Visitor Journeys neu gedacht – digitale Erweiterung des Museumsbesuchs

Staatliche Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz

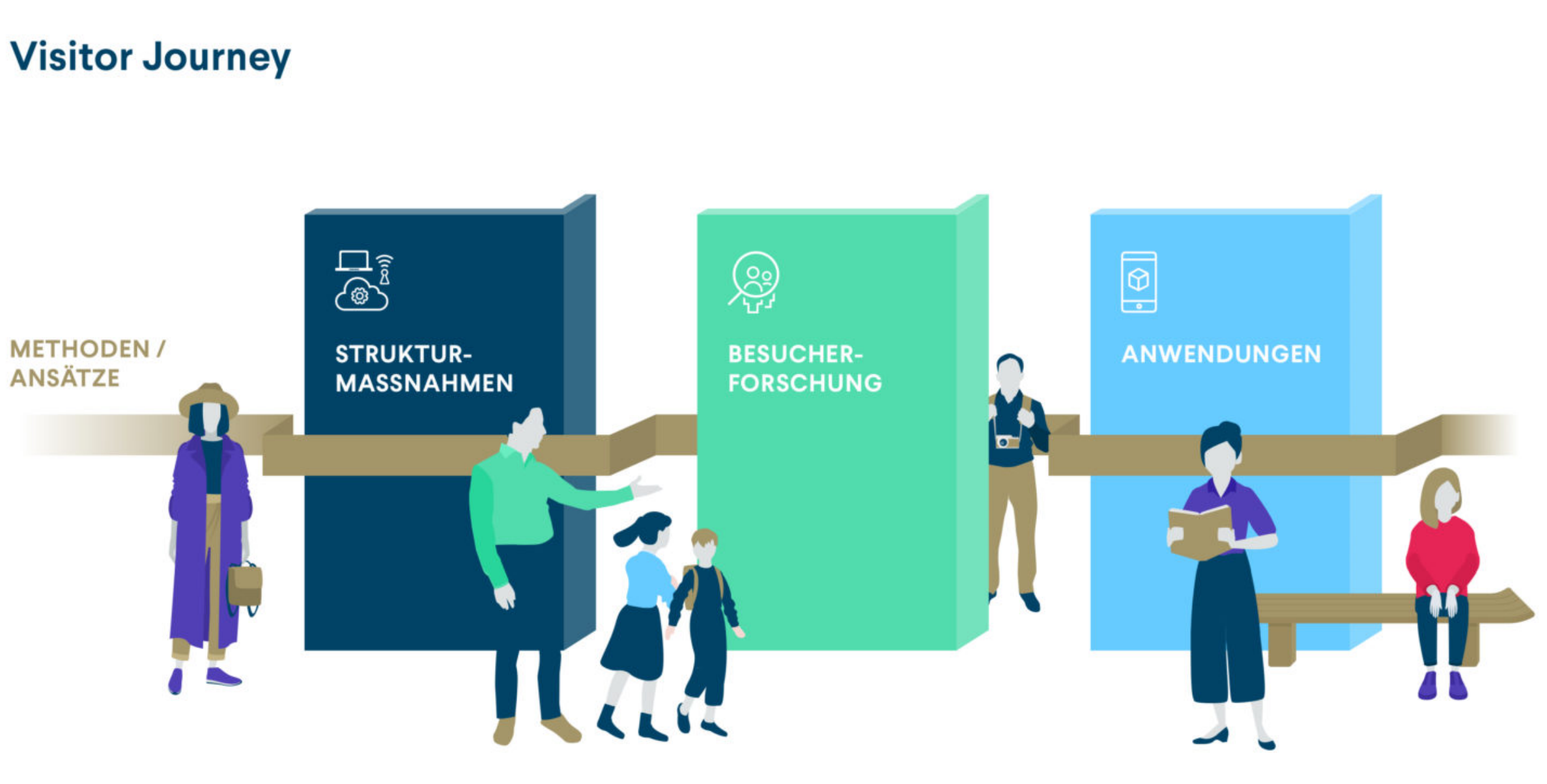
Vor, während, nach dem Besuch – erprobt wird, wie sich vielfältige Kontaktpunkte zum Museum durch neue digitale und immersive Technologien gestalten lassen.

Mit Klick auf den Playbutton stimmen Sie zu, dass an dieser Stelle Inhalte von YouTube und damit verbundenen Diensten geladen werden. Mehr dazu in unserer Datenschutzerklärung.

