Workshop „Open Minded“ am 12.10.2018

Dokumentation Zusammenfassung

Andre May, Edmundo Galindo

In einem eintägigen Design-Thinking-Workshop im Projekt „kulturBdigital“ in der Technologiestiftung Berlin setzten sich 11 Teilnehmer*innen aus bezirks- und landesgeförderten Kultureinrichtungen sowie der Freien Szene mit Fragestellungen der Digitalisierung im Kulturbereich auseinander.
Die Zielsetzung des Workshops war die Erstellung einer Bedarfsanalyse und die Entwicklung von nutzer*innenorientierten Ideen und Funktionen.
Unter der Leitung von Edmundo Galindo und Andre May sowie in Zusammenarbeit mit internen Experten der Technologiestiftung Berlin ebenso wie der Illustratorin Jana Kreisl entstanden folgende Ergebnisse (Zusammenfassung):

Eine Grundvoraussetzung für digitale Projekte ist die Bereitstellung von schnellem und freiem WLAN in den Institutionen. Zusätzlich sollte Besucher*innen die Möglichkeit gegeben werden, ihre persönlichen Devices aufzuladen. Für entstehende Wartezeiten könnten zusätzlich Terminals mit Internetzugang angeboten werden. Zur Realisierung von Veranstaltungen wird ein gemeinsamer Pool für Hardware-Equipment, aus dem bei Bedarf Technik ausgeliehen werden kann, gewünscht.

Die Teilnehmer*innen sind für eine Erweiterung und Optimierung von bereits existierenden Plattformen, auf denen die Institutionen teilweise gelistet sind wie bspw. berlin.de.. Diese Plattform könnte als Schnittstelle zu den bestehenden Webseiten der Institutionen dienen. Als Vorteil sehen die Teilnehmer*innen, dass „berlin.de“ eine Relevanz für Suchmaschinen besitzt und von vielen Besucher*innen regelmäßig genutzt wird. Der bestehende visuelle Auftritt, die Aktualität von Inhalten und die Transparenz bzgl. der Aufnahmekriterien, werden aber von den Teilnehmer*innen kritisiert.

In Ausstellungssituationen wäre es sinnvoll, ein Zusammenspiel zwischen digitalen Inhalten und dem Ort sowie dem Programm zu schaffen. Es könnte so ein institutsübergreifender, immersiver Raum entstehen, der Möglichkeiten für Diskussionen und Austausch bietet.
Um dieses Angebot nutzen zu können, werden Besucher*innen gebeten, ihr eigenes Smartphone oder Tablet (BYOD – bring your own device) mit in die Ausstellung zu bringen. Eine mögliche Anwendung wäre die Einführung von verschiedenen Begleit-Apps, die den klassischen Audioguide und das Begleitheft ersetzen.
Aufgaben, die die Institutionen von ihrer Hauptkompetenz der Kulturarbeit abhalten, könnten so gut es geht ausgelagert werden, so dass Kulturschaffende sich auf ihre Kernkompetenzen konzentrieren können.

Die Teilnehmer*innen schlagen verschiedene Workshops zur Weiterbildung von Mitarbeiter*innen vor. Zusätzlich hätten sie gern mehr themenspezifische Vorträge von

externen Expert*innen, welche einen Rahmen bieten könnte Chancen und Potenziale für neue Software aufzuzeigen, Spaß und Freude an neuer Software zu wecken und an der Optimierung des eigenen Workflows zu arbeiten.

Die Teilnehmer*innen stimmen überein, dass die Institutionen sich mit der Digitalisierung kritisch auseinandersetzen sollten. Dazu wäre es nötig, gemeinsame Werte zu entwickeln und diese geschlossen zu kommunizieren.

Die Kommunikation von wichtigen Informationen, Programmen etc. könnte zusätzlich mit Hilfe von relevanten sozialen Netzwerken organisiert werden. Dabei eignet sich z.B. Youtube für die Verbreitung von Simpleshows und Erklär-Filmen. Die Erstellung von kuratiertem Content z.B. für Instagram könnte auch an Externe temporär ausgelagert werden.

Für die Vermittlungsarbeit wünschen sich die Teilnehmer*innen digitale Tools z.B. zur Vernetzung mit Schulen und Kitas. Ihre Empfehlung wäre eine Möglichkeit zu schaffen, digitale Angebote altersgemäß gestalten zu können.

Mithilfe von digitalen Tools könnte ein spielerischer Ansatz ermöglicht werden, die Erfahrungen an einem physischen Ort sollen aber weiterhin im Vordergrund stehen.
Als Unterstützung wird hierfür eine technische und redaktionelle Betreuung gewünscht. Zusätzlich wird eine Möglichkeit für Austausch unter Lehrkräften und Mitarbeiter*innen, die in der Vermittlung tätig sind, angeregt.

Die Ergebnisse des Workshops zeigen, dass für die Workshop-Teilnehmer*innen folgende Punkte am wichtigsten sind:

- Ausbau der analogen und digitalen Infrastruktur
- Erweiterung einer Plattform für Berliner Institutionen („berlin.de“)
- Einführung digitaler Ausstellungskonzepte und Begleit-Apps
- Workflow-Optimierung mithilfe von digitalen Tools
- Angebote schaffen für Weiterbildungen und Erfahrungsaustausch
- kritischer Umgang mit der Digitalisierung
- zielgruppenorientierte Öffentlichkeitsarbeit mithilfe von social media
- der richtige Umgang mit digitalen Tools in der Pädagogik und Kunstvermittlung.

GRAPHIC RECORDING

AH!
Huiii
ÜBER DIE EIGENE INSTITUTION
hinaus!
PLATTFORM
müssen von den Institutionen gestellt werden
INHALTE
OFFENE ZUGÄNGE
GESCHÜTZTE ZUGÄNGE
VON BESTEHENDEN BEISPIELEN LERNEN
Bestehende INFRASTRUKTUR NUTZEN:
PROMOTION
MIT KLEINEN SCHRITTEN ANFANGEN
COOL! JETZT GEHT VERWALTUNG LEICHTER
Glückliche Mitarbeiter
Ihh... Verwaltung...
ONLINE FRAGEBOGEN für MITARBEITER
WELCHE PROGRAMME GIBT ES BEREITS?
VERWALTUNGS-OPTIMIERUNG
NEUE APP!
KÖNNEN WIR DIE ERST MAL TESTEN?
ARCHIV
RECHERCHE
MUSSTELLUNG
GESAMTERLEBNIS
DIGITALISIERUNG was heißt das eigentlich?
JANA KREISL

Workshop Open Minded am 12.10.2018 – Dokumentation

Workshop-Prozess, Zeitplan und Ergebnisse - detailliert

Inhaltsverzeichnis

ERWARTUNGEN UND ERFAHRUNGEN DER TEILNEHMER*INNEN 8
IMPRESSIONEN 9
AUFGABEN 10
WORKSHOP-ERGEBNISSE 12
FEEDBACK (TEILNEHMER*INNEN) 24
FAZIT FEEDBACK (TEILNEHMER*INNEN) 24
FAZIT WORKSHOP-ERGEBNISSE 25
GRAPHIC RECORDING 27

EINLEITUNG

In einem eintägigen Design-Thinking-Workshop in der Technologiestiftung Berlin setzen sich elf Teilnehmer*innen aus bezirks- und landesgeförderten Kultureinrichtungen sowie der Freien Szene mit Fragestellungen der Digitalisierung im Kulturbereich auseinander. Die Zielsetzung des Workshops am 12.10.2018 mit dem Titel “Open Minded” ist die Erstellung einer Bedarfsanalyse und die Entwicklung von nutzerorientierten Ideen und Funktionen. Unter der Leitung von Edmundo Galindo und Andre May sowie in Zusammenarbeit mit internen Expert*innen der Technologiestiftung Berlin, Annette Kleffel, Jessica Frost, Carolin Clausnitzer, Dr. Sebastian Meier, Dr. Benjamin Seibel, Michael Scherer, Jolanta Paliszewska, Daniel Meixner ebenso wie der Illustratorin Jana Kreisl sind folgende Ergebnisse entstanden.

Thema
„Open Minded“

Durchführung
12.10.2018

Workshop-Dauer
10:00 bis 17:00 Uhr

Ort
Technologiestiftung Berlin
Grunewaldstraße 61 – 62

Teilnehmer*innen des Workshops

Katharina Mouratidi	f³ – freiraum für fotografie
Mascha Tobe	Computerspielemuseum
Armin Hottmann	Kulturring in Berlin e. V.
Lina Schwab	Stiftung Denkmal für die ermordeten Juden Europas
Maike Pertschy	Bezirksamt Spandau von Berlin
Anabel Heger	Bezirksamt Steglitz-Zehlendorf von Berlin
Christiane Friedrich	Berlinische Galerie
Stefanie Greimel	STATE Experience Science GmbH
Sarah Bieleke	Volksbühne Berlin
Anja Henckel	IMPORT PROJECTS
Andrea Balkow	Alte Dorfschule Rudow

Moderation
Edmundo Galindo

Co-Moderation
Andre May

Weitere Akteure
Annette Kleffel – Netzwerke und Kooperationen (Leitung)
Jessica Frost – Netzwerke und Kooperationen (Projektmanagerin kulturBdigital)
Jana Kreisl – für Graphic Recording
Experten*innenbefragung und Feedback:
Carolin Clausnitzer Empowerment & Capacity Building • Projektmanagerin Digitale Bildung
Dr. Sebastian Meier Ideation & Prototyping Lab • Lead Data Scientist
Dr. Benjamin Seibel • Ideation & Prototyping Lab • Lead Data Scientist
Michael Scherer • Netzwerke & Kooperationen • Wissenschaftlicher Mitarbeiter
Jolanta Paliszewska • Praktikantin
Daniel Meixner • Gebärdensprachdolmetscher

Ziel des Workshops
Erstellung einer Bedarfsanalyse zur Erweiterung der Ergebnisse eines Online-Surveys und die Entwicklung von nutzerorientierten Ideen und Funktionen

Zielgruppe
bezirks- und landesgeförderte Kultureinrichtungen und Freie Szene

Agenda

10.00 – 10.30 Uhr	Check in und Begrüßung
10.30 – 10.40 Uhr	Einführung und Überblick
10.40 – 12.20 Uhr	intensives Arbeiten
12.20 – 12.30 Uhr	Pause
12.30 – 13.20 Uhr	intensives Arbeiten
13.20 – 14.00 Uhr	Mittagspause
14.00 – 14.55 Uhr	intensives Arbeiten
14.55 – 15.05 Uhr	Pause
15.05 – 16.05 Uhr	Zwischenpräsentation und Feedbackrunde
16.05 – 16.25 Uhr	intensives Arbeiten
16.25 – 17.00 Uhr	Abschlusspräsentation und Ausklang

ERWARTUNGEN UND ERFAHRUNGEN DER TEILNEHMER*INNEN

Ich habe Erfahrungen mit folgenden digitalen Technologien in meiner Institution sammeln können:
MS-Office, Website, soziale Netzwerke (Facebook), Digitalisierung der Kunstwerke, Apps, Wiki, Grompware, WLAN für Besucher*innen, Online Ticketing, digitale Anträge, Museums-Game auf dem Smartphone, Fachsoftware NS-OT, Relaunch Website berlin.de, Apps im Unterricht, Musizieren mit Tablets und Smartphones, digitale Medienprojekte, KI-basierte Buchhaltung (KI = Künstliche Intelligenz)- mehr Fokus auf Inhalten, Buchungssysteme, interaktive Website

Ich möchte folgende digitale Technologien in meiner Institution anwenden:
Tablets, alle vorhandenen ausbauen, kollaborative Tools (DSGVO-konform), Datenbanken, Apps, WLAN, E-Government, mehr Games, Audioguides, digitale Abläufe, wesentlich stärkere digitale Präsenz (Archiv), digitale Inhalte und Projekte, Prototypen an Besucher*innen testen, interaktive Websites

Erwartungen
Vorlagen, Abläufe, Hilfe bei „gesetzlichen + bezirklichen“ Vorgaben, Austausch für eine eigene Standortbestimmung, Mitarbeiter*innen (unterschiedliche Verbindung und Akzeptanz), Erarbeiten von Projektideen, Vernetzung mit anderen Akteuren aus Berlin, Projektideen, Leitfaden zur Verwirklichung, Finden von Synergien, Möglichkeiten zum Ausbau des WLANs, Möglichkeiten zum Erwerb digitaler Ausstattung, Ideen für Musikschul-Cloud (wie VHS-Cloud)

IMPRESSIONEN

AUFGABEN

Aufwärmrunde
Nehmt Euch jeweils eine Sprechblase und tragt auf dieser Euren Namen, Namen der Institution und die Tätigkeit ein. Fertigt zusätzlich eine Zeichnung an, die Eure Institution oder Tätigkeit beschreibt. Netzwerk-Blatt: Nennt Eure gesammelten Erfahrungen mit digitalen Technologien. Welche digitalen Technologien möchtet Ihr in Eurer Institution anwenden?

Aufgabe 1.0
Welche Bedarfe bzgl. der Digitalisierung habt Ihr in Eurer Institution? (Beispiele: für Prozesse, Produkte, Software, Services, technische Infrastruktur etc.). Erstellt eine lose Ideensammlung aus Sicht der Einrichtung (auf blaue Haftnotizen) als auch der Besucher*innen (auf orange Haftnotizen). Beispiele für beide Seiten: Auffindbarkeit, Audioguides, Datenmanagement, Barrierefreiheit, Besucher*innen-Kommunikation, Vernetzung, Archivierung, Know-How etc.
Betrachtet diese Übung durch die „digitale Brille“. Tauscht Euch im Team aus und wählt gemeinsam die wichtigsten Bedarfe aus beiden Sichten.

Aufgabe 1.1
Arbeitet Ihr in Eurer Institution bereits an Projektideen oder konkreten Projekten (auf gelbe Haftnotizen) im Bereich Digitalisierung, die Ihr in Zukunft gern umsetzen wollt?
Tauscht Euch im Team aus und formuliert gemeinsam die wichtigsten Ideen und Projekte.

Aufgabe 1.2
Jedes Team präsentiert der großen Gruppe seine wichtigsten Bedarfe und Projektideen. (fünf Minuten pro Team)

Aufgabe 1.3
Stimmt die für Euch wichtigsten Bedarfe ab und benutzt hierfür die grünen Klebepunkte auf Eurem Tisch. Jede/r Teilnehmer*in erhält vier Abschnitte á drei grüne Klebepunkte zum Abstimmen. Ihr dürft pro Pinnwand drei grüne Punkte vergeben.

Aufgabe 2.0
Formuliert oder vervollständigt die Leitfrage, wie in den vorgestellten Beispielen:
Welche digitalen Anwendungen, Software, Produkte, Services, Prozesse ... (Satzteil einsetzen) können eingeführt werden, damit Berliner Kultureinrichtungen Künstler*innen (Freie Szene) Bedarf(e) bzw. Herausforderung(en) … (Satzteil einsetzen)? Bitte schreibt Eure Leitfrage auf die Pinnwand als Übertitel für diese Übung.

Aufgabe 2.1
Passend zur Leitfrage, erstellt eine Ideensammlung der Bedarfe bzw. Herausforderungen aus Sicht der Einrichtung (auf blaue Haftnotizen) und / oder auch der Besucher*innen (auf orange Haftnotizen) (wenn vorhanden).
(z. B. bei Vernetzung: Mitarbeiter*innenschulung, Know-How, Workshops, Seminare, Weiterbildungsmaßnahmen, Leitfaden, IT-Infrastruktur aufbauen, …)

Aufgabe 2.2
Passend zur Leitfrage, entnehmt vier Bedarf(e) bzw. Herausforderung(en), in denen Ihr am meisten Potenzial erkennt und tragt diese in die selbst gezeichnete Tabelle ein (siehe abgebildete Tabelle).

Aufgabe 2.3
Passend zur Leitfrage, entwickelt in einem gemeinsamen Brainstorming zu jedem der 4 Bedarf(e) bzw. Herausforderung(en) so viele Lösungsansätze (Ideen) wie möglich (mit Hilfe von digitalen Werkzeugen;auf pinke Haftnotizen).

Aufgabe 2.4
Passend zur Leitfrage, jede Gruppe erklärt und präsentiert die Bedarfe bzw. Herausforderungen unseren geladenen Gästen. Nutzt die Gelegenheit für weitere Inspirationen und erweiterte Lösungsansätze. Ihr könnt Eure Ideen ergänzen, verändern, überdenken und neue Lösungsansätze in die Tabelle einfügen.

Aufgabe 2.5
Stimmt die für Euch wichtigsten Projektideen ab und benutzt hierfür die roten Klebepunkte auf Eurem Tisch. Jeder Teilnehmer erhält drei rote Klebepunkte zum Abstimmen. Ihr dürft auf Eurer Gruppen-Pinnwand bis zu drei rote Klebepunkte vergeben. Anschliessend bereitet die Zwischenpräsentation vor. Die geladenen Expert*innen werden Euch ein Feedback und Ideen zu Euren Ergebnissen geben.

Aufgabe 2.6
Die einzelnen Teams präsentieren ihre Ergebnisse der Gruppe und den Expert*innen (Caro und Sebastian). (fünf Minuten pro Team – ges. 20 Minuten) Sammelt das Feedback auf Haftnotizen (weiß) und ordnet diese zu. (max.zehn Minuten pro Team)

Nehmt die Ideen, auf die Ihr Feedback bekommen habt und entwickelt diese weiter. Visualisiert Eure Ideen mit zusätzlichen Skizzen und beschreibt Eure Idee in drei bis fünf Sätzen auf Eurer Wand. Abschlusspräsentation (3 Minuten pro Team)

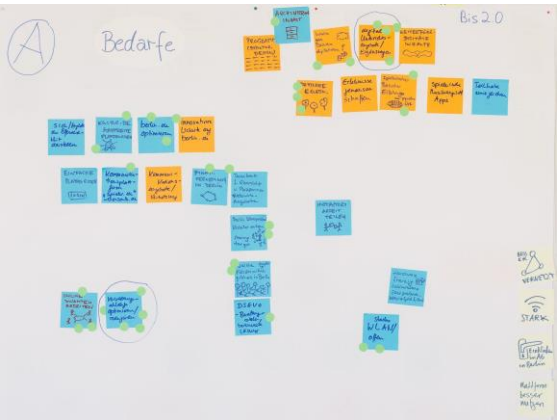
WORKSHOP-ERGEBNISSE

Die Workshopergebnisse wurden ohne Änderungen von den Haftnotizen der Pinnwände übertragen. Meist handelt es sich hierbei um Stichwörter. Abschnitte, die mit * markiert sind, waren im Nachhinein nicht vollständig lesbar.

Allgemein dient der folgende Abschnitt dazu, eine grobe Vorstellung über die wichtigsten Aspekte für die Workshop-Teilnehmer*innen in Hinblick auf verschiedene Perspektiven und Themengebiete zu erhalten. Zu beachten ist, dass hierbei meist von einem sog, Worst-Case-Szenario ausgegangen wurde. Die Teilnehmer*innen waren somit dazu angehalten, ihre Aussagen so negativ wie möglich zu verfassen.

Workshopergebnisse, die mit **grün** oder **rot** hinterlegt sind, wurden von den Teilnehmer*innen mit einem Klebepunkt markiert. Diese Markierungen zeichnen ein internes Stimmungsbild ab.

