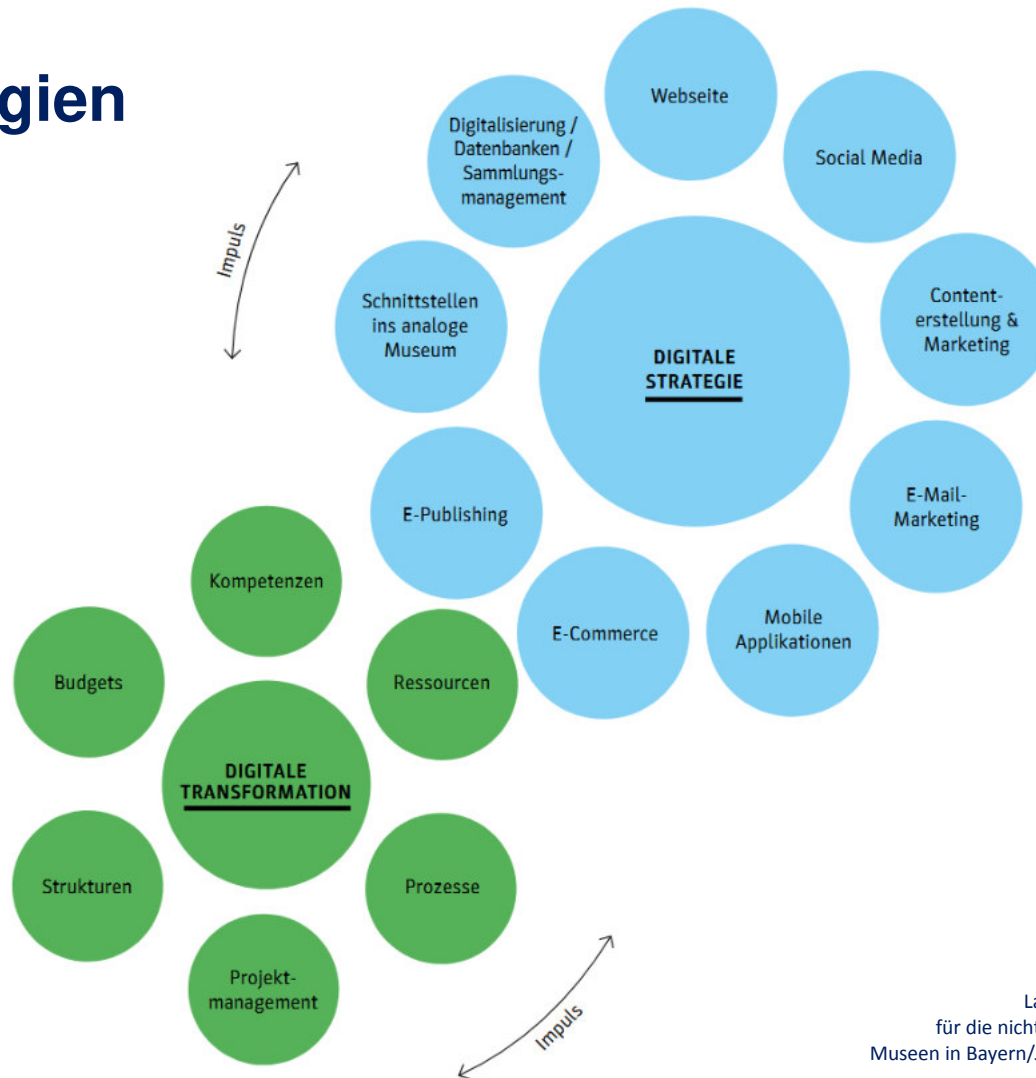


## Digitale Strategien für Museen



Grafik:  
Landesstelle  
für die nichtstaatlichen  
Museen in Bayern/Julia Neller

## Gliederung

- Materielles und immaterielles Kulturerbe
- Gesellschaft im Wandel: Digitale Medien
- Strategische Planung
- Impulse von CIDOC
- Anforderungen an eine Digitale Strategie
- Werkzeuge und Aktivitäten bei der Digitalisierung
- Synergien und verbesserte Effizienz (Beispiele)
- Museumsvokabular | AAT® | Online-Portale (Überblick) | LIDO
- Welche Anforderungen haben wir
- museum4punkt0



Grafik:  
Landesstelle  
für die nichtstaatlichen  
Museen in Bayern/Julia Neller

## MATERIELLES KULTURERBE

- Gebäude
- Denkmale
- Landschaften
- Bücher
- Artefakte
- Kunstwerke
- ...



