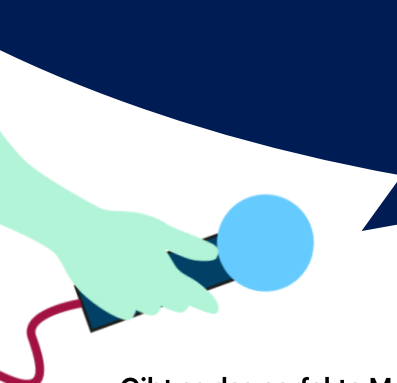





# Objektedating? Spielend im Museum!

## Entwicklung bis Nachnutzung: App-Vorstellung & Diskussionen



 **Mittwoch, der 14.04.2021,  
14 - 16 Uhr**  
 **Online-Veranstaltung  
mit Webex**  
 **Anmeldung über:**  
<https://www.museum4punkt0.de/events/objektedating-spielend-im-museum/>

### Gibt es das perfekte Match mit dem Museumsobjekt?

Das verrät die App „Ping! Die Museumsapp“, konzipiert und entwickelt vom museum4punkt0-Teilprojekt der Stiftung Humboldt Forum. Der Code der Anwendung ist frei verfügbar und das Team des Badischen Landesmuseums hat die App bereits nachgenutzt. Wir wollen mit Kurator\*innen, Entwickler\*innen, Tester\*innen und (Nach)nutzer\*innen die App kennenlernen und Fragen wie die folgenden diskutieren:

- Welche Besucher\*innen möchte/kann ein Museum mit dieser App erreichen?
- Welche Technologien wurden genutzt?
- Was halten Kurator\*innen vom spielerischen Umgang mit Museumsinhalten?
- Mit welchen Texten wird das Publikum erreicht?
- Wie gestaltet sich eine iterative Entwicklung im Museum?
- Wie gelingt eine partizipative Nachnutzung?

### Programm

- Begrüßung & Einführung, Dr. Silke Krohn, Stiftung Preußischer Kulturbesitz
- „Ping! Die Museumsapp“ – Das Museum personalisieren!, Lavinia Frey, Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss; Tom Lilge, gamelab.berlin der Humboldt-Universität zu Berlin
- Podiumsdiskussion: Spielerisch Museen entdecken?!, Lavinia Frey, Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss; Tom Lilge, gamelab.berlin der Humboldt-Universität zu Berlin; Dr. María López-Fanjul, Skulpturensammlung und Museum für Byzantinische Kunst im Bode-Museum; Prof. Dr. Isabelle Dolezalek, Universität Greifswald
- Testen, testen, testen!!!, Dr. Christian Stein, gamelab.berlin der Humboldt-Universität zu Berlin: Erkenntnisse & Fishbowl-Diskussion
- Nachnutzen & mit Bürger\*innen weiterentwickeln, Christiane Lindner & Dr. Johannes Bernhardt, Badisches Landesmuseum: Berichte & Fishbowl-Diskussion

Konzeption & Moderation: Dr. Silke Krohn

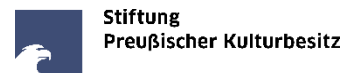
Mitarbeit: Dr. Maite Kallweit, Mira Hofmann & Julia Rhein

Technischer Support: Andreas Richter

Im Projekt museum4punkt0 erproben Kulturinstitutionen gemeinsam Einsatzmöglichkeiten digitaler Technologien für neue Arten des Lernens, Erlebens und Partizipierens im Museum.

Zu der Reihe museum4punkt0 | impulse laden wir alle interessierten Kolleg\*innen aus dem Kulturbereich zum Austausch und in Workshops zu Praxisfragen, aktuellen Themen der digitalen Vermittlung und Technologien für Museen ein.

Mehr Informationen zum Projekt:  
[www.museum4punkt0.de](http://www.museum4punkt0.de)



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages