

# Experimentelle Haltung als Grundlage für das Museum als (Co)-Labor.

“If life gives you lemons, make lemonade” –  
vom Umgang mit dem Unerwarteten.”

digiS-Jahreskonferenz, 23. November 2021, Dr. Doreen Mölders

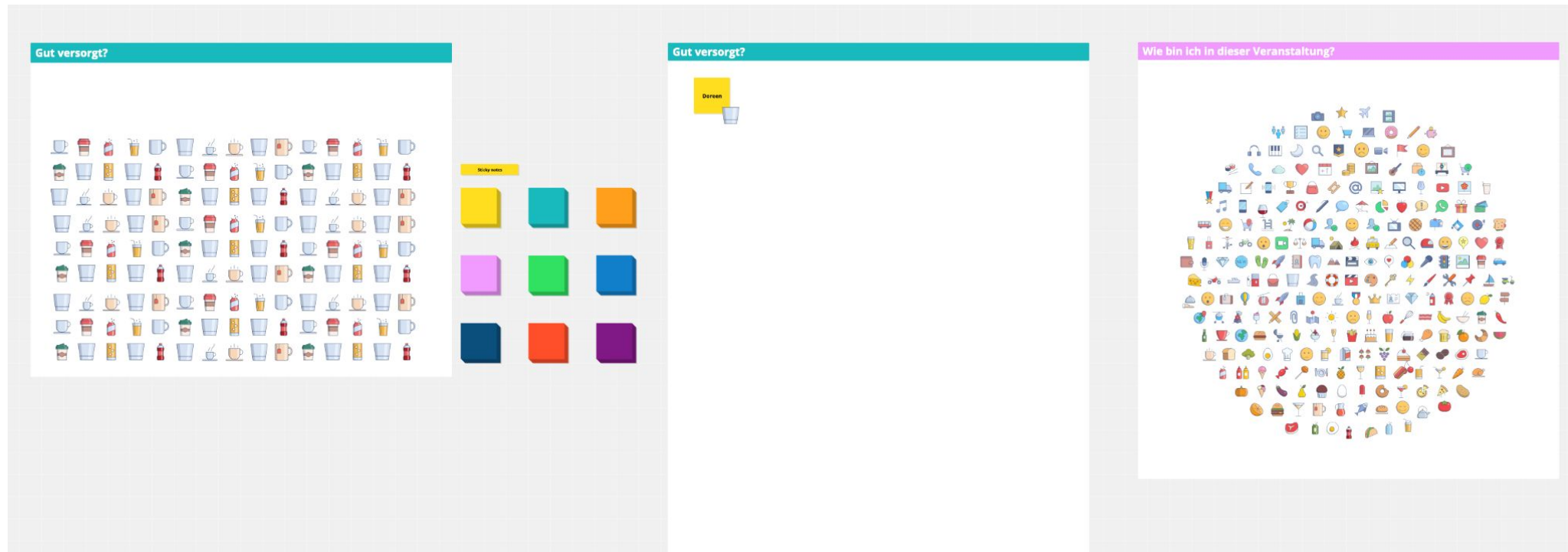
“In der experimentellen Haltung will man nicht etwas abwehren, sondern man will etwas kennenlernen; man zieht nicht gegen eine Theorie zu Felde, sondern öffnet sich den Denkmöglichkeiten, die sie anbietet, um mit ihnen gesellschaftliche Phänomene gegebenenfalls besser durchdringen zu können.” Andreas Reckwitz 2021, 148





## Ankommen, Kennenlernen und Erfahrungen machen

Wechsel auf Conceptboard: <https://app.conceptboard.com/board/na6g-40by-r8xq-bf9c-p1sn>





© LWL-Museum für Archäologie | Stadtmarketing Herne

## LWL-Museum für Archäologie:

- 3000 m<sup>2</sup> Dauerausstellung mit 10.000 Exponaten
- 1300 m<sup>2</sup> für kleine und große Sonderausstellungen
- Veranstaltungen
- analoge und digitale Vermittlung
- Besucher\*innenforschung
- derzeit 35 Mitarbeiter:innen (Fest- und Projektanstellung)



© LWL-Museum für Archäologie | Christoph Kniel



© LWL-Museum für Archäologie | Peter Jülich



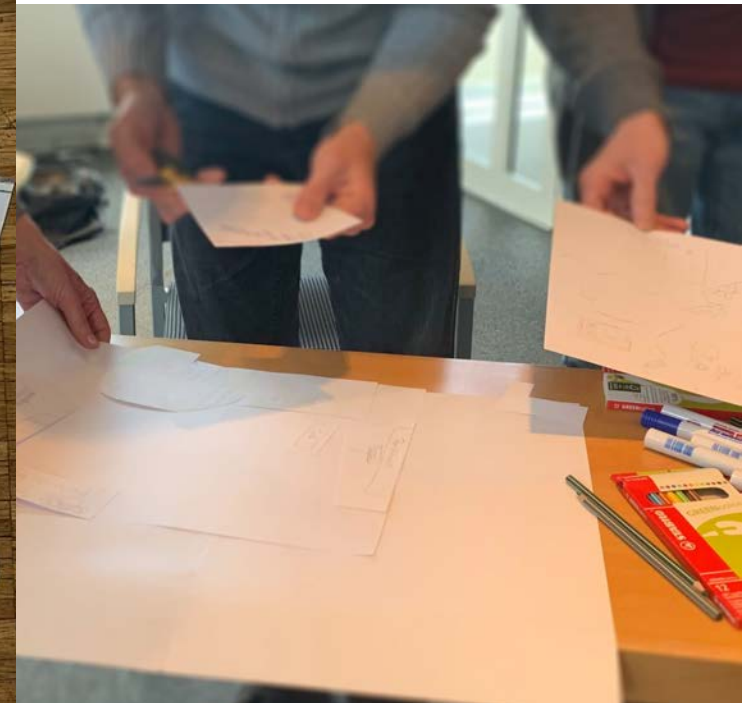
## Strategietag zur Vision im März 2019: Zukunft des LWL-Museums für Archäologie mit dem gesamten Team



© LWL-Museum für Archäologie | Doreen Mölders



© LWL-Museum für Archäologie





### Leitplanken für die Arbeitsgemeinschaften:

- 1 Treffen pro Quartal
- 1-3 Maßnahmen pro Jahr => Besprechung im Team JF
- 1 Strategietag in 5 Jahren
- Ziele SMART formulieren
- Entscheidungen im Konsentprinzip
- Workshops mit externen Workshopleiter:innen
- neue Methoden ausprobieren/Experimentieren erwünscht
- Budget

Die fünf Arbeitsgemeinschaften im LWL-Museum für Archäologie als Ergebnis des Strategietages Zukunft des Museums.  
© LWL-Museum für Archäologie | Doreen Mölders



## Aufruf zur Partizipation an der Entwicklung unserer digitalen Strategie, um die Bedarfe unserer Nutzer:innen kennenzulernen.



LWL-Museum für Archäologie | Herne @LWLMu... · 29. März 2019 ...

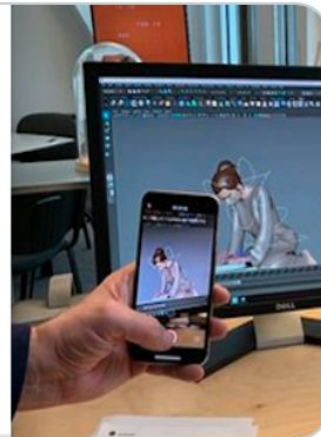
### DIGITAL IST BESSER

Wer von Euch hat Lust, uns bei der Weiterentwicklung unserer digitalen Strategie zu unterstützen? Interessenten bitte via PN melden! mit [@cogries](#) und [@haraldlink](#) ([@kulturkonsorten](#))  
[#DigsMus](#) [#Digitalisierung](#) [#museum](#) [#Zukunft](#) [#Partizipation](#) [#Archäologiemuseum](#)

#### DIGITAL IST BESSER

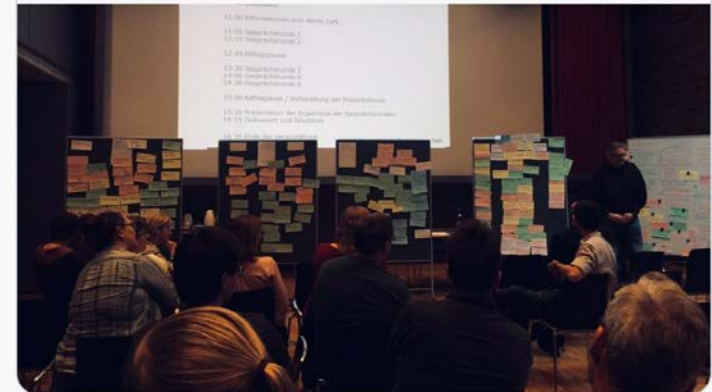
Wir möchten gemeinsam mit Euch unsere digitale Strategie (weiter)entwickeln. Wer hat Lust, mitzumachen – Ideen, Visionen und Erfahrungen einzubringen?

Wir veranstalten am 24. und 25. April einen Workshop mit [Christian Gries](#) und [Harald Link](#) ([Kulturkonsorten](#)). Außer den Mitarbeiter\*innen verschiedener Museen möchten wir vier unserer Fans, Freunde und Follower einladen, dabei zu sein, mitzumachen und uns zu unterstützen. Wir übernehmen Fahrtkosten, Unterkunft und Verpflegung. Wer dabei sein möchte, bitte mit einem kleinen Vorstellungstext via PN melden.



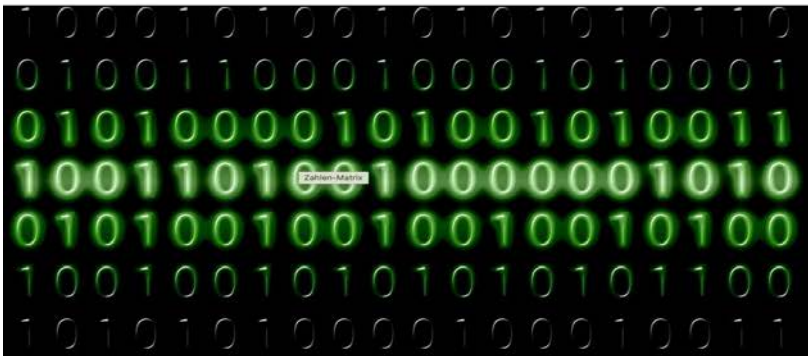
LWL-Museum für Archäologie | Herne @LWLMus... · 24. Apr. 2019 ...  
Aller Anfang ist analog. 😊👉

[Karina Iwe](#) @Karinalwe · 24. Apr. 2019  
[#Digitalisierung](#) – beginnt im [#Archäologie](#) [#Museen](#) mit handgeschriebenen Zetteln! 🙄👉 [#digitaleMuseumspraxis](#) [#eCulture](#) [#digitaleErweiterung](#) [#digitalePlattform](#)  
[@LWLMuseumArchae](#) [@DoreenMoelders](#) [@DGUF1969](#)



LWL-Museum für Archäologie | Herne @LWLMus... · 25. Apr. 2019 ...  
Tag 2 des Workshops „[#Digital](#) ist besser“ mit den [@kulturkonsorten](#). Wir nähern uns einer digitalen Strategie. Eines der Ziele, für die sich alle begeistern lassen: mehr [#Partizipation](#).  
[#digsmus](#) [#digitalistbesser](#) [#Digitalisierung](#) [#Archäologiemuseum](#) [#Herne](#)





## Digitale Strategie

Wir verstehen Digitalisierung als Prozess der Demokratisierung des Museums hin zu einem offenen und sozialen Ort unter Berücksichtigung der zentralen Aufgaben von Bildung, Vermittlung und Information über kulturelles Erbe. Um diesen Prozess der Teilhabe in Gang zu setzen und aufrechtzuerhalten arbeiten wir proaktiv mit Menschen und für Menschen, analog und digital.

## Leitlinien der Digitale Strategie des LWL-Museums für Archäologie:

<https://www.lwl-landesmuseum-herne.de/de/unsere-arbeit/digitale-strategie/>

1. Wir lassen Veränderungen zu und verstehen auch unsere Strategien als wandelbar.
2. Wir entwickeln und dokumentieren unsere Sammlung digital.
3. Wir unterscheiden nicht zwischen analogen und digitalen Besuchern.
4. Wir etablieren ein nachhaltiges agiles Management und arbeiten kooperativ mit Nutzer\*innen zusammen und wenden uns verstärkt einer Prosumer-Kultur zu.
5. Wir stehen für Qualität und Nachhaltigkeit, bieten aber auch Raum zum Experimentieren.
6. Wir legen unsere Strategien und Handlungskonzepte nach innen und außen offen und stellen sie zur Diskussion.
7. Wir entwickeln unsere digitalen Angebote besucherorientiert und partizipativ.
8. Wir stellen unsere Inhalte im Rahmen der gesetzlichen Regelungen für offene Lizenzen (Open Data) frei zur Verfügung.
9. Wir suchen zusätzliche Ressourcen und Kapazitäten zur Umsetzung unserer digitalen Strategie.
10. Wir setzen uns dafür ein, auch in Zukunft Entscheidungen in dieser Richtung zu treffen.



## 5 Jahres-Maßnahmen der Digitale Strategie des LWL-Museums für Archäologie

### Publikum

1. Bereitstellung digitaler Infrastruktur für Besucher:innen
2. Wir sprechen unser Publikum auf unseren Kommunikationsplattformen direkt an
3. Bereitstellung von online-Ticketing und online-Shop
4. Aktive Einbindung unserer Nutzer:innen durch partizipative Prozesse

### Dauer- und Sonderausstellungen

5. Digitale Erschließung und Zugänglichmachung der Exponate der Dauerausstellung
6. Dauerhafte Präsentation der Sonderausstellungen im Netz mittels 360°-Rundgänge und 360°-Videos
7. Pro Jahr mindestens 1 Teilnahme an einem Hackathon

### Bildung und Vermittlung

8. Analoge und digitale Führungsprogramme bilden eine Einheit
9. Digitale Partnerschaften mit Schulen und anderen Bildungseinrichtungen
10. Analyse und Evaluation zielgruppenorientierter Vermittlungsformate

FILM UND NEUE MEDIEN DIGITALISIERUNG

## Kultur Digital



### Antrag für ein Verbundprojekt mit drei Zielen:

- Entwicklung von digitalen Anwendungen für die drei beteiligten Museen (Online-Game & AR/VR).
- Etablierung partizipativer und co-creativer Entwicklungsprozesse unter Einbeziehung eines Bürger:innen-Beirats.
- Etablierung neuer Arbeitsweisen im Sinne einer Kultur der Digitalität mit Prozessen wie Kollaboration, agilem Management und Design Thinking.



LWL-Museum für Archäologie,  
Westfälisches Landesmuseum

LWL-Römermuseum Haltern am See

Deutsches Bergbau-Museum



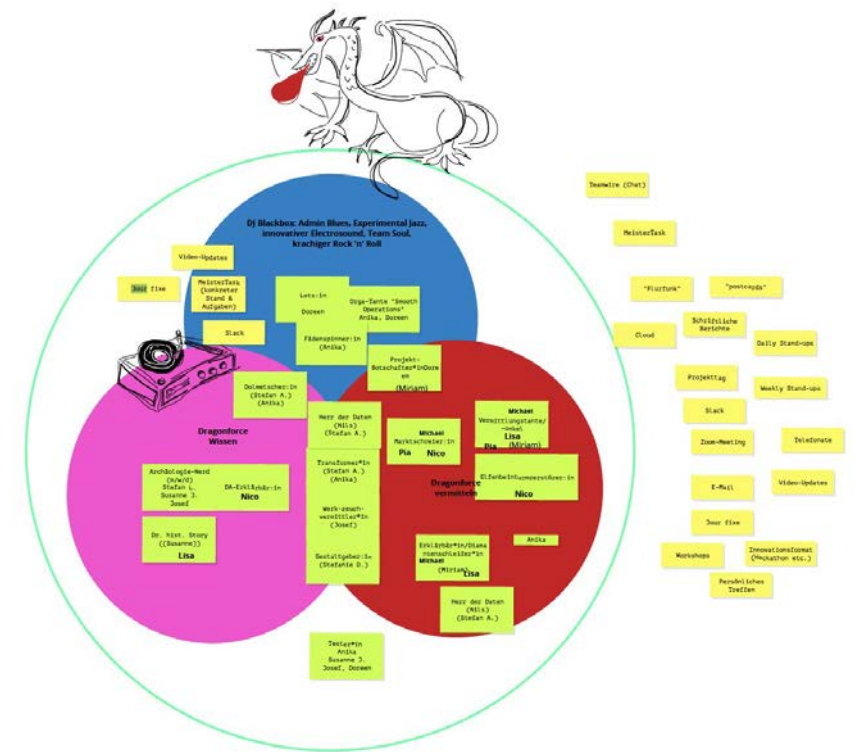
### Designstudio NEEEU Spaces GmbH, Berlin



- Entwicklung & Umsetzung digitale Anwendungen
- Nutzer:innen-Fokus: Begleitung des partizipativen Prozesses & Moderation Co-Kreation

## Arbeitsgruppen, Rollen und Zuständigkeiten

Projektsteuerungsgruppe mit MAs aus den  
Verbundmuseen + NEEEU



## Purpose

Bevor wir in die unbekanntes Gewässer der Blackbox Archäologie und der darunter liegenden Kultur der Digitalität aufbrechen, war es uns wichtig, **Klarheit** durch die Ausrichtung auf ein **gemeinsames Warum** zu schaffen.

Den Auftakt des ersten Tages machte Nadja Bauer, die mit uns ihre wichtigsten Erkenntnisse aus ihrer Arbeit im Projekt Museum4punkt0 teilte.

Mithilfe des „**Goldenen Kreises**“ von Simon Sinek erarbeiteten wir uns anschließend eine Warum-Aussage (Purpose Statement) für das Projekt Blackbox. Sie wird uns durch das gesamte Projekt begleiten – und kann auf der Reise flexibel an die sich ändernden Umstände angepasst werden:

*“Wir werden gebraucht, um am Beispiel der Archäologie Kompetenzen wie Sorgfalt, strukturierte Herangehensweise, kritisches Bewusstsein für Geschichte(n) zu vermitteln. Hierfür öffnen wir partizipativ und mit digitalen Mitteln verschlossene Räume und machen Wissen transparent und diskutabel. Dies ermöglicht Menschen, miteinander aktuelle und zukünftige Herausforderungen zu verhandeln.”*

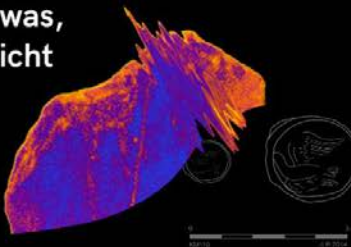


## Blackbox.game

### Aufruf zur Partizipation und Co-Kreation



Ich sehe was,  
was du nicht  
siehst.



### Was ist alles in der Box für Baumeister:innen?

- Vier Workshops
- Mehrere Prototypen-Tests
- Vier gemeinsame Exkursionen
- Jahreskarten für die beteiligten Museen
- Teilnahme an ausgewählten Museumsveranstaltungen (je nach Auslastung)
- Museumsmaterial, wie Kataloge & Publikationen (nach Verfügbarkeit)
- Teilnahme an Ausgrabungen (nach Interesse und Möglichkeit)
- Ehrenamtsbescheinigung

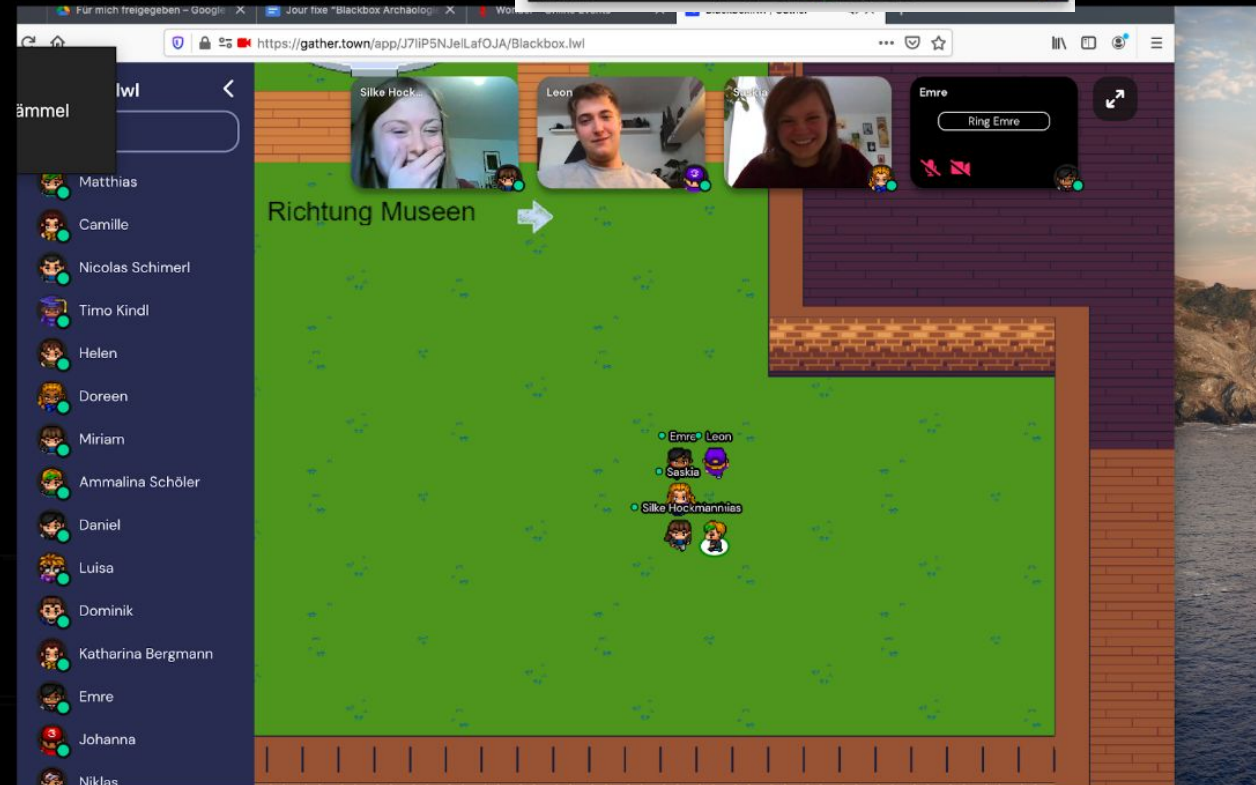
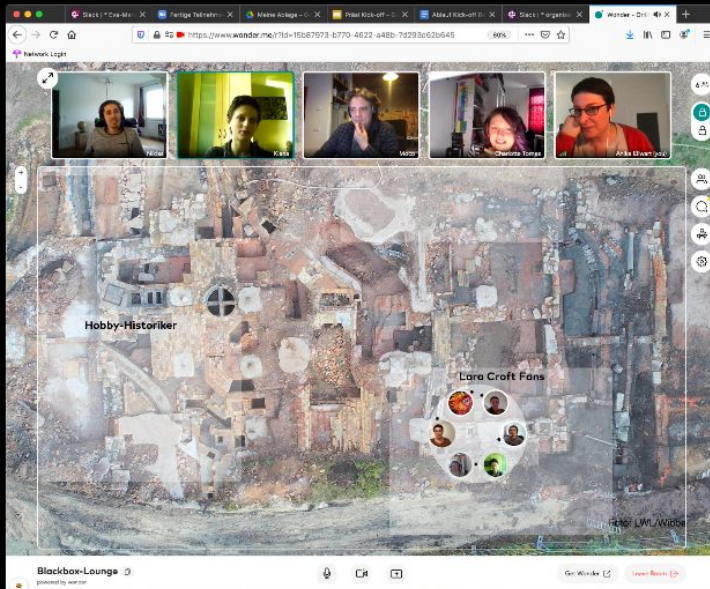
### Und für Expert:innen?

- Mehrere Prototypen-Tests, zum Teil "Remote" oder über Online-Umfragen)
- Museumsmaterial, wie Kataloge & Publikationen (nach Verfügbarkeit)
- Ein Blick hinter die Kulissen der Spielentwicklung
- Teilnahme an ausgewählten Museumsveranstaltungen (je nach Auslastung)

Klicken und Titel hinzufügen

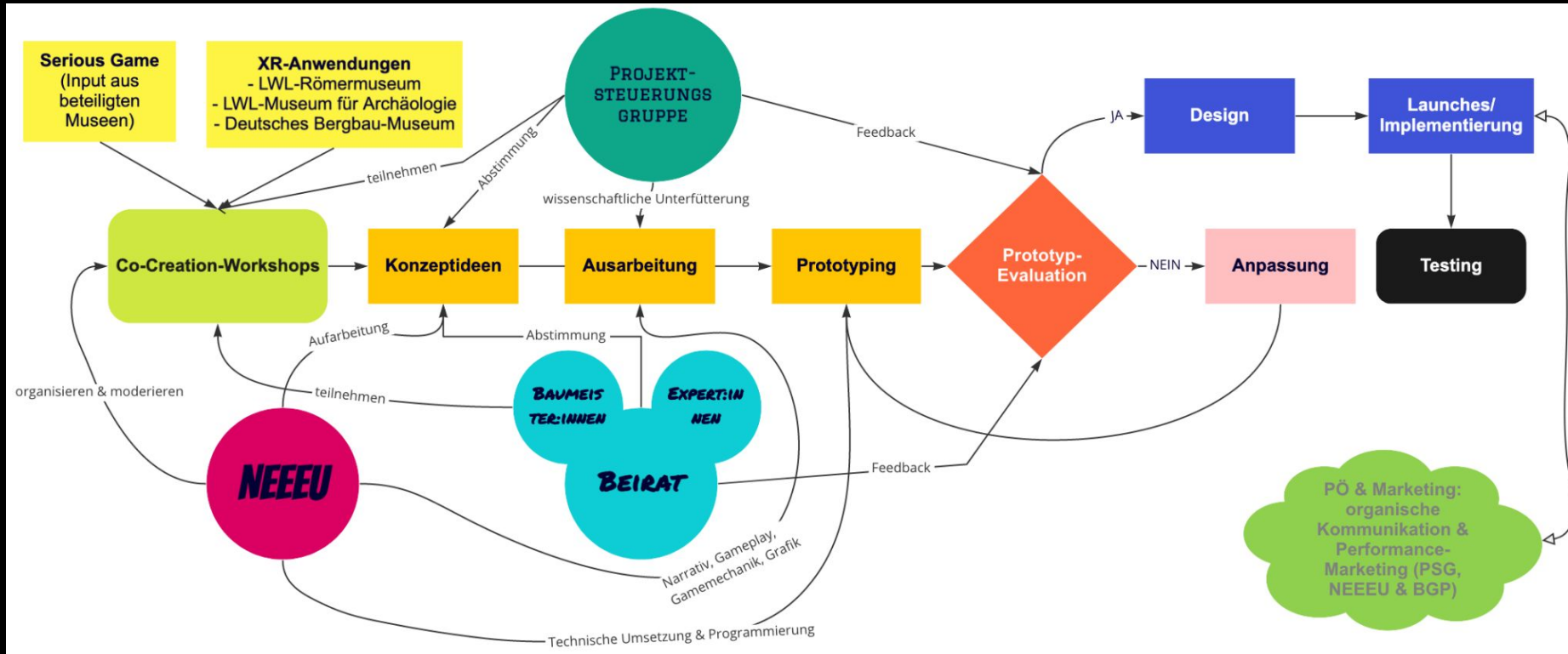
# Kennenlernen mit gather.town und wonder.me

Es hat sichtlich Spaß gemacht... #digitalepizza



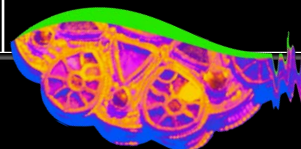
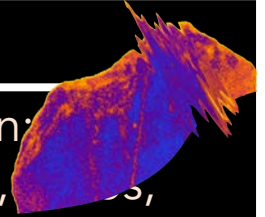


# Projektstruktur und Arbeitsprozess





Beteiligte	Rollen	Tools I	Tools II
3 Museen 1 Digitaler Partner 1 Nutzer:innen-Beirat  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektteam</li> <li>• Projektsteuerungsgruppe (PSG)</li> <li>• Erweiterte Projektgruppe</li> <li>• Baumeister:innen (Beirat)</li> <li>• Expert:innen (Beirat)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lead &amp; Coaching</li> <li>• Speaker</li> <li>• Botschafter:in</li> <li>• Marktschreier</li> <li>• Kommunikator:in</li> <li>• Archäologie-Nerd</li> <li>• Gestaltgeber:in</li> <li>• Geschichtenerzähler:in</li> <li>• Comiler</li> <li>• Diamantschleifer:in</li> <li>• Kreativstelle</li> <li>• Head of Data</li> <li>• Head of Numbers</li> <li>• Dolmetscher:in</li> <li>• Tester:innen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Briefings</li> <li>• Jour Fixe: Daily, Weekly, Monthly</li> <li>• Workshops</li> <li>• Design-Sprints</li> <li>• Feedback &amp; Testings</li> <li>• Blackbox Meet</li> <li>• Umfragen</li> <li>• Evaluationen</li> <li>• Vorträge</li> <li>• Dokumentation</li> <li>• Reports</li> <li>• Exkursionen</li> <li>• Hackathons</li> <li>• Game Jams</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation: Slack, Outlook, Teams, Postcards, Blackmails</li> <li>• Kreativtools: Conceptboard, Miro, Mural</li> <li>• Management: Meistertask</li> <li>• Feedback/Testing: Whitboards, Google Forms, Mentimeter</li> <li>• Wiki: Notion, Linktree</li> <li>• Cloud: Nextcloud, Google Drive</li> </ul>



# Blackbox.game-Spielregeln

## Etiquette:

- Seid nett zueinander (und zu euch selbst)! Hört einander zu! Habt Spaß! Sagt eure Meinung! Denn eure Meinung zählt, aber bleibt sachlich!
- Wenn irgendeine Regel nicht eingehalten wird, redet mit uns!

