

MAI-Tagung 2013: museums and the internet (Bonn, 23-24 May 13)

Bonn, 23.-24.05.2013

Thilo Martini, LVR-Fachbereich Kultur

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

beigefügt übersende ich Ihnen das Programm und weitere Informationen zur Fachtagung:

"museums and the internet"

Fachreferate - Projektberichte - Workshops

23./24. Mai 2013 - Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn

Eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Kultur, des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums und der Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland.

Auch in seinem dreizehnten Jahr wird sich die MAI-Tagung mit neuen Entwicklungen im Bereich internetbasierter Museumspräsentationen und -diensten beschäftigen und aktuelle Informationen und Sachstandsberichte u.a. zu den Themenbereichen "Social Media", "Apps", "Location Based Services" und "Museumssammlungen Online" vorstellen. Erstmals wird es auch einen Länderschwerpunkt (diesmal "NIEDERLANDE") geben, mit Beiträgen zum Stedelijk Museum, zum Rijksmuseum und zum Van Gogh Museum.

Ziel der Veranstaltungsreihe ist es, die Teilnehmenden mit den für die Museen maßgebenden 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 7 Themenblöcke mit anschließenden 3 parallelen Workshops.

Das komplette Tagungsprogramm finden Sie am Ende dieser Mail oder unter:

<http://www.mai-tagung.de/maitagung2013/programm.htm>

Im Rahmenprogramm bieten wir Ihnen zudem die Möglichkeit der Teilnahme an Führungen durch die Bundeskunsthalle, das Haus der Geschichte und das Kunstmuseum Bonn.

Auch würden wir uns freuen, wenn Sie an den beiden "come-together"-Terminen dabei sein möchten.

Teilnehmerzahl

Tagungsteilnehmer max. 80

Workshopteilnehmer je max. 12

Bitte beachten Sie die begrenzte Teilnehmerzahl.
Aufnahme erfolgt nach Eingangsdatum der Anmeldung.

Teilnahmegebühr

110 EUR - Tagungsbeitrag

60 EUR - für Mitarbeiter/-innen aus rheinischen Museen, Archiven, Bibliotheken

40 EUR - für Studierende und Volontierende

20 EUR - je Workshop

Ausführlichere Anmeldeinformationen finden Sie hier:

<http://www.mai-tagung.de/maitagung2013/anmeldung.htm>

Das AnmeldeFaxFormular finden Sie hier:

<http://www.mai-tagung.de/maitagung2013/anmeldefaxformular2013.pdf>

Informationen zum Tagungsort hier:

<http://www.mai-tagung.de/maitagung2013/tagungsort.htm>

Wir würden uns freuen, wenn das Programm Ihr Interesse weckt und wir Sie in Bonn begrüßen dürfen!

Mit freundlichen Grüßen

Thilo Martini

Landschaftsverband Rheinland

LVR-Fachbereich Kultur

Ottoplatz 2, 50679 Köln

Tel.: +49 (0)221 / 809 - 21 43

Fax: +49 (0)221 / 82 84 - 19 25

<mailto:mai-tagung@lvr.de>

Tagungsprogramm

(Stand: 18. März 2013)

Mittwoch, 22. Mai 2012

BLOCK 0: warm up

Ab 16.00 Uhr besteht die Teilnahme an kostenlosen Führungen.

Ab 19.00 Uhr bieten wir die Möglichkeit eines informellen Treffens der Teilnehmenden und Vortragenden im "Brauhaus BÖNNSCH".

Die Teilnehmerzahl ist in allen Fällen begrenzt, eine Anmeldung ist erforderlich!

Donnerstag, 23. Mai 2013

8.00 - 9.00 Uhr - Anmeldung

9.00 - 9.30 Uhr - Begrüßung

Dr. Bernhard Spies, Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, Bonn
Thilo Martini M.A., LVR-Fachbereich Kultur, Köln

9:30 - 10:00 Uhr

Heiße Töpfe.

"Digital Humanities" und Museen am Siedepunkt

Dennis Niewerth M.A., Institut für Medienwissenschaft, Ruhr-Universität Bochum

Block I: Social Media

10.00 - 11.00 Uhr

Das Projekt Bildpaten: Menschen teilen ihre Begeisterung.

Die Social Media Kampagne "El Greco + die Moderne + Du"

Barbara Wiench, Stiftung Museum kunstpallast, Düsseldorf

"Tweetups" im Museum - Neue Formate der Kulturvermittlung

Dr. Christian Gries, Kulturkonsorten, München

11.00 - 11.30 Uhr - Pause

Block II: APPSolute mobil

11.30 - 13:00 Uhr

Museums-Apps - Das Smartphone als erweiterter Ausstellungsraum

Dr. Daniel Habit, Institut für Volkskunde/Europäische Ethnologie, LMU München

Die Textur der Stadt digital erfahren:

Orte jüdischen Lebens in Berlin 1933-1945. Smartphone-App und Web-Portal

Prof. Dr. Gudrun Görlitz, Dr. Schölzel, Alexander Vollmar, Beuth Hochschule für Technik Berlin

Vom Mumienscanner zur virtuellen Pinakothek - Zielgruppengerechte Vermittlung durch Apps, DVDs und "Serious Gaming"

Marco Brunner, axperience, Potsdam

Touch your Audience - Gerätespezifische Apps für Tablets und Smartphones

Felix Handschuh, tonwelt professional media, Berlin

13:00 - 14.30 Uhr - Mittagessen

Block III: Länderschwerpunkt NIEDERLANDE

14.30 - 16.15 Uhr

Open Culture Data: How a Dutch Network Opened Culture and Stimulated Re-Use

Nikki Timmermans, Kennisland

Fallbeispiel 1: Die Öffnung einer Museumssammlung, Erfahrungen aus dem Rijksmuseum / Opening up a Museum collection, experiences from the Rijksmuseum (Vortragssprache: Deutsch)

Henrike Hövelmann, Rijksmuseum

Fallbeispiel 2: Look and Listen: Five Years of Open Data at Sound and Vision

Lotte Belice Baltussen, Sound and Vision

Physical Closure and Virtual Visibility: Digital Initiatives at the Stedelijk Museum (2004-2011)

Angela Bartholomew, Vrije Universiteit Amsterdam

Van Gogh @ Work - Apps und Social Media als digitale Strategien des Van Gogh Museums am Beispiel der Applikation zur Sonderausstellung Van Gogh at Work (Vortragssprache: Deutsch)

Rosemarie Wirthmüller, Antenna International, Berlin

16.15 - 16:45 Uhr - Pause

Block IV: Short Cuts

16.45 - 18.15 Uhr

Museum 2.0 - Virtual Environments for Collaboration

Katja Baron M.A., LWL-Landesmuseum für Kunst und Kulturgeschichte, Münster

Das neue Portal "Museen Nord". Sammlungen vernetzen - Kultur erhalten

Sabine Waitzbauer M.A., digiCULT-Verbund eg, Kiel

Showcase: Die neue Website des Forschungsmuseum Koenig, Bonn - Von der Planung zur Umsetzung

Jutta Horstmann, data in transit, Bonn

"Von der Vitrine zum Web 2.0" - Zur Dresden Summer School 2012

Lisa Kolb, München

Educaching in der Gedenkstätte Deutsche Teilung Marienborn - ein interaktives Lernspiel zur aktiven Auseinandersetzung mit einem historischen Ort

Sabine Griebisch, Koordinierungsstelle MITTEL.Kultur, Halle/Saale

Cultural Entrepreneurship - Unternehmerisches Handeln und digitale Wertschöpfung in Kultureinrichtungen

PD Dr. Holger Simon, Pausanio Akademie, Köln

ca. 18.30 Uhr - Ende des ersten Veranstaltungstages

Ab 19.00 Uhr besteht die Möglichkeit eines informellen Treffens / "come-together" der Teilnehmenden und Vortragenden im historischen Gasthaus "Em Höttche".

Auch hierbei wird um Anmeldung gebeten!

Freitag, 24. Mai 2013

9:00 - 9:30 Uhr

Vom "Museum der Wünsche" zum "Netz der Dinge".

Digitales Kuratieren für das Museum der Zukunft

Dr. Helge David, Text-Raum, Bonn

Block V: Sammlungen Online

9:30 - 11:00 Uhr

Sammlung Online der Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen
Alissa Krusch, Stiftung Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf

Aus der Stuttgarter Sammlung ins weltweite Netz:
Der digitale Katalog des Landesmuseums Württemberg
Noreen Klingspor, Landesmuseum Württemberg, Stuttgart

Die neue Bilddatenbank <http://www.kulturelles-erbe-koeln.de/>
Dr. Johanna Gummlich-Wagner, Kunst- und Museumsbibliothek / Rheinisches Bildarchiv, Köln

Das "Cranach Digital Archive" - eine Ressource für interdisziplinäre Forschung
Prof. Dr. Gunnar Heydenreich, Fachhochschule Köln

11.00 - 11.30 Uhr - Pause

Block VI: Location Based Services
11.30 - 12.30 Uhr

"Location Based Services" für Museen und Kulturinstitutionen
Jörg Engster, die informationsgesellschaft, Bremen