Gruppe A – Bedarfe (bis 2.0)



Archivierung Inhalt
Programm (Struktur, Design)
physisch erleben
Erlebnisse gemeinsam schaffen
Inhalte aus Besucher*innen digitalisieren
digitale Unterrichtsangebote / -ergänzungen
weiterführende digitale Inhalte
spielerischer Besuch, Erfahrungen an einem physischen Ort
Teilhabe ermöglichen
spielerische Musikangebot-Apps
Angebote der Öffentlichkeit darstellen
Kultur.de Stadtweite Plattform

Berlin.de optimieren
innovativere Website auf berlin.de
einfache Plattformen
Kommunikationsplattform „Spieler.de“
Kommunikationsangebote / Vernetzung
dynamische Vernetzung in Berlin
Datenbank für Übersicht von Plattformen > Netzwerkangebote
berlin übergreifend Verteiler benutzen
Welche Fördermittel gibt es in Berlin?
DSGVO Beratungsstellen, berlinweite Lösung
Instastory Arbeit teilen
Hardware sharing institutionsübergreifend
starkes offenes WLAN
einklinken im Angebot in Berlin
Plattform besser nutzen

Gruppe B – Bedarfe (bis 2.0)

digitale Zugänglichkeit
oben * Infos pädagogische Anleitung
WLAN-Besucher*innen-App (Audioführung)
digitale Bezahlmöglichkeit
digitale und interaktive Möglichkeiten der Wissensvermittlung (Audioguides, Museumsgames,...)

Webseitenoptimierung (Veranstaltungen ankündigen + Dokumentation)
Dokumentation von Veranstaltungen, Vernetzung, Erweiterung
digitale Buchhaltung speziell für Projekträume, Vereine
digitale Archivierung
WLAN (Verwaltung, Gäste, Künstler)
mobilfreundliche Webseite
CRM (Kundenbeziehungsmanagement)
Schulungen für Mitarbeiter*innen
funktionale Webseite
Ticket-App
Technologien zur Inklusion (Hörerfahrung, alternative Eingabemethoden)
digitale Buchhaltung
Menschliche Kontakte ersetzen?
kritische Auseinandersetzung
Digitalisierung + Pädagogik
Definition fehlt (Server)

Gruppe C – Bedarfe (bis 2.0)

Software BWL + Räume
digitale Tools für die Vermittlungsarbeit
Software für die digitale Verwaltung
Steuersoftware
Software für Teamplanung
Intranet / Wiki
digitales „Büro“, digitale Aktenführung
digitale Vermittlung von Inhalten
digitales Archiv für Museum / Sammlung

Sammlung online erweitern
Online Shops
Online Tickets mit Zeitfenster
Vernetzungsplattform für Kooperationspartner*innen
Vernetzung mit Schule und Kita
Audioguide, App für alle Ausstellungen
App anstelle Audioguide (Gaming)
digitale Doku von Veranstaltungen
BYOD (Bring your own Device)
einfacher Zugang zu Online Tickets
Auswertung Präsenz Social Media
Besucher*innen WLAN
Barrierefreiheit
Suchoptimierung
Digitale Anmeldung zum Newsletter

FEEDBACK (EXPERT*INNEN)

Tool gibt Daten weiter
Software für das tägliche Leben
WLAN als Geschenk
Online-Tickets
Erinnerungstool

Gruppe A – Ergebnisse (2.1 bis 2.6)

Welche digitalen Anwendungen können eingeführt werden, damit Berliner Kultureinrichtungen ihre Inhalte digital nach außen an Kund*innen, Einzelpersonen, Schulen und Einrichtungen transportieren können?

