

museum4punkt0 | workbook

**Impulse & Tools für
die digitale Kulturvermittlung**

Inhalt

Los geht's! Von uns für euch	2
1 – Erste Schritte Digital, na klar. Also: Wo fangen wir an? Tool: Checkliste Projektmanagement	10 20
2 – Teilhabe & Dialog Zusammen digital gestalten Tool: Hybride Kulturveranstaltungen	22 36
3 – Nutzer*innenzentrierte Entwicklung Für wen machen wir das eigentlich? Tool: Persona für die digitale Vermittlung	38 52
4 – Storytelling & Gamification Spielend lernen: Digitale Games und Geschichten im Museum	54
5 – Augmented Reality in der musealen Vermittlung Die Wirklichkeit digital ergänzen Tool: Kollegiale Fallberatung	70 82
6 – Virtual Reality & 360° Aufnahmen Museum und virtuelle Realität	84
7 – Digital rekonstruieren? Darstellen, was nicht (mehr) da ist – wie vermitteln wir Leerstellen digital?	94

8 – Testing & Evaluation	106
Von den Besuchenden lernen	
Tool: Think-Aloud-Methode	118
9 – Kommunikation, Marketing & Vertrieb	120
Die Kulturtechnik des Anpreisens – oder: Woher soll ich das denn wissen?	
Tool: How to Instagram?	130
10 – Nachnutzung & Wissenstransfer	132
Das Rad nicht immer wieder neu erfinden	
Tool: Recherchieren, lernen und forschen zum immateriellen Kulturerbe	144
Tool: Ergebnisplattform museum4punkt0	149
11 – Teamwork & Führung	150
Wie man in Teams zusammenarbeitet und entscheidet	
Tool: Konsultativer Einzelentscheid	160
12 – Professionalisierung	162
Mit Haltung und Strategie zu langfristigem Nutzen	
Unterm Strich	172
Autor*innen	178
Über museum4punkt0	182
Impressum & Bildnachweis	184