



museums and the internet

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 "Zwangsarbeit 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 Kunstaussstellung "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

KAFFEPAUSE

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 Museumstages 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 Gliemann / Ethnologisches Museum - SMB, Berlin

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

KAFFEPAUSE
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

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 Ob-
jektdaten 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