

Frag den Avatar!

Snackable Content vor der
Mittagspause

Mit kurzen Vorträgen, Panel und
Technikdemonstration

 28. April 2022
10:00 – 13:00 Uhr

 Hybrid-Veranstaltung

 [https://www.museum4punkt0.de/
events/frag-den-avatar/](https://www.museum4punkt0.de/events/frag-den-avatar/)



Warum soll ich denn jetzt den Avatar fragen?

Wenn Sie sich fragen, warum wir überhaupt über digitale Begleiter reden, sind Sie herzlich willkommen in der Zielgruppe. Ebenso herzlich begrüßen wir alle, die sich für digitale Entwicklungen im Museum generell interessieren, jene, die darüber nachdenken, wie das eigene Haus digital weiterentwickelt werden kann und auch jene, die sich mitten in einer solchen Entwicklung befinden.

Mit unseren Gästen aus Museumspraxis, Forschung und Kreativwirtschaft wollen wir in intensiven und doch kurzweiligen drei Stunden herausfinden, was digitale Assistenzsysteme können und wie man sie nachhaltig für eine Intensivierung der Kommunikation mit Gästen und eine individualisierte Inhaltsvermittlung einsetzen kann.

Eines kann man vorwegnehmen, ohne den Avatar fragen zu müssen: Gut vernetzt geht alles besser! Daher laden wir Sie nach Abschluss der Podiumsdiskussion dazu ein, aktuelle Technologien auszuprobieren und bei Kaffee, Getränken und einer kleinen Stärkung die Veranstaltung im kollegialen Austausch ausklingen zu lassen.



Programm

ab 9:00 Ankommen bei Kaffee, Gebäck und guten Gesprächen

10:00 Begrüßung & Eröffnungsvortrag Anke Neumeister, Projektkoordinatorin am Deutschen Meeresmuseum
„Wer spricht mich im Museum an?“

10:15 Impulsvortrag Prof. Dr. Vanessa Borkmann, Leiterin des Teams Smart Urban Environments am Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation (IAO)
„Was will ich wann wissen?“

10:35 Impulsvortrag Dr. Stefan Schaffer, Projektleiter am Deutsches Forschungszentrum für künstliche Intelligenz (DFKI)
„Kann ich mit Dir reden?“

10:55 Impulsvortrag Martin Benderoth, Geschäftsführer der ad-artists GmbH, Kassel
„Der Avatar, mein schlauer Begleiter“

11:15 Impulsvortrag Dr. Kasra Seirafi, Geschäftsführer der Firma Fluxguide und Mag. Patrick Seirafi, Projektmanager
„Von der Schönheit des schlauen Scheins“

11:35 Fragen und Antworten zu den Impulsvorträgen

11:55 Pause

12:15 Podiumsgespräch ausgehend von Fragen des Publikums vor Ort und remote, Moderation: Karsten Goletz

13:00 Technologietests mit Getränken und Imbiss

Details zu den Vorträgen

„Wer spricht mich im Museum an?“

Referentin: Anke Neumeister, Projektkoordinatorin am Deutschen Meeresmuseum

Was ist der langfristige Mehrwert digitaler Begleiter im Museum? Was passt zum Haus und wer kann sich das überhaupt leisten? In ihrem Eröffnungsreferat blickt Anke Neumeister anhand von Erfahrungen im Projekt „museum4punkt0“ auf die aktuelle Situation in Museen, die Vielfalt des Kommunikationsbedarfs und die Herausforderung eigene Lösungen für die digitale Gästesprache zu finden.

„Was wollen wir wann wissen?“

Referentin: Prof. Dr. Vanessa Borkmann, Leiterin des Teams Smart Urban Environments am Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation (IAO)

Dialogische Systeme vermitteln auf unterschiedlichste Weise Informationen. Sie leben von Inhalten. Als gestaltende Personen im Museum müssen wir entscheiden, was wir an welchem Punkt des Besuchs mitteilen wollen. Prof. Dr. Vanessa Borkmann schärft, ausgehend von ihren Erfahrungen im internationalen Innovationsnetzwerk „Future Museum“, den Blick für erfolgreiche Kommunikationsstrategien.

„Kann ich mit Dir reden?“

Referent: Dr. Stefan Schaffer, Projektleiter am Deutsches Forschungszentrum für künstliche Intelligenz (DFKI)

KI-basierte Assistenzsysteme bieten die Möglichkeit, auf individuelle Fragen von Museumsgästen außerhalb einer personalen Führung einzugehen. Doch sind diese Systeme so schlau wie es der Name suggeriert? Dr. Stefan Schaffer erläutert in seinem Impulsreferat, ausgehend von den Erkenntnissen des Forschungsprojekts „Chatbot im Museum (ChiM)“, die Möglichkeiten und Voraussetzungen KI-basierter Dialoge mit Museumsgästen.

„Der Avatar, mein schlauer Begleiter“

Referent: Martin Benderoth, Geschäftsführer der ad-artists GmbH, Kassel

Die persönliche Führung durch ein Museum ist unersetzbar. Aber kann man mit neuester Technologie vielleicht ein ganz eigenes Besucherlebnis schaffen? Die Kombination von Augmented Reality mit intelligenter Sprachassistenten schafft eine visuell ansprechende schlaue Begleitung. Martin Benderoth erläutert in seinem Referat die Vorteile eines solchen Systems für die individuelle Vermittlung musealer Inhalte.

„Von der Schönheit des schlaun Scheins“

Referenten: Dr. Kasra Seirafi, Geschäftsführer der Firma Fluxguide und Mag. Patrick Seirafi, Projektmanager

Dialogische Systeme bieten Museumsgästen die Möglichkeit, ihr Wissen interessengeleitet und unterhaltsam zu erweitern. Aber wie schlau muss ein digitaler Begleiter sein? Dr. Kasra Seirafi und Mag. Patrick Seirafi zeigen anhand einer aktuellen Entwicklung für das Deutsche Meeresmuseum, dass ein persönlich empfundener Dialog auch mit relativ geringem technischen Aufwand möglich ist.

Zu der Reihe museum4punkt0 | Werkstatt laden wir Interessierte aus dem Kulturbereich ein. museum4punkt0-Teams diskutieren aktuelle Fragen aus ihren Teilprojekten mit Kolleg*innen und externen Expert*innen. Im interdisziplinären Austausch reflektieren wir Arbeitsstände und nächste Schritt im Kontext der digitalen Kulturvermittlung.

Mehr Informationen zum Verbundprojekt:
www.museum4punkt0.de



Gefördert durch:



Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien

aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages