

Tag 1

10:30

Kurze Vorstellungsrunde

Besucher:innenperspektive

Was soll das Projekt für Besucher:innen leisten?
Was ist nachher besser?
Moderierter Recap

Museumperspektive

Was soll das Projekt für die Ausrichter leisten?
Was soll das Projekt für die Nachnutzer leisten?
Zeitplan, Budget, Räume, Personal, Eigenleistungen, Ausstellungsprojekte usw.
Moderierter Recap

Fördererperspektive

Was soll das Projekt für die Förderer leisten?
Was ist seitens der Förderer und der Institutionen gesetzt?

12:00

Input: Personae nach Falk (MESO)

PAUSE

14:00

Vorstellung Ideenskizze (SMNG + NHM)

Welche Selbstbilder unterstützt das Projekt?
Welche Besuchergruppen werden angesprochen?
Welche fachlichen Themen lernen die Teilnehmer:innen?

Input: Fokusgruppeninterviews und Besuchergruppen (SMNG + NHM)

Zoom Out
Brainstorming:
Mit welchen biologisch/ökologischen Fakten kann das Projekt die persönliche Wirksamkeit der Teilnehmer erweitern?
Welche relevanten biologische Spezifika haben der Pfälzer Wald / Lausitz?
Welche gesellschaftlichen Megatrends werden adressiert?
Mit welchen wissenschaftlichen Methoden kann ich persönlich wirksam werden? (-> push/pur)

PAUSE

15:30

Verfeinerung Ideenskizze im Hinblick auf Zielgruppen und Inhalte
Beratung zu Möglichkeiten der medialen Umsetzung
Beispielhafte mediale best-practice-Umsetzungen

Festziehen von 2 Ideenskizzen in max 2 Varianten

17:00

Ende

Tag 2

08:00

recap Tag 1

Nächste Schritte

Gruppensession 1 - Ziele

WX

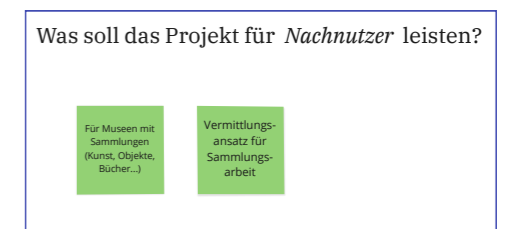
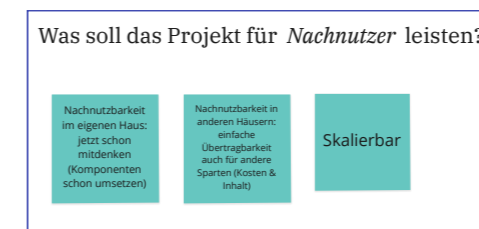
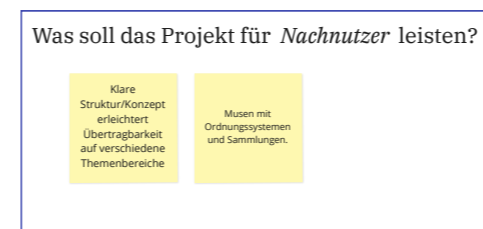
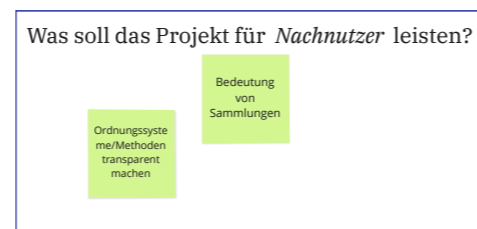
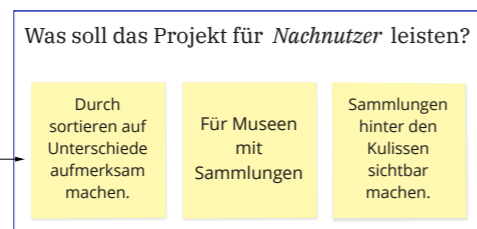
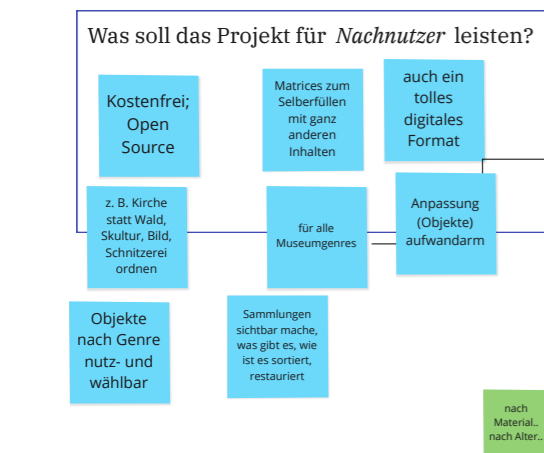
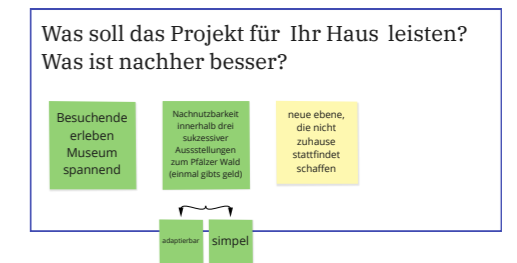
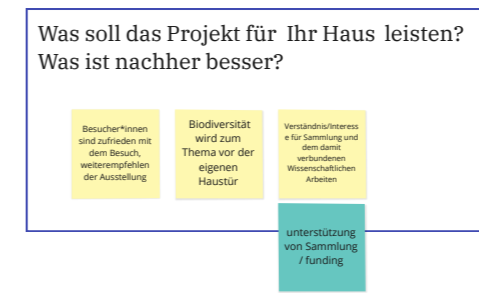
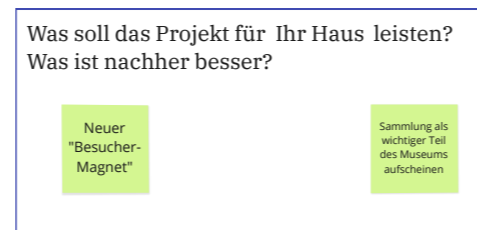
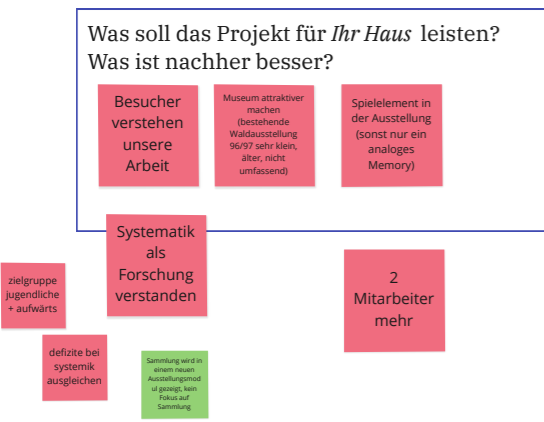
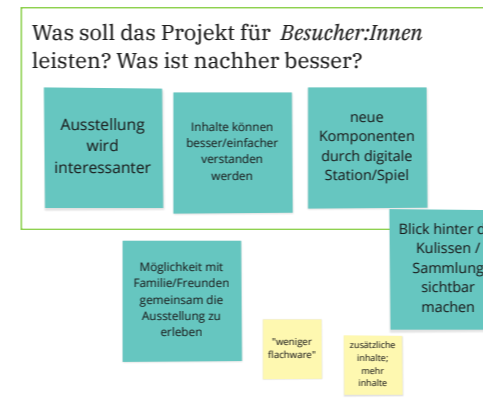
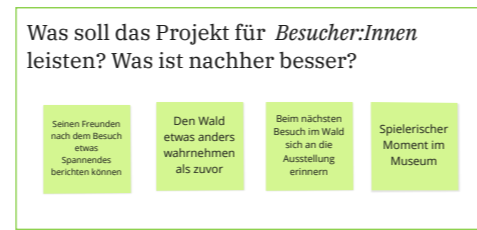
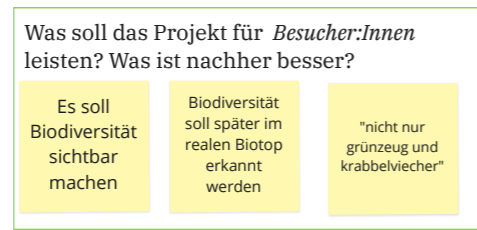
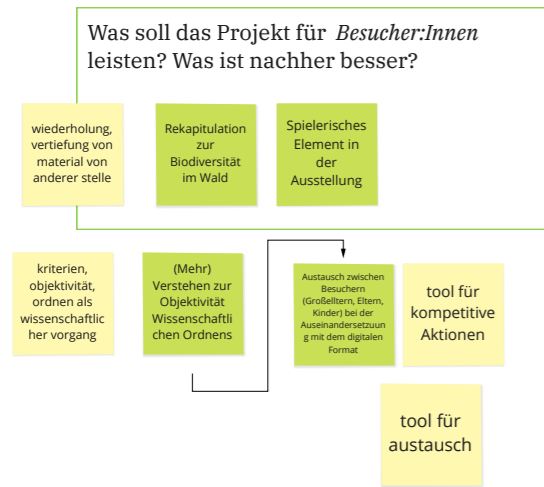
BH

LJ

NF

RW

SL



Gruppensession 1 - Auswertung - Themencluster Inhalte

Biodiversität sichtbar machen

Lebensraum Wald wird als Vielfältig wahrgenommen

Rekapitulation zur Biodiversität im Wald

wiederholung, vertiefung von material von anderer stelle in der Ausstellung

"nicht nur grünezeug und krabbeltviecher"

Gesellschaftlicher Auftrag: Schaffung GRUNDVERSTÄNDNIS für Wert von BioDiv & Zusammenhänge in der Natur

Biodiversität wird zum Thema vor der eigenen Haustür

Vielfalt im Wald wahrnehmen lernen

Den Wald etwas anders wahrnehmen als zuvor

Biodiversität soll später im realen Biotop erkannt werden

Beim nächsten Besuch im Wald sich an die Ausstellung erinnern

Menschen betrachten Organismen genauer

Menschen machen sich Gedanken über Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Organismen

verschiedene aspekte anschauen können

Neugierig auf die Vielfalt vor der eigenen Tür

neugierig machen auf den heimischen wald

Wissenschaftliches Ordnen verstehen

kriterien, objektivität, ordnen als wissenschaftlicher vorgang

lernen was gruppieren hilft?

sehen lernen; wo muss ich hinschauen?

keine konkurrenz zu bestimmungapps oder lehrbuchverlagen

Systematik als Forschung verstanden

Ordnungssysteme/Methoden transparent machen

Durch sortieren auf Unterschiede aufmerksam machen.

Sammlung wird in Görlitz in inem neuen Ausstellungsmodul gezeigt, kein Fokus auf Sammlung

Nutzen der Sammlung sichtbar machen

Blick hinter die Kulissen / Sammlung sichtbar machen

schatzkisten, verborgene welten

Neugierig auf die Vielfalt in unseren Sammlungen

Verständnis/Interesse für Sammlung und dem damit verbundenen Wissenschaftlichen Arbeiten

Bedeutung von Sammlungen

Sammlungen hinter den Kulissen sichtbar machen.

Sammlungen sichtbar mache, was gibt es, wie ist es sortiert, restauriert

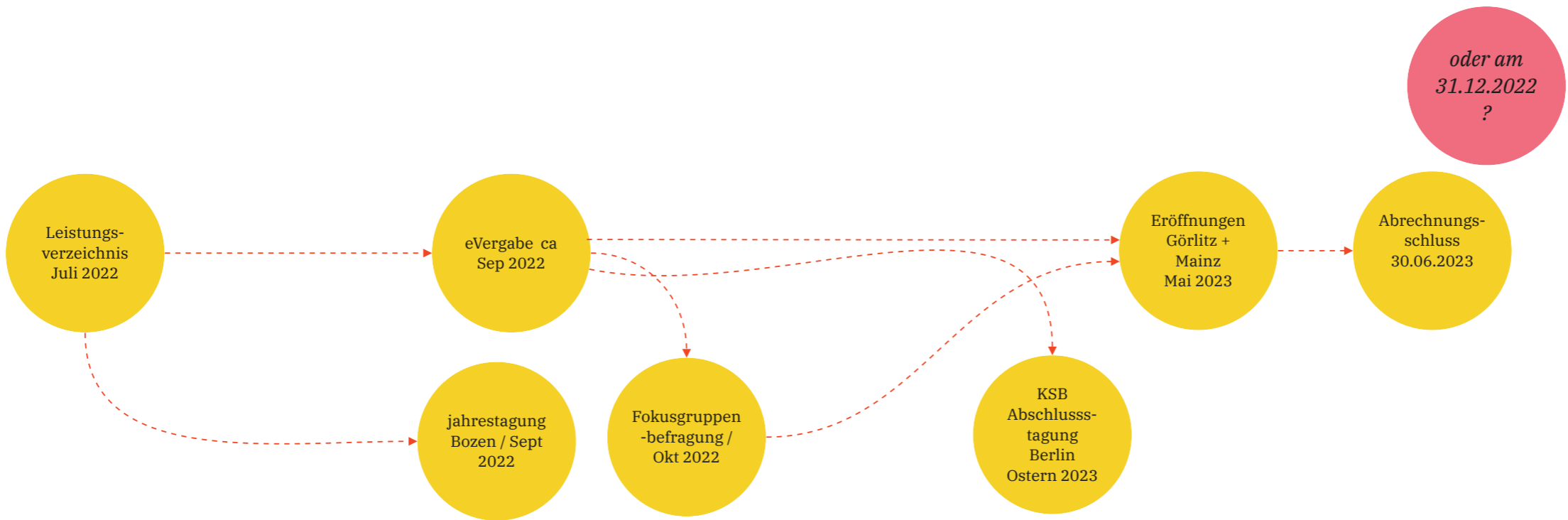
Vermittlungsansatz für Sammlungsarbeit

In einer Waldausstellung Public Understanding of Research and Collections digital verständlich machen.

Gruppensession 1 - Themencluster Ziele und Methoden



Gruppensession 1 - Themencluster Zeitplan & Budget



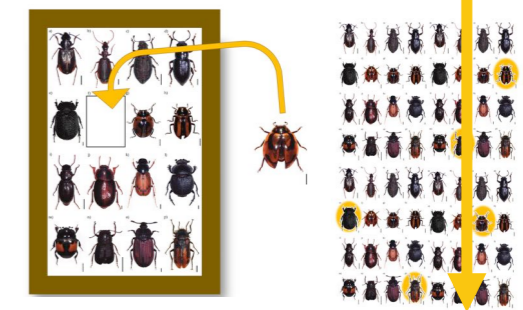
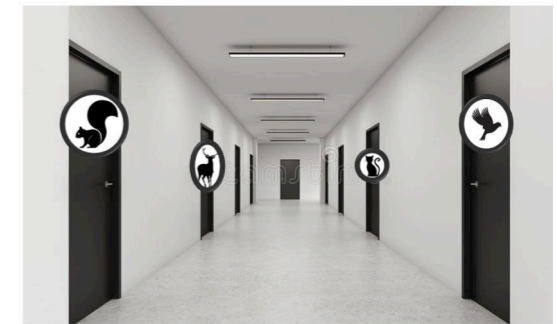
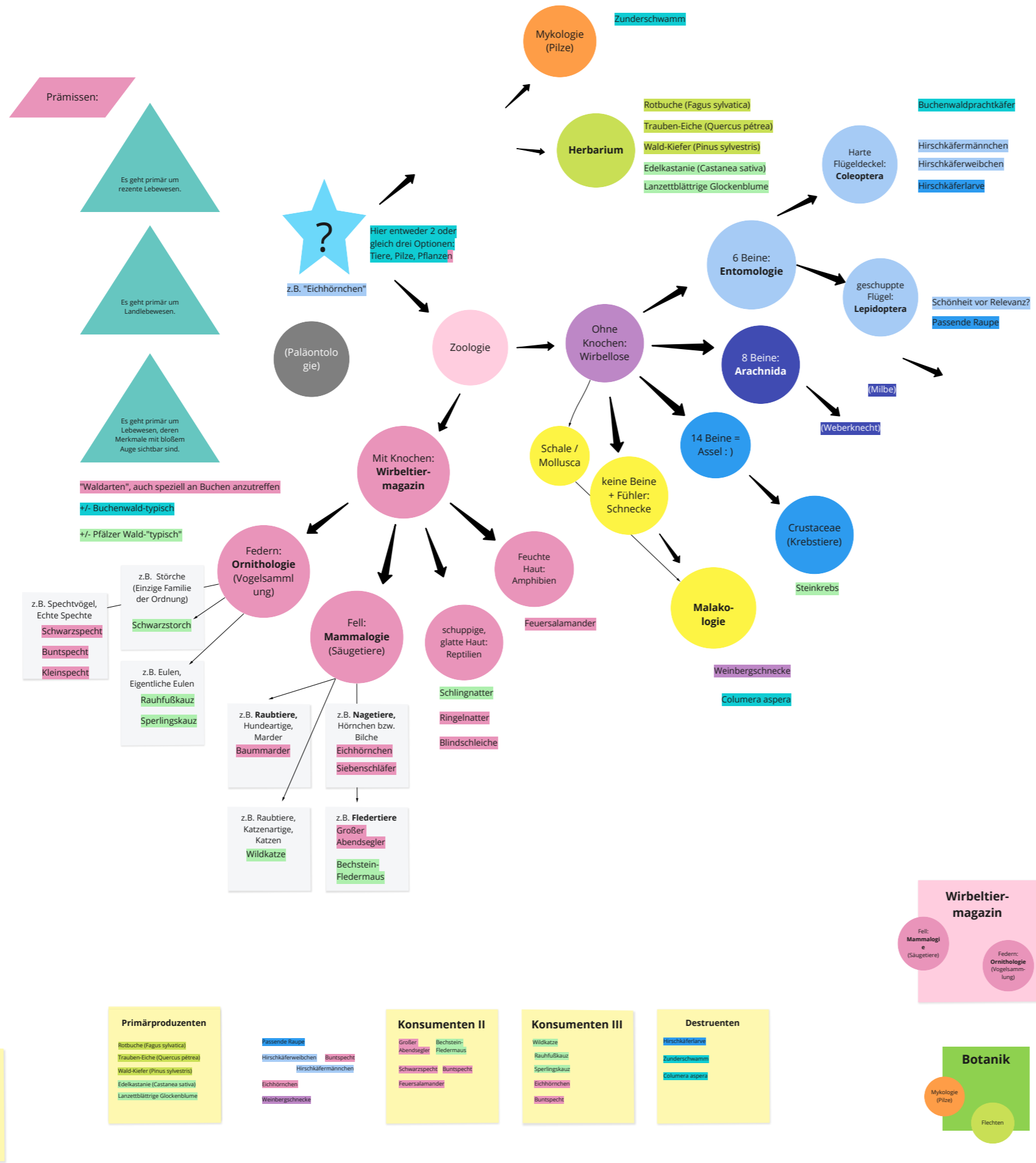
2 Mitarbeiter
mehr
Medientechnik
+ Hiwi

ein Bieter für
Hardware
und Software

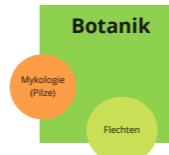
für beide
Partner
zusammen
nicht teurer als
T€ 500.-

hardware
für beide
Institutionen
ca T€ 100

"Vom Wald in die Sammlung" Variation 1



Entomologie



Genau
hinschauen,
Artenvielfalt
im Wald

Vielfalts Ebene

- großes Wimmelbild mit Aufgabe zum suchen und sammeln der verschiedenen Organismen
- Zoomen und Hineinschauen - Lebewesen finden
- gefundene Lebewesen sind dann am Rand zu sehen
- Ladebalken verät, wie viele noch fehlen (Fortschritt)
- Einzel, oder gemeinsam spielbar, evtl auf zwei Bildschirmen
- Bei Wiederholen neue Organismen
- Oder: Wald zusammenbauen, genau umgekehrt aufziehen



Aufräumen,
Merkmale
kennnenlernen

Merkmals Ebene

- Alle Tiere werden angezeigt und können nach Ähnlichkeiten sortiert werden
- Merkmale als Karten? angezeigt
- Deck zusammenstellen?
- Tiere genau betrachten, dort werden dann Merkmale vorgestellt (points of interest)
- Gemeinschaftspiel (Quartett)
- maximale Punktzahl bei bester übereinstimmung
- in Schubladen einsortieren
- Vogelhochzeit, an gleichen Tisch
- Vorgegebene Anzahl für die Gruppen, dann weiter

Hinweise, wie gut es passt


Lebewesen in gruppieren und Merkmale zuordnen

zuordnen

Kisten oder Schränke?




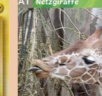


Merkmale

Lebewesen lassen sich genau betrachten und "points of interest" finden



Federn

Karten Spiel, Memory?

 Fell: nein Knochen: nein Gliedmaßen: 6 Ernährung: pflanzenfressend	 Fell: nein Knochen: nein Beine: 0 Ernährung: pflanzenfressend	 Rufen: 10 Bauswert: 30 Ernährung: pflanzenfressend	 Ernährung: pflanzenfressend
 Fell: ja Knochen: ja Gliedmaßen: 4 Ernährung: pflanzenfressend	 Fell: ja Knochen: ja Gliedmaßen: 4 Ernährung: pflanzenfressend		

Wo werden
Gruppen im
größeren Kontext
eingordnet,
Sammlungen

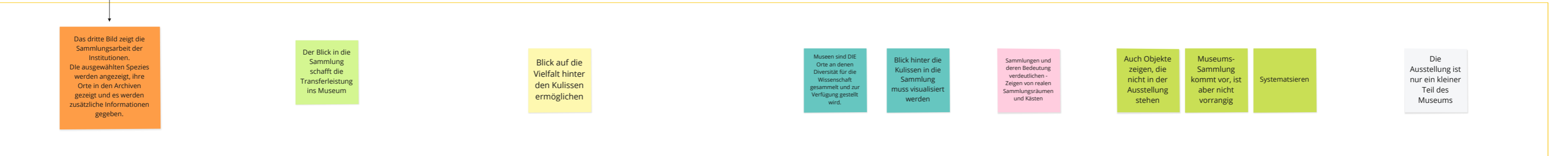
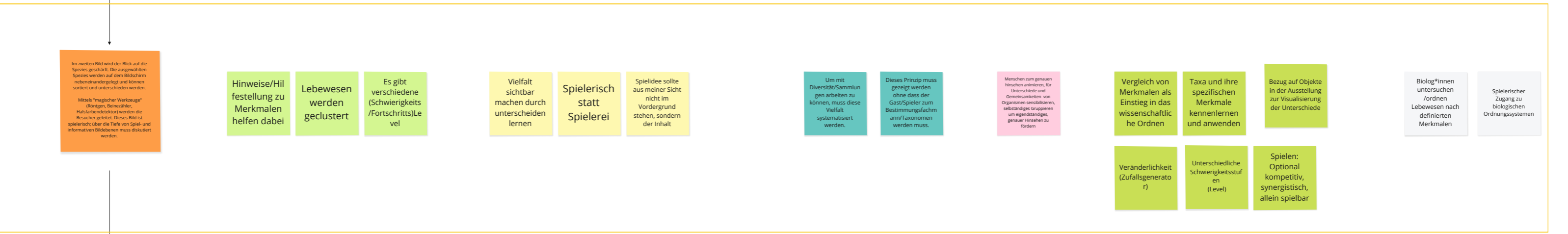
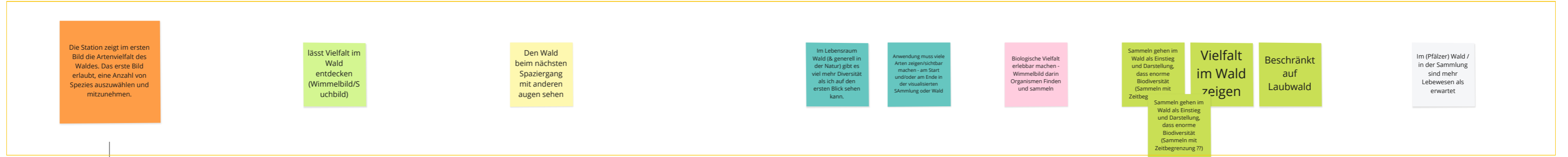
Systematische Ebene

- In der Sammlung
- zu den anderen Lebewesen der gleichen Gruppe
- Namen
- Ordnungssystem der Sammlung
- Biodiversität innerhalb der Taxa
- Warum mehrere von einer Art - veränderung über Zeit, Regionale Verbreitung




Schwierigkeit und Komplexität

Inhaltliche Ebenen



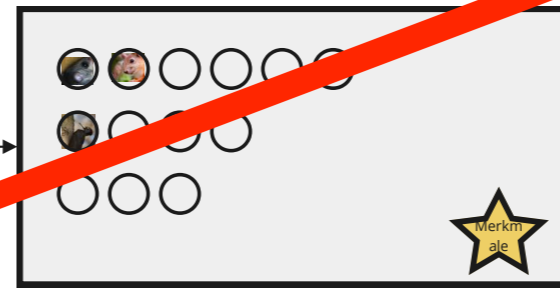
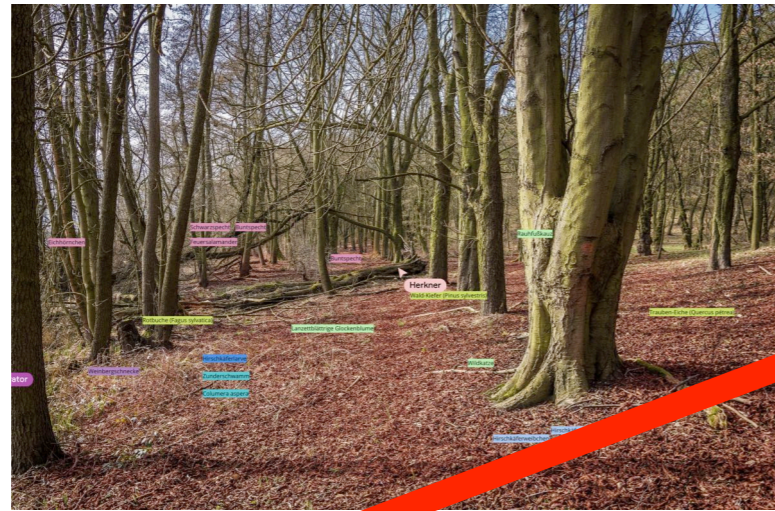
Keep it simple!

Bezug zur Ausstellung herstellen

Keine Anwendung entwickeln, die man zu Hause besser nutzen kann

Rolle der Sammlung

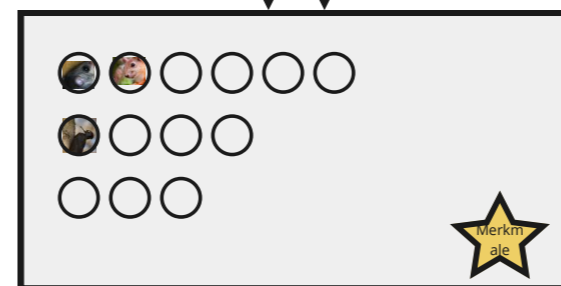
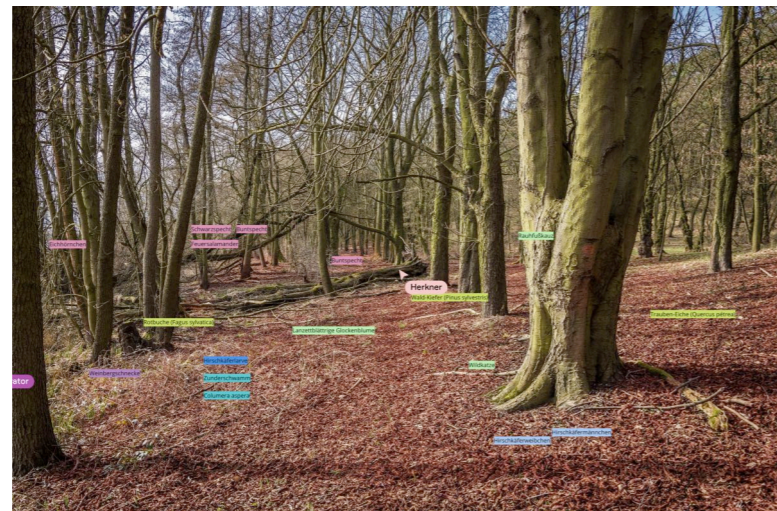
Typisches
Missverständnis:
Sammlung nur als
"Endlager" in einem
mehrstufigen
Prozess



spielerische Ebene
"sehen und unterscheiden lernen"



Vorgefundene
Objekte und
Sammlungsobjekte
werden verglichen



spielerische Ebene
"sehen und unterscheiden lernen"

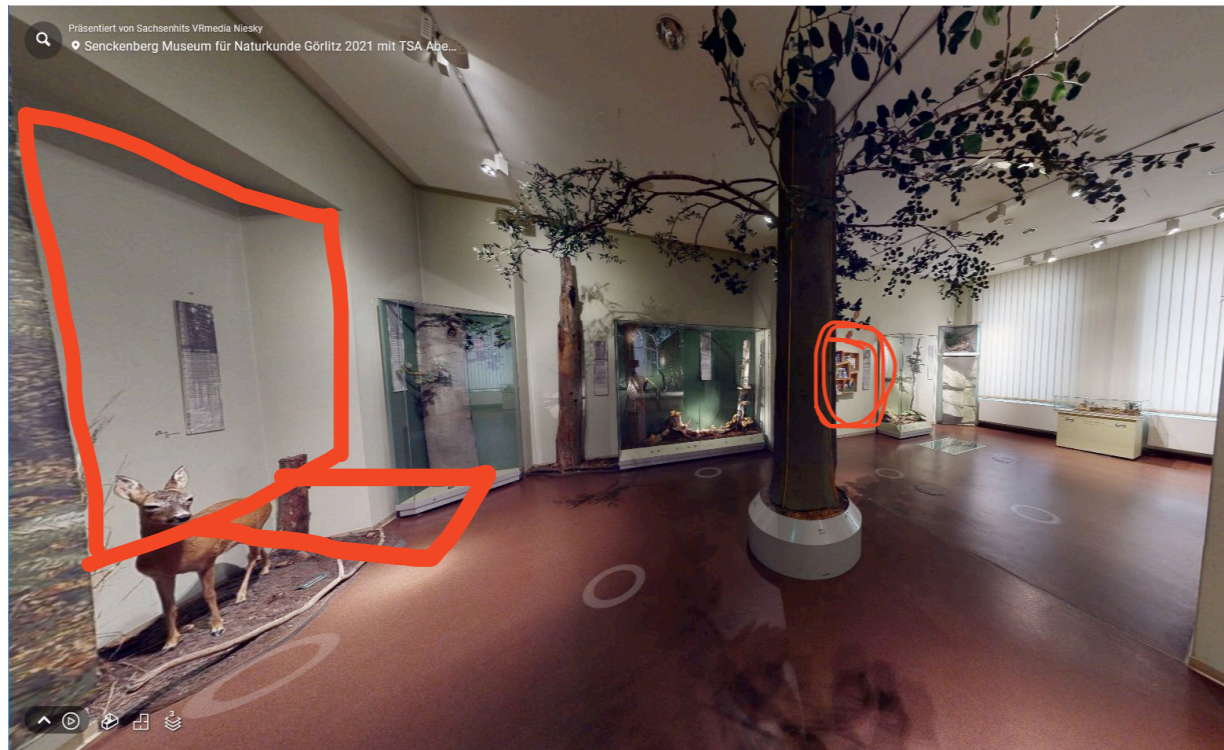
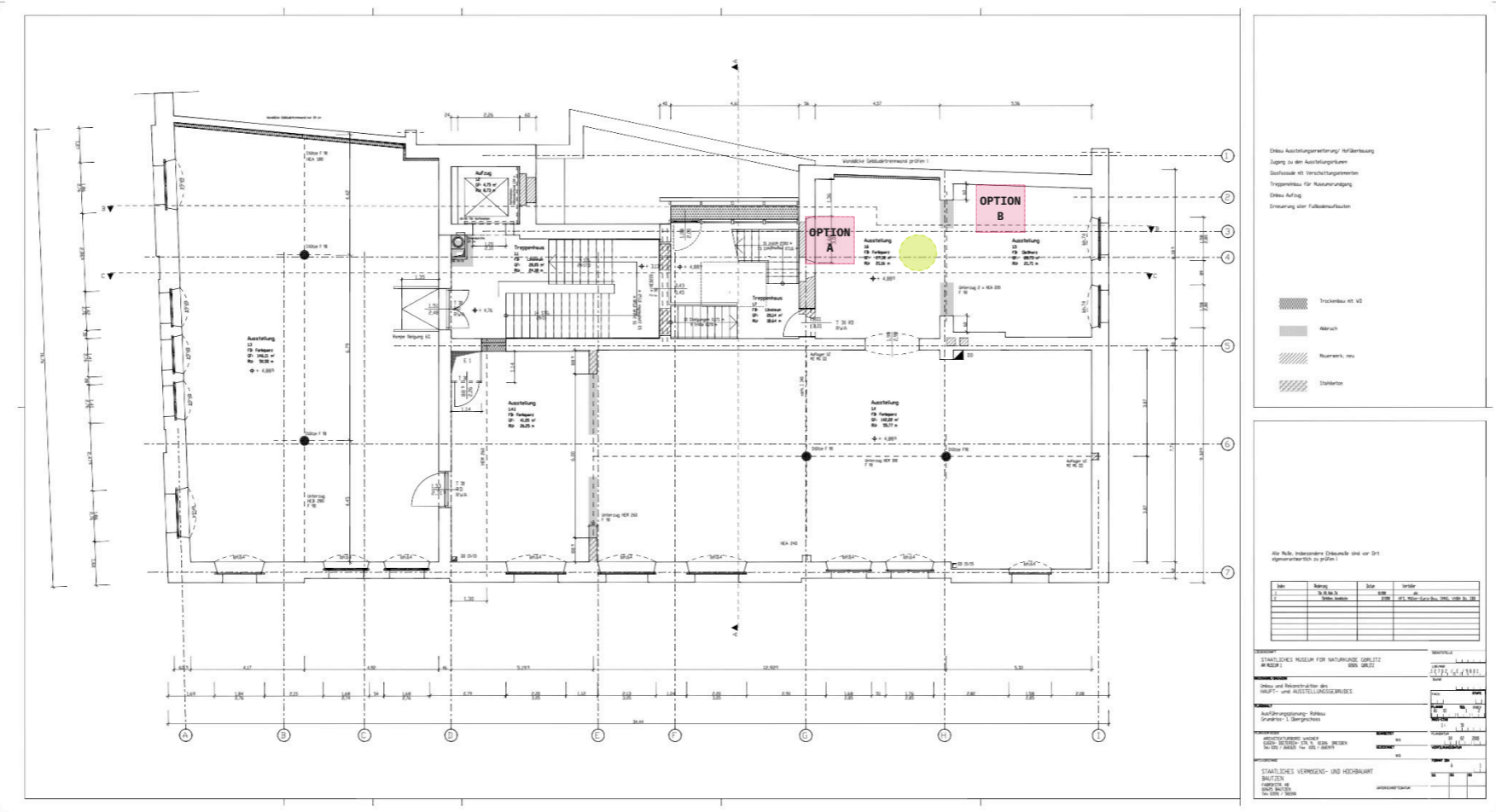


selbstverständ-
lich wird die
Sammlung auch
kontinuierlich
ergänzt.

