



**Mittwoch, 3. Mai 2023**

09:00 - 17:00	<b>Akkreditierung</b>				
10:00 - 10:15	<b>Begrüßung</b> Johann Herzberg, Verbundleitung museum4punkt0, CIO der Stiftung Preußischer Kulturbesitz Hermann Parzinger, Präsident der Stiftung Preußischer Kulturbesitz				
10:15 - 10:30	<b>Spoken-Word-Performance</b>				
10:30 - 13:00	<b>Werkschau</b>				
11:00 - 11:30	Welchen Mehrwert haben digitale Erweiterungen für einen individualisierten Museumsbesuch? Staatliche Museen zu Berlin	Über kontaktlose Interaktionen und Berührungspunkte für Kooperationen Stiftung Deutsches Meeresmuseum	Ein "digitaler Zwilling" des Museums als Tool für die Indoor-Navigation? Germanisches Nationalmuseum	Kollegiale Fallberatung: Melden Sie uns Ihren Fall!	
11:30 - 12:00	Welche Herausforderungen und Kosten bringt die 3D-Digitalisierung von technischen Exponaten mit sich? Museumsstiftung Post und Telekommunikation	Aktuell - kontrovers - relevant: Debattieren im Creative Museum Badisches Landesmuseum	Gelingt digitale Transformation auch in kleinen Museen? Museum Narrenschopf Bad Dürtheim und Museum bei der Kaiserplatz Ingelheim	Digitale Vermittlung im Wandel – Was bringt die Zukunft? Impulsvorträge u.a. mit Gergana Vlodova (Leiterin Forschungsgruppe Bildung und Weiterbildung, Weizenbaum-Institut), Johann Herzberg (CIO Stiftung Preußischer Kulturbesitz)	
12:00 - 12:30	Die interaktive und individualisierte Museumsführung: Ersetzt das "Master Brain" die kognitiven Fähigkeiten? Fasnachtsmuseum Schloss Langenstein	Narren in 360°: Welchen Mehrwert bringt das Digitale der Vermittlung des Immateriellen Kulturerbes im Museum? Institut für Museumsforschung und Museum Narrenschopf Bad Dürtheim	Gamification im Museum: Testings als zentraler Meilenstein Deutsches Historisches Museum		
12:30 - 13:00	Welche technischen Herausforderungen sind mit raumgreifenden Medieninstallationen im Museumsbereich verbunden? Archäologisches Landesmuseum Brandenburg	Telepresence im Museumskontext Deutsches Museum			
13:00 - 14:30	<b>Pause</b>				
14:30 - 15:30	<b>Vernetzung und Austausch rund um digitale Vermittlung</b>				
15:30 - 17:00	<b>Werkschau</b>				
15:30 - 16:00	Eine Hybrid Station: Liveübertragungen ins Humboldt Forum Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss	Aktuell – kontrovers – relevant: Debattieren im Creative Museum Badisches Landesmuseum	Wie kuratiere ich eine virtuelle Tour durchs Museum? Germanisches Nationalmuseum	Kollegiale Fallberatung: Melden Sie uns Ihren Fall!	Inklusion digital Ein interaktiver Workshop zu Mehrwerten und Herangehensweisen inklusiver digitaler Vermittlung – mit „Speed-Dating“ zum Kennenlernen verschiedener Projekte Staatliche Museen zu Berlin und Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf
16:00 - 16:30		Einblicke in den 3D-Scan-Prozess Deutsches Museum	"Das sieht ja aus wie im Computerspiel" – Zur Authentizität von digitalen Exponaten Museumsstiftung Post und Telekommunikation		
16:30 - 17:00	Welchen Mehrwert haben immersiv-virtuelle Inszenierungen für Gruppen und Individualbesuche im Museum? Archäologisches Landesmuseum Brandenburg	Über kontaktlose Interaktionen und Berührungspunkte für Kooperationen Stiftung Deutsches Meeresmuseum	Serious Games in Geschichtsmuseum konzipieren Deutsches Historisches Museum		
17:00 - 17:30	<b>Book Release</b>				
17:30 - 19:00	<b>Get together</b>				

- Rahmenveranstaltung
- Werkschau
- offene Workshops in der Werkschau
- Vortrag, Podiumsveranstaltung (hybrid)
- Workshop mit begrenzter Teilnehmer\*innen-Zahl
- Call to Action

Gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.



aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages



# museum4punkt0 | finale

Workshop - Werkschau - Wissenstransfer

3.–4. Mai 2023

Kulturforum, Matthäikirchplatz, 10785 Berlin

Programm



museum4punkt0

Donnerstag, 4. Mai 2023					
09:00 - 12:30	Akkreditierung				
10:00 - 10:30	<b>Begrüßung</b> Johann Herzberg, Verbundleitung museum4punkt0, CIO der Stiftung Preußischer Kulturbesitz				
10:30 - 13:00	Werkschau				
10:30 - 11:00	<b>Wie sieht ein zeitgenössischer Astronomie-Unterricht mit historischen Instrumenten aus?</b> Staatliche Kunstsammlungen Dresden	<b>Leerstellen füllen. Wie kann das mit einer digitalen Anwendung gelingen?</b> Varusschlacht im Osnabrücker Land Museum und Park Kalkriese	<b>Kooperationen mit Hochschulen: worauf sollte es ankommen?</b> Stiftung Deutsche Kinemathek	Keynote	
11:00 - 11:30	<b>Wie können Meinungen der Besuchenden zu kontroversen Themen in der Ausstellung sichtbar werden?</b> Deutsches Auswandererhaus Bremerhaven	<b>Im Vergleich: immersive Formate im Museum</b> Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz	<b>AR-Web-App oder AR-Native-App?</b> Stiftung Historische Museen Hamburg und Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf		
11:30 - 12:00	<b>Gemeinsam eine App nutzen: WORKSHOP-MODUS der App BEHIND THE STARS</b> Staatliche Kunstsammlungen Dresden	<b>Wie kann AR zur Wissensvermittlung beitragen?</b> Varusschlacht im Osnabrücker Land Museum und Park Kalkriese und Deutsches Museum	<b>Wie betreuungsintensiv sind VR-Stationen wirklich?</b> Deutsches Museum und Germanisches Nationalmuseum	Objekte mit Charakter. Ein Pingl-Workshop Badisches Landesmuseum	Kollegiale Fallberatung: Melden Sie uns Ihren Fall!
12:00 - 12:30	<b>Das Museum im Klazenzimmer: VIMUKI-Livetour</b> Historisches Museum Saar und Historisches Museum der Pfalz Speyer	<b>Für wen, mit wem und durch wen werden Digitalprojekte umgesetzt?</b> Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf	<b>Können digitale Angebote im Außenraum Nichtbesuchende in die Museen bringen?</b> Museum bei der Kaiserpfalz Ingelheim		
12:30 - 14:00	Pause				
14:00 - 16:00	Werkschau				
14:00 - 14:30	<b>Das Museum im Klazenzimmer: VIMUKI-Livetour</b> Historisches Museum Saar und Historisches Museum der Pfalz Speyer	<b>Wie kann man eine Anwendung designen, um langfristig Hosting und Wartung zu vereinfachen?</b> Freies Deutsches Hochstift – Frankfurter Goethe-Museum	<b>Nachnutzung am Beispiel der VR Abenteuer Bodenleben</b> Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz	<b>Mit KI Museen neu erleben: Brainstorming Activity</b> Staatliche Museen zu Berlin und Stiftung Deutsches Meeresmuseum	<b>Was hat's gebracht? museum4punkt0 - eine Bilanz</b> Podiumsdiskussion mit Heidrun Derks (Direktorin Varusschlacht im Osnabrücker Land Museum und Park Kalkriese), Claudia Emmert (Direktorin Zeppelin Museum), Christian Gries (Leitung Abteilung Digitale Museumspraxis und IT Landesmuseum Württemberg), Johann Herzberg (Verbundleitung museum4punkt0, Stiftung Preußischer Kulturbesitz)
14:30 - 15:00	<b>Wie kann ein partizipatives Unterrichtskonzept zum Thema Alltagsgeschichte aussehen?</b> Deutsches Auswandererhaus Bremerhaven	<b>Anwendungsbeispiele: Wie unterstützen aktuelle Innovationstechnologien die digitale Wissensvermittlung?</b> Deutsches Museum	<b>Eine Frage des Marketings: Wie kommt eine App an die Nutzenden?</b> Stiftung Deutsche Kinemathek		
15:30 - 16:00	<b>Wie werden Besuchende zu Forschenden und Entdeckenden?</b> Varusschlacht im Osnabrücker Land Museum und Park Kalkriese	<b>Wie integriert man reale Objekte in eine interaktive Medienstation?</b> Naturhistorisches Museum Mainz	<b>Mit Storytelling vom Architekturmodell zur AR-Anwendung</b> Oberhessisches Museum		
16:00 - 16:30	Verabschiedung				

- Rahmenveranstaltung
- Werkschau
- offene Workshops in der Werkschau
- Vortrag, Podiumsveranstaltung (hybrid)
- Workshop mit begrenzter Teilnehmer\*innen-Zahl
- Call to Action

Gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

