

Museums and the Internet (Bonn, 15–16 May 17)

Zoologisches Forschungsmuseum Alexander Koenig, Bonn, 15.–16.05.2017

Thilo Martini, LVR-Fachbereich Kultur

MAI-Tagung „museums and the internet“

Eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Regionale Kulturarbeit, des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums und des Zoologischen Forschungsmuseums Alexander Koenig.

Auch in ihrem 17. Jahr wird sich die MAI-Tagung mit neuen Entwicklungen im Bereich internetbasierter Museumspräsentationen und -diensten beschäftigen sowie aktuelle Informationen und Sachstandsberichte u.a. zu den Themenbereichen „Strategisches Online-Marketing“, zu WhatsApp und Instagram im Museumseinsatz oder zu innovativen mobilen Anwendungen bieten. Diese Themenblöcke werden mit insgesamt 18 Vorträgen vorgestellt. Dem Schwerpunktthema der diesjährigen Tagung „Virtual Reality“ widmen sich zusätzlich vier Beiträge.

Ziel der Veranstaltungsreihe ist es, die Teilnehmenden mit den für die Museen maßgeblichen Entwicklungen des WorldWideWeb bekannt zu machen, ihnen Impulse und Orientierung für die eigene Arbeit zu geben und sie zur Mitgestaltung neuer Strukturen zu ermutigen. So versteht sich die Tagung auch ausdrücklich als ein Gesprächs-, Austausch- und Kontaktforum.

Das Programm gliedert sich in insgesamt sechs Themenblöcke. Tagungsergänzend werden zwei parallele Workshops angeboten, die sich zwei ausgewählten Beitragsthemen der Tagung (Online-Videos und Instagram) eingehender widmen werden.

TAGUNGSPROGRAMM

SONNTAG, 14. Mai 2017

BLOCK 0: Warm up

Ab 16:30 Uhr besteht die Möglichkeit der Teilnahme an parallelen kostenlosen Führungen (zur Geschichte des Hauses oder zur aktuellen Sonderausstellung „Spinnen und Skorpione“) durch das Forschungsmuseum Alexander Koenig. Die Teilnehmerzahl ist bei beiden Angeboten begrenzt, eine Anmeldung erforderlich!

Ab 19:00 Uhr bieten wir die Möglichkeit eines informellen Treffens der Teilnehmenden und Vortragenden im Brauhaus „BÖNNNSCH“. Die Teilnehmerzahl ist auch hier begrenzt und es wird um eine verbindliche Anmeldung gebeten, da unsererseits eine vertragliche Vereinbarung mit dem Restaurant geschlossen werden musste!

MONTAG, 15. Mai 2017

ANMELDUNG

ab 8:00 Uhr

BEGRÜSSUNGEN

9:00 Uhr

Block I:

Aspekte strategischen Online-Marketings

9:30 - 11:00 Uhr

Von "GAFA" lernen ...

User Experience als Framework für digitale und analoge Museumsstrategien

Hannes Tronsberg, actori GmbH, München

Bewegtbild im Museum - Video in Eigenregie produzieren

Thomas Wagensonner / Ilona Aziz, museumsfernsehen, Hamburg

"Was erreichen wir eigentlich damit?"

Klassische Online-Werbung für Museen weitergedacht

Daniel Brown, MVR Media Vermarktung Rheinland GmbH, Köln

KAFFEPAUSE

11:00 - 11:30 Uhr

Block II:

WhatsApp und Instagram im Museumseinsatz

11:30 - 13:00 Uhr

Smartphone + WhatsApp = interaktiver Tourguide + Social Marketing

Einführung eines chatbasierten Dialogs am Deutschen Historischen Museum Berlin

Dr. Barbara Wolf / Peter Schützhold, Deutsches Historisches Museum Berlin

Ines Woermann, hello!museum, Hamburg

Neandert(h)al meets WhatsApp

Saskia Hucklenbruch, Neandertal-Museum, Mettmann

INSTAGRAM für Kultureinrichtungen – Praxis und Best Practice

Michèle Lichte, IG4Business, Bonn

MITTAGSPAUSE

13:00 - 14:30 Uhr

Block III:

Schwerpunktthema: "Virtual Reality"

14:30 - 16:15 Uhr

Computerspiele und Virtual Reality im Max Ernst Museum Brühl des LVR

Patrick Blümel, Max Ernst Museum Brühl des LVR

Unreal: eine Virtual-Reality-Ausstellung

Alain Bieber, NRW-Forum, Düsseldorf

Virtuell durch Raum und Zeit - VR-Brillen in Naturkundemuseen

Philipe Havlik, Senckenberg Gesellschaft für Naturforschung, Frankfurt a.M.

Dr. Bernd Herkner, Naturmuseum Frankfurt, Senckenberg Gesellschaft für Naturforschung, Frankfurt a.M.

Virtuelles Vernetzen mit ViMM

Das Virtual Multimodal Museum – ein EU Horizon 2020 Projekt

Prof. Monika Hagedorn-Saupe, Institut für Museumsforschung (SMB – PK), Berlin

KAFFEPAUSE

16:15 - 16:45 Uhr

Block IV:

SHORT CUTS

16:45– 18:00 Uhr

Eine zentrale Informationsdreh Scheibe für Multimediatdaten am ZMFK

Dr. Peter Grobe, Zoologisches Forschungsmuseum Alexander Koenig, Bonn

Vermarktungsstrategien für Museen

InPage E-Commerce für das Museum für Naturkunde Berlin

Lion Vollnhals, Giant Monkey Software Engineering GmbH, Berlin

Storytelling als Medium der Wissensvermittlung in virtuellen Ausstellungen

Magdalena Paluska, Stipendiatin der Alfred Krupp von Bohlen und Halbach-Stiftung, Essen

iBeacons im Museumseinsatz

Praktische Erfahrungen bei der Einführung von iBeacon Technologie und der Aspekt der Barrierefreiheit

Florian Trautmann, IT intouch GmbH, Bergisch Gladbach

„Die Historische Kulturlandschaft wird mobil“

Vorstellung der neuen KuLaDig Applikation für mobile Endgeräte

Dr. Martina Gelhar, LVR-Dezernat Kultur und Landschaftliche Kulturpflege, Köln

Hans Latz, LVR-InfoKom, Köln

Ende des ersten Veranstaltungstages

ca. 18.00 Uhr

BLOCK IVa: Cool Down

ab 19.00 Uhr

besteht die Möglichkeit eines informellen Treffens / „come-together“ der Teilnehmenden und Vortragenden im “Em Höttche“. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt und es wird um eine verbindliche Anmeldung gebeten, da unsererseits eine vertragliche Vereinbarung mit dem Restaurant geschlos-

sen werden musste!

DIENSTAG, 16. Mai 2017

Block V:

erschließen – präsentieren - vermitteln

9:00 – 11:00 Uhr

"Wallraf digital"

Modellprojekt für digitale Wissensvermittlung.

Prof. Dr. Gudrun Gersmann und Team (Elisabeth Schläwe, Sebastian Schlinkheider, Kim Oppenorth) / Christine Schmitt, Historisches Institut der Universität zu Köln

Barrierefrei, responsive, agil ...

Ideal und Wirklichkeit musealer Online-Projekte am Beispiel von jmberlin.de

Etta Grotrian, Jüdisches Museum Berlin

Kulturelle Wissensvermittlung im Digitalen Erzählraum

Eine VR-Zeitreise ins historische Städel Museum und der Online-Kurs zur Kunst der Moderne

Dr. Chantal Eschenfelder / Axel Braun, Städel Museum, Frankfurt

Entdeckertouren, auf den Spuren der Berg- und Hüttenleute

Eine Outdoor-Wander-App zwischen Museen und Tourismus

Sabine Geith, Saarländischer Museumsverband e.V., Ottweiler

Ludwig Kuhn, EUROKEY Software GmbH, Saarbrücken

KAFFEPAUSE

11:00 - 11:30 Uhr

Block VI:

museum goes mobil

11:30 - 13:00 Uhr

DIGITAL NORMAL

Ein Stadtmuseum setzt mutig auf Mobile Computing

Johannes Vogt, Schwerdtfeger & Vogt GmbH, Münster

Dr. Britta Kusch-Arnhold, Forum Altes Rathaus Borken

PIXEL POST – Publikum durch digitale Medien in Ausstellungen sichtbar machen

Ein Projekt der Landesgalerie Niederösterreich

Mag. Andrea Fraunbaum / Mag. Lucia Täubler, Kunstmeile Krems Betriebs GmbH, Krems