Film zum Teilprojekt – Visitor Journeys neu gedacht. Die digitale Erweiterung des Museumsbesuchs – der Staatlichen Museen zu Berlin.

Im Teilprojekt der Staatlichen Museen zu Berlin „Visitor Journeys neu gedacht“ untersuchen wir, wie digitale Technologien auf sinnvolle Weise für die Erweiterung des Museumsbesuchs eingesetzt werden können. Die Diversität unseres Publikums sowie seiner Erwartungen an unsere digitalen Anwendungen ist uns dabei ein besonderes Anliegen. Entsprechend möchten wir die nötigen infrastrukturellen Voraussetzungen schaffen, um dieser Vielfalt gerecht zu werden. Auch unsere Teamstruktur richten wir daraufhin aus.

Im Sinne eines holistischen Verständnisses zeitgenössischer Museumsarbeit definieren wir die Bereiche BesucherInnen-Forschung, digitale Anwendungen und Strukturmaßnahmen als wesentliche Säulen des Teilprojektes. In ihrem Zusammenspiel schaffen sie die Grundlage für die verschiedenen Kontaktpunkte zwischen Museums-BesucherInnen, NutzerInnen digitaler Anwendungen und dem Museum selbst. Gemeint sind die Arten und Weisen, wie BesucherInnen mit dem Museum und den musealen Inhalten vor, während und nach dem Besuch interagieren: die Visitor Journey.



Grafik: Staatliche Museen zu Berlin / A. Greive

Mit ihren 15 Sammlungen, vier Instituten und einer gemeinsamen Generaldirektion bilden die Staatlichen Museen zu Berlin (SMB) eine weltweit einmalige Museumseinheit. Seit ihrer Gründung im Jahr 1830 sammeln, bewahren und erforschen sie Kunst- und Kulturzeugnisse der Menschheitsgeschichte – von ihren Anfängen bis in die Gegenwart. Um die Sammlungen noch zugänglicher zu machen, sie für alle gesellschaftlichen Gruppen zu öffnen und diese aktiv miteinzubeziehen, werden die im Programm der SMB enthaltenen Ausstellungen, Veranstaltungen und Vermittlungsangebote möglichst vielfältig ausgerichtet.

Im Teilprojekt „Visitor Journeys neu gedacht“ liegt unser Fokus darauf, die Museumserfahrungen an den Wünschen und Bedürfnissen der BesucherInnen zu orientieren. Mithilfe digitaler Technologien möchten wir neue Möglichkeiten schaffen, sich Ausstellungsobjekte und Wissen zu erschließen. Die Staatlichen Museen zu Berlin sind Orte des Lernens und der Kommunikation. Entsprechend sollen sie ein möglichst breitgefächertes Publikum ansprechen. Durch die Einbindung digitaler Vermittlungs- und Kommunikationsangebote folgt das Teilprojekt „Visitor Journeys neu gedacht“ dieser Vision.

Das individuelle Besuchserlebnis beginnt bereits mit der Planung und Anreise. Es setzt sich vor Ort fort und erstreckt sich oft bis über die Abreise hinaus. Unser Ziel ist es, das BesucherInnen-Erlebnis über all diese Zeitphasen hinweg zu verbessern und die Bindung zwischen Museen und BesucherInnen zu stärken. Wir sind überzeugt, dass die in der Forschung gewonnenen Erkenntnisse über die Bedürfnisse und Wünsche unserer BesucherInnen zu diesem Zweck ebenso relevant sind wie eine sinnvolle Nutzung und der strategische Ausbau der strukturellen und technischen Möglichkeiten von Museen. Unser Ziel ist eine zielgruppengerechte und nachhaltige Einbindung digitaler Anwendungen in die museale Praxis und die generelle Erweiterung der Museumserfahrung.

Umsetzungsansätze

Querschnitt: Methoden und Ansätze

Um den veränderten Anforderungen an die Museumsarbeit im digitalen Zeitalter gerecht zu werden, arbeiten wir in einem interdisziplinär aufgestellten Team mit fundierten Kenntnissen in den Bereichen Design, Technologie und Museumsarbeit. Unsere wissenschaftlichen Methoden ergänzen wir dabei mit neueren Ansätzen wie Human-Centered Design, Critical Design und Transmediales Erzählen. In Einklang mit diesen Ansätzen möchten wir sowohl die Perspektiven von KuratorInnen, MuseumsmitarbeiterInnen sowie externer Fachleute, als auch die Ideen unserer BesucherInnen in die Museumsarbeit mit einbeziehen. Die genannten Gruppen werden so zu aktiven MitgestalterInnen der Museumserfahrung.

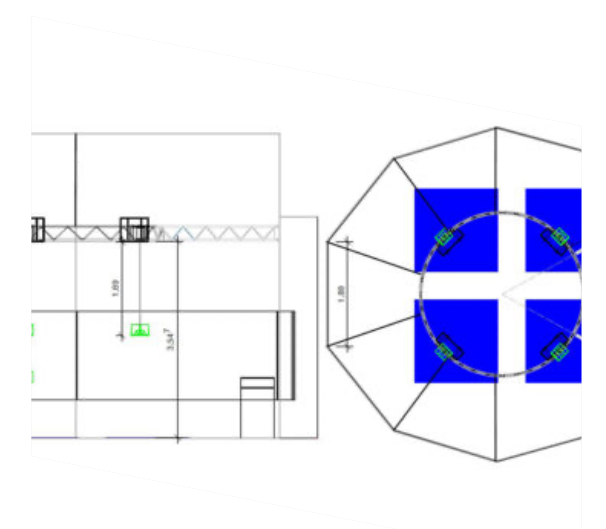
Strukturmaßnahmen

Unter Strukturmaßnahmen verstehen wir den Auf- und Ausbau technischer Infrastrukturen wie WLAN in Ausstellungsräumen sowie das Generieren und die Dokumentation von 2D- und 3D-Objektdaten. Darüber hinaus sind auch Entwicklungen innerhalb unserer Arbeits- und Organisationsstrukturen gemeint – wir streben etwa eine agile und interdisziplinäre Arbeitsweise an, die den veränderten Anforderungen der Digitalität gerecht wird. Digitale Technologien können einen entscheidenden Beitrag zur sammlungsübergreifenden und interdisziplinären Zusammenarbeit in Museen leisten. Mit dem Teilprojekt Visitor Journeys neu gedacht möchten wir zu einem kontinuierlichen Ausbau methodischer Kompetenzen in den Museen beitragen und einen nachhaltigen Wissenstransfer ermöglichen.

spielerische Interaktion

digitale Anwendung — Website & Web-App

Display – Starterkit zur Erstellung von Web-Apps für 3D-Objekte in Museen



Erfahrungsbericht — Virtual Reality

Setting für BetreuerInnen der Virtual Reality Installation „Mit dem Mönch am Meer“

Anwendungen

Szenarien, in denen wir museale Objekte mithilfe digitaler Technologien vermitteln und über diese mit BesucherInnen kommunizieren, verstehen wir als Anwendungen. Im Zentrum unserer Arbeit, und somit auch des Museumserlebnisses, steht jedoch immer der Wissenstransfer zwischen dem Museum, den darin ausgestellten Objekten und den BesucherInnen – nicht etwa die Technologie. Zur verbesserten Interaktion der jeweiligen Anwendungen mit Museums-BesucherInnen entwickeln wir unsere Anwendungen in einem iterativen Prozess. Das heißt, dass wir verschiedene technologische Ausbaustufen – wie Konzeptstudien oder sogenannte Low- und High-Fidelity-Prototypen – schaffen, in denen die Funktionsweise der Anwendungen getestet und dokumentiert wird. So können wir sie kontinuierlich evaluieren und verbessern. Die dabei gewonnenen Erkenntnisse sind für uns ebenso wertvoll wie die Anwendungen selbst und werden deshalb zur Nachnutzung durch andere Museen zur Verfügung gestellt.

Narration & Storytelling

digitale Anwendung — Augmentation

AR Interactive Guide Tool – interpersonelle Ausstellungsvermittlung mit AR neu denken

spielerische Interaktion

digitale Anwendung — Chatbot

Messenger Bot für den Facebook Messenger

Narration & Storytelling

digitale Anwendung — Website & Web-App

xplore Highlights – eine Web-App für die Sonderausstellung „Humboldt Forum Highlights“

spielerische Interaktion

digitale Anwendung — Augmentation

Trompe-l’œil: Ein Augmented-Reality-Prototyp für die Gemäldegalerie

BesucherInnen-Forschung

Die Perspektive unserer BesucherInnen ist uns wichtig. Uns interessiert, wer sie sind und mit welchen Erwartungen sie unsere Museen betreten. Die Instrumente, die es uns erlauben, BesucherInnen-Daten zu erheben und mehr über ihre Bedürfnisse zu erfahren, verstehen wir als BesucherInnen-Forschung. Gemeint sind Ansätze – etwa die Methoden der empirischen Sozialforschung oder User-Testings – die uns dabei helfen, tiefergehende Informationen über die Anforderungen unserer BesucherInnen an den individuellen Museumsbesuch zu erhalten. Je nach Erkenntnisinteresse setzen wir die verschiedenen Instrumente gezielt ein. So können wir in jeder Entwicklungsphase des Projekts relevante Erkenntnisse zur Weiterentwicklung unserer Anwendungen gewinnen.