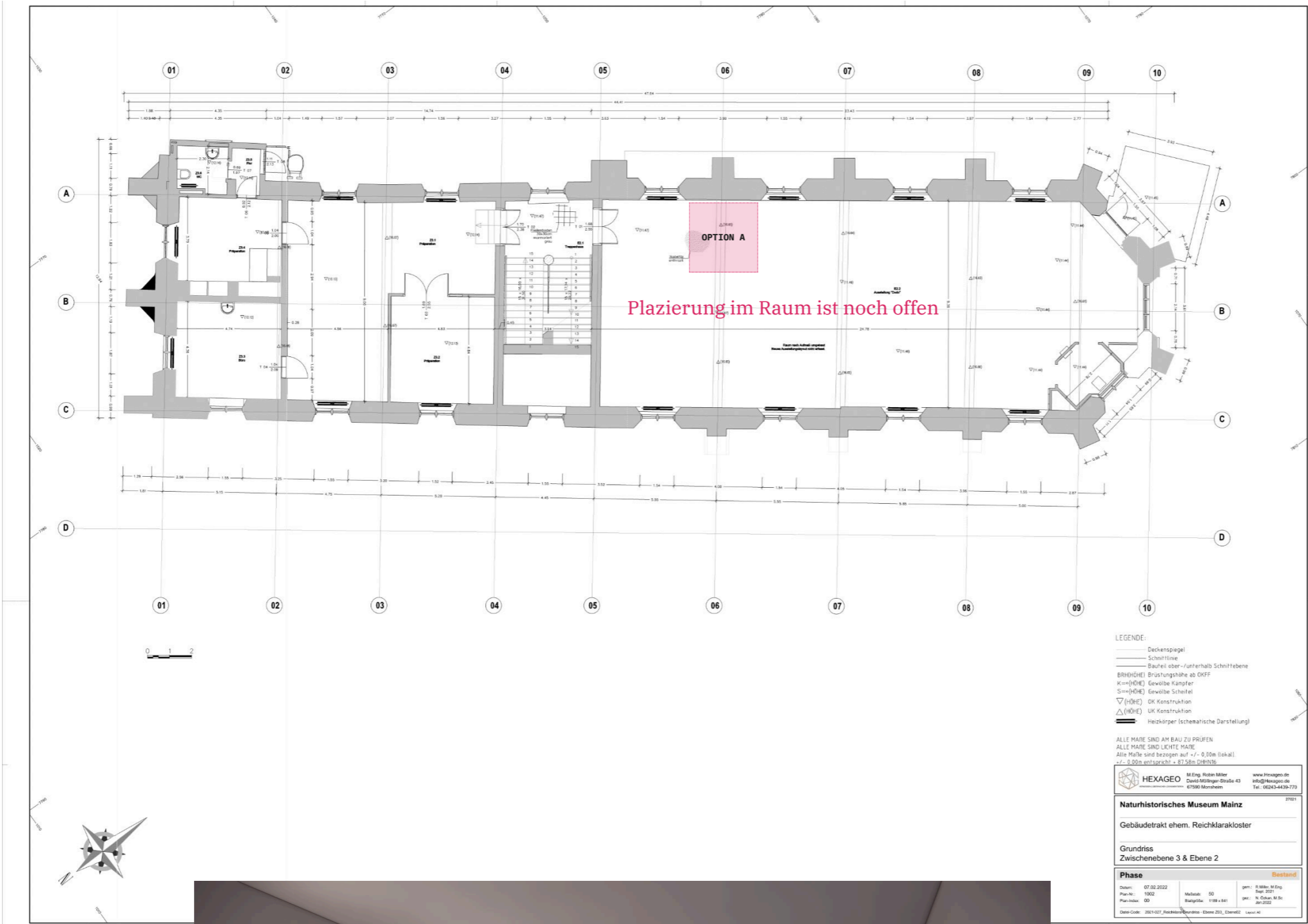
Mögliche "Levels" in unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad



Mögliche Standorte in Bestandsausstellung Görlitz, 1.OG

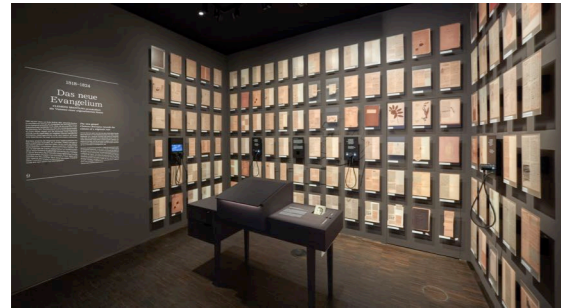


Mögliche Standorte in Neuer Dauerausstellung Mainz



Beispiele Medienstationen mit Touchscreens / MESO

Wand, Touchscreen



Pult, Touchscreeb



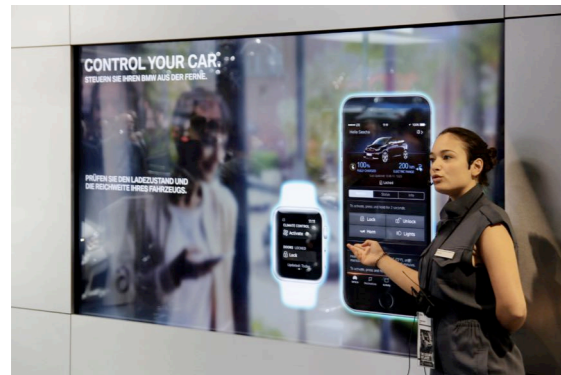
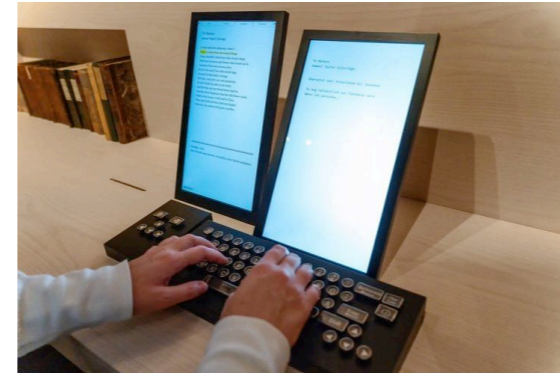
Pult, separates Interface



Tisch, Touchscreen

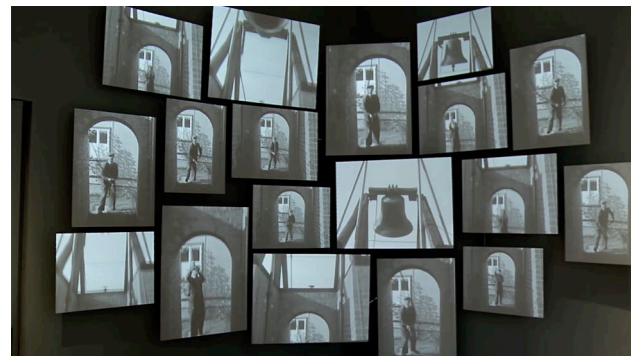
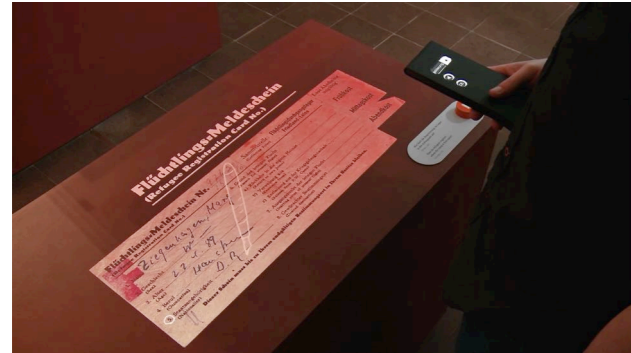


Tisch, separares Interface

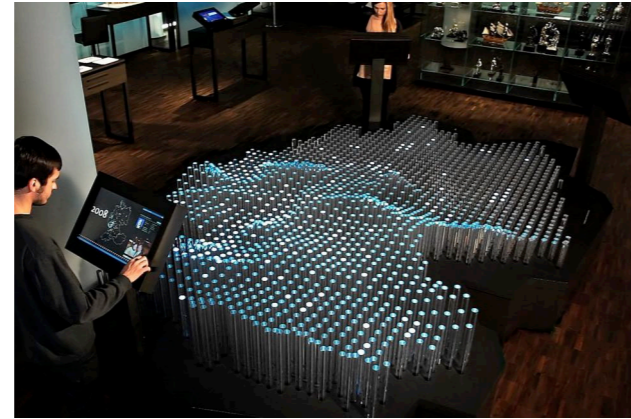


Beispiele Medienstationen Projektion / LED / GYOD / MESO

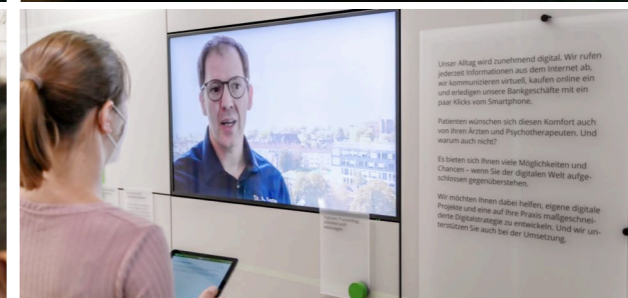
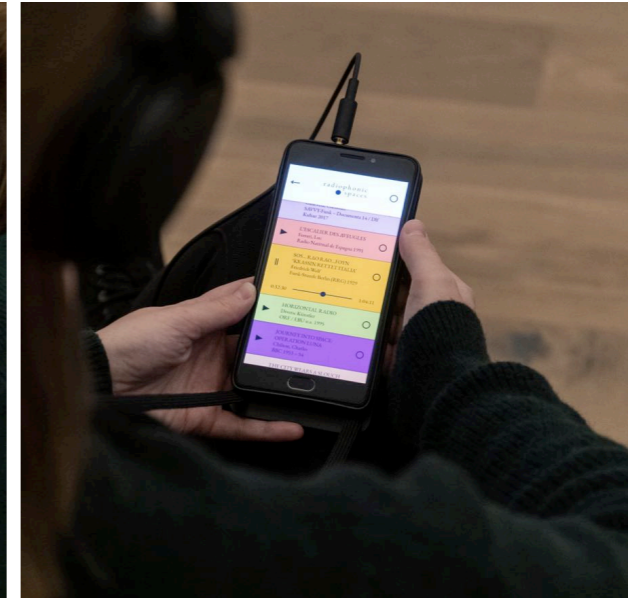
Projektion



