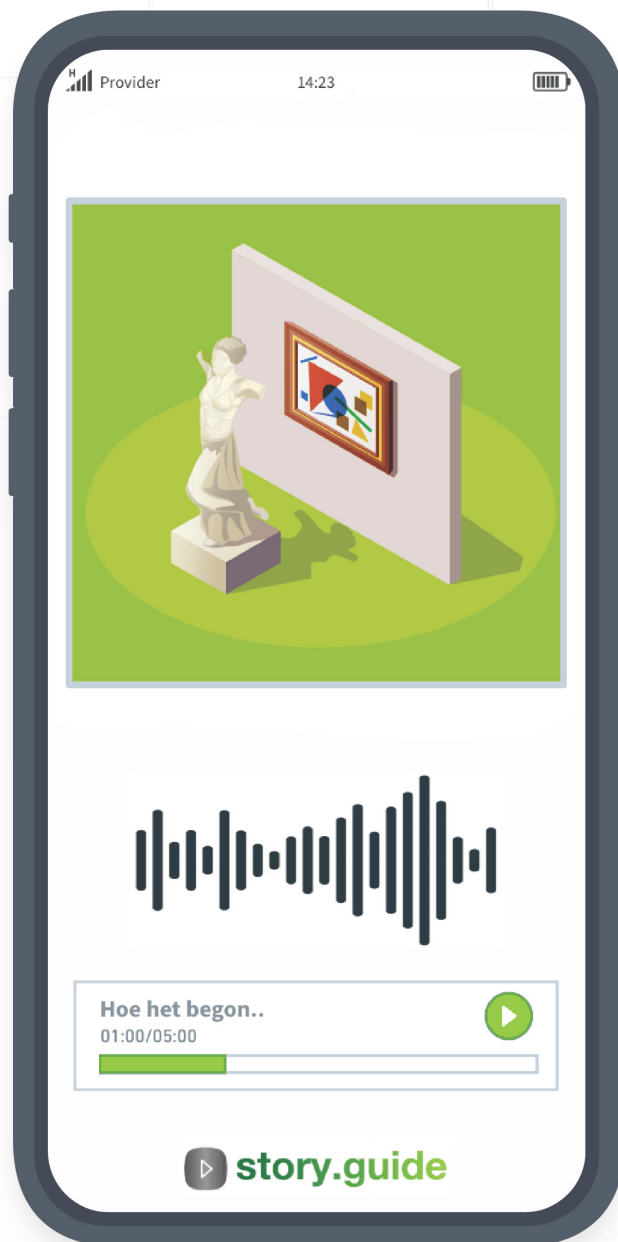


De audiotour met een verhaal

Breng beleving naar je museum



De vier voordelen voor het museum

Story.guide is een audiotour in verhaalvorm

Enthousiaste bezoekers

Een audiotour in verhaalvorm brengt emotie, een verhaal brengt de expositie tot leven, een verhaal brengt beleving

Extra inkomsten

Extra inkomsten in de vorm van microtransacties en meer verkoop van souvenirs en consumpties

Terugkerende bezoekers

Met nieuwe verhalen kunnen bezoekers het museum nog een keer beleven:
`next time, in this museum..!`

Gratis voor bezoeker EN museum

Van het museum wordt alleen input voor de tour gevraagd, de rest verzorgen wij

Het stappenplan

Hoe het werkt

Het maken van een story.guide audiotour gebeurt in 3 stappen. Na deze stappen is de tour klaar voor gebruik, en kunnen je bezoekers er direct van genieten.

