

Digital testen! Aber wie?

Praxisbeispiele & Diskussion



Mittwoch, der 30.11.2022,
11:30 – 13:00 Uhr



digitale Veranstaltung



[https://www.museum4punkt0.de/
events/digital-testen-aber-wie](https://www.museum4punkt0.de/events/digital-testen-aber-wie)

Programm

- Begrüßung: Dr. Silke Krohn
- Das k:evatool – Idee; Entwicklung & Anwendung, Nicolas Dittgen und Sophia Gröschke, Klassik Stiftung Weimar
- Evaluierung der Medienstation ZeitzeugenFragen, Dr. Julia Ünveren-Schuppe und Dr. Markus Würz, Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland
- Learnings & Erfahrungsaustausch
Podium mit allen Referent*innen und dem Publikum

Konzeption & Moderation: Dr. Silke Krohn
Co-Moderation: Mira Hoffmann
Mitarbeit: Leonie Schellberg
Technischer Support: Christopher Hölzel

Immer mehr Museen entwickeln digitale Vermittlungsangebote. Über das Publikum solcher Angebote ist jedoch relativ wenig bekannt. Was sind die Erwartungen und Interessen (digitaler) Besucher*innen und Nutzer*innen? Wie nutzen sie Anwendungen? Was genau funktioniert, was nicht? museum4punkt0-Teams stellen vor, wie sie digitale Anwendungen evaluieren und testen. Dabei zeigen sie an konkreten Use Cases, welche Methoden sie verwenden und was für ein spezifisches Tool dafür in museum4punkt0 entstand und genutzt wird. Gemeinsam mit Ihnen möchten sie diese und Ihre Fragen diskutieren:

- Wie kann das k:evatool zur Beforschung des Publikums digitaler Anwendungen eingesetzt werden?
- Wann und in welchen Entwicklungsphasen sind Tests mit dem das k:evatool sinnvoll?
- Welche quantitativen oder qualitativen Methoden bieten sich ergänzend an?
- Wie sollte eine umfassende Besucher*innenforschung zur Nutzung digitaler Anwendungen insgesamt geplant und konzipiert werden?

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

Das Projekt museum4punkt0 wird gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

museum4punkt0 



Stiftung
Preußischer Kulturbesitz

Gefördert durch:
 Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien
aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

NEU
START
KULTUR