Kulturvermittlung mit Smartwatches

Ergebnisse und Erkenntnisse aus dem Projekt "personal.curator"

André Seirafi, Fluxguide, Wien

Prof. Ruth Mateus-Berr, Universität für angewandte Kunst Wien

Beate Lex, MAK – Österreichisches Museum für angewandte Kunst / Gegenwartskunst

Abschlussdiskussion und Abmoderation

Thilo Martini, LVR-Fachbereich Regionale Kulturarbeit

TAGUNGSENDE gegen ca. 13:15 Uhr

Parallele Workshops

ca. 14:30 bis ca. 17:30 Uhr

WORKSHOP I

Visuelle Kommunikation mit dem Smartphone

Ein Kurzworkshop zur schnellen und wirtschaftlichen Videoproduktion für facebook, YouTube und Co.

Thomas Wagensonner / Ilona Aziz, museumsfernsehen, Hamburg

- Grundlagen der visuellen Kommunikation: Warum Videos und Fotos einsetzen?
- Eigenproduktion und Auftragsproduktion: Vor- und Nachteile
- Welche Ausstattung ist nötig und was ist beim Einsatz zu beachten?
- Basics zu Bildaufbau und Interviewsetting
- Übung: ein Kurzinterview mit dem Smartphone aufzeichnen
- Einführung in Schnittprogramme iMovie (iOS) und Kinemaster (Android)
- Alternativen: Hilfreiche Apps für die schnelle Videoerstellung
- Veröffentlichung: Welche technischen Lösungen eignen sich für welche Zielsetzung?
- Beispiele: Best und worst practise
- rechtliche Fragen: Musik, Bildrechte, etc.

Die Teilnehmerzahl ist beschränkt. Schnittprogramme müssen installiert sein.

Workshopdauer ca. 3 Stunden, nach Abstimmung.

WORKSHOP II

Instagram für die Kultureinrichtungen - "Interaktion über Bilder"

Instagram Basics, Fotoworkshop & Interaktionssteigerung

Michèle Lichte, IG4Business, Bonn

- Einführung: Smartphone-Fotografie (Grundlagen & Apps)
- Instagram: Erste Schritte & Community (Vernetzung, Follower generieren)
- Instagram: Hashtags & Interaktionssteigerung durch Aktionen
- Praxisteil: Instawalk im Museum & Besprechung der Ergebnisse

Die Teilnehmerzahl ist beschränkt. Vorkenntnisse Instagram von Vorteil.

Workshopdauer ca. 3 Stunden, nach Abstimmung.

Das komplette Tagungsprogramm finden Sie auch unter:

http://www.mai-tagung.lvr.de/de/programm_1/programm_4.html

Im Rahmenprogramm bieten wir Ihnen am Vortag der Tagung zudem die Möglichkeit der Teilnah-

me an parallelen Führungen durch das Zoologische Forschungsmuseum Alexander Koenig.

Teilnehmerzahl:

Tagungsteilnehmer max. 100

Bitte beachten Sie die begrenzte Teilnehmerzahl!

Teilnahmegebühr:

110 EUR – Tagungsbeitrag

60 EUR – für Mitarbeiterinnen / Mitarbeiter aus rheinischen Museen, Archiven, Bibliotheken

40 EUR – für Studierende, Volontierende und Arbeitssuchende

20 EUR – Workshop

Nähere Informationen dazu sowie weitere Informationen zum Tagungsort (z. B. Anfahrtshinweise, Übernachtungsangebote) finden Sie hier:

http://www.mai-tagung.lvr.de/de/tagungsort/tagungsort_3.html

Die Anmeldung erfolgt über ein Online-System, Informationen und den Zugang dazu finden Sie hier:

http://www.mai-tagung.lvr.de/de/anmeldung/anmeldung_2.html

Quellennachweis:

CONF: Museums and the Internet (Bonn, 15-16 May 17). In: ArtHist.net, 18.03.2017. Letzter Zugriff 04.04.2026. <<https://arthist.net/archive/14989>>.