## Engagement:

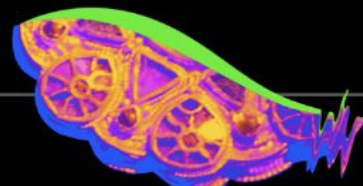
- Es ist ein Ehrenamt und ihr seid freiwillig hier. Wir versuchen Termine mit euch abzustimmen und die bestmögliche Option zu wählen. Wenn ihr zeitliche Schwierigkeiten habt, sprecht mit uns!
- Über den Umfang der Mitarbeit entscheidet ihr mit. Die Teilnahmen an Workshops und Exkursionen haben Priorität. Optional könnt ihr tiefer eintauchen; einerseits durch eigene Recherchen und Initiativen, andererseits durch optionale Angebote der Häuser: Teilnahme an Museumsveranstaltungen, Ausgrabungen etc.
- Eure Initiative ist erwünscht. Wenn ihr Interesse an weiteren Aktivitäten an den Museen (Sonderführungen, Grabungscamps etc.) oder am Ausprobieren bestimmter digitaler Technologien habt, meldet euch und wir werden uns bemühen, euch das zu ermöglichen.
- Wir möchten uns in der Gesamtgruppe regelmäßig (digital & analog, wenn wieder möglich) zusammenfinden und austauschen. Dazu treffen wir uns (freiwillig) im Abstand von 6 - 8 Wochen.
- Ihr bekommt eine Ehrenamtsbescheinigung über eure Tätigkeit und den Umfang eures Engagements.

## Rollen:

- Wir sind ein Team. Es gibt aber Rollen im Team: Baumeister:innen, Expert:innen, Museumsmitarbeiter:innen & Neeeu-linge. Ansprechpartner:innen sind: LWL-Museum für Archäologie (federführend): Projektleitung Anika Ellwart (auch Schnittstelle zu anderen); NEEEU Spaces GmbH: Projektleitung Eva-Maria Weiß.
- Baumeister:innen und Museumsmitarbeiter:innen entwickeln gemeinsam die Konzepte der digitalen Anwendungen in gemeinsamen Workshops.
- Die Neeeu-linge leiten die Workshops. Sie kümmern sich um die technische Umsetzung der Konzepte.
- Expert:innen testen unsere Prototypen und (fast) fertigen Anwendungen. Ihr Feedback hilft uns, die Prototypen und Anwendungen zu verbessern.
- Die Museumsmitarbeiter:innen haben die Verantwortung für die wissenschaftliche Korrektheit.
- Tauscht euch frei untereinander und mit uns aus (bei Meetings und auf Slack)! Sollte es Probleme geben, sprecht mit Anika.

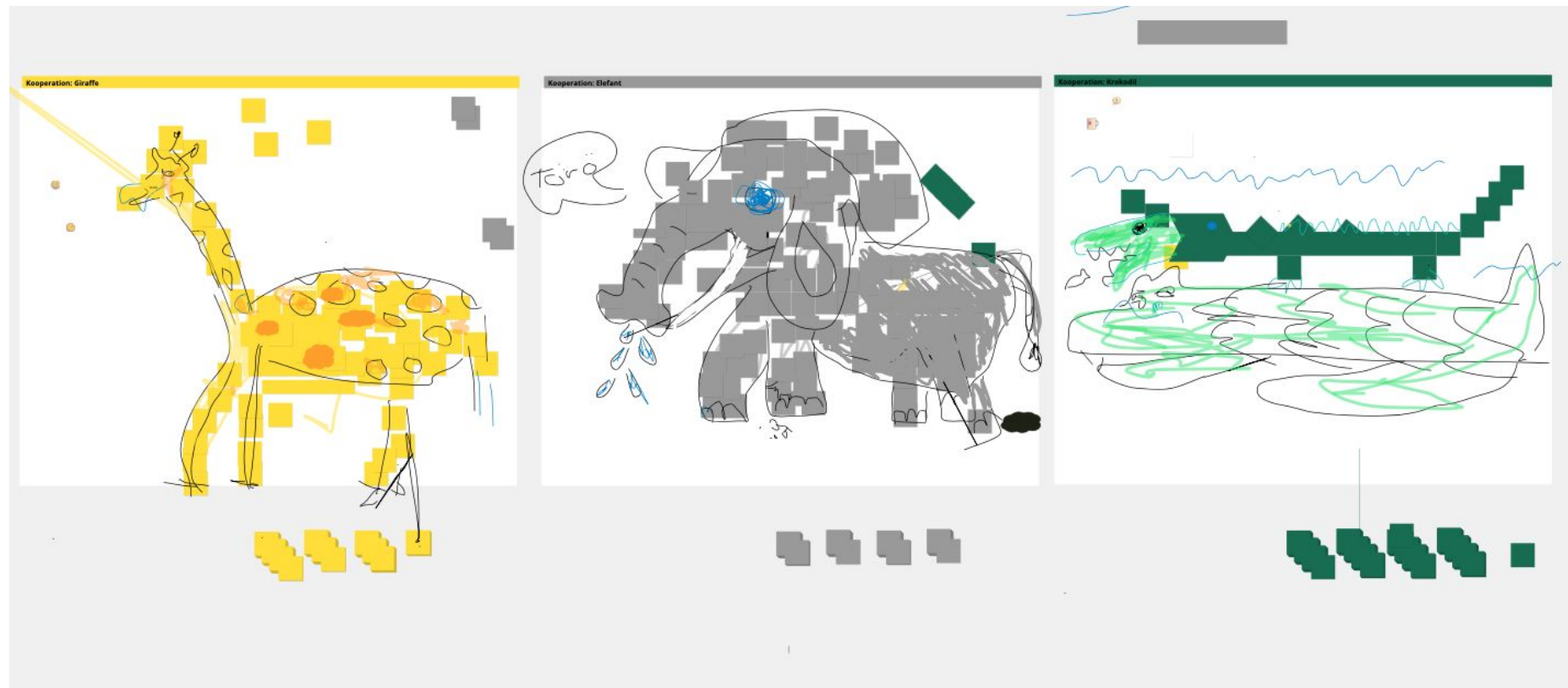
## Tools & Treffen:

- Video-Meetings: Zoom
- analoge Treffen: Reise- & Übernachtungskosten (nach Landesreisekostengesetz) werden übernommen. Für Verpflegung wird gesorgt.
- Online-Whiteboard (Workshops & Konzepte): Miro/Conceptboard
- Kommunikation: Slack (wenn nötig E-Mail)
- Umfragen: Google Forms
- Prototypen: online über Figma oder Testflight // analog: vor Ort in den Museen
- Spatial-Chats für Hang-outs: wonder.me & gather.town