LEDs



Smartphones



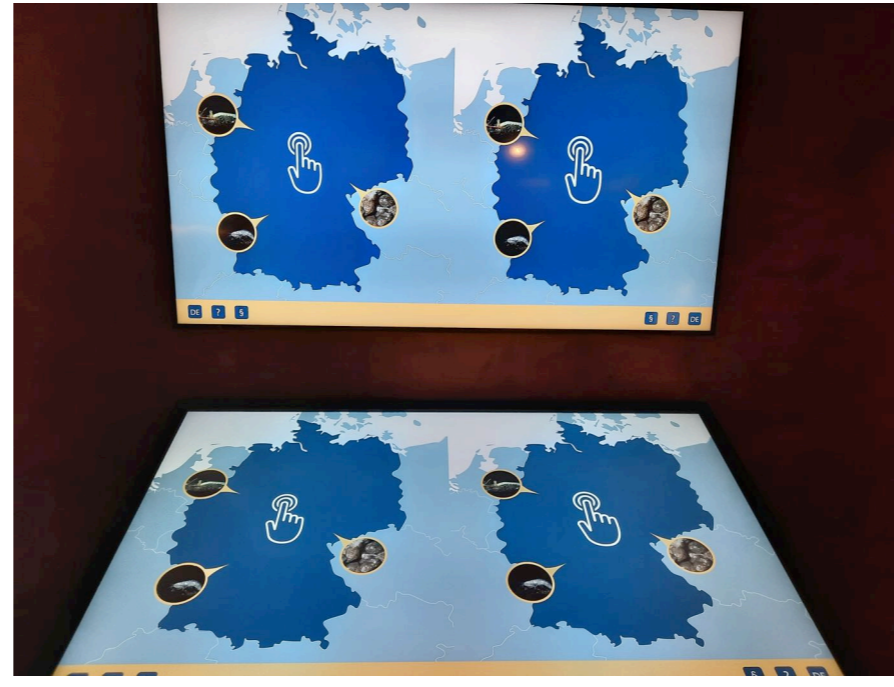
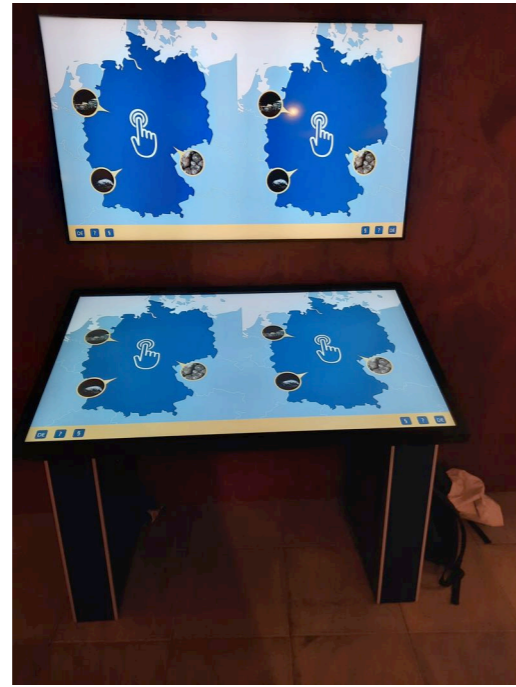
Unser Alltag wird zunehmend digital. Wir rufen jederzeit Informationen aus dem Internet ab, wir kommunizieren virtuell, kaufen online ein und erledigen unsere Bankgeschäfte mit ein paar Klicks vom Smartphone.

Patienten wünschen sich diesen Komfort auch von ihren Ärzten und Psychotherapeuten. Und warum auch nicht?

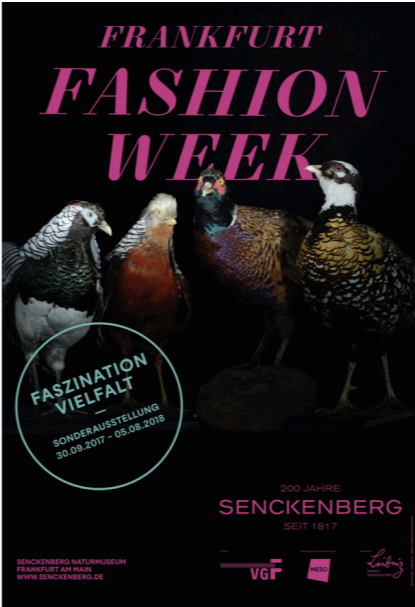
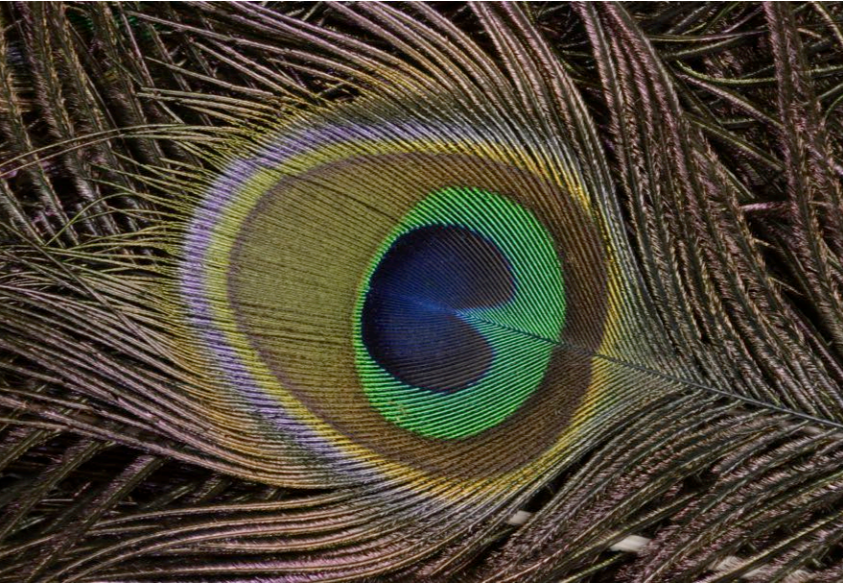
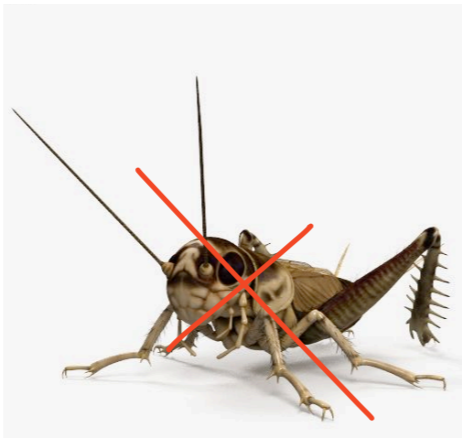
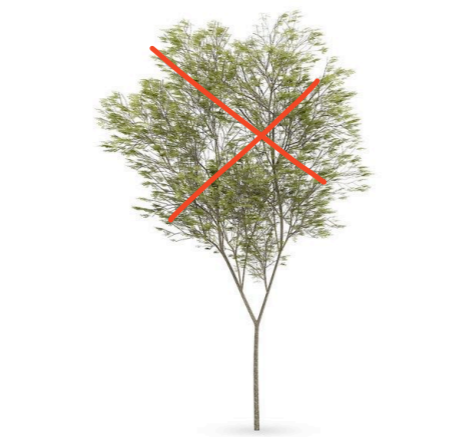
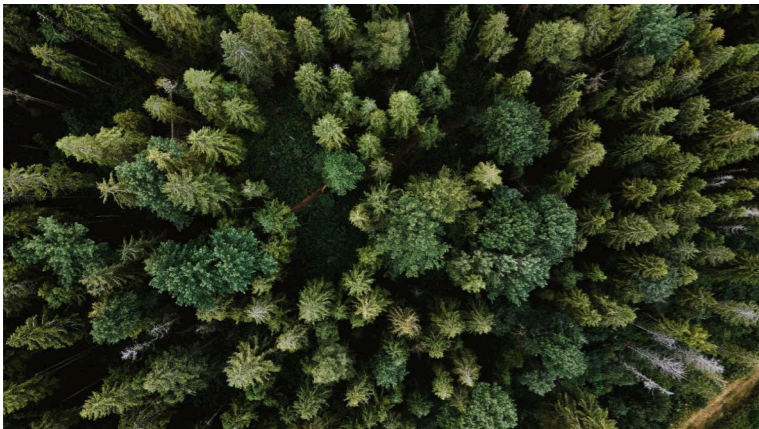
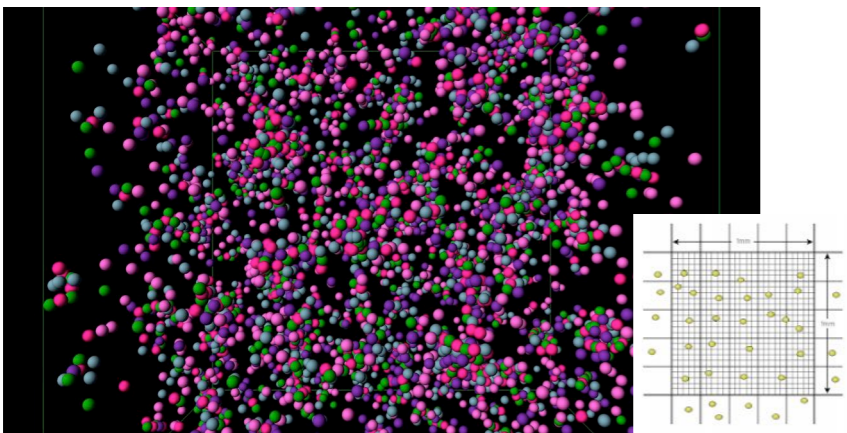
Es bieten sich Ihnen viele Möglichkeiten und Chancen – wenn Sie der digitalen Welt aufgeschlossen gegenüberstehen.

