

MAI-Tagung: museums and the internet (Völklingen, 22-23 May 14)

Weltkulturerbe Völklinger Hütte (Saarland), 22.-23.05.2014

Thilo Martini, LVR-Fachbereich Kultur

Das Programm der MAI-Tagung 2014 ist online!

Die Schwerpunkte sind diesmal u.a.:

Gamification und Serious Games, Apps und Social Media, Industriekultur im Internet und Museumssammlungen Online.

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

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

"museums and the internet"

22./23. Mai 2014 – Weltkulturerbe Völklinger Hütte, Saarland

Weltkulturerbe Völklinger Hütte -
Europäisches Zentrum für Kunst und Industriekultur
66302 Völklingen / Saarbrücken

Eine Kooperationsveranstaltung des LVR-Fachbereichs Kultur, des LVR-Archivberatungs- und Fortbildungszentrums, des Saarländischen Museumsverbands und des Weltkulturerbes Völklinger Hütte.

Auch in seinem vierzehnten Jahr wird sich die MAI-Tagung mit neuen Entwicklungen im Bereich internet-basierter Museumspräsentationen und -diensten beschäftigen und aktuelle Informationen und Sachstandsberichte u.a. zu den Themenbereichen "Social Media", "Apps", "Serious Games" und "Museumssammlungen Online" vorstellen. Auch widmen wir uns dem Thema der Repräsentanz von Industriekultur und Zeitzeugenschaft im Internet.

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. Dieses Jahr wird es keine Workshops geben, dafür ist das Vortragsprogramm entsprechend umfangreicher.

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

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

Im Rahmenprogramm bieten wir Ihnen zudem die Möglichkeit der Teilnahme an Führungen über das Gelände und die Industrieanlagen der Völklinger Hütte sowie durch die aktuelle Sonderausstellung „POP“. Auch würden wir uns freuen, wenn Sie an den beiden "come-together"-Terminen dabei sein möchten.

Teilnehmerzahl

Tagungsteilnehmer max. 120

Bitte beachten Sie die begrenzte Teilnehmerzahl.

Aufnahme erfolgt nach Eingangsdatum der Anmeldung.

Teilnahmegebühr

110 EUR - Tagungsbeitrag

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

40 EUR - für Studierende, Volontierende und Arbeitslose

Ausführlichere Anmeldeinformationen finden Sie hier:

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

Das AnmeldeFaxFormular finden Sie hier:

http://www.mai-tagung.lvr.de/media/mai_tagung/pdf/AnmeldeFaxFormular2014.pdf

Informationen zum Tagungsort hier:

http://www.mai-tagung.lvr.de/de/tagungsort/tagungsort_1.html

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

Mit freundlichen Grüßen

Thilo Martini

Wissenschaftlicher Referent

Landschaftverband Rheinland

LVR-Fachbereich Kultur

Ottoplatz 2, 50679 Köln

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

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

E-Mail: thilo.martini@lvr.de

Internet: www.kultur.lvr.de

Tagungsprogramm

(Stand: 25. März 2014)

MITTWOCH, 21. Mai 2014

BLOCK 0: warm up

Ab 17.00 Uhr besteht die Teilnahme an kostenlosen Führungen.

Ab 18.30 Uhr bieten wir die Möglichkeit eines informellen Treffens der Teilnehmenden und Vortragenden im „Cafe Umwalzer“ in der Völklinger Hütte.

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

DONNERSTAG, 22. Mai 2014

BLOCK I – Industriekultur und Zeitzeugenschaft im Internet

9:30 – 11:00 Uhr

Das UNESCO Weltkulturerbe Völklinger Hütte und ERIH-European Route of Industrial Heritage, das größte Natur-Kulturnetzwerk Europas

Prof. Dr. Meinrad Maria Grewenig, Generaldirektor/CEO Weltkulturerbe Völklinger Hütte

Eine interaktive Karte der Berliner Industriekultur

Prof. Dr. Dorothee Haffner / Fachbereich 5, Museumskunde, Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW), Berlin

Schichtwechsel - Porträts aus dem industriellen Alltag des Leipziger Westens.