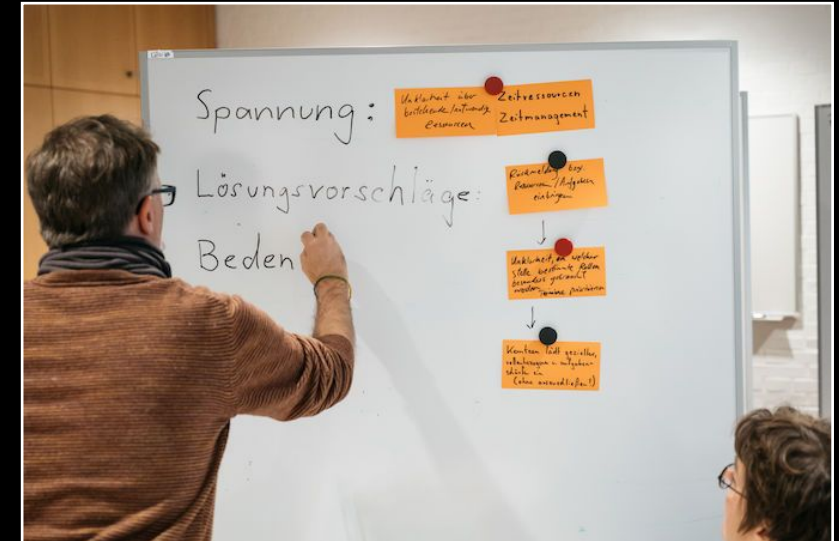
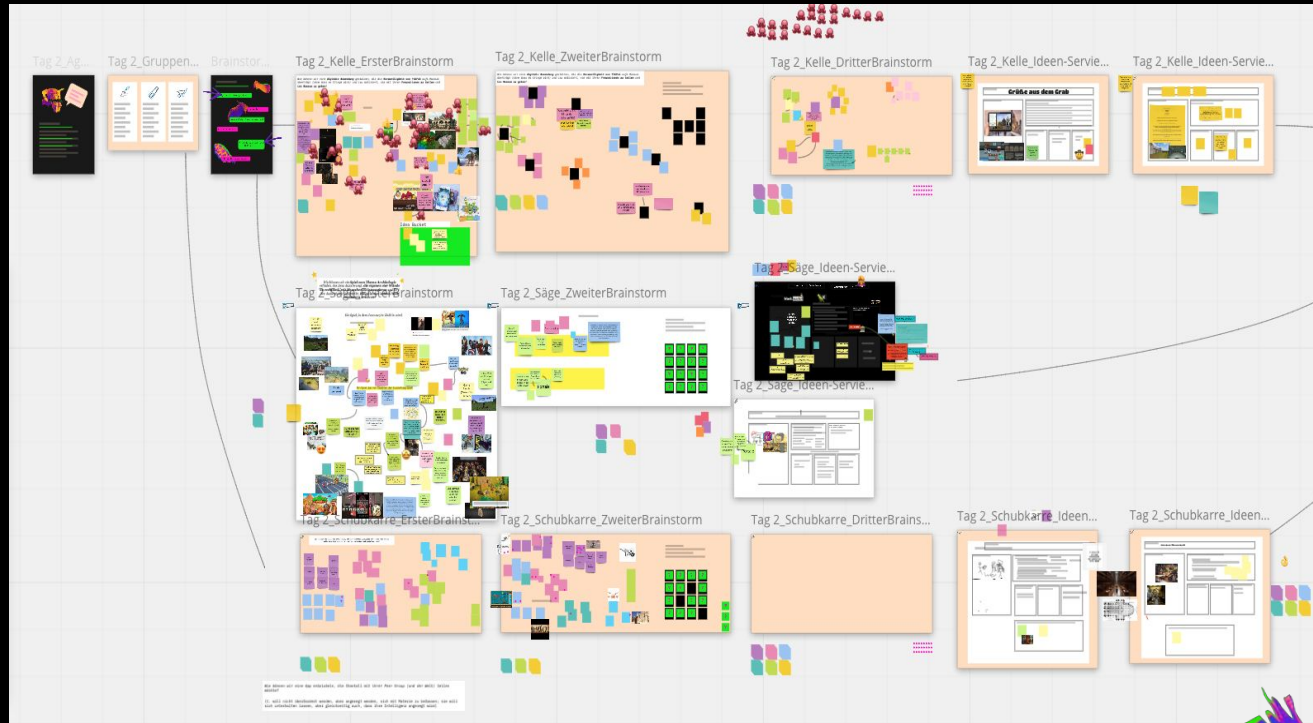


## Intervention Kooperation

Wechsel auf Conceptboard: <https://app.conceptboard.com/board/na6g-40by-r8xq-bf9c-p1sn>



# Prozess: Entwicklung der Story in co-kreativen Workshops



Museum als CoLabor – Öffne die Blackbox Archäologie © 2021



# Prozess: Auswertung Feedback von PSG und Beirat

Blackbox.game

Logo: NEEUU

Logo: LWL Für die Menschen. Für Westfalen-Lippe.

Logo: KULTUR Digital/

Logo: KULTURSTIFTUNG DES BUNDES

Logo: Die Bundesregierung für Kultur und Medien

Questions Responses 52

Welche dieser Spielideen gefällt dir am besten?  
52 responses

Game Idea	Percentage
Black Market	51.9%
Blackbox Escape	23.1%
Ghost in the Box	25%

Kannst du deine Entscheidung kurz erläutern?  
52 responses

Ich habe stark geschwankt zwischen dem ersten und dem dritten Vorschlag. Überzeugt hat mich dann aber an dem Konzept von Ghost.in.the.Box, dass es unter anderem auf Kollaboration ausgelegt ist. Außerdem sehe ich bei diesem Vorschlag das meiste Potential weiterentwickelt zu werden, meint: hier biete sich Potential viele Vermittlungsaspekte einzubauen, auch im Nachhinein. Zudem ist der Bezug zu den Museen meiner Ansicht nach in diesem Beispiel am stärksten geboten. Ohne die gebetene "kurze Erläuterung" zu ausschweifend werden zu lassen möchte ich einen Punkt noch ansprechen: Dieses Spiel (sodenn ich es richtig gelesen habe) kommuniziert direkt mit seiner Umgebung und Objekten der realen Welt. Das finde ich ausgesprochen anregend, denn so ist das Spiel nicht von der realen Welt abgegrenzt sondern interagiert damit und bringt den:die Nutzer:in somit den realen Objekten näher und insbesondere auf den:die Nutzer:in/Besucher:in im Museum ausgelegt, ist dies ein Instrument um ihm:ihr besondere Exponate näher zu bringen.

man hat mehr Einfluss auf seinen Spielcharakter, es gibt Belohnungen und Fähigkeitserweiterungen, die Museen können etwas Besonderes werden, mit speziellen Quests

Das BlackMarket Spielkonzept klingt nach einem interessanten Spiel für zwischendurch. Hat was von einem Trading Card Game mit Bezug zur Archäologie

Sehr gute Ideen für das Spiel und die Story ist interessant

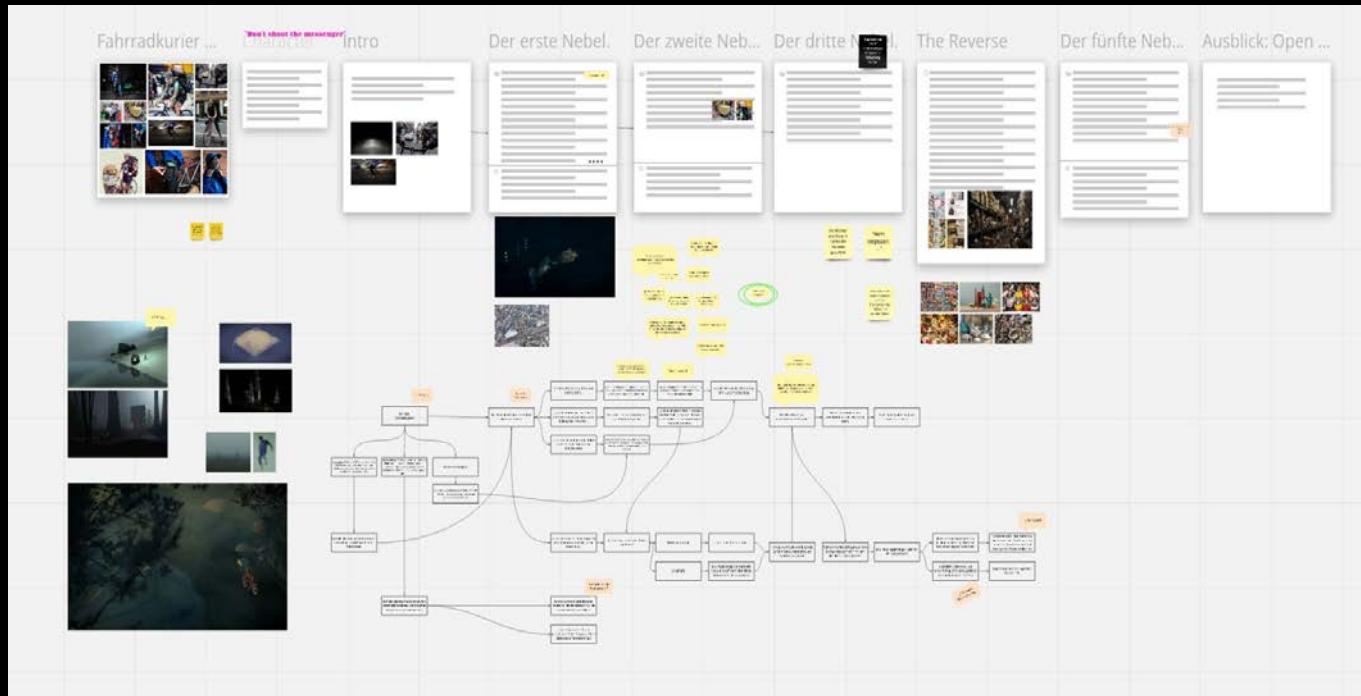
Möchtest du uns sonst noch etwas mitgeben?  
28 responses