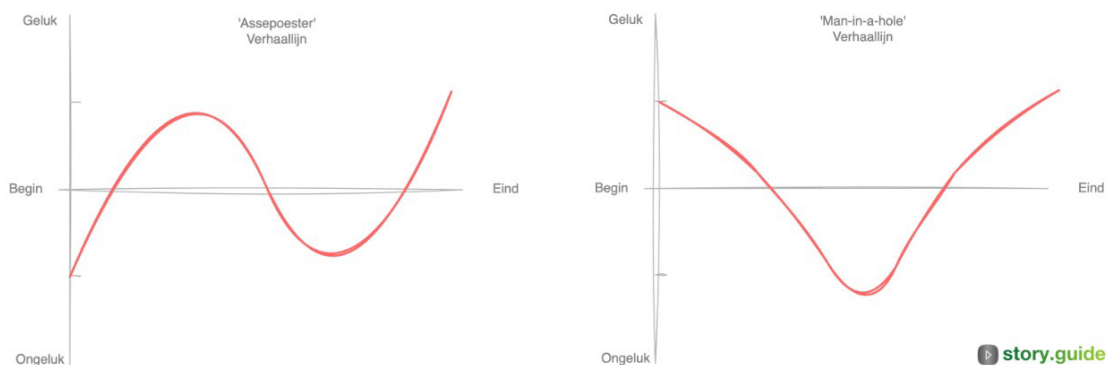
Stap 1. Inspiratie

We beginnen met het begrijpen en beleven van de tentoonstelling. Wat zijn de sleutelstukken, waar liggen de verhaallijnen. Deze stap voeren we samen met het museum uit, uiteraard zit daar de kennis en ervaring.

Stap 2. Het verhaal

Story.guide stelt een dynamisch verhaal samen. Een verhaal waarmee de bezoeker het museum gaat beleven. Het dynamische bestaat er uit dat het verhaal korter of langer gemaakt kan worden, afhankelijk van hoeveel tijd de bezoeker heeft. Dus ook als een bezoeker korter de tijd heeft blijft het verhaal kloppen, maar dan misschien met een paar scenes minder.

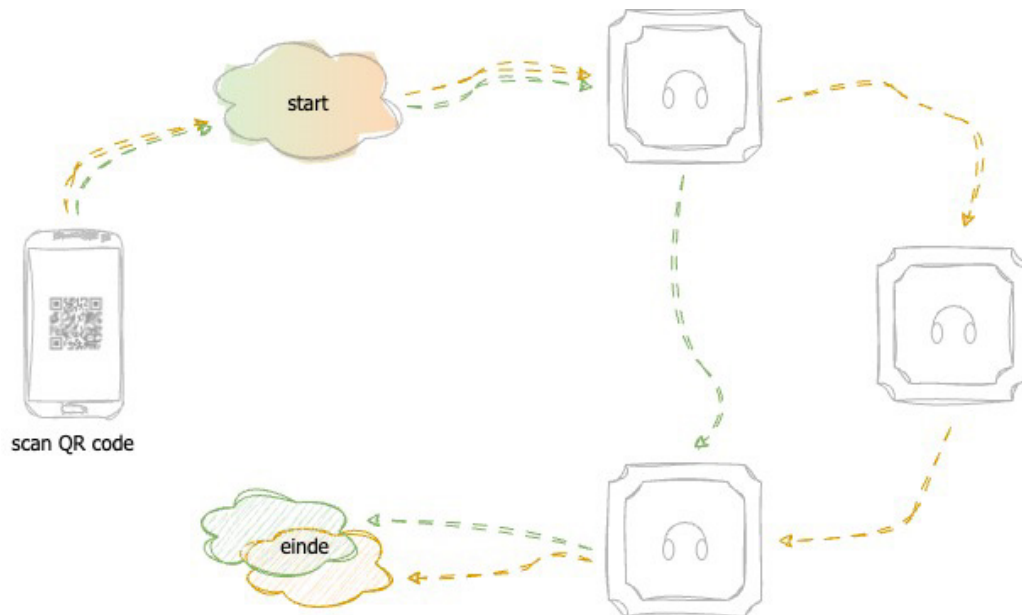
Story.guide maakt gebruik van verhaallijnstructuren die door Disney gebruikt worden, om te zorgen voor een pakkend verhaal.