Eine Online-Ausstellung zu lokaler Industriekultur

Christian Schmidt / Zeitläufer - Agentur für Ausstellungen, Leipzig

Online-Einstiege für Schulklassen.

Zwangsarbeiter-Interviews in der Vorbereitung des Museumsbesuchs

Dr. Cord Pagenstecher / Online-Archiv "Zwangarbeit 1939-1945", Center für Digitale Systeme (CeDIS), Freie Universität Berlin

KAFFEEPAUSE

11:00 – 11:30 Uhr

BLOCK II – APPsolute mobil

11:30 – 13:00 Uhr

Beta, Beta, Beta: Erfahrungen mit Apps in der Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland

Dr. Ruth Rosenberger / Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, Bonn

Der internetbasierte Freizeitführer SaarMoselle.

Grenzüberschreitend, mobil und interaktiv

Lukas Köppen / Regionalverband Saarbrücken, Saarbrücken

Ludwig Kuhn / EUROKEY Software GmbH, Saarbrücken

Besucher-Smartphones im Mozarteum Salzburg.

Ausgangslage - Veränderungen - Erfahrungen

Markus Blanchebarbe / Eyeled GmbH, Saarbrücken

Movin' Klee - eine Augmented Reality App für die Kunstaustellung "Paul Klee - Mythos Fliegen" im Glaspalast in Augsburg

Kerstin Vierthaler und Britta Diehm / Interaktive Mediensysteme, Hochschule Augsburg

MITTAGESSEN

13:00 – 14:30 Uhr

BLOCK III – Gamification / Serious Games

14:30 – 16:30 Uhr

Spielräume eröffnen - Gamification in der kulturellen Vermittlung

AkadR Markus Haberkorn / Studiengang Intermedia Design, Fachbereich Gestaltung, Hochschule Trier

Personal Museum Guide - Game Based Learning für Museen

Tal Uscher / Museotainment GmbH, Berlin

Prof. Dr. Tobias Nettke / Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW), Berlin

Dr. Dorothea Park, Berlin

Dornröschen im Depot

Mit Serious Games Exponate wach küssen

Jörg Engster / die informationsgesellschaft mbh, Bremen

MMag. Dr. Andreas Rudigier, vorarlberg museum, Bregenz (A)

Spielend im Museum und durch die Stadt; Brüder Grimm-Haus, Steinau

Serious Games und Location-Based-Services als innovative Vermittlungsansätze

Burkhard Kling / Brüder Grimm-Haus und Museum Steinau, Steinau an der Straße

Prof. Dr. Ulrike Spierling und Prof. Dr. Ralf Dörner / Hochschule RheinMain, Wiesbaden

Learning bei Gaming. Eine Kooperation zwischen Game-Industrie und Museum

Ulrike Sturm / Museum für Naturkunde - Leibniz-Institut für Evolutions- und Biodiversitätsforschung, Berlin

KAFFEEPAUSE

16:30 – 17:00 Uhr

BLOCK IV – Short Cuts

17:00 – 18:30 Uhr

Das Virtuelle Migrationsmuseum

Innovative Geschichtsvermittlung – Ein Praxisbericht

Dr. Robert Fuchs / DOMiD - Dokumentationszentrum und Museum über die Migration in Deutschland e.V., Köln