## IMMATERIELLES KULTURERBE

- Folklore
- Tanz
- Musik
- Sprache
- Tradition
- Wissen
- ...



Kulturerbe zu digitalisieren ist eine gute Strategie, um die Menschheitsschätze einer Vielzahl von Personen zugänglich zu machen.

## Gesellschaft im Wandel: Digitale Medien

- Neue Technologien und die Digitalisierung haben die Gepflogenheiten in allen Bereichen geändert;
- Digitale Medien und das Internet entwickeln und verändern unsere Gesellschaft;
- Personen verbringen einen Großteil ihrer Freizeit mit Informations- und Kommunikationstechnologien;
- Digitale Medien sind in unserem Leben fest eingebunden und wir in diesen;
- Unsere Umwelt ist heute deutlich visueller;

Quelle:  
RICHS

## Gesellschaft im Wandel: Digitale Medien

- Man bewegt sich schneller und wird leichter abgelenkt;
- Nutzer verlangen nach effizienten Werkzeugen und erwarten gut aufbereitete und strukturierte Informationen mit nachhaltig nutzbaren und individualisierten Inhalten;
- Nutzer erwarten prompte Bereitstellung sowie Zugang zu Informationen und Services über verschiedene Kanäle;
- Nutzerbindung erfordert Digitalität.

## Gesellschaft im Wandel: Digitale Medien (Soziale Medien)

- Heutige Zielgruppen wollen aktiv beteiligt werden:
  - Sie erwarten einen breiten Informationszugang;
  - Sie wollen Kultur persönlich reflektieren und in sozialen Interaktionen teilen;
  - Plattformen wie bspw. Pinterest, Netflix, Spotify, Facebook, Snapchat and YouTube haben unsere Interaktionen und eigene Kultur maßgeblich geprägt.



## Strategische Planung

**Museen müssen festlegen, wie sie Veränderung planen und organisieren.  
Es stellen sich folgende Fragen:**

- Wofür ist das Museum?
- Für wen ist das Museum?
- Wie ist auf die Benutzerbedürfnisse einzugehen und die Relevanz des Museums sicherzustellen?
- Welche Rolle spielen die Sammlungen?
- Wie lassen sich Strukturen verändern und Kompetenzen der Mitarbeiter entwickeln?
  
- Digitale Transformation beginnt mit der Infra- und Organisationsstruktur;
- Es bedarf einer (digitalen) Strategie.



## Impulse von CIDOC



**CIDOC ist das “Comité International pour la Documentation” von ICOM**

*“A neutral, international forum for the discussion of all issues relating to information management in museums”*

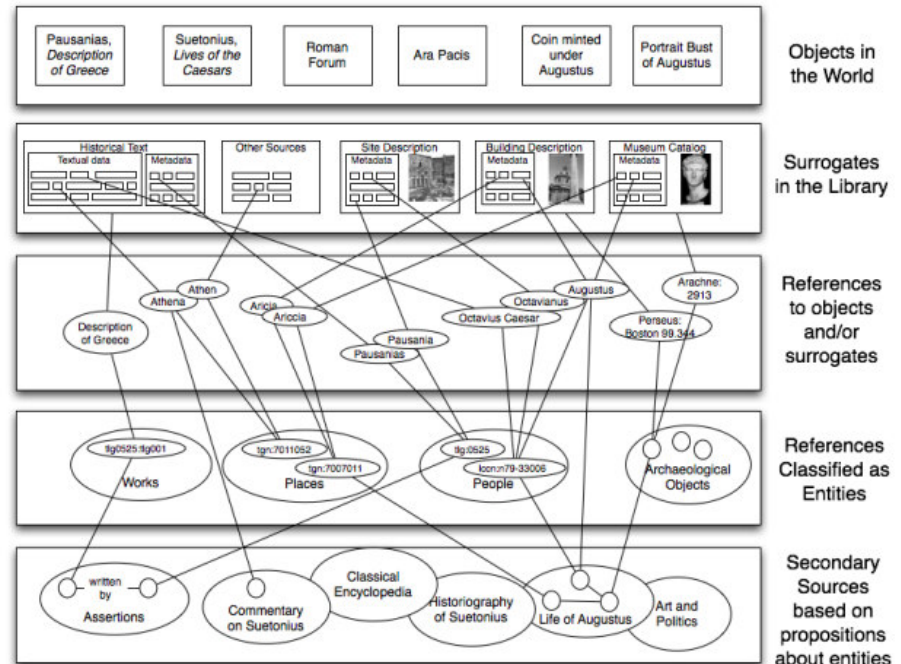
- Gegründet 1950;
- 1 von ICOMs 30 Internationalen Gremien;
- Netzwerk von mehr als 920 Mitgliedern aus 120 Ländern;
- In 2019 mehr als 460 aktive (stimmberechtigte) Mitglieder aus 78 Ländern.



## Impulse von CIDOC



- CIDOC stellt dem Museumssektor Dokumentations- und *Good-Practice*-Empfehlungen bereit;
- CIDOC entwickelt aktiv Standards und Richtlinien, um die Museumsdokumentation zu fördern.
- Bei CIDOC geht es um:
  - Beschreibung von Museumsobjekten und
  - Samlungsdokumentation.



## 13 CIDOC-Arbeitsgruppen arbeiten an folgenden Themenfeldern:



### 1) Archaeological Sites Working Group (ASWG)

to facilitate communications between national and international bodies responsible for the recording and protection of the archaeological heritage | to assist countries at an early stage in developing record systems for the recording and protection of the archaeological heritage | to facilitate research using archaeological site data where there is an international dimension

### 2) Co-reference Working Group

to research possible implementations of co-reference networks | to improve efficiency in the work by sharing the knowledge | to complement centralized approaches

### 3) CRM Conceptual Reference Model

to provide definitions and a formal structure for describing the implicit and explicit concepts and relationships used in cultural heritage documentation | to provide a common and extensible semantic framework to promote and share cultural heritage knowledge | to enable advanced cultural heritage research using semantically integrated information from memory institutions

### 4) Digital Preservation Working Group

~~to give guidance in questions concerning collecting and preserving digital heritage and the documentation of these processes~~

### 5) Digital Strategy Development

to produce a package of material that can help museums with the process of digital strategy development (sample strategy, check-lists, information sheets to identify key issues and find appropriate solutions | to address the varied needs of all the museum's stakeholders: museum management, fundraisers, activities of collecting and restoring, documenting, PR, researchers and the museum's target audiences | will present the first package of material on the ICOM Triennial Conference 2019 in Kyoto

### 6) Documentation Standards Working Group

to develop an Encyclopaedia of Museum Practice | to revise the 1995 guidelines for museum object documentation | to act as point of liaison with relevant bodies and initiatives which develop standards of museum documentation

### 7) Exhibition and Performance Working Group

to investigate the central role of exhibition and performance documentation | to explore issues of long-term preservation, access and research

## 13 CIDOC-Arbeitsgruppen arbeiten an folgenden Themenfeldern:

### 8) Information Centers Working Group

to intensify networking between institutions which support museum documentation | to stimulate synergies, to join initiatives and to facilitate translations | bring together statistical data available on museums in the world – based on the activities which have been done by EGMUS – the European Group on Museum Statistics ([www.egmus.eu](http://www.egmus.eu))