immersive Formate

Untersuchung — Virtual Reality

Rezeptionsforschung 360°-Anwendung „10 Jahre Neues Museum“

immersive Formate

Untersuchung — Virtual Reality

Rezeptionsforschung zur VR-Installation „Mit dem Mönch am Meer“ in der Alten Nationalgalerie

Untersuchung

Vor, während und nach dem Besuch. Die Visitor Journey in den Staatlichen Museen zu Berlin.

Beteiligte Personen

Prof. Dr. Christina Haak

Teilprojektleitung Staatliche Museen zu Berlin / Stellv. Generaldirektorin der Staatlichen Museen zu Berlin

Katharina Fendius

Teilprojektsteuerung / Wissenschaftliche Projektreferentin der Stellv. Generaldirektorin der Staatlichen Museen zu Berlin
+49(0)151 527 532 06
k.fendius@smb.spk-berlin.de

Timo Schuhmacher

Wissenschaftlicher Mitarbeiter – Bildung & Vermittlung

Ceren Topcu

Wissenschaftliche Mitarbeiterin – Kommunikation & Konzeption

Sandro Schwarz

Wissenschaftlicher Mitarbeiter – IT-Gesamtplanung

Josefine Otte

Wissenschaftliche Mitarbeiterin – Nutzer- und Rezeptionsforschung

Mehr erfahren

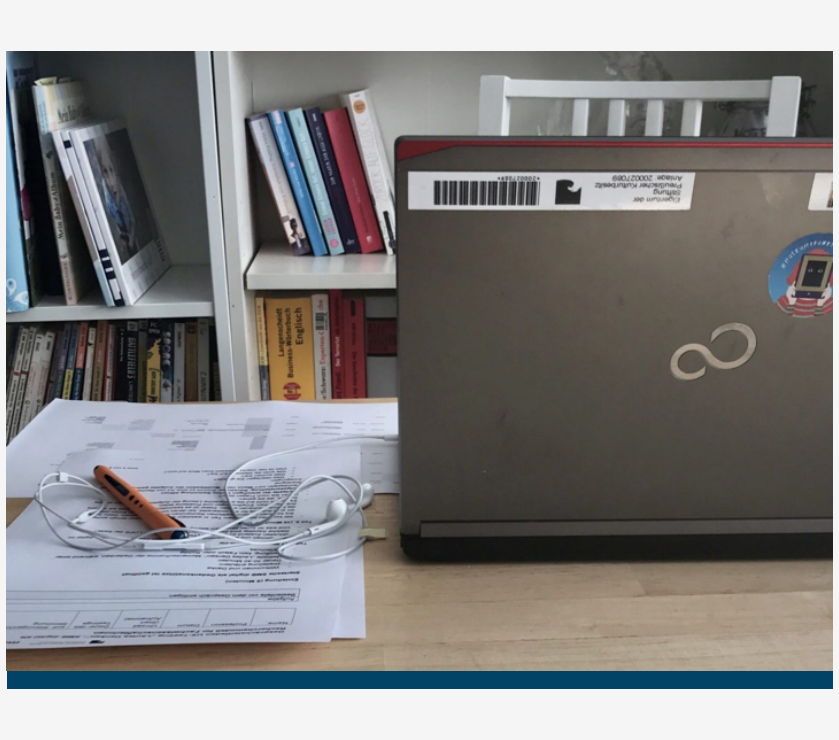
- Staatliche Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz

Logbuch

25. September 2020

Getestet: digitales AR-Tool für die Ausstellungsvermittlung

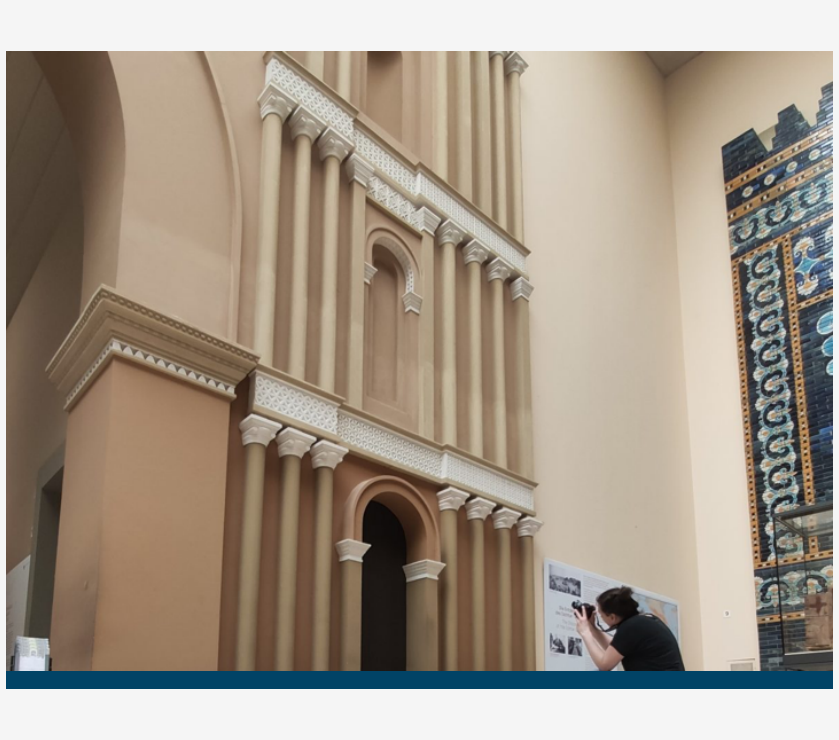
Die AR-Anwendung „AR Interactive Guide Tool“ besteht im Test als flexibles Werkzeug für die Kommunikation in Besucherführungen – mit dem und über das Objekt.



19. Mai 2020

Ein Blick über die Schulter – Professionals auf ihrem Weg der Recherche

Stephanie Thom, Timo Schuhmacher und Josefine Otte berichten über ihre Nutzertests mit WissenschaftlerInnen zu Online-Recherche-Verhalten.



12. Mai 2020

Blick hinter die Kulissen: 3D-Aufnahmen im leeren Pergamonmuseum

Wie helfen virtuelle Rekonstruktionen bei der Ausstellungsgestaltung? Fanet Göttlich über 3D-Digitalisierung zur Optimierung von Visitor Journeys.

Alle Einträge anzeigen

Alle Teilprojekte

Zentrale wissenschaftliche Projektsteuerung

Stiftung Preußischer Kulturbesitz

Wie gelingt der Wissenstransfer über Institutionsgrenzen hinweg? Mit dieser Frage im Blick leitet die Stiftung Preußischer Kulturbesitz museum4punkt0, koordiniert den Austausch im Verbund und in die Öffentlichkeit und berät die Partner bei der Umsetzung ihrer Ansätze.

Visitor Journeys neu gedacht – digitale Erweiterung des Museumsbesuchs

Staatliche Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz

Vor, während, nach dem Besuch – erprobt wird, wie sich vielfältige Kontaktpunkte zum Museum durch neue digitale und immersive Technologien gestalten lassen.

Migrationsgeschichte digital erleben

Deutsches Auswandererhaus Bremerhaven

Das Team in Bremerhaven testet digitale Erzählformate, um die Rituale, Ideale und Debatten rund um Migration online und im Museum erfahrbar zu machen.