Ein digitales Museum der deutschen Kolonialgeschichte in Ghana

Was ist ein digitales Museum und wie erinnert man Kolonialzeit zeitgemäß

Lukas Bosch / Berlin und Anika Loeper / Leipzig

E-Learning im Museum

Der Museumsbesuch als Blended Learning Szenario

Tine Nowak / Medienpädagogik, Technische Universität (TU) Darmstadt

Museumsplattform Oberösterreichisches Landesmuseum

Unterrichtsrelevante Angebote für Pädagoginnen und Pädagogen

Mag. Cornelia Lehner / Oberösterreichisches Landesmuseum, Schlossmuseum Linz

Die Deutsche Digitale Bibliothek

Präsentation und Vernetzung von Museumsobjekten im spartenübergreifenden Kontext

Frank von Hagel / DDB - Fachstelle Museum, Institut für Museumsforschung, Berlin

Der "Art und Architecture Thesaurus" - das deutsche Übersetzungsprojekt

Dr. Winfried Bergmeyer / Institut für Museumsforschung, Berlin

ca. 18.30 Uhr – Ende des ersten Veranstaltungstages

Ab 20.00 Uhr besteht die Möglichkeit eines informellen Treffens / „come-together“ der Teilnehmenden und Vortragenden

im Gasthaus "Zum Stiefel" in Saarbrücken. Auch hierbei wird um Anmeldung gebeten!

FREITAG, 23. Mai 2014

BLOCK V – Social Media

9:00 – 11:00 Uhr

Museen & Wikipedia – Gemeinsam Kulturgut digital nutzbar machen

Raimond Spekking / Wikipedia/Wikipedia Commons, Köln

Gehen Sie mit uns auf Forschungsreise!

Social Media in der Wissenschaftskommunikation

Jens Alvermann und Mareike Holtkamp / Stiftung Neanderthal Museum, Mettmann

"Zwischen Tweetup und Social Tagging" - das Social Media Projekt des Internationalen Museums-tages 2013/2014

Sybille Greisinger / Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern, München

Dr. Christian Gries / Kulturkonsorten, München

Tag.Check.Score. Crowdsourcing Web-App zur Verschlagwortung von Bildern

Boris Gliesmann / Ethnologisches Museum - SMB, Berlin

Alan Meyer / Code for Europe Fellows, Fraunhofer Fokus, Berlin

KAFFEEPAUSE

11:00 – 11:30 Uhr

BLOCK VI – „extra muros“

11:30 – 12:30 Uhr

EEXCESS – Bringen wir kulturelle Inhalte dorthin, wo sie gebraucht werden

Silvia Russegger und Thomas Orgel / JOANNEUM RESEARCH Forschungsgesellschaft mbH, Graz (A)

Access Everywhere: Digitale Vermittlung außerhalb des Museums

Eva Wesemann / Digital Media, North&East Europe, Antenna International, Berlin

MITTAGSIMBISS

12:30 – 13:00 Uhr

BLOCK VII – Sammlungen Online

13:00 – 15:00 Uhr

Albertina Wien - "Sammlungen online"

50.000 Objekte und ein digitales Werkverzeichnis

Dr. Regina Doppelbauer / ALBERTINA, Wien (A)

Das "adidasArchive" geht online.

Ein Praxisbericht aus der Welt des Sports

Dr. Martin Gebhardt / History Management der adidas AG, Herzogenaurach

Das DFG-Projekt KENOM

Bereitstellung einer Infrastruktur zur kooperativen Erschließung und Nutzung von Objektdaten von Münzsammlungen

Frank Dührkohp / Verbundzentrale des GBV, Göttingen

"Coding da Vinci" - Der deutsche Hackathon mit offenen Kulturdaten

Helene Hahn / Open Knowledge Foundation Deutschland e.V., Berlin

Anja Müller / digiS - Servicestelle Digitalisierung am Zuse-Institut, Berlin

Abschlußdiskussion und Abmoderation

Thilo Martini M.A., LVR-Fachbereich Kultur, Köln

ca. 15.30 Uhr – Ende der Tagung

Quellennachweis:

CONF: MAI-Tagung: museums and the internet (Völklingen, 22-23 May 14). In: ArtHist.net, 28.03.2014.

Letzter Zugriff 17.12.2025. <<https://arthist.net/archive/7298>>.