### 9) Intangible Cultural Heritage Working Group

to serve as platform to share experiences and develop methods to document intangible cultural heritage | to explore ways of documenting intangible cultural heritage | to acknowledge and respect the involvement of knowledge bearers and their communities

### 10) Linked Art

to add on implementation-driven decisions and patterns | RDF and Linked Open Data

### 11) LIDO – Lightweight Information

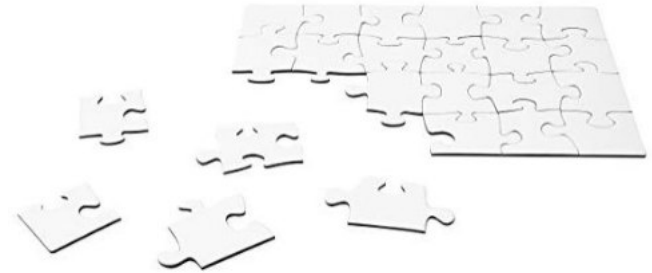
to centralize information and activities taking place with LIDO | to advance and expose the applicability of LIDO | to provide recommendations on terminology to be used with LIDO

### 12) Museum Process Implementation Working Group

to implement reference workflows | to prepare and develop a cooperation platform | to develop and extend data models

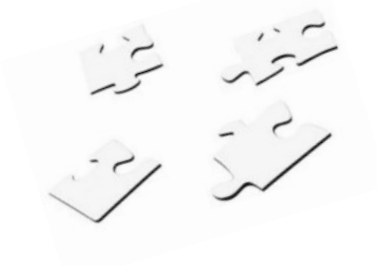
### 13) Semantic Research Environment Working Group

to address the Virtual Research Environment | to discuss the building blocks of SREs, the application of semantic environments, and the benefits associated with using semantic research environments



## Anforderungen an eine *Digitale Strategie*:

- Welche Mission hat das Museum?
- Wie wollen wir wahrgenommen werden?
- Sind wir fähig, unsere Ziele in der digitalen Umwelt des 21. Jh. erfolgreich zu erreichen?
- Welche digitalen Werkzeuge und Aktivitäten benutzen und benötigen wir?
- Wie können wir die Anwendung digitaler Werkzeuge verbessern?



## Werkzeuge und Aktivitäten

### Sammlungen

- Inventarisierung und Erschließung
- Digitalisierung
- Sammlung digitaler Artefakte
- Langfristige und nachhaltige Zugänglichkeit / authentische Darstellung

### Konservierung / Restaurierung

- Digitale Technologien
- Digitale Langzeiterhaltung
- Digitale Restaurierung

## Digitalität

### Ausstellungen

- Nutzung digitaler Werkzeuge bei der Planung
- Präsentation digitaler Artefakte
- Online-Ausstellungen und -Portale
- Digitale Vermittlung

### Öffentlichkeitsarbeit

- Pressearbeit / Sichtbarkeit des Museums / Soziale Medien
- Zugänglichkeit der Dokumentation für die interessierte Öffentlichkeit
- Blog

## Synergien und verbesserte Effizienz (Beispiele)

- Abteilungsübergreifend zugängliche digitale Sammlungsdokumentation schützt Museumsobjekte vor übermäßiger Beanspruchung und Bewegung;
- Digitale Verfahren helfen bei:
  - Training und Planung von Fortbildungsmaßnahmen;
  - Koordination von ehrenamtlicher Mitarbeit ...
- Digital geregelte Arbeitsabläufe sind zumeist schneller als papierbasierte Verfahren;
- Festlegung von Standards und kontrollierten Vokabularen vereitelt Missverständnisse und verbessert die Datenqualität.