Ich finde es äußerst anregend, wenn mich das Spiel auf Dinge in der analogen Welt aufmerksam macht und so eine Interaktion zwischen Digital und Analog stattfindet. Ich denke dies ist auch im Interesse der Museen, denn so kann ein Spiel etwa auf spezielle Objekte im Museum hinweisen und in gewisser Weise als Instrument der Vermittlung fungieren. Wichtig ist aber, dass es auch außerhalb der Museen funktioniert und den selben Spielspaß bringt wie im Museum selbst. :)

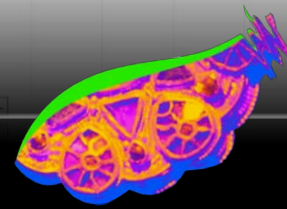
Ghost in the Box klingt auch sehr interessant, allerdings frage ich mich, was da der Plot bzw. die Motivation wäre, Dinge zu scannen und was genau man in dem Spiel noch macht

Museum als CoLabor – Öffne die Blackbox Archäologie © 2021

## Prozess: Iteration von "Blackbox" zu "Jo's Memory"



Museum als CoLabor – Öffne die Blackbox Archäologie © 2021



## Prozess: Designing The Box: Partizipation & Co-Kreation

Das Projekt "Blackbox Archäologie" ist partizipativ. Warum? Eines unserer Ziele ist: **Wir wollen Museen durch partizipatives Arbeiten öffnen und kulturelle Teilhabe etablieren.**

Aber was bedeutet das genau? Ist es das co-kreative Entwickeln der digitalen Anwendungen? Welche Rolle spielt ihr als Beirat dabei?

Auf dem Blackbox.meet haben wir über Folgendes gesprochen:

### 3.1 Was ist Partizipation?

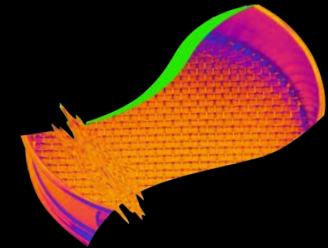
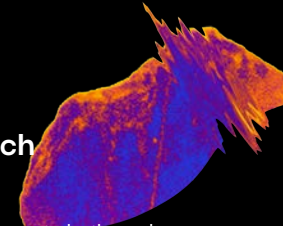
Warum ist sie für unser Projekt und die Museumsarbeit generell wichtig?

### 3.2 Opening The Box

Welche Maßnahmen und Formate setzen wir um und planen wir, um das Projekt partizipativ zu gestalten, besonders mit Blick auf den Beirat?

### 3.3 Filling The Box

Wo stehen wir in unserer Planung momentan und wohin wollen wir mit einem aktiv teilhabenden Beirat über das Projekt Blackbox Archäologie hinaus gehen?





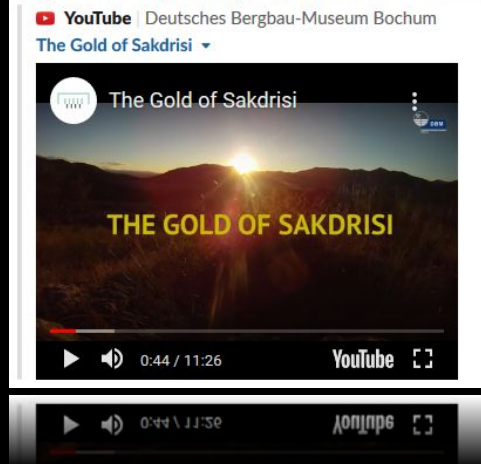
## Opening The Box: Angebote an den Beirat



Prototypen Test: Wir holen uns euer Feedback und testen die Funktionsweisen der dig. Anwendungen

Virtuelle Führungen durch Ausstellungen

Online-Führung über die Grabung im Goldbergwerk Sakdrisi, Vorgeschmack: <https://www.youtube.com/watch?v=JHE5aZs>



## MUSEUM XR SUMMIT

12 - 14 July 2021

Teilnahme an Online Konferenz:: An der wissenschaftlichen Debatte mitwirken, hier zu VR- und AR-Anwendungen im Museum

Teilnahme an arch. Ausgrabung Römermuseum Haltern am See: Selbst die archäologische Feldarbeit kennenlernen

Sarah Wolff 17:30 Uhr

+++ Ran an die Schaufeln! 🤖 +++

Vom Römermuseum Haltern am See stehen diesen Sommer 2 Ausgrabungen an  
Die 1. Grabung (August 2021): das **Marschlager**, hier geht es v.a. um Untersuchungen  
Die 2. Grabung (September/Oktober 2021... ggfs. länger): im **Uferkastell**, hier werden  
An die medial Versierten unter Euch: bei der 2. Grabung kann auch in Absprache  
werden (vielleicht auch direkt für Blackbox?)

werden (vielleicht auch direkt für Blackbox?)

An die medial Versierten unter Euch: bei der 2. Grabung kann auch in Absprache



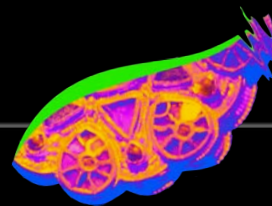
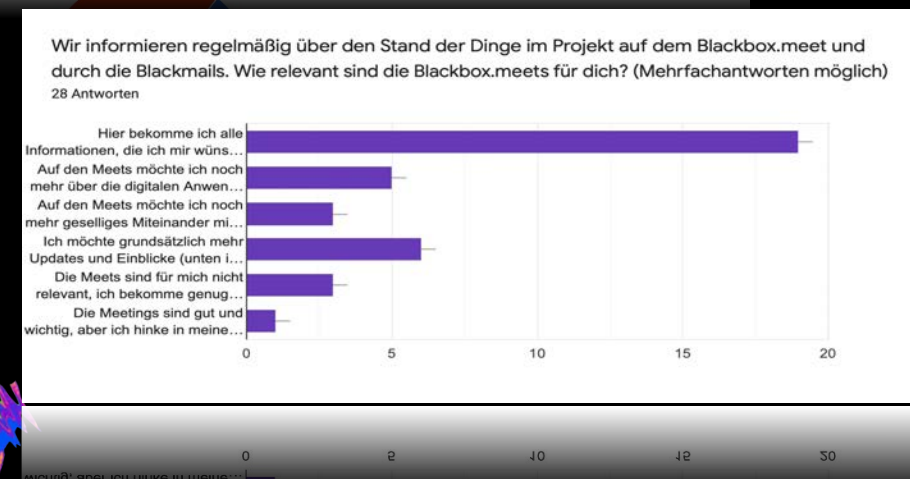
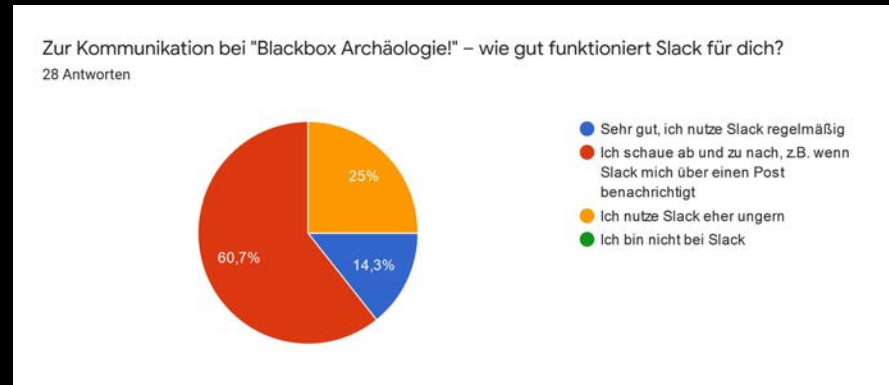
## Opening The Box: Umfragen & Feedback

### Umfrage Blackmail #3 - Designing The Box

Die Umfrage wird verlängert bis zum 13.9.

