

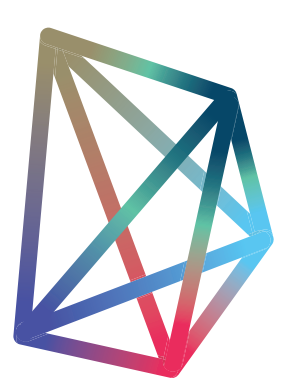
Tag 1

	Werkschau	Werkschau	Werkschau	1 Workshop in der Werkschau	2 Workshop in der Werkschau	3 Workshop in der Werkschau	4 Workshop	5 Vorträge Workshop	Livestream
9:00–17:00 Uhr Akkreditierung									
10:00	<ul style="list-style-type: none"> Begrüßung Johann Herzberg (Verband-leitung museum4punkt0, CIO der Stiftung Preufjischer Kulturbesitz) / Gero Dimter (Vizepräsident der Stiftung Preufjischer Kulturbesitz) Spoken-Word-Performance 								
10:30	<ul style="list-style-type: none"> World-Café Digitale Vermittlung und Transformation 								
11:00									
11:30									
12:00	<ul style="list-style-type: none"> Menschen weltweit vernetzen: Welche Chancen bieten hybride Formate für Museen? Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss Erforschen, vertiefen, begleiten: Wie erweitern wir den individuellen Museumsbesuch digital? Staatliche Museen zu Berlin Vom kunst- zum technik-historischen Museum: Wie funktioniert Nachnutzung? Staatliche Museen zu Berlin und Museumstiftung Post und Telekommunikation Welche neuen Wege können wir mit unseren Museumsbesuchenden gehen? Stiftung Deutsches Meeresmuseum 	<ul style="list-style-type: none"> Möglichkeiten des Digitalen: Wie kann Partizipation im Museum gelingen? Badisches Landesmuseum AR, VR oder XR? Wie finden Museen passende Techniken für ihre eigenen Themen und Inhalte? Deutsches Museum Wie können sich Museumsbesuchende an unterschiedlichen Stand-orten digital vernetzen? Deutsches Museum und Germanisches National-museum Spielend lernen: Wie funktioniert Geschichts-vermittlung im Museum mittels Gamification? Stiftung Deutsches Historisches Museum 	<ul style="list-style-type: none"> Wie können die immate-riellen Facetten der Fastnacht digital vermittelt werden? Museum Narrenschopf Bad Dürreheim Besuchende individuell erreichen: Wie können wir personalisierte Rundgänge konzipieren? Fasnachtsmuseum Schloss Langenstein Immaterielles Kulturerbe und digitale Vermittlung: Welche Rolle spielen dabei die Museen? Institut für Museumsforschung – Staatliche Museen zu Berlin 	<ul style="list-style-type: none"> Die interaktive und indivi-dualisierte Museumsführung: Ersetzt das »Master Brain« die kognitiven Fähigkeiten? Fasnachtsmuseum Schloss Langenstein Welche technischen Herausforderungen sind mit raumgreifenden Medien-installationen im Museums-bereich verbunden? Archäologisches Landes-museum Brandenburg Welchen Mehrwert haben immersiv-virtuelle Inszenie-rungen für Gruppen und Indi-vidualbesuche im Museum? Archäologisches Landes-museum Brandenburg Welche Herausforderun-gen und Kosten bringt die 3D-Digitalisierung von techni-schen Exponaten mit sich? Museumsstiftung Post und Telekommunikation Eine Hybrid Station: Live-übertragungen ins Humboldt Forum Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss 	<ul style="list-style-type: none"> Narren in 360°: Welchen Mehrwert bringt das Digitale der Vermittlung des Immateri-ellen Kulturerbes im Museum? Institut für Museums-forschung – SMB und Museum Narrenschopf Bad Dürreheim Telepresence im Museumskontext Deutsches Museum Über kontaktlose Inter-aktionen und Berührungs-punkte für Kooperationen Stiftung Deutsches Meeresmuseum Gelingt digitale Transformation auch in kleinen Museen? Museum Narrenschopf Bad Dürreheim und Museum bei der Kaiserpalz Ingelheim Aktuell – kontrovers – relevant: Debattieren im Creative Museum Badisches Landesmuseum Einblicke in den 3D-Scan-Prozess Deutsches Museum 	<ul style="list-style-type: none"> Aktuell – kontrovers – relevant: Debattieren im Creative Museum Badisches Landesmuseum Welchen Mehrwert haben digitale Erweiterungen für einen individualisierten Museumsbesuch? Staatliche Museen zu Berlin Serious Games in Geschichtsmuseen konzipieren Stiftung Deutsches Historisches Museum Wie kuratiere ich eine virtuelle Tour durchs Museum? Germanisches Nationalmuseum »Das sieht ja aus wie im Computerspiel« – Zur Authentizität von digitalen Exponaten Museumsstiftung Post und Telekommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> Gamification im Museum: Testings als zentraler Meilenstein Elisabeth Breitkopf-Bruckschen (Stiftung DeutschesHistorisches Museum), Niels Hölmer (Playing History) Digitale Vermittlung im Wandel – Was bringt die Zukunft? Impulsvorträge und Diskussionen mit Gergana Vladova (Forschungsgruppe Bildung und Weiterbildung, Weizenbaum-Institut), Johann Herzberg (Stiftung Preufjischer Kulturbesitz), Clemens Neudecker (Staatsbibliothek zu Berlin) Digitale Vermittlung im Wandel – Was bringt die Zukunft? Impulsvorträge und Diskussionen mit Gergana Vladova (Forschungsgruppe Bildung und Weiterbildung, Weizenbaum-Institut), Johann Herzberg (Stiftung Preufjischer Kulturbesitz), Clemens Neudecker (Staatsbibliothek zu Berlin) Content is King! Erzähl- und Gamificationformate zur Kulturvermittlung mit AR Impulse mit Interaktion Stephanie Böcker (Varus-schlacht im Osnabrücker Land – Museum und Park Kalkriese), Nadine Schrecken, Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf), Joshua Enslin, (Freies Deutsches Hochstift), Silke Krohn (Stiftung Preufjischer Kulturbesitz) Inklusion digital – Mehrwert und Herangehens-weisen inklusiver digitaler Vermittlung Interaktiver Workshop mit »Speed-Dating« zum Kennen-lernen verschiedener Projekte Josefine Otte, Timo Schuhmacher (Staatliche Museen zu Berlin) und Jorge Scholz (Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf) 		
13:00 – 14:30 Uhr Pause									
14:30									
15:00									
15:30									
16:00									
16:30									
17:00	<ul style="list-style-type: none"> Book Release 								
17:30	<ul style="list-style-type: none"> Get together 								
bis 19:00 Uhr									