3D-Visualisierung: Perspektiven in der musealen Vermittlung

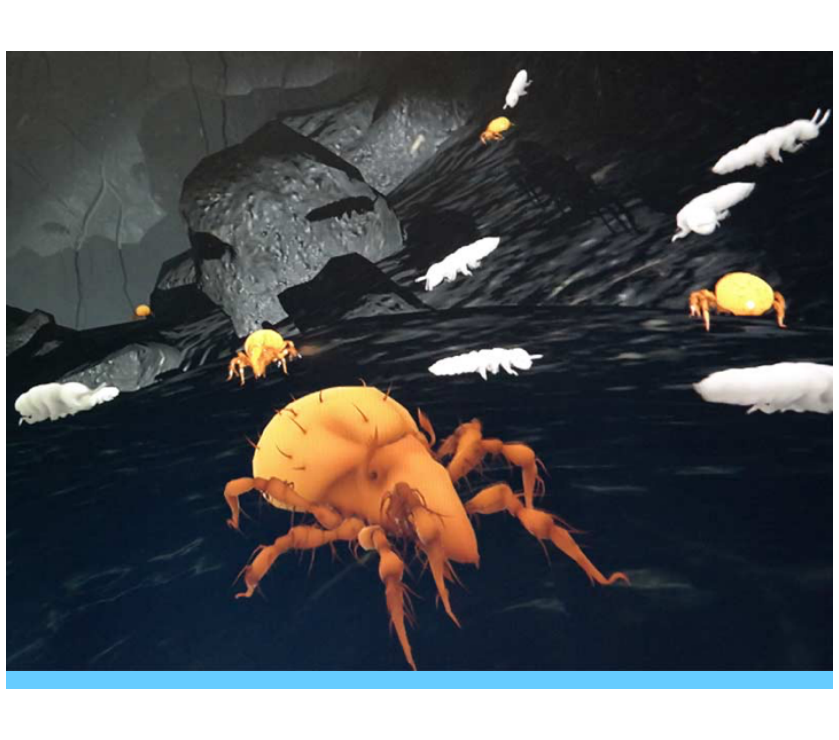
Deutsches Museum

Im Teilprojekt werden Konzepte zur Wissensvermittlung via Virtual und Augmented Reality geprüft und Empfehlungen zu ihrer Umsetzung in Museen erarbeitet.

Kulturgut Fastnacht digital

Museen der schwäbisch-alemannischen Fastnacht

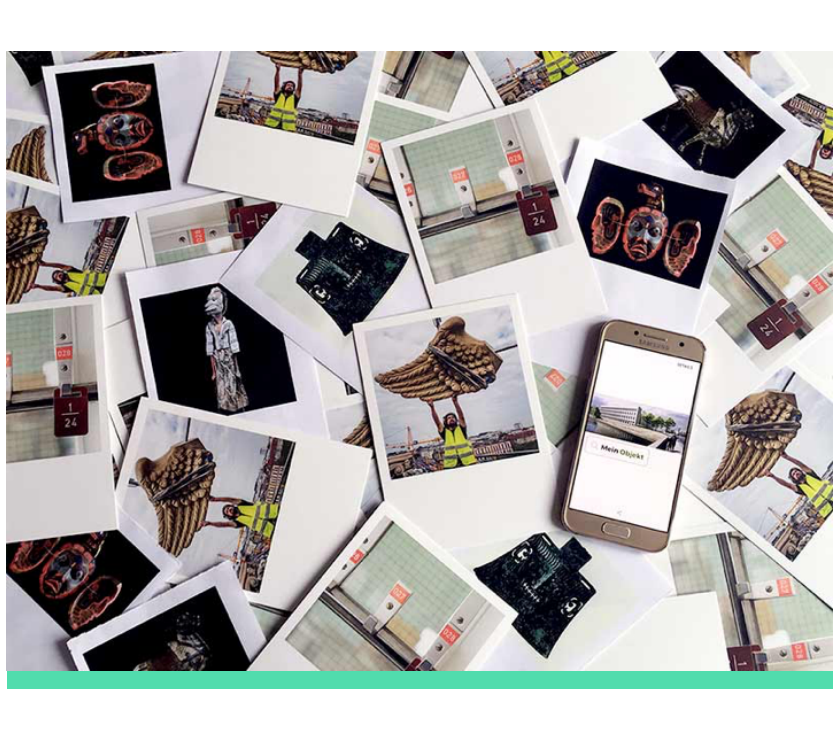
Wie lassen sich immaterielle Facetten von Bräuchen digital erleben und interaktiv vermitteln? Das erforschen die Fastnachtsmuseen Narrenschopf und Schloss Langenstein.



Forschung in Museen erklären, verstehen, mitmachen

Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz

Neue digitale Formate ermöglichen Einblicke in verborgene Lebenswelten und hinter die Kulissen der wissenschaftlichen Forschung.



Der humboldt’sche Kosmos im digitalen Raum

Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss

Objekte erkunden, Besucheridentifikation fördern – durch spielerische Ansätze und interaktive digitale Tools agieren BesucherInnen als KuratorInnen.

Gefördert durch:
Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien
aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages
NEU START KULTUR
Beteiligte Institutionen:
Stiftung Preußischer Kulturbesitz
Staatliche Museen zu Berlin Preußischer Kulturbesitz
DEUTSCHES AUSWANDERERHAUS GERMAN EMIGRATION CENTER
Deutsches Museum
Fasnachtsmuseum Schloss Langenstein
museum narrenschopf
SENCKENBERG world of biodiversity
HUMBOLDT FORUM IM BERLINER SCHLOSS

© 2021 Stiftung Preußischer Kulturbesitz