Wir möchten Ihnen dabei helfen, eigene digitale Projekte und eine auf Ihre Praxis maßgeschneiderte Digitalstrategie zu entwickeln. Und wir unterstützen Sie auch bei der Umsetzung.

Beispiele Medienstationen Görlitz



Beispiele Ästhetik



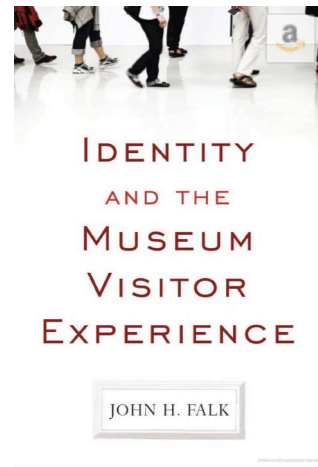
abstraktere Perspektive auf "Wald" um den Blick zu schärfen (z.b. LIDAR oder Luftbild)

3d-Modelle nehmen den Fokus weg von dem sehr konkreten Umgang mit realen Spezies.

Aus konzeptioneller Sicht muss als mit Photos oder Scans gearbeitet werden; nicht mit 3d Modellen

Hochwertige Photos

MRT/Röntgen?



John Falk - Identity and the Museum Visitor Experience

Nutzerzentrierung

Warum gehen Besucher:innen in ein Museum?

Selbstbestätigungstheorie

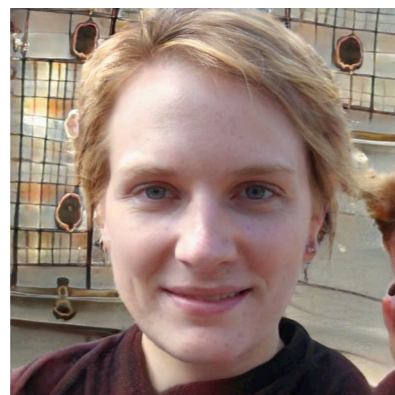
Menschen wollen ein positives und integriertes Selbstbild aufrechterhalten.

Sie wollen ihn ihrem Selbstbild wirksam sein.

Besuchertyp nach Falk

Persona

Explorer



Lore

„das Museum war klasse, weil ich ganz viele Sachen gesehen habe, die ich noch nie vorher gesehen habe“.

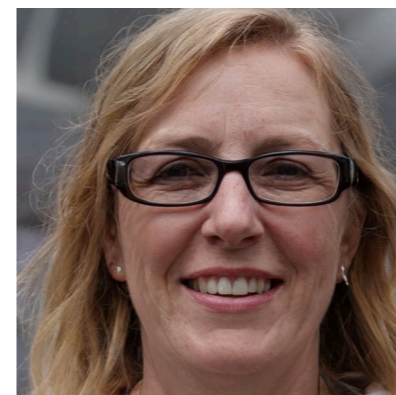
Experience Seekers



Erik

„das Museum war klasse, weil ich endlich all die Sachen sehen konnte, von denen ich soviel gehört habe“

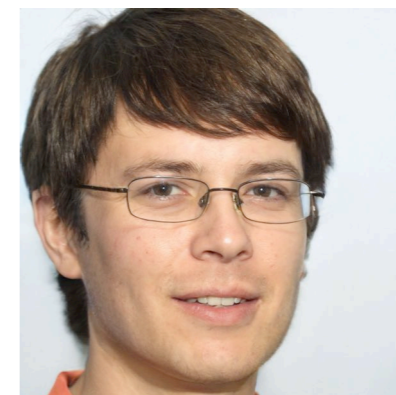
Facilitators



Cilia

„das Museum war klasse, weil meine Kinder ganz viel Spaß hatten und was gelernt haben“

Professionals



Robert

„das Museum war klasse, weil die Vitrinen so unsichtbar beleuchtet sind“

Rechargers



Chandra

„das Museum war klasse, weil ich mich ganz in Ruhe hinsetzen konnte“

Besuchertyp nach Falk

Explorer

Experience Seekers

Facilitators

Professionals

Rechargers

Selbstbild

ich bin neugierig!

ich habe alles
gesehen!

ich kümmere mich
um andere!

ich weiss alles zu
dem Thema!

ich achte auf mich!

Selbstbild nach
Falk

I want to be in an
intellectually challenging
environment

I want to be exposed to the
things and ideas that
exemplify what is best and
intellectually most
important.

I want to engage in a
meaningful social
experience with someone
i care about in an
educationally supportive
environment

I have very specific
intellectual needs in a
setting with a specific
subject matter focus.

I want to emotionally, and
intellectually recharge in a
beautiful and refreshing
environment.

Takeaway

Explorer gehen ins
Museum, weil sie sich
überraschen lassen wollen

Experience Seekers
gehen ins Museum, weil
sie genau das sehen
wollen, von dem sie
schon gehört haben

Facilitators gehen ins
Museum, weil sie mit
jemandem eine gute
Zeit verbringen wollen

Professionals gehen ins
Museum, weil sie etwas
sehr Bestimmtes
lernen wollen

Recharger gehen ins
Museum, weil sie sich
entspannen wollen

Menschen gehen ins Museum, weil sie sich als sie selbst wirksam fühlen wollen

Besuchertyp nach Falk

Explorer

Experience Seekers

Facilitators

Professionals

Rechargers

Strategien für
Ausstellungsmacher:innen

- Überraschendes und Neues anbieten.
- Zufall, Störung, Inspiration
- Viele Objekte, wenig Text

- Einzigartige Highlights anbieten
- Klare Priorisierung und Navigation
- Kompakte Hintergrundinformationen zusammenstellen

- Räume für Beschäftigung miteinander anbieten.
- Klare Angebote für klare Zielgruppen schaffen

- Vollständigkeit anbieten
- Vollständige, präzise Informationen, keine verkürzten Vermittlungsangebote

- Räume zur Beschäftigung mit sich selbst anbieten
- Ruhe, Grösse, Schönheit

Strategien für Medien und
Interaktivität

- Fülle und Überraschung anbieten

- innovative immersive Wow!-Erlebnisse

- Angebote für mehrere Personen (Eltern-Kind, Lehrer-Schüler, Paare etc.)

- Datenbanken, Zugang zur Sammlung

- Große, ruhige, selbstständig ablaufende Inszenierungen

Strategien für
Web-Angeboten zuhause

- Weltniveau erreichen

- Weltniveau erreichen. Exklusivität

- Aktivitäten jenseits Medienzeit ermöglichen

- Zugang zu Sammlung und Forschung ermöglichen

- Streams und Podcasts anbieten

Nutzung von Web-Angeboten



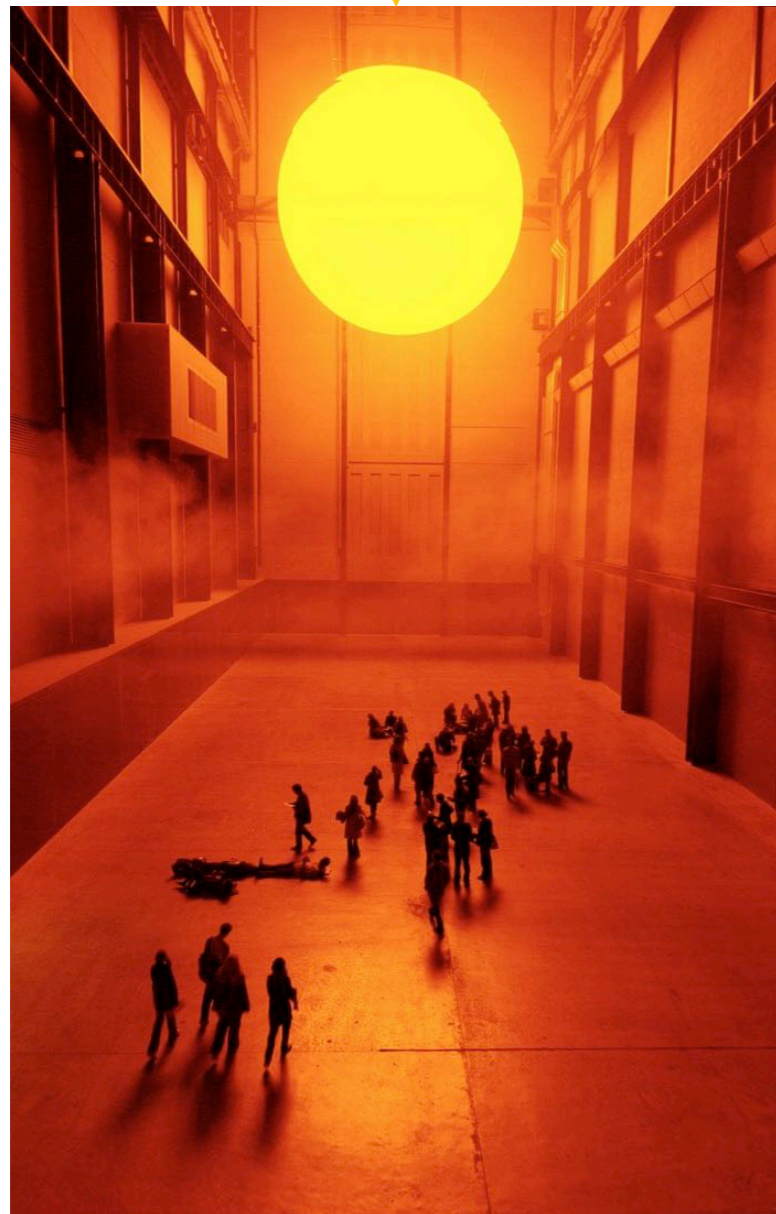
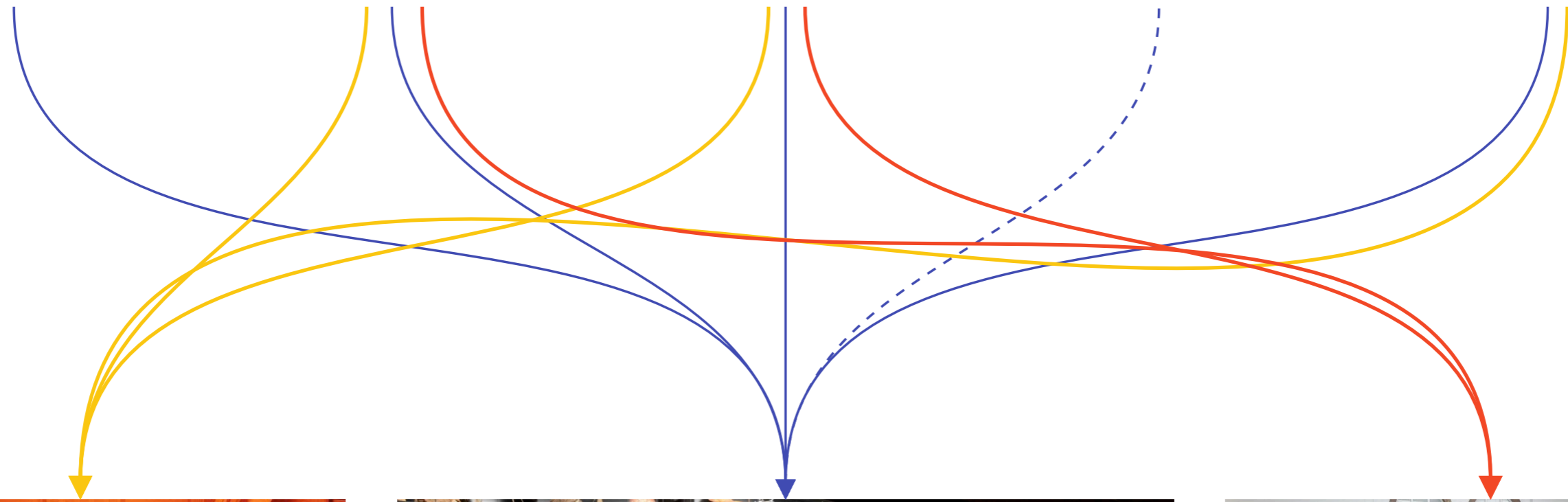
Explorer

Facilitator

Experience Seeker

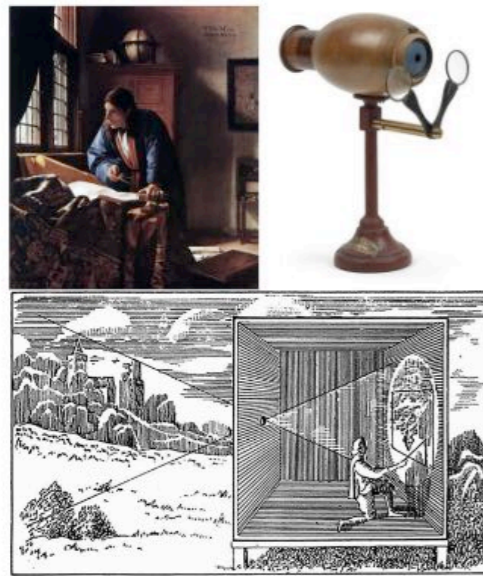
Professional

Recharger



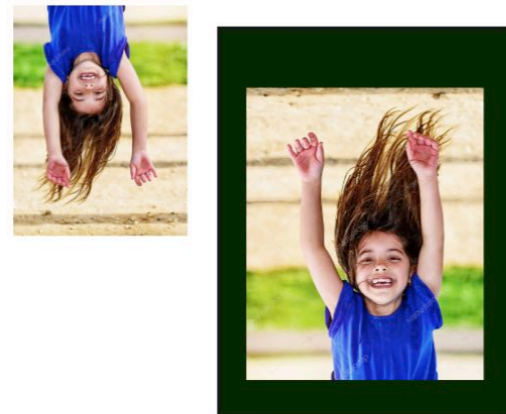
Explorer

Ausstellung mit interessanten Objekten und Bildern zum Thema *Camera Obscura*



Facilitator

Mitmachexponat für Kinder das mit der Umkehrung des Bildes in der Camera Obscura spielt



Experience Seeker

Sehenswürdigkeit mit einer einzigartigen Camera Obscura



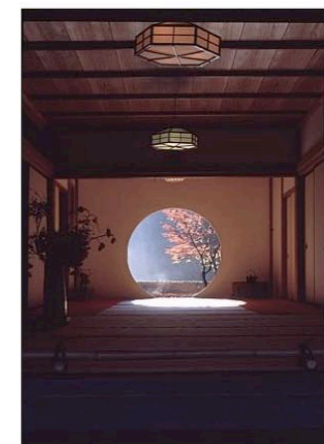
Professional

Zugang zur Sammlung schaffen



Recharger

Herstellen einer poetischen und kontemplativen Situation aus Licht und Schatten



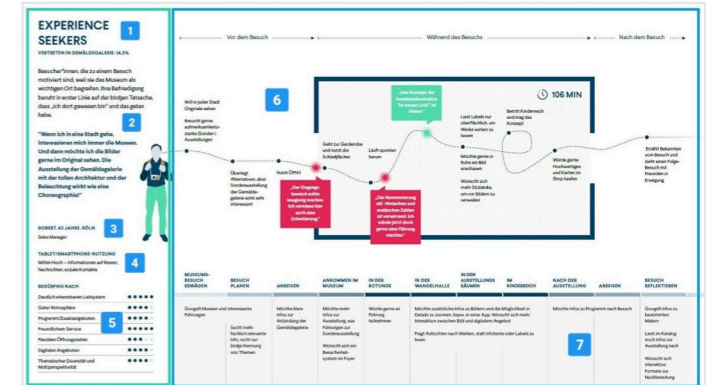
VOR DEM BESUCH	Besuchsmotivation	Wie/Warum kommt die Persona auf die Idee das Museum zu besuchen?
	Besuchserwartungen	Was erwartet die Persona vom Museumsbesuch?
	Besuchszeiten	Wann und wie besucht die Persona das Museum? (Einzel-/Gruppenbesucher*in? Mit Partner*in?)
	Vorbereitung	Wie informiert sich die Persona vor dem Besuch?
WÄHREND DES BESUCHS	Mediennutzung	Welche Medien rezipiert die Persona im Museum am liebsten?/ehesten? Besitzt die Persona ein Smartphone/Tablet und möchte dies gern im Museum benutzen?
	Bedürfnis nach Diversität	Barrierefreie Zugänge, Mehrsprachigkeit, diverse Themen, Gender, Multiperspektivität, Kontexterweiterung
	Außerhalb der Ausstellung	Welche Museumsbereiche sind für die Persona besonders interessant?
NACH DEM BESUCH	Nach dem Besuch	Was macht die Persona zum Ende des Museumsbesuchs? Was macht die Persona nach dem Museumsbesuch? Reflektiert sie den Museumsbesuch?
	Wiederkehr	Wird die Persona das Museum erneut besuchen?



 www.museum4punkt0.de

Audiences first, digital second. - museum4punkt0

Wie wir motivationsbasierte Besucher- und Nutzerforschung in den Staatlichen Museen zu Berlin zum Entwickeln und Erproben digitaler Vermittlungsformate nutzen.



www.museum4punkt0.de

Personas der Gemäldegalerie, Methodik von Persona-Verfahren und Visitor Journey Mapping - museum4punkt0

Grundthese der Studie ist, dass sich die Besucher*innen der Staatlichen Museen zu Berlin nach Besuchsmotivationen unterscheiden lassen und jeder Motivationstyp eine andere Visitor Journey hat.