Twee veelgebruikte verhaallijnen

Stap 3. De app

Nu het verhaal en de routes klaar zijn wordt de audiotour ingesproken en in de story.guide app gezet. Alles wat er nu nog nodig is is een bord met de QR code die bezoekers de app laat openen. Klaar voor gebruik!



Het dynamische verhaal in het museum

Vragen en antwoorden

Is mijn museum/tentoonstelling geschikt voor story.guide?

Wij geloven dat in elke tentoonstelling een verhaal zit. Het korte antwoord is dus: ja! Het kan zijn dat niet het hele museum in één verhaal te vangen is. Bijvoorbeeld omdat de collectie daarvoor te groot is, of teveel uiteen loopt. In dat geval kunnen we kijken naar het maken van verschillende tours ('afleveringen'), of alleen de rode lijn in een verhaal zetten.

Mocht je twijfelen, dan komen we graag kijken naar de mogelijkheden!

Wat heeft de bezoeker nodig om een story.guide tour in mijn museum te beluisteren?

Wij willen de tours zo laagdrempelig mogelijk maken. Het enige dat een bezoeker daarom nodig heeft is een telefoon en, eventueel, een koptelefoon (audio kan ook via de telefoon speaker worden afgespeeld op een in te stellen volume).

Bij binnenkomst kan de bezoeker de QR code van een door ons geplaatst bord scannen, en daarmee wordt automatisch de app geopend en kan de tour gestart worden.

Mocht de bezoeker geen telefoon bij zich hebben en toch de tour willen volgen, dan kan overwogen worden om leentelefoons aan te bieden.

Wat is er nodig vanuit het museum om een tour te laten maken?

Het verhaal, het inspreken, en de app worden door story.guide verzorgd. Van het museum vragen wij input voor het maken van de tour (denk aan een rondleiding en het beantwoorden van vragen) en een plek om een bord met QR code te plaatsen.

Hoe lang duurt het om een audiotour te laten maken?

Uiteraard hangt het af van verschillende dingen zoals de grootte van de tentoonstelling en specifieke wensen, maar in de regel is een audiotour binnen 4 weken beschikbaar. Dit is mogelijk doordat de story.guide app generiek is opgezet en de tijd daarom zit in het samenstellen en inspreken van de tour.

Zie ook de beschrijving van het stappenplan hierboven.

Wat is een 'dynamisch verhaal dat zich aanpast aan de bezoeker?

Niet iedere bezoeker heeft evenveel tijd en niet iedere bezoeker heeft dezelfde behoeftes. Story.guide maakt het daarom mogelijk voor de bezoeker om zelf aan te geven hoeveel tijd hij/zij ongeveer te besteden heeft, en de tour past zich daaraan aan.

Dit werkt door het verhaal zo op te zetten dat de hoofdverhaallijn altijd intact blijft, maar dat er geschoven kan worden met verhaalelementen. Zo kan een bezoeker met minder tijd bijvoorbeeld een deel van het verhaal overslaan, zonder dat dit het hoofdverhaal beïnvloedt.

Wat zijn de voordelen van story.guide ten opzichte van een traditionele audiotour?

Om de verschillen duidelijker te maken kun je op pagina 8 van dit document kijken, maar in het kort komt het er op neer dat story.guide de bezoeker meeneemt in een verhaal. Dus niet: plek, uitleg, volgende plek, volgende uitleg. In plaats daarvan een verhaal dat de bezoeker meeneemt langs de museumstukken. Wij geloven dat dit voor een bijzondere beleving zorgt en daarnaast andere voordelen met zich meebrengt. Zo kan het verhaal snel aangepast worden als daar reden toe is. Denk daarbij aan het aanpassen van promoties die in de tour verwerkt zijn, maar ook aan het spreiden van drukte door bezoekers via een alternatief pad te leiden dat opstoppingen voorkomt.

Welke mogelijkheden tot extra inkomsten zijn er?