Welche Inhalte und Formate interessieren dich? (Mehrfachantworten möglich)

- Archäologische Grabungen
- Führungen
- Kreative Events (wie Game Jams, Hackathons usw.)
- Design-Thinking-Methodik
- Vorträge und Konferenzen
- Diskussionsrunden, Austausch & Vernetzung
- Technologien der Archäometrie (wie 3D-Scans & Photogrammetrie)
- Entwicklung von digitalen Anwendungen (3D-Grafik & -Animation, App-Entwicklung, Gamedesign etc.)
- Storytelling & Moodboards
- Museumsmaterial wie Kataloge & Publikationen
- Teambuilding & Geselliges
- Weitere...



## Filling The Box: Gruppendiskussionen & Eigeninitiative

Für die zukünftige Planung bei "Blackbox Archäologie" bleiben folgende Fragen für uns wichtig:  
Wie schaffen wir Formate der aktiven Teilhabe bei "Blackbox Archäologie"?  
Wie können wir die "Einbindung" des Beirats zur "aktiven Teilhabe" weiterentwickeln und verstetigen?  
Wie schaffen wir Strukturen für partizipatives Arbeiten im Museum?

Frage nach Besucher:innen - wer kommt NICHT ins Museum? Bild des verstaubten Museum ist abschreckend  
passt das Museum in meinen Kontext rein? ist es wichtig für mich oder für Menschen generell?  
Problem Strukturen und Hierarchien im Museum, abwesende Mentalität gegenüber Innovationen, Problem für neue jüngere Zielgruppen  
berücksichtige ALLE Perspektiven, nicht nur die wissenschaftliche

- mach das Museum Laut (Party, Festival)
- mach das Museum zu einem sozialen, persönlichen Ort (Filmabend und Übernachten, Nachts im Museum)
- mach mit à la experimental Archäologie

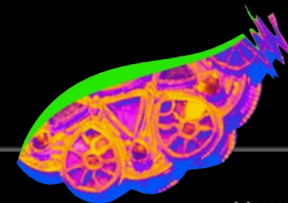
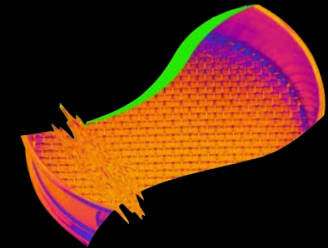
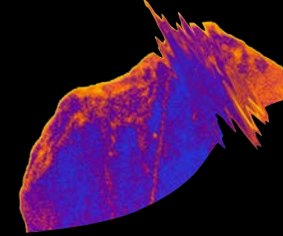
★ Einblicke	★ Rolle
Geschichte nachvollziehen Wahrheitsgehalt Aufklärung Mitmachen Zusammenhang Aufbereitung Selektieren (oder Selektion bekommen?) Wahl haben	Konsumierend Interagierend Ermittlend
★ Strukturen	
Verschiedene Darreichungsformen Interaktives und nicht-interaktives Z.B. Minigames, Puzzle hunts, "Zeitzeugen"	



Direktes Besucher-Feedback	
- Feedback-Box - öffentliche Pinnwand im Museum - Discord / Forum	
Live Erlebnis: Mitmachen, Ausprobieren, Erfahren, Entdecken Hinter die Kulissen schauen Kuratoren-Talks	Interaktivität - Anordnung der Ausstellungsobjekte - Objekte anfassen und bewegen - eine Rolle einnehmen - Verkleiden - Den Ort erleben: Rollen miteinander in Kontakt bringen

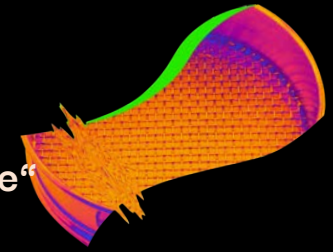
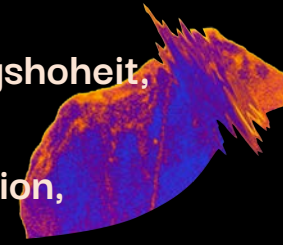
## Potentiale agiler Anwendungsentwicklung & Co-Creation mit Nutzer:innen

- User-Fokus
- Zielgruppe direkt in die Entwicklung miteinbezogen
- Rapid Response / Aktualität
- Ausbau digitaler Infrastruktur
- Medienkompetenz
- Entwicklung eines Mindsets "Kultur der Digitalität"
- Interdisziplinäre Zusammenarbeit / Kollaboration
- bilateraler Wissenstransfer
- Prozesshaft-reflexives Arbeiten, experimentell & laborhaft
- Multiperspektivität
- Feedback-Kultur = Audience Knowledge & Audience Development



## Herausforderungen agiler Anwendungsentwicklung & Co-Creation mit Nutzer:innen

- Inhaltliche Rahmenbedingungen (Narrative, wissenschaftliche Perspektive, Deutungshoheit, Kompetenzvermittlung)
- Organisatorische Rahmenbedingungen (Interdisziplinarität, Kooperation, Kollaboration, Corona, Ressourcenmanagement, Vergaben bei ergebnisoffener Arbeitsweise, Bereitstellung Tools)
- Technische Rahmenbedingungen (Native App/Web-App/Hybride App) & Medienwechsel (XR)
  - Usability, Accessibility (auch Altersbeschränkungen), Kosten-Nutzen-Aufwand, Sustainability/Maintenance, Funktionalität, Medienbrüche
- Transparenter Informationsfluss ("alle mitnehmen" und "bei der Stange halten"!); "bubble" durchbrechen
- Nachhaltigkeit (Prozessanalyse, Evaluation, Wirkungsmessung, User:innenanalyse)
- Wahrnehmung ("Bubble", heraustreten aus dem bekannten Zusammenhang)





## LWL-Museum für Archäologie

Westfälisches Landesmuseum Herne

Dr. Doreen Mölders

Europaplatz 1

44623 Herne

Tel.: 02323 94628-10

Mobil: 0160 98247241

[doreen.moelders@lwl.org](mailto:doreen.moelders@lwl.org)

[www.lwl-landesmuseum-herne.de](http://www.lwl-landesmuseum-herne.de)



## Verbundprojekt "Museum als CoLabor"

LWL-Museum für Archäologie, LWL-Römermuseum  
Haltern, Deutsches Bergbau-Museum

Projektleitung: Anika Ellwart

Europaplatz 1

44623 Herne

Tel.: 02323 94628-25

Mobil: 0151 51468205

[anika.ellwart@lwl.org](mailto:anika.ellwart@lwl.org)

<https://www.blackbox.game>

[#BlackboxArchäologie](https://www.blackbox.game)



Gefördert von der Kulturstiftung  
des Bundes im Programm Kultur  
Digital

Das LWL-Museum für Archäologie in den Sozialen Medien:

[Facebook](#) | [Blog](#) | [Twitter](#) | [Instagram](#) | [YouTube](#)