## Museumsvokabular

[museumsvokabular.de](https://museumsvokabular.de)

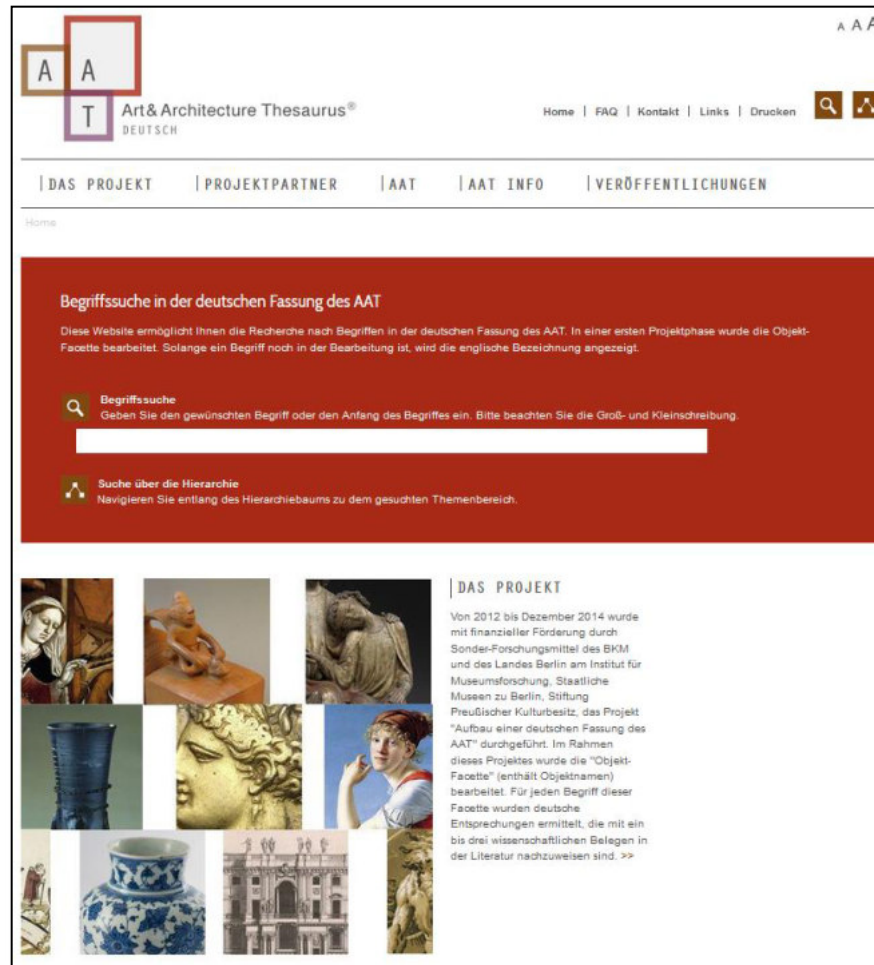
### Warum eigentlich Museumsvokabulare ...

*„Halskette aus dünnen Goldröhrchen, goldenen Lunulae, Pyramiden und Perlen aus blauem Glas. Aus Kertsch/Südrussland. 3.-4. Jh. nach Chr. Misc 10520, 10; L 36,5 cm. Greifenhagen II Taf 21,3. Der röm. Schmuck lässt sich bisher nur ganz allgemein den aus den übrigen Künsten bekannten Entwicklungsphasen der frühen Kaiserzeit des 1., der mittleren des 2. und der späten des 3. Jhs. nach Chr. zuordnen. (...)“*

*[Aus: Antikenmuseum Berlin. Die ausgestellten Werke. 1988]*

## AAT® (Art & Architecture Thesaurus)

Einblicke in  
den AAT®-Deutsch  
[aat-deutsch.de](http://aat-deutsch.de)

The screenshot shows the homepage of the AAT-Deutsch website. At the top left is the AAT logo. To its right is the text 'Art & Architecture Thesaurus® DEUTSCH'. Further right are navigation links: 'Home | FAQ | Kontakt | Links | Drucken'. There are also search and social media icons. Below the navigation is a horizontal menu with categories: 'DAS PROJEKT | PROJEKTPARTNER | AAT | AAT INFO | VERÖFFENTLICHUNGEN'. The main content area has a red background and features a search section titled 'Begriffssuche in der deutschen Fassung des AAT'. Below this title is a paragraph explaining the project's goal: 'Diese Website ermöglicht Ihnen die Recherche nach Begriffen in der deutschen Fassung des AAT. In einer ersten Projektphase wurde die Objekt-Facette bearbeitet. Solange ein Begriff noch in der Bearbeitung ist, wird die englische Bezeichnung angezeigt.' There are two search options: 'Begriffssuche' with a search bar and 'Suche über die Hierarchie'. Below the search section is a grid of images representing various art and architecture objects, including a painting, a sculpture, a vase, and a building facade. To the right of the images is a section titled 'DAS PROJEKT' with a detailed description of the project's funding and goals.



Wann ist die Geschichte in Worten erzählt worden?  
Betrachten Sie diese Karte: "Kriegsverluste 1914-1918".

Die Zeit für analoge Fotografien schien abgelaufen. Die Produktion und Pflege von Bildern, deren Übertragungsmöglichkeiten sich durch die Digitalisierung der Fotografie radikal veränderten, schien beendet zu sein. Doch die Fotografie hat sich nicht nur als Medium der Dokumentation, sondern auch als Medium der Kunst etabliert. Sie hat sich als ein Medium etabliert, das die Welt nicht nur abbildet, sondern auch gestaltet. Sie hat sich als ein Medium etabliert, das die Welt nicht nur abbildet, sondern auch gestaltet.

**Fotoerbe.de**

Historische Museen zu Berlin  
Preussischer Kulturbesitz

SMB-digital  
Online-Datenbank der Sammlungen

Das Projekt "SMB-digital" ist ein gemeinsames Vorhaben der Staatlichen Museen zu Berlin und der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn. Es zielt darauf ab, die Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin online verfügbar zu machen und die Zusammenarbeit mit der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn zu stärken.

**SMB-digital**

prometheus

Das Projekt "Prometheus" ist ein gemeinsames Vorhaben der Staatlichen Museen zu Berlin und der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn. Es zielt darauf ab, die Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin online verfügbar zu machen und die Zusammenarbeit mit der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn zu stärken.

**Prometheus**

prometheus

Das Projekt "DHM" ist ein gemeinsames Vorhaben der Staatlichen Museen zu Berlin und der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn. Es zielt darauf ab, die Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin online verfügbar zu machen und die Zusammenarbeit mit der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn zu stärken.

**DHM**

BILDINDEX  
DER KUNST & ARCHITECTUR

Bildindex ist ein gemeinsames Vorhaben der Staatlichen Museen zu Berlin und der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn. Es zielt darauf ab, die Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin online verfügbar zu machen und die Zusammenarbeit mit der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn zu stärken.

**Bildindex Kunst**

ARTSTOR

Artstor is the most extensive image resource for educational and scholarly use. We bring together works from the world's museums, archives, scholars, and artists, with a specialized suite of tools for teaching and learning with visual materials — all rights-cleared for education and research.

**ARTSTOR**

Europeana local

Europeana local Österreich ist ein gemeinsames Vorhaben der Staatlichen Museen zu Berlin und der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn. Es zielt darauf ab, die Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin online verfügbar zu machen und die Zusammenarbeit mit der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn zu stärken.

**Europeana local**

DDB

DDB ist ein gemeinsames Vorhaben der Staatlichen Museen zu Berlin und der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn. Es zielt darauf ab, die Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin online verfügbar zu machen und die Zusammenarbeit mit der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn zu stärken.

**DDB**

deutsche FOTOTHEK

Willkommen in der Deutschen Fotothek

Die Deutsche Fotothek ist ein gemeinsames Vorhaben der Staatlichen Museen zu Berlin und der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn. Es zielt darauf ab, die Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin online verfügbar zu machen und die Zusammenarbeit mit der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn zu stärken.

**Deutsche Fotothek**

Kulturpool.at

Kulturpool.at ist ein gemeinsames Vorhaben der Staatlichen Museen zu Berlin und der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn. Es zielt darauf ab, die Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin online verfügbar zu machen und die Zusammenarbeit mit der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn zu stärken.

**Kulturpool.at**

Europeana

Europeana ist ein gemeinsames Vorhaben der Staatlichen Museen zu Berlin und der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn. Es zielt darauf ab, die Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin online verfügbar zu machen und die Zusammenarbeit mit der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn zu stärken.

**Europeana**

museum-digital

Museum-digital ist ein gemeinsames Vorhaben der Staatlichen Museen zu Berlin und der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn. Es zielt darauf ab, die Sammlungen der Staatlichen Museen zu Berlin online verfügbar zu machen und die Zusammenarbeit mit der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn zu stärken.

**Museum-digital**

## LIDO-Grundstruktur

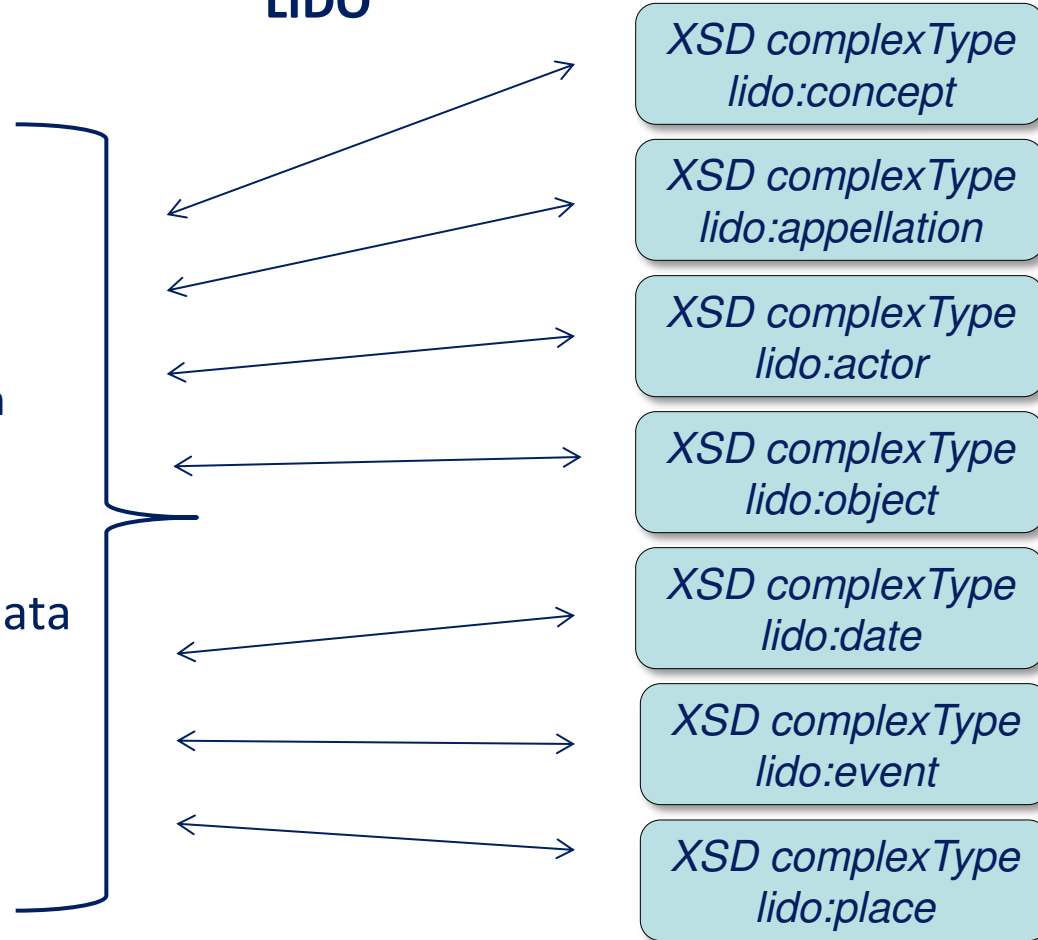
### 1) Descriptive Metadata

- I. Object Classification
- II. Object Identification
- III. Events
- IV. Object Relations

### 2. Administrative Metadata

- I. Rights
- II. Record
- III. Resource

## LIDO



## Welche Anforderungen haben wir

- Kulturerbeeinrichtungen müssen sich mit der Entwicklung digitaler Technologien auseinandersetzen:
  - Untersuchen und Evaluieren von Arbeitsschwerpunkten wie öffentliche Wahrnehmung, Verständnis und Nutzbarkeit technischer Anwendungen, ebenso wie Auswirkung partizipativer Angebote;
  - Verbesserung der Nutzerbindung bspw. durch cloud-basierte Werkzeuge, die individuell angepasste Dienste bereitstellen und nutzergesteuerte Erfahrungen begünstigen;
  - Attraktive Besuchererfahrungen durch *Gamification* und *Storytelling* sowie Anwendungen von *VR/AR*, um weitere Zielgruppen anzusprechen;
  - Besucher, die nicht ins Museum kommen.



Die Webseite

[www.museum4punkt0.de](http://www.museum4punkt0.de)

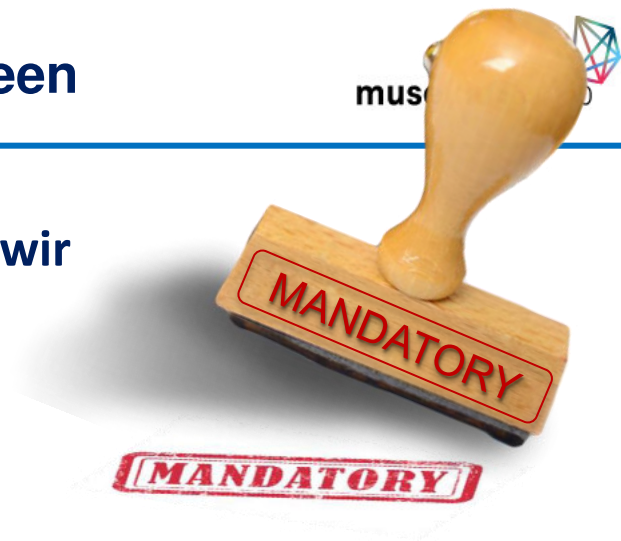
museum4punkt0



The screenshot shows the museum4punkt0 website. At the top left is the logo, and at the top right is a navigation menu with links: Über uns, Teilprojekte, Blog, Mitmachen, Presse, EN, and a search icon. The main heading is "Wie werden Menschen in Zukunft im Museum entdecken, lernen und teilhaben? – und wie können digitale Technologien dazu beitragen?". Below this is a paragraph: "Das Verbundprojekt museum4punkt0 vernetzt sieben Kulturinstitutionen aus unterschiedlichen Regionen Deutschlands. Über Institutionsgrenzen hinweg erproben wir gemeinsam digitale Angebote für neue Arten des Lernens, Erlebens und Partizipierens im Museum." The next section is titled "Was wir tun" and contains the text: "Wie können sich BesucherInnen das Museum auf abwechslungsreiche Art erschließen? Wann fördern neue Technologien die Wissensbildung? Wie lässt sich Forschung im Museum erlebbar machen? In sechs Teilprojekten gehen wir diesen und weiteren Fragen nach." At the bottom of the screenshot is a link: "Lernen Sie unsere Arbeit kennen".

## Welche Anforderungen haben wir

- Effiziente, kostengünstige Techniken sind notwendig;
- Es bedarf organisatorischer Veränderungen, um die Möglichkeiten digitaler Verfahren und Werkzeuge effektiv nutzen zu können;
- Es bedarf der Schulung des Personals, um digitale Arbeitsprozesse adäquat durchzuführen.



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

PROF. Monika HAGEDORN-SAUPE

---

 [m.hagedorn@smb.spk-berlin.de](mailto:m.hagedorn@smb.spk-berlin.de)