

museum4punkt0

Digitale Strategien für das Museum der Zukunft.



Herbsttagung der Fachgruppe Dokumentation des Deutschen Museumsbundes,
Berlin, 16. Oktober 2018

Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Franziska Diehr



Stiftung
Preußischer Kulturbesitz

Gliederung

Eckdaten

Aufgaben und Ziele

Beteiligte Partner

Struktur des Projekts

Teilprojekte

Gemeinsamer Objektkatalog

Eckdaten

- National angelegtes Verbundprojekt
- Laufzeit: 2017 – 2020
- Förderung: Bundesbeauftragte für Kultur und Medien aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestags
- Fördermittel: insges. 15 Mio. €

Aufgaben und Ziele

- Entwicklung, Erprobung und Evaluation digitaler digitalen Vermittlungs- und Kommunikationsangebote wie
 - Virtual- und Augmented Reality,
 - 3D-Digitalisierung,
 - Gamification,
 - weitere Formen der digitalen Kommunikation
- breite Nachnutzungsmöglichkeiten für Kultureinrichtungen durch offene Standards und Lizenzen

Beteiligte Partner

- Vernetzung von Kulturinstitutionen verschiedener Sparten, Größen und institutionellen Strukturen



Projektstruktur



Teilprojekte



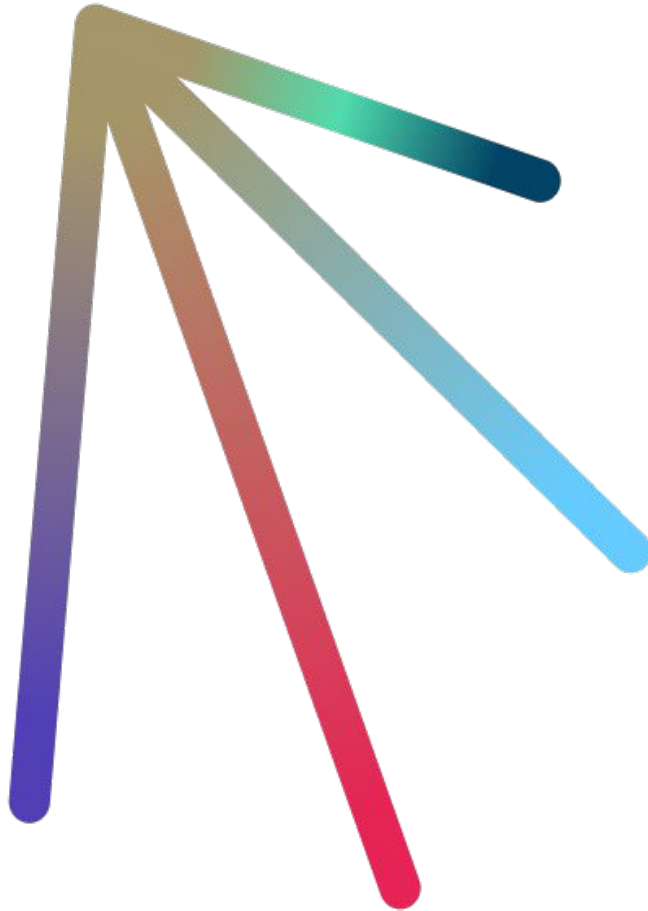
DIGITAL ERFAHRBARE VISITOR JOURNEY Staatliche Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz

Ziel: Vielfältige Kontaktpunkte zw. Besuchern und Museum schaffen und digital unterstützen

Umsetzung: Entwickelt digitale Leit-, Informations- und Orientierungssysteme sowie Vermittlungsangebote auf der Basis intensiver Nutzer- und Rezeptionsforschung



Teilprojekte



MIGRATIONSGESCHICHTE DIGITAL ERLEBEN Deutsches Auswandererhaus Bremerhaven

Ziel: Klassische Formen der Vermittlung von Migration durch persönliche Kommunikation mit realen und virtuellen Besuchern ergänzen

Umsetzung: Experimente mit digitalen Erzählformaten und Mixed-Media-Installationen