"Location-based" und vom Sofa aus.
Augmented Reality im Transformationsprozess von Museen
Dr. Claudia Schwalfenberg, Schweizerischer Ingenieur- und Architektenverein, Zürich

Block VII: "1914" - WK I im Internet
12.30 - 13.30 Uhr

Spurensuche 1914 im Museum.
Ein internetbasiertes und internationales Projekt von Schulen und Museen zum Ersten Weltkrieg
Carolin Thielking, LVR-Industriemuseum - Rheinisches Landesmuseum für Industrie- und Sozialgeschichte, Oberhausen

Europeana Collections 1914-1918. Europäische Bibliotheken schaffen ein digitales Gedächtnis zum Ersten Weltkrieg
Zugang ermöglichen durch Learnig Microsite, Virtuelle Ausstellung und Themenportal
Thorsten Siegmann, Staatsbibliothek zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz, Berlin

Abschlußdiskussion und Abmoderation
Thilo Martini M.A., LVR-Fachbereich Kultur, Köln

ca. 13.30 Uhr - Ende der Tagung
Freitag, 24. Mai 2013

Drei parallele Workshops
ca. 14.30 - ca. 17.00 Uhr
WS I:
Erstellen einer Museums-App
Dr. Daniel Habit, Institut für Volkskunde / Europäische Ethnologie, LMU München

WS II:

Cultural Entrepreneurship - Wieso Eintrittspreise erhöhen, wenn Sie ohne Eintritt mehr Einnahmen erzielen können?

PD Dr. Holger Simon, Pausanio GmbH & Co. KG / Kunsthistorisches Institut der Universität zu Köln

WS III:

Die Kunst zu Twittern - Wie Sie einen Tweetup im Museum richtig planen

Dr. Christian Gries, Kulturkonsorten, München

Informationen zu den Workshops

WS I: Erstellen einer Museums-App

In der Einführung zu diesem Workshop werden die grundsätzliche Idee hinter der App erklärt und die Möglichkeiten der Einbeziehung von Smartphones in die Wissensvermittlung und das Museumsmarketing erörtert. Im Anschluss daran werden die Teilnehmer im zweiten Teil des Workshops ihre eigene Museums-App erstellen. Die Teilnehmer können erste eigene Museumsinhalte vor Ort erstellen (Texte, Bilder, Audios, Videos) und auf die ihnen zur Verfügung gestellte Plattform aufspielen. Das Ergebnis ist eine voll funktionsfähige App, die auf den Smartphones der Teilnehmer benutzt werden kann. In einer anschließenden Präsentationsrunde stellen die Teilnehmer ihre Apps im Workshop vor und bewerten sich gegenseitig. In einer abschließenden Diskussion soll der Prozess der Apperstellung und das eigene Erleben dieser Form der Wissensvermittlung auch aus museumspädagogischer Sicht reflektiert werden.

Für den Workshop sollen die Teilnehmer ihr eigenes Laptop sowie ihr Smartphone mitbringen, ggf. auch bereits vorhandene digitale Medien (Texte, Bilder, Audios, Videos).

WS II:

Cultural Entrepreneurship - Wieso Eintrittspreise erhöhen, wenn Sie ohne Eintritt mehr Einnahmen erzielen können?

TEXT folgt ... (18.03.2013)

WS II: Die Kunst zu Twittern - Wie Sie einen Tweetup im Museum richtig planen"

Zunehmend mehr Kultureinrichtungen nehmen ihre zwischenzeitlich über die sozialen Medien initiierten und entwickelten Communities ernst und suchen nach neuen Veranstaltungsformaten, die den digitalen und "realen" Raum miteinander verbinden. Ein derzeit erfolgreiches Format innerhalb dieser Konturen ist der sog. "Tweetup". Der Workshop vermittelt Grundlagen des Twitterns und relevante Begrifflichkeiten ("Twitterwall", "Hashtag", "Influencer"etc.) bzw. Hilfstechnologien (Hootsuite, Storify, etc.). Zudem klärt er die für die Durchführung und Bewertung einer solchen Veranstaltung erforderlichen organisatorischen und technischen Voraussetzungen.

Teilnehmer sollten mitbringen: Smartphone (oder auch eigenen Laptop), gerne schon einen auf den eigenen Namen (oder die Institution) eingerichteten Twitter-Account, Ideen für einen möglichen Hashtag des eigenen Hauses und einen exklusiven Tweetup im eigenen Haus (mit Führung über ca. 45 Minuten).

Quellennachweis:

CONF: MAI-Tagung 2013: museums and the internet (Bonn, 23-24 May 13). In: Arthist.net, 19.03.2013.

Letzter Zugriff 01.02.2026. <<https://arthist.net/archive/4886>>.