

ARGE digitales Museum – Was gibt es Neues?

17. März

Sammlung & Forschung I/II

14 Uhr *Reclaiming Hirschmann: Partizipative Strategien zur Demokratisierung musealer Daten*
Patricia Rahemipour & Kathrin Grotz, Institut für Museumsforschung, Berlin

Das Projekt *Reclaiming Hirschmann* verfolgt das Ziel, die durch den Holocaust zerstörte Erinnerung an den jüdischen Industriepionier Siegfried Hirschmann (1867 1942) im musealen Bestand wieder auffindbar zu machen. Menschen verschiedener Generationen arbeiten zusammen, um digitale Kompetenz mit historischem Bewusstsein zu verbinden. In Workshops durchsuchen sie Sammlungsdatenbanken nach Objekten mit Bezug zu Hirschmann, schaffen Referenzen in offenen Wissensplattformen wie Wikipedia und Wikidata, und entwickeln gemeinsam mit Sammlungen Strategien, diese Informationen nach Normdaten verknüpfungen wieder in die digitalen Objektdaten einfließen zu lassen.

14:15 Uhr *Der Social-Media-Account statt den Tagebüchern: Wie können persönliche digitale Daten Teil unserer Museumssammlungen werden?*
Wolfram Dornik & Elisabeth Berger, Graz Museum, Stadtarchiv Graz

Das Graz Museum und das Stadtarchiv Graz sind Teil des *CREA Cult Projekts Dialogue City*. Dieses Projekt wurde vom Stadtarchiv Aschaffenburg initiiert und wird von diesem geleitet. Gemeinsam mit unseren Partner:innen haben wir ein Tool entwickelt, das es Kultur Initiativen ermöglicht, born digital Daten an Kulturerbe Institutionen (Museen, Archive, Bibliotheken etc.) zu übertragen: die *Citizen Archive Plattform (CAP)*.

14:30 Uhr *ZOOM-Sammlung*
Diego Mosca, ZOOM Kindermuseum, Wien

14:45 Uhr Pause

Vermittlung I/III

15 Uhr *Inklusion in der digitalen Vermittlung*
Andreas Guggenbühl, Audio-Cult, Zürich

Audio-Cult zeigt, wie Museen zeit- und kosteneffizient barrierearmen Zugang in der digitalen Vermittlung umsetzen können. Im Fokus steht der Einsatz digitaler Audioguides, die durch Funktionen wie sprachbasierte Steuerung, Gebärdensprachvideos und die Integration Leichter Sprache dazu beitragen, Inklusion technologisch sinnvoll zu unterstützen.

- 15:15 Uhr *Multimediaguide – barrierefrei und immer aktuell*
Wolfgang Vogel, monamu, Jena
- monamu ist eine professionelle Plattform für die digitale Begleitung von Besucher:innen in Ausstellungen, Museen, Galerien und mehr. Gemacht für Kulturschaffende und Kurator:innen, ist monamu sehr flexibel und einfach zu bedienen.
- 15:30 Uhr *Das Beste aus zwei Welten: analoge und digitale Inhalte zur Besucher:innenführung im Papyrusmuseum der Österreichischen Nationalbibliothek*
Angelika Zdiasrky, Papyrusmuseum der ÖNB, Wien
- Orientierung und verständliche Inhalte sind zentrale Wünsche vieler Museumsbesucher:innen, doch sind im Papyrusmuseum die Wege durch die Dauer- und Sonderausstellung nicht immer intuitiv erfassbar und ein Katalog zur Dauerausstellung fehlt.
- Ein praxisnahes Projekt, das aus Besucher:innen-Feedback entstanden ist, widmete sich diesen räumlichen und inhaltlichen Herausforderungen. Das Ergebnis ist nun ein kompakter, multifunktionaler Folder, der analoge und digitale Elemente miteinander verbindet: Er zeigt Wege auf, gibt Überblick und erleichtert den Zugang zu den Inhalten. Ergänzende digitale Angebote ermöglichen eine vertiefende Auseinandersetzung mit den Inhalten und Exponaten – vor Ort oder unterwegs.
- So schafft ein einfaches Medium Orientierung, vermittelt Wissen und lässt sich im digitalen Raum flexibel an neue Inhalte anpassen.
- 15:45 *Digitale Agenten und museale Vermittlung*
Marc Schuran, checkpointmedia, Wien
- Digitale agentische Systeme als neue Vermittlungsinstanz im musealen Kontext – im Fokus stehen die aktuelle Entwicklungslage sowie die strukturellen Voraussetzungen, unter denen Inhalte von solchen Systemen sinnvoll gelesen und kontextualisiert werden können.
- 16 Uhr *The Art of Disappearing: Warum die beste Museumstechnologie unsichtbar ist*
Gerald Müller, xamoon, Klagenfurt
- Digitale Transformation im Museum bedeutet oft: mehr Bildschirme, komplexe Apps, neue Hürden. Doch jede Sekunde am Display fehlt für die Betrachtung des Exponats. Museumsinhalte sind wertvoll – die Technologie darf den Zugang zu ihnen nicht verkomplizieren.
- In diesem Talk zeigt Gerald Müller, warum wir das Zeitalter reiner „Museums-Apps“ hinter uns lassen müssen. Er plädiert für eine unsichtbare Technologie, die Barrieren abbaut, statt neue zu schaffen. Echte Inklusion bedeutet: Der Zugang für alle Zielgruppen – von klein bis groß – passiert intuitiv, barrierefrei

und ohne technische Hürden.

Anhand konkreter Cases (vom Museum Gröbming bis zum MMKK) erfahren Sie:

- Radikale Barrierefreiheit: Warum mobiles Web der schnellste Weg zu inklusiven Inhalten ist.
- Ein Interface für alle: Wie Technik im Hintergrund erkennt, was der Gast braucht – von Leichter Sprache bis zum Audioguide.
- KI als Inklusions-Motor: Wie KI Inhalte automatisch für unterschiedliche Zielgruppen adaptiert und Ressourcen schont.
- Respekt für den Raum: Digitale Werkzeuge, die den Fokus dort lassen, wo er hingehört: beim Objekt.

Ein Plädoyer für digitale Stille, echte Teilhabe und radikale Einfachheit.

16:15 Uhr

Interaktive Museumserlebnisse: Beyond Touchscreens
Benjamin Pokropek, BILDWERK MEDIA OG, Wien

BILDWERK gibt Einblick in zwei realisierte Ausstellungsprojekte, in denen digitale Vermittlung bewusst über den klassischen Touchscreen hinaus gedacht wurde. Anhand von „Save Land“ und „ISTA At A Glance“ werden konkrete technische und gestalterische Lösungen, u. a. Kugel- und Panoramaprojektion, Tracking-Systeme und haptische Bedienelemente, vorgestellt. Im Mittelpunkt stehen praktische Erfahrungen, konzeptionelle Überlegungen sowie Erkenntnisse aus Planung, Umsetzung und Betrieb.

16:30 Uhr

Kulturplaner. Data Solution, Wien

18. März

Vermittlung II/III

13:30 Uhr

KI oder Qualität, was will eigentlich der Markt?
Peter Grundmann, HEARonymus Wien

14 Jahre auf dem Markt und nach mehr als 1.500 erstellten Audioguides, hat HEARonymus umfangreiche Expertise bei Kundenbedürfnissen und Marktentwicklungen sammeln können. HEARonymus bietet die klassische, maßgeschneiderte Contentproduktion (Audio, Gebärdensprache, ...) ebenso wie den Einsatz von Künstlicher Intelligenz. Wie wollen die Kunden? Was sagt der Markt? Ein kurzer Überblick.

13:45 Uhr

Authentizität im Zeitalter von KI: Wie Dialog Vermittlung verändert
Christopher Renschel, Musa Guide, London

Wie bleibt Vermittlung authentisch, wenn KI zum Einsatz kommt? Indem man das Gespräch führt. Bei Musa definieren Kurator:innen Perspektive und Erzählung; die KI vermittelt das Wissen so, wie das Haus es vorgibt. Weil der Dialog

beim Museum bleibt, erfahren Sie, was Ihr Publikum wirklich interessiert – echte Argumente gegenüber den Förderern.

Wir bilden das gesamte Museum digital ab: Sammlung, Räume, Veranstaltungen. Mit der Zeit wird das Erlebnis persönlicher und jede:r baut eine eigene Beziehung zum Ort auf.

14 Uhr

Strukturwandel in der Vermittlung: KI als Ermöglicher:in
Julian Harbort, nuseum.ai, Wien

Warum ist das Besuchserlebnis der meisten Museums-Apps so unbefriedigend? Warum werden diese aufwändig und teuer produzierten Lösungen kaum von Besucher:innen verwendet? Wie hängt das mit der Organisationsstruktur herkömmlicher Software-Anbieter zusammen? Verbinden sich hinter diesen Fragestellungen nicht vielmehr strukturelle Probleme des Museumssektors? Und ist Künstliche Intelligenz als Technologie Ermöglicher:in eines diametral anderen Ansatzes – mit dem Potenzial, enormen Mehrwert für Besucher:innen und Museen zu schaffen?

14:15 Uhr

Raus aus der Wandtextwüste – rein in die digitale Vermittlung. Wie digital ausgelagerte Inhalte Museen und Besucher:innen nützen
Jana Walter, fluxguide, Wien

Wandtexte erläutern Objekte und schaffen Kontext. Dennoch gilt meist die Regel „Weniger ist mehr“, um Besucher:innen nicht zu ermüden oder den Ausstellungsraum mit Textwüsten zu überfrachten. Anhand eines Best-Practice-Beispiels aus dem Mediaguiding brechen wir diese Regel und zeigen: „Mehr ist mehr!“ Voraussetzung ist, dass Besucher:innen selbst entscheiden können, wie viel Text sie lesen möchten. Ein einfacher Scan mit der Handykamera und die digitale Auslagerung von Inhalten auf das Smartphone machen es möglich!

14:30 Uhr

ZEISS Explore – vom Museum in den digitalen Kosmos
Florina Bertel, Artfabrik, Innsbruck

Ausgehend vom firmeneigenen Museum in Oberkochen entstand ein digitaler ZEISS-Kosmos. Es werden die Geschichten erzählt, die ZEISS prägen – vom ersten Foto der Erde vom Mond aus, über Amundsens Antarktis-Expedition bis hin zur Beobachtung einer Zellteilung. All das wird in interaktiven 3D-Szenen und mit Augmented Reality erlebbar. Ergänzend geben die ZEISS Stories Einblicke in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft – vom ersten Mikroskop über moderne medizinische Workflows bis zur Chipproduktion von morgen. Vor Ort im Museum sind die Inhalte über die Scan-Funktion der App abrufbar, während das Museum remote als 3D-Modell erlebbar ist.

14:45 Uhr

Pause

15:15 Uhr *Der KULDIG AppCreator – Plattform für skalierbare, geräteübergreifende digitale Vermittlung im Museum*
Dennis Willkommen, KULDIG, Leipzig

Digitale Vermittlung endet nicht bei der Erstellung einzelner Formate, sondern stellt Museen langfristig vor Fragen der technischen Umsetzung, Integration, Pflege und Weiterentwicklung. Zwischen Apps, Medienstationen, Web-Angeboten und Datenquellen drohen Prozesse schnell zum Selbstzweck zu werden. Der KULDIG AppCreator versteht sich als interoperable Plattform, die digitale Vermittlungsangebote kanalübergreifend bündelt, modular erweitert und nachhaltig steuerbar macht. Durch die Integration unterschiedlicher Ausgabe kanäle, Datenquellen und perspektivisch auch KI-gestützter Workflows entsteht ein skalierbares Werkzeug, das Museen bei der strategischen Weiterentwicklung digitaler Vermittlung unterstützt.

Sammlung & Forschung II/III

15:30 Uhr *„Belastete“ Objekte im digitalen Raum. Veröffentlichung von Objekten mit Bezug zum Nationalsozialismus in Online-Sammlungen*
Mara Metzmacher, Haus der Geschichte Österreich, Wien

Wie können Webressourcen von Sammlungen kritisches Erinnern fördern? Der Veröffentlichung von NS-Objekten in Online-Datenbanken oder anderen Open-Access-Formaten stehen viele Museen mit Vorsicht und Skepsis gegenüber, wird doch oft eine missbräuchliche Verwendung vermutet, die der Absicht von Bildungsinstitutionen widerspricht. Wie ich anhand der neuen Sammlung Online des Hauses der Geschichte Österreich (hdgö) argumentieren werde, kann ein hilfreicher Ausweg aus diesem Dilemma darin liegen, Online-Sammlungen nicht als unmittelbare Verbreitung des Objekts zu verstehen, sondern als ein Format, das eine Kontextualisierung und Auseinandersetzung mit Objektmerkmalen und -geschichten erzwingt. Daher können digitale Sammlungen – unter bestimmten Bedingungen und unter Berücksichtigung ethischer Aspekte – einen entscheidenden Beitrag zur Differenzierung des öffentlichen Geschichtsdiskurses leisten sowie die verantwortungsvolle Nachnutzung von Daten und Inhalten des kulturellen Erbes ermöglichen.

15:45 Uhr *Digitale Forschungsinfrastruktur für Jugendliche – technische und personelle Strukturen zur Umsetzung*
Marie-Therese Hochwarter & Claudia Freiburger, mumok – Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig Wien

Wie kann eine museale Forschungsinfrastruktur gestaltet sein, damit Jugendliche aktiv, kreativ und forschend an Kunst und Kultur teilhaben können? Der Impulsvortrag gibt einen Einblick in das mumok-Projekt *Ludwig goes digital* und zeigt, wie digitale Werkzeuge, pädagogische Konzepte und gezielte

Arbeitsprozesse ineinandergreifen. Ausgehend von den Erfahrungen des Projekts werden technische Grundlagen, strukturelle und personelle Anforderungen vorgestellt, die notwendig sind, um junge Menschen in digitale Sammlungs- und Forschungsprozesse einzubinden. Ein besonderer Fokus liegt auf kollaborativen Methoden.

16 Uhr

Von der Vitrine ins Virtuelle – wie Museen heute digital erzählen
Jens Peters, Walter Nagel GmbH & Co. KG., Bielefeld & Andreas Schlüter, semantics Kommunikationsmanagement GmbH, Aachen

Visual Library ist mehr als eine Plattform für Online-Sammlungen. Wir begleiten Museen strategisch und technisch dabei, ihre Inhalte nicht nur zu digitalisieren, sondern auch digital zu vermitteln: durch Storytelling, Wissensnetze, semantische Kontexte und KI-gestützte Tools. Wir zeigen, wie andere Museen dies heute schon umsetzen und warum digitale Kulturvermittlung mehr braucht als nur Fotos und einen Suchschlitz.

16:15 Uhr

KI-gestützte Vermittlung im Museum: From Fail to Flourish
Jörg Engster, xpedeo mediaguides / die InformationsGesellschaft mbH, Bremen

Die Hoffnung ist groß, die Fallhöhe ebenso: anhand von Beispielen (u.a. die Ausstellung „Superheroes“ des Historischen Museums der Pfalz) wird anschaulich gezeigt, wie künstliche Intelligenz erfolgreich in die Entwicklung und Content-Produktion eingezogen werden kann – und wie sie an anderen Stellen für lautes Gelächter im Büro sorgt. Wie schön, dass manches nun deutlich einfacher wird – und wie schön, dass Erfahrung und Urteilskraft menschlicher Intelligenz wohl bis auf Weiteres gefragt bleiben ...