



Berlin, 3. Mai 2023

PRESSEMITTEILUNG

museum4punkt0: Verbundprojekt für digitale Kulturvermittlung vor erfolgreichem Abschluss

Im Rahmen einer heute eröffneten zweitägigen Abschlussveranstaltung im Kulturforum in Berlin präsentiert das deutschlandweite Verbundprojekt für digitale Kulturvermittlung, museum4punkt0, die Ergebnisse seiner Arbeit. / museum4punkt0 | workbook als „Werkzeugkiste“ für Praktiker erschienen

Ziel von museum4punkt0 war es, die Museen fit für die Digitalität zu machen. Seit 2017 entwickelten 27 unterschiedlich ausgerichtete Museen im Rahmen des Projekts eine große Bandbreite digitaler Anwendungen für die interaktive und partizipative Vermittlung des Kulturerbes.

Kulturstaatsministerin Claudia Roth: „museum4punkt0 hat als interdisziplinäres Ideenlabor eindrucksvoll gezeigt, wie mithilfe digitaler Technologien attraktive und barrierearme Zugänge zu Kulturangeboten geschaffen werden können. Vor allem mit dem Fokus auf die Übertragbarkeit der gewonnenen Erkenntnisse auf einen größeren Kreis von Einrichtungen hat dieses Modellprojekt in besonderer Weise zum digitalen Wandel der deutschen Museums- und Kulturlandschaft beigetragen.“ Die Kulturstaatsministerin fördert das Verbundprojekt seit 2017 und ermöglichte im Rahmen von NEUSTART KULTUR 2022 die Fortsetzung und Erweiterung auf 27 Teilprojekte. Insgesamt beläuft sich die Bundesförderung damit auf 30 Millionen Euro.

„Die gegenseitige Inspiration und der Erfahrungsaustausch der beteiligten Museen hat eine fantastische Bandbreite an digitalen Vermittlungsformaten im Museumsbereich hervorgebracht“, betonte Hermann Parzinger, Präsident der Stiftung Preussischer Kulturbesitz, zur Eröffnung der Abschlussveranstaltung. „Die SPK hat als Koordinatorin des Verbundprojekts diesen Wissenstransfer gerne ermöglicht und stellt nun mit dem gemeinsamen Workbook, das sich aus den gesammelten Erfahrungen speist, ein praktisches Hilfsmittel für alle interessierten Museen zur Verfügung.“

Die Abschlusskonferenz bietet den Besucher*innen die Gelegenheit, die Projekte und deren Anwendungen und Erfahrungen aus sechs Jahren kennenzulernen. In verschiedenen Workshops, kollegialen Fallberatungen und Expert*innengesprächen geben die Teilnehmenden praktische Tipps

DER PRÄSIDENT
MEDIEN, KOMMUNIKATION
UND VERANSTALTUNGEN

INGOLF KERN
BIRGIT JÖBSTL

Von-der-Heydt-Straße 16–18
10785 Berlin

Telefon: +49 30 266-41 14 40
Telefax: +49 30 266-41 28 21

pressestelle@hv.spk-berlin.de
www.preussischer-kulturbesitz.de

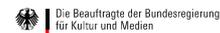


museum4punkt0

**MUSEUM4PUNKT0 – DIGITALE STRATEGIEN
FÜR DAS MUSEUM DER ZUKUNFT**
www.museum4punkt0.de

Gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages





Berlin, 3. Mai 2023

DER PRÄSIDENT
MEDIEN, KOMMUNIKATION
UND VERANSTALTUNGEN

zu allen Aspekten der digitalen Vermittlung und für den Arbeitsalltag. Die Besucher*innen können zudem Smartphone-Apps und andere Anwendungen direkt vor Ort ausprobieren und sich mit anderen Museumsmaacher*innen vernetzen. Dabei befassen sie sich unter anderem mit Fragen wie:

- Welche Skills benötigen Museen, um digitaler zu werden?
- Welche neuen Wege können wir mit unseren Museumsbesucher*innen gehen?
- Welche Chancen bieten hybride Formate für Museen?
- Wie können Museen den digitalen Raum gestalten?
- Wie kann Partizipation im Museum gelingen?
- Wie kann Nachnutzung über Museumsgattungen hinaus funktionieren?

Das **museum4punkt0 | workbook**, das im Rahmen der Abschlussveranstaltung vorgestellt wird, basiert auf den Erfahrungen der Mitarbeitenden aus sechs Jahren deutschlandweiter Zusammenarbeit. Es ist eine Werkzeugkiste für Praktiker*innen der digitalen Kulturvermittlung, mit Checklisten, Tipps und Methoden, die zum Mitdenken und Selbermachen anregen sollen. Download unter: https://www.museum4punkt0.de/wp-content/uploads/2023/04/museum4punkt0_workbook_2023.pdf

Die Bandbreite der in museum4punkt0 entwickelten Anwendungen reicht von Tools zur individuellen Erschließung des Außenraums mit Augmented Reality-Elementen, Virtual Reality-Angeboten, partizipativen Plattformen, bis zu Citizen Science-Apps oder spielerischen Zugängen zu Inhalten und Objekten.

Dazu gehört zum Beispiel die jüngst für den Deutschen Computerspielpreis nominierte interaktive Gamestation „**Herbst 89 – Auf den Straßen von Leipzig**“, die vom museum4punkt0-Team des Deutschen Historischen Museums entwickelt wurde. Nutzer*innen können im Format einer Graphic Novel den 9. Oktober 1989 in Leipzig in sieben unterschiedlichen Rollen durchspielen und mit ihren Entscheidungen das Tagesgeschehen beeinflussen. <https://www.dhm.de/ausstellungen/roads-not-taken-oder-es-haette-auch-anders-kommen-koennen/herbst-89-auf-den-strassen-von-leipzig/>



Berlin, 3. Mai 2023

DER PRÄSIDENT
MEDIEN, KOMMUNIKATION
UND VERANSTALTUNGEN

„**Ping! Die Museumsapp**“ des Badischen Landesmuseums bietet den Chat mit einem Objekt im Museum an und ermöglicht damit einen emotionalen, persönlichen Zugang. Im Rahmen von museum4punkt0 wurde die Anwendung in der Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss konzipiert und vom Badischen Landesmuseum weiterentwickelt. Inzwischen wird die App im Verbund museum4punkt0 und weit darüber hinaus auch unter dem Namen „Mein Objekt“ nachgenutzt. <https://www.landeseum.de/digital/apps-und-podcasts/ping>

Mit dem eigenen Smartphone als Funddetektor ein archäologisches Forschungsfeld erkunden: Die App, die das Team der **Varusschlacht im Osnabrücker Land – Museum und Park Kalkriese** entwickelt, bietet die interaktive Erschließung des 11 Hektar großen Museumsparks an, dessen archäologische Funde auf den Ort der Varusschlacht hindeuten. Vom Vorschulkind zum/r gestandenen Expert*in: Die App berücksichtigt individuelle Interessen und Vorkenntnisse und bietet so ein ansprechendes Erlebnis für alle Besuchenden. <https://vap.kalkriese-varusschlacht.de/index.html>

Das Team vom Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz hat das Virtual Reality-Angebot „**Abenteuer Bodenleben**“ entwickelt, das die Artenvielfalt unter unseren Füßen vermittelt: Nutzer*innen erleben Hundertfüßer, Springschwänze, Rädertierchen u.v.a. um das 200-Fache geschrumpft, etwa auf die Größe einer Landassel. Bereits in über 30 Museen und Forschungseinrichtungen konnten Besucher*innen die Anwendung auch über Deutschland hinaus nutzen. Von zu Hause aus lassen sich die drei Lebensräume Laubstreu, Porenraum und Wasserfilm per 360 Grad-Panoramatour auf der Website erkunden. www.vr-bodenleben.senckenberg

Vimuki – ein Tandemprojekt des Historischen Museum Saar und des Historischen Museum der Pfalz – ist eine digitale Plattform, auf der Museen hochwertige Live-Führungen durch ihre Ausstellungen, Sammlungen und Magazine anbieten. Diese können durch das Einspielen von Medien und interaktiven Angeboten individuell erweitert werden. Mithilfe von 3D-Modellen, 360°-Rundgängen, Filmsequenzen und vielem anderen mehr, schöpft Vimuki die breit gefächerten Möglichkeiten der digitalen Welt aus, um Schüler*innen ein möglichst immersives Erlebnis zu bieten. So wird Lernen in einem innovativen Umfeld ermöglicht. Für Lehrer*innen und Schulklassen ist zudem pädagogisches Begleitmaterial zur Vor- und



Berlin, 3. Mai 2023

DER PRÄSIDENT
MEDIEN, KOMMUNIKATION
UND VERANSTALTUNGEN

Nachbereitung des digitalen Museumsbesuchs abrufbar.

<https://vimuki.org/>

Das Oberhessische Museum ist erst seit 2022 im museum4punkt0-Verbund und hat im Rahmen von **imp – immersiv partizipieren. Virtuelles Storytelling im Museumsraum** einen innovativen Augmented-Reality-Audiowalk entwickelt. Besucher*innen können der Gießener Studentin Line ausgehend vom Gießener Stadtmodell durch das Museum folgen und Stadtgeschichte ganz neu erleben. Durch die Kombination einer emotionalen Erzählweise mit spielerischen Illustrationen und lebendigen AR-Elementen entsteht eine einzigartige Nutzererfahrung. <https://www.gies-sen.de/Erleben/Kultur/Museen-Ausstellungen/Oberhessisches-Museum/Vermittlung/Virtuelles-Storytelling-im-Museumsraum/>

Alle Teilprojekte im Verbund museum4punkt0: <https://www.museum4punkt0.de/teilprojekte/>

Pressebilder: <https://www.preussischer-kulturbesitz.de/newsroom/presse/pressebilder.html>

museum4punkt0 im Blog und in den Social Media:

Blog: <https://www.museum4punkt0.de/blog/>

Twitter: <https://twitter.com/museum4punkt0>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/museum4punkt0>

Instagram: <https://www.instagram.com/museum4punkt0/>

Facebook: <https://www.facebook.com/museum4punkt0>

YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UC1NuwaEeJLjnrJZTQUmhGWw>

Vimeo: <https://vimeo.com/channels/museum4punkt0>