First come, first served!
Unsere Workshops sind für alle frei zugänglich – die Plätze sind aber begrenzt!

Die Stände sind an beiden Tagen jeweils am Vor- und Nachmittag geöffnet! museum4punkt0-Teams zeigen ihre Anwendungen & beantworten eure Fragen!

Agile Cherries – Agile Methoden, die wir uns für den Arbeitsalltag pflücken
Impuls mit Interaktion Antje Brost, Johanna Willner (Stiftung Preufjischer Kulturbesitz)



Tag 2

	Werkschau museum4punkt0-Teams zeigen ihre Anwendungen & beantworten eure Fragen	Werkschau	Werkschau	1 Workshop in der Werkschau	2 Workshop in der Werkschau	3 Workshop in der Werkschau	4 Workshop	5 Vorträge Workshop	Livestream
9:00–12:30 Uhr Akkreditierung									
10:00	<p>■ Begrüßung Johann Herzberg, Verbundleitung museum4punkt0, CIO der Stiftung Preufjischer Kulturbesitz</p>								
10:30	<p>■ Wie kann das Museum mit verschiedenen Zielgruppen in den Austausch kommen? Deutsches Auswandererhaus Bremerhaven</p> <p>■ Wie kommt das Museum ins Klassenzimmer? Eine Online-Plattform für alle! Historisches Museum Saar und Historisches Museum der Pfalz Speyer</p> <p>■ Bildungsangebote nicht nur vor Ort: Wie können Museen den digitalen Raum nutzen? Historisches Museum Saar</p> <p>■ Anschaulich vermitteln: Wie lassen sich nicht mehr bewegliche Objekte digital reanimieren? Staatliche Kunstsammlungen Dresden</p> <p>■ Eine App für alle?! Wie lassen sich Vertiefungsebenen zielgruppengerecht konzipieren? Varusschlacht im Osnabrücker Land – Museum und Park Kalkriese</p>	<p>■ Archäologische Leerstellen: Welche Chancen und Grenzen haben AR-Rekonstruktionen? Museum bei der Kaiserpfalz Ingelheim</p> <p>■ Vom Museum in die Stadt und umgekehrt: Wie lassen sich Innen und Außen digital verbinden? Stiftung Historische Museen Hamburg</p> <p>■ Welche Möglichkeiten bieten Web-AR-Apps an Orten des kulturellen Erbes? Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf</p> <p>■ AR: Marker-basiert oder auf Basis von Geokoordinaten? Oder beides? Freies Deutsches Hochstift</p> <p>■ AR, VR oder XR? Wie finden Museen passende Techniken für ihre eigenen Themen und Inhalte? Deutsches Museum</p> <p>■ Wie können sich Museumsbesuchende an unterschiedlichen Standorten digital vernetzen? Deutsches Museum und Germanisches Nationalmuseum</p>	<p>■ Mehrwert von Virtual Reality im Museum? Was kann ein immersives Format besser zeigen? Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz</p> <p>■ Wie können wir den Blick unserer Besuchenden für unsere Objekte schärfen? Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz und Naturhistorisches Museum Mainz</p> <p>■ Welche Chancen bieten Architekturmodelle für die digitale Vermittlung? Oberhessisches Museum Gießen</p> <p>■ Wie können Besuchende mit Augmented Reality museale Inhalte im Stadtraum entdecken? Stiftung Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen</p>	<p>■ Wie sieht ein zeitgenössischer Astronomie-Unterricht mit historischen Instrumenten aus? Staatliche Kunstsammlungen Dresden</p> <p>■ Wie können Meinungen der Besuchenden zu kontroversen Themen in der Ausstellung sichtbar werden? Deutsches Auswandererhaus Bremerhaven</p> <p>■ Gemeinsam eine App nutzen: WORKSHOP-MODUS der App BEHIND THE STARS Staatliche Kunstsammlungen Dresden</p> <p>■ Das Museum im Klassenzimmer: VIMUKI-Livetour Historisches Museum Saar und Historisches Museum der Pfalz Speyer</p>	<p>■ Leerstellen füllen. Wie kann das mit einer digitalen Anwendung gelingen? Varusschlacht im Osnabrücker Land – Museum und Park Kalkriese</p> <p>■ Im Vergleich: immersive Formate im Museum Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz</p> <p>■ Wie kann AR zur Wissensvermittlung beitragen? Varusschlacht im Osnabrücker Land – Museum und Park Kalkriese und Deutsches Museum</p> <p>■ Für wen, mit wem und durch wen werden Digitalprojekte umgesetzt? Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf</p>	<p>■ Kooperationen mit Hochschulen: worauf sollte es ankommen? Stiftung Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen</p> <p>■ AR-Web-App oder AR-Native-App? Stiftung Historische Museen Hamburg und Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf</p> <p>■ Wie betreuungintensiv sind VR-Stationen wirklich? Deutsches Museum und Germanisches Nationalmuseum</p> <p>■ Können digitale Angebote im Außenraum Nichtbesuchende in die Museen bringen? Museum bei der Kaiserpfalz Ingelheim</p>	<p>■ Objekte mit Charakter. Ein Pingl-Workshop Christiane Lindner, Johannes Bernhardt (Badisches Landesmuseum)</p>	<p>■ Keynote: Vernetzt euch! Wie strategische Zusammenarbeit Chancen eröffnet – und warum sich die Anstrengung lohnt! Julia Pagel, Kristina Berekyan (Network of european museum organisations (NEMO))</p>	<p>■ Keynote: Vernetzt euch! Wie strategische Zusammenarbeit Chancen eröffnet – und warum sich die Anstrengung lohnt! Julia Pagel, Kristina Berekyan (Network of european museum organisations (NEMO))</p>
11:00									
11:30									
12:00									
12:30 – 14:00 Uhr Pause									
14:00				<p>■ Das Museum im Klassenzimmer: VIMUKI-Livetour Historisches Museum Saar und Historisches Museum der Pfalz Speyer</p>	<p>■ Wie kann man eine Anwendung designen, um langfristig Hosting und Wartung zu vereinfachen? Freies Deutsches Hochstift</p>	<p>■ Nachnutzung am Beispiel der VR Abenteuer Bodenleben Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz</p>	<p>■ Mit KI Museen neu erleben: Brainstorming Activity Anke Neumeister (Stiftung Deutsches Meeresmuseum), Rebecca Hass, Timo Schuhmacher, Josefine Otte (Staatliche Museen zu Berlin)</p>	<p>■ Was hat's gebracht? museum4punkt0 – eine Bilanz Podiumsdiskussion mit Heidrun Derks (Varusschlacht im Osnabrücker Land – Museum und Park Kalkriese), Claudia Emmert (Zeppelin Museum Friedrichshafen), Christian Ories (Landesmuseum Württemberg), Johann Herzberg (Verbundleitung museum4punkt0, Stiftung Preufjischer Kulturbesitz). Moderation: Dominika Szope (Kulturamt Karlsruhe)</p>	<p>■ Was hat's gebracht? museum4punkt0 – eine Bilanz Podiumsdiskussion mit Heidrun Derks (Varusschlacht im Osnabrücker Land – Museum und Park Kalkriese), Claudia Emmert (Zeppelin Museum Friedrichshafen), Christian Ories (Landesmuseum Württemberg), Johann Herzberg (Verbundleitung museum4punkt0, Stiftung Preufjischer Kulturbesitz). Moderation: Dominika Szope (Kulturamt Karlsruhe)</p>
14:30				<p>■ Wie kann ein partizipatives Unterrichtskonzept zum Thema Alltagsgeschichte aussehen? Deutsches Auswandererhaus Bremerhaven</p>	<p>■ Anwendungsbeispiele: Wie unterstützen aktuelle Innovationstechnologien die digitale Wissensvermittlung? Deutsches Museum</p>	<p>■ Eine Frage des Marketings: Wie kommt eine App an die Nutzenden? Stiftung Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen</p>			
15:00				<p>■ Wie werden Besuchende zu Forschenden und Entdeckenden? Varusschlacht im Osnabrücker Land – Museum und Park Kalkriese</p>	<p>■ Wie integriert man reale Objekte in eine interaktive Medienstation? Naturhistorisches Museum Mainz</p>	<p>■ Mit Storytelling vom Architekturmodell zur AR-Anwendung Oberhessisches Museum Gießen</p>			
15:30	<p>■ Verabschiedung</p>								
15:45 Uhr Ende									

First come, first served!
Unsere Workshops sind für alle frei zugänglich – die Plätze sind aber begrenzt!