De audiotour wordt gratis gemaakt, en is ook gratis voor bezoekers. Extra inkomsten kunnen gegenereerd worden door bijvoorbeeld:

- Stimuleren van verkoop van souvenirs etc door de shop in het verhaal op te nemen en/of kortingsbonnen aan te bieden
- Stimuleren van verkoop van eten en drinken etc door het cafe/restaurant/etc in het verhaal op te nemen en/of kortingsbonnen aan te bieden
- De verhuur van leentelefoons en/of koptelefoons. De app kan op iedere telefoon of tablet gebruikt worden, maar mocht de bezoeker een leentelefoon willen gebruiken (bijvoorbeeld voor een kind) of een koptelefoon, dan kan dit gefaciliteerd worden
- Na afloop van de tour wordt om een donatie gevraagd, die ten goede komt aan het museum
- Stimuleren van terugkerende bezoekers via 'teasers' voor volgende afleveringen
- Stimuleren van extra bezoekers door de positieve ervaring van bezoekers die over de beleving vertellen

Wat is het verdienmodel van story.guide?

Wij geloven in de kracht van onze verhalen. Wij gaan daarom uit van een 'pay-what-you-want' in combinatie met een 'after-pay' model. Dat klinkt ingewikkeld, maar betekent in de praktijk simpelweg dat:

- De bezoeker gratis de tour kan volgen
- Achteraf besluit of hij/zij iets wil betalen
- Zelf besluit hoeveel hij/zij betaalt

De inkomsten hiervan worden verdeeld tussen het museum en story.guide. Daarnaast zijn er voor het museum mogelijkheden tot het genereren van extra inkomsten (zie ook hierboven), waarbij story.guide een vergoeding ontvangt.

Wie schrijft de verhalen voor de tours?

De verhaallijnen voor de tour worden in samenwerking met het museum opgezet. Daarbij wordt een professionele story teller gebruikt om het geheel zo aansprekend mogelijk te maken.

Wie spreekt de tours in en welke talen zijn beschikbaar?

De tours worden door stemacteurs ingesproken. Verschillende talen kunnen in overleg aangeboden worden. Daarbij is in principe elke taal mogelijk, zo lang we maar een goede vertaler en spreker kunnen vinden!

story.guide

Story.guide en traditionele audiotours

Wat zijn de verschillen en wat maakt story.guide de moeite waard

Traditionele audiotour

De audiotour zoals we die kennen

- ✓ Uitleg per museumstuk
- ✓ Voor iedereen hetzelfde
- ✓ Investering in audio apparatuur
- ✓ Investering vooraf van museum
- ✓ Kostenpost

Story.guide

Verhalend en dynamisch

De tour waar we trots op zijn

- ✓ Een verhaal laat de bezoeker je museum beleven
- ✓ De bezoeker geeft wensen op, de tour volgt
- ✓ Gebruikt telefoon van de bezoeker
- ✓ Wordt gratis gemaakt
- ✓ Mogelijkheden tot extra inkomsten (stimulering verkoop, donaties, etc)

Geavanceerde mogelijkheden (in overleg)

- ✓ Dynamische tour op basis van interesse, leeftijd, etc
- ✓ Real-time druktespreiding
- ✓ Collaborative art (bezoekers werken samen aan kunstwerk)
- ✓ Uitgebreide analytics van museumbezoeken
- ✓ Promotie van tentoonstellingen

Over story.guide

Story.guide is ontstaan vanuit de behoefte om tentoonstelling meeslepender en interessanter te maken (en uit de frustratie over saaie audiotours).



Jorma de Ronde

Oprichter

Eerst gepromoveerd in de bioinformatica (toepassen van computers bij medische vraagstukken, kort door de bocht), daarna 10 jaar gewerkt als data consultant. Na het academische en het commerciële, kan nu eindelijk de culturele passie naar voren komen!



Alexandra Smith

Extern adviseur story telling

Van huis uit neerlandica en theaterwetenschapper. Werkt de afgelopen 16 jaar als zelfstandig storyteller en story coach voor bedrijven, gemeentes en de kunst- en cultuursector.

Om contact op te nemen kun je terecht op de website: <https://story.guide>