Teilprojekte

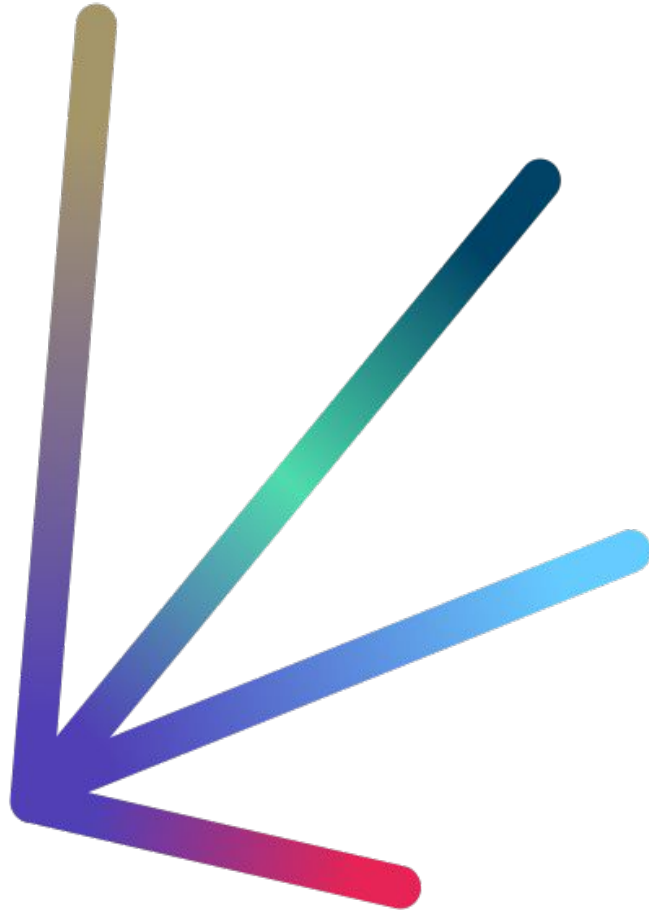


3D-DIGITALISIERUNG UND -VISUALISIERUNG Deutsches Museum für Naturwissenschaft und Technik

Ziel: Entwicklung und prototypische Umsetzung von Methoden und Techniken, die den effektiven Einsatz von 3D-Technologien im musealen Kontext ermöglichen

Umsetzung: Prüft Hürden und Chancen im Einsatz von Laserscans, 3D-Re-Engineering und Computertomographie

Teilprojekte



FASTNACHT IM VIRTUELLEN RAUM

**Museum Narrenschopf Bad Dürkheim &
Fasnachtsmuseum Schloss Langenstein**

Ziel: Fastnacht als gelebte, kulturelle
Ausdrucksform digital erfahrbar machen &
ganzjährige Teilhabe an regional verwurzelten
Bräuchen ermöglichen

Umsetzung: Experimente mit
Mixed-Reality-Präsentationen und
Mechanismen sozialer
Medien

Teilprojekte



CITIZEN SCIENCE DIGITAL

Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz

Ziel: Einblicke in hypothesengetriebene, empirische Forschung geben, Wissenschaft transparent vermitteln und gemeinsam mit der Öffentlichkeit gestalten

Umsetzung: Testet VR-/AR-Formate und Visualisierungs-methoden für große Sammlungskomplexe

Teilprojekte

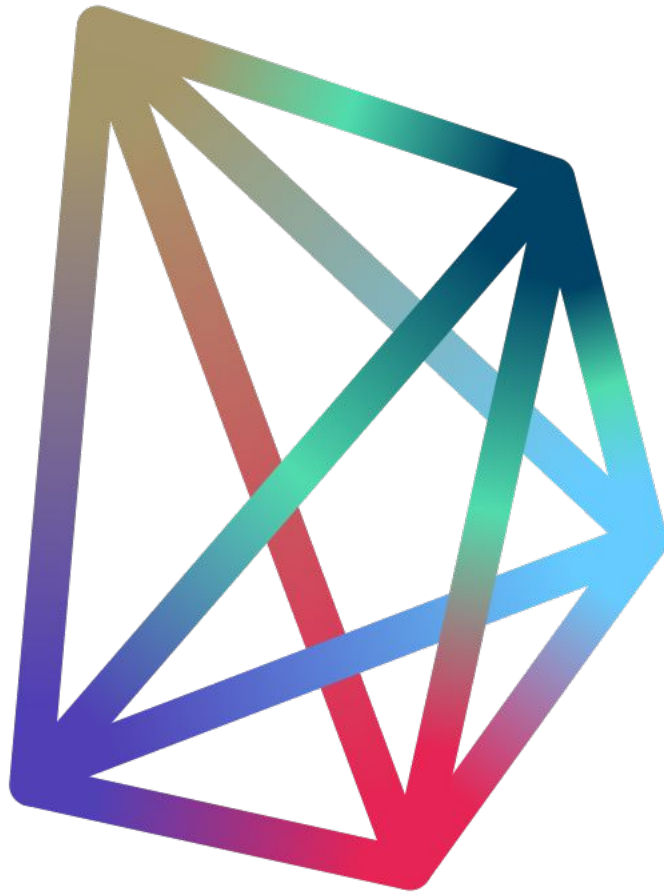


DER HUMBOLDT'SCHE KOSMOS DIGITAL Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss

Ziel: Wissensbildung im Museum öffnen,
Dialog anregen, Orientierung bieten

Umsetzung: Arbeit mit Gaming-und
Gamification-Prinzipien sowie
multiperspektivischen Videoformaten

Teilprojekte



V- VIRTUELLER RAUM

Stiftung Preußischer Kulturbesitz

Ziel: Präsentation und Vermittlung der im Verbundprojekt entwickelten Prototypen, Erkenntnisse und Dokumentationen

Umsetzung: 1) Dynamische Webplattform mit redaktioneller Betreuung, Blogelementen und Showcases, 2) Gemeinsamer Objektkatalog

V-Modul 1: dynamische Webplattform

24. Sep 2018

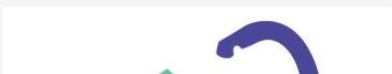


AUSFLUG DER BESONDEREN ART: VIRTUAL REALITY TRIP IN DEN BODEN

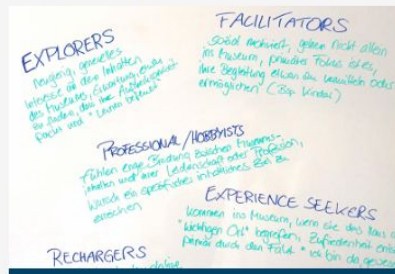
Die Virtual-Reality-Installation »Abenteuer Bodenleben« ermöglicht vom 2. bis zum 14. Oktober 2018 in Görlitz einen einzigartigen Ausflug in die Welt der Bodentiere.

[mehr lesen](#)

13. Aug 2018



23. Aug 2018



AUDIENCES FIRST, DIGITAL SECOND.

Wie wir motivationsbasierte Besucher- und Nutzerforschung in den Staatlichen Museen zu Berlin zum Entwickeln und Erproben digitaler Vermittlungsformate nutzen.

[mehr lesen](#)

05. Aug 2018



17. Aug 2018



LANGE NACHT DER MUSEEN: AUGMENTED REALITY IN DER GEMÄLDEGALERIE

<http://www.museum4punkt0.de>

Webseite mit redaktioneller Betreuung, Blogelementen und Showcases

V-Modul 2: Gemeinsamer Objektkatalog

Der Katalog als frei zugängliche Online-Plattform

- Präsentation digitalisierter und digital erschaffener Objekte
- heterogene Objekttypen:
 - Lebewesen, Oral-History Interviews, Filme von Fastnachtsbräuchen, Gemälden und technische Geräten

→ Modellierung einer gemeinsamen Wissensbasis

Gemeinsamer Objektkatalog

Der Katalog der digitalen Vermittlungsformate

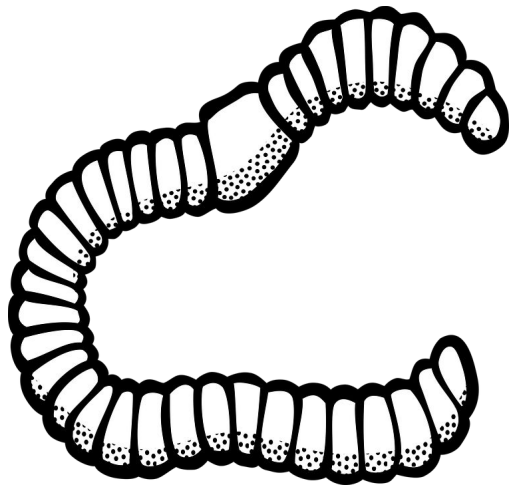
- wie katalogisiert man eine VR-Anwendung?
- heterogene Objekttypen:
 - Virtual und Augmented Reality, Chatbots, webbasierte Interaktionsformate, Citizen Science Anwendungen, Browsergames

→ Metadatenschema zur Beschreibung und Dokumentation digitaler Vermittlungsformate

Gemeinsamer Objektkatalog

Kontextualisierung digitaler Objekte und Anwendungen

- Verknüpfung von Sammlungsobjekten, Prozessen und digitalen Anwendungen



3D-Modellierung

Bodentier App des SMNG



© .hapto

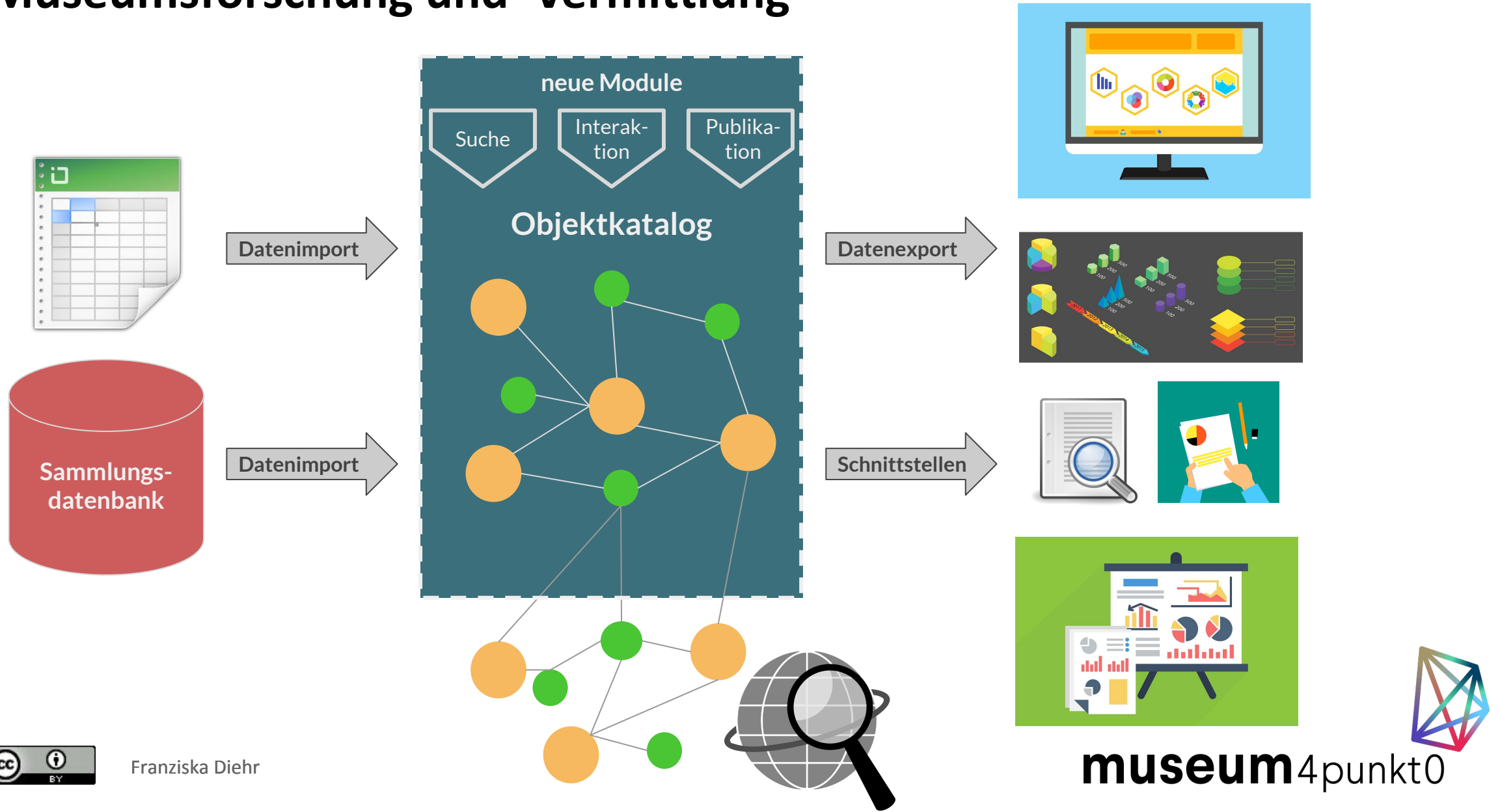


Franziska Diehr

museum4punkt0



Der Katalog als prototypische virtuelle Umgebung für Museumsforschung und -vermittlung



museum4punkt0

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Franziska Diehr

Digital Resource Assessment

Stiftung Preußischer Kulturbesitz

Paderborner Str. 2

10709 Berlin

f.diehr@smb.spk-berlin.de



@FranziDiehr

<http://museum4punkt0.de/>



@museum4punkt0



Präsentation

<https://goo.gl/vkbyz9>

Creative Commons Namensnennung 4.0 Internationale Lizenz



Franziska Diehr

Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages