beispiele

Mobile Web

Viele verschiedene Formate
In der Praxis unterschiedliche Qualitäten

Marketing

iPhone Apps

Publikumswirksame Nachricht
Relativ einfaches Marketing

Mobile Web

Nachricht erregt weniger aufsehen
Werbung für App aufwendiger

Internetanbindung

iPhone Apps

Zum Herunterladen nötig
Zum Betrieb teilweise nötig/vorteilhaft

Mobile Web

Herunterladen generell unnötig
Zum Betrieb immer nötig

Veröffentlichung

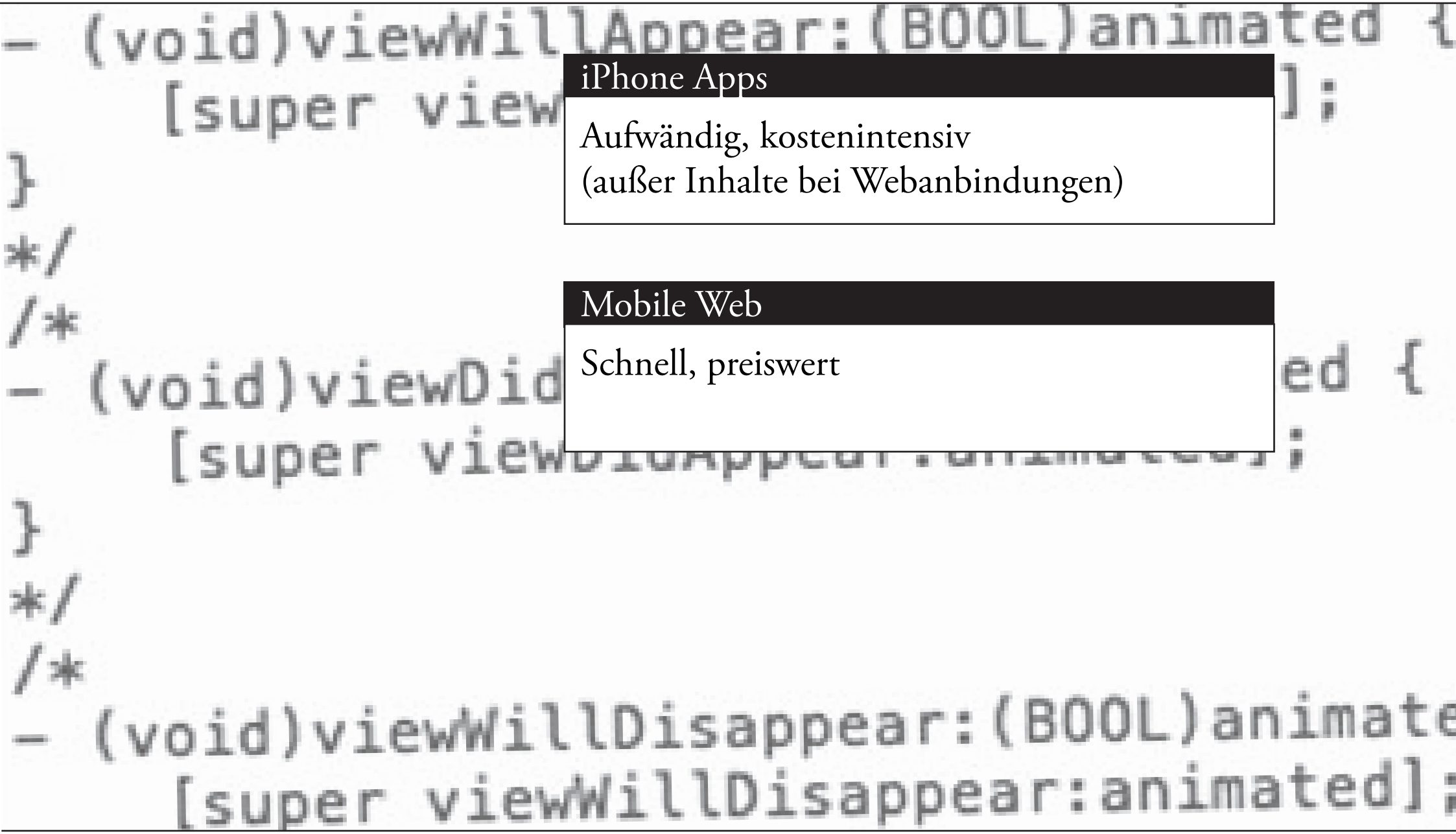
iPhone Apps

Ausschließlich im App Store in iTunes
Können von Apple wieder entfernt werden

Mobile Web

Im Internet
Keine Kontrollinstanz

Änderungen & Updates



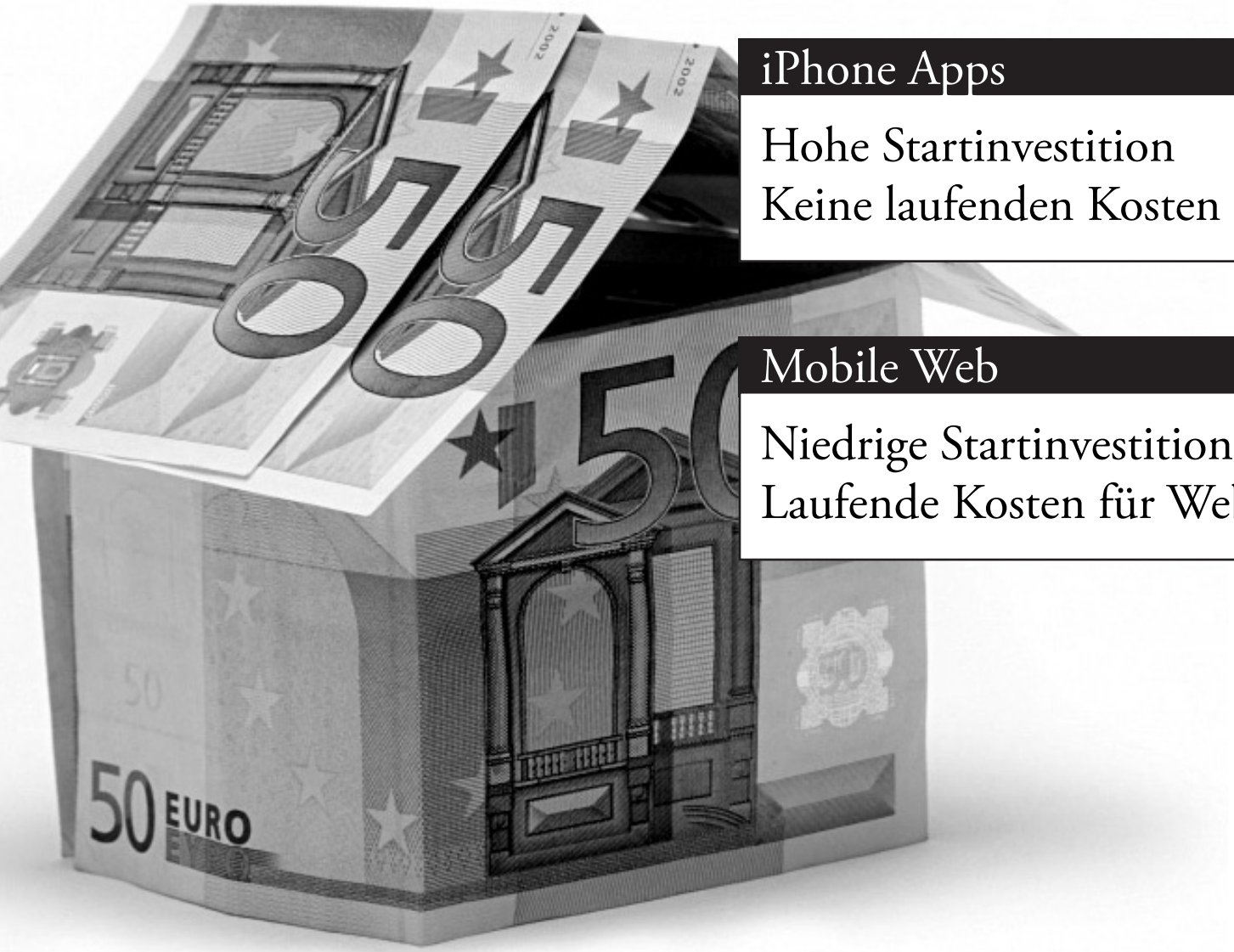
iPhone Apps

Aufwändig, kostenintensiv
(außer Inhalte bei Webanbindungen)

Mobile Web

Schnell, preiswert

Kosten



iPhone Apps

Hohe Startinvestition
Keine laufenden Kosten

Mobile Web

Niedrige Startinvestition möglich
Laufende Kosten für Webspace

Zusammenfassung und Schlusswort

Zusammenfassung

Anzahl
ca. 100 Apps im iTunes Store & 6 Apps in anderen Stores
ca. 10 mobile Internetseiten

Beide Möglichkeiten
... haben Vor- und Nachteile.
... werden zunehmend öfter genutzt

Persönliche Einschätzung

Erwartungen
Schnell wachsende Anzahl insgesamt
Andere Plattformen (z.B. Android) und Internet-Anwenungen werden wichtiger
Smartphone Apps und Mobile Web werden sich ähnlicher

Schlüssel zur erfolgreichen App
Technische Innovationen
Eigenes Vermittlungskonzept
Zielgruppenorientiertes Marketing
Teil eines Gesamtkonzeptes