INSTITUTION
Benutzeroberfläche
Inhalte
Schulungen für Mitarbeiter*innen
technische Betreuung
redaktionelle Betreuung
Angebote altersgemäß gestalten
Medien erstellen und einstellen
Quiz, Spiele, Tests
Lehrerforum

BESUCHER*INNEN
Lehrer*innenfortbildungen
Zugang-Cloud
eigener Bereich
Anwenderforum für Schüler*innen und Berater*innen
Feedbackseite

INFRASTRUKTUR (INTERN, EXTERN)
Lösungen für unterschiedliche technische Voraussetzungen
Nutzer-Terminal z. B. in Schulen, Bürgeramt
finanzielle Ressourcen
technische Ressourcen
geschützte Zugänge

FORTBILDUNG
Mehrwert / Vorteile kommunizieren
teaminterne Partizipation
Freiräume / Stundenkontingente schaffen
Austausch unter Institutionen

TECHNISCHE REDAKTIONELLE BETREUUNG
kontinuierlich team-interne und team-externe Betreuung
Servicestelle berlinweit / Open Source
Personalausstattung
Wie bekannt machen?
Rechte offen zur Verfügung stellen
Aktualität gewährleisten?

NUTZER*INNEN-KOMMUNIKATION
Ansprechpartner*innen / Support
Schulungen für Lehrer*innen
intuitives Design
ansprechendes Design
barrierefrei (einfache Sprache, Senioren etc.)
Schüler*innen abholen, wo sie sind
Inklusion
nachhaltig, öffentlich zugänglich

FEEDBACK
Informationsstruktur nicht neu erfinden
mit wenigen produkten Mehrwert erreichen
Youtube als Weg, um Nutzer*innen zu erreichen
Nutzer*innen identifizieren Qualität
Terminal für Wartezeiten
OER Festival richtig Promoten (OER = Open Educational Resources)
Vobis, Appcam Workshop Leitung buchen
VHS Cloud als Vorbild? (VHS = Volkshochschule)
moderne digitale Lernkonzepte kuratiert
Material auf Youtube? Qualität?

Songwriting
digitale Tools zur Kunstvermittlung
Einsatz von Apps im Unterricht (Forum)
Online-Ausstellung mit Anwendung im Unterricht (digitale Referate)
neue Museums-Datenbank > Sammlung online
AG: digitale Instrumente ja / nein / was?
Besucher*innen App (Vermittlung, Führungen)

Verschriftlichung der Idee
Cloud
Digitalisierung zur Unterstützung von Bildung
Kommunikation
Austausch
Begegnung
Erweiterung von Angeboten

- teaminterne Partizipation und Austausch unter den Institutionen als Teil des Arbeitsprozesses
- technische Ressourcen:
- Nutzer-Terminals
- Servicestelle

- Inklusion: verständliche Nutzung und Kommunikation
- Teilhabe

Gruppe B – Ergebnisse (2.1 bis 2.6)

INTERAKTIVE KOMMUNIKATION MIT BESUCHERN
INFOAUSTAUSCH, DATENÜBERMITTLUNG

Welche digitalen Anwendungen können eingeführt werden, damit Kulturakteure ihre Besucher*innen durch Interaktion nachhaltig begeistern und langfristig binden können?

INSTITUTION
Bilder, Text, Video
Verweise / Verlinkung auf externe Inhalte
Interessen Ermittlung der Besucher*innen

DIENSTLEISTER
Freeware flexibles Content Management System (App, Plattform)
Mehrwert, weiteres Material bereitstellen
weitere Hinweise übergreifend

BESUCHER*INNEN
Hintergrundinformation
physische Teilhabe

ZUGANG FÜR BESUCHER*INNEN
Möglichkeit für Second Screen
„Plattform“ log in
für Akteure und auch Besucher*innen
bilinguale und „internationale“ Informationen
Optimierung der Suchmaschine
Aktualität von Informationen
Schnittstelle für automatischen Content Updates
Bündelung von schon existierenden „Plattformen“
Webseiten
Vollständigkeit, verlässliche Infos
schnell, erreichbar, zugänglich

PLATTFORM FÜR INHALTE
Freeware Content Management System
easy access interface
Vernetzung mit anderen Akteuren
Erweiterung der Interessen
mehr künstlerische Schnittstellen teilen können
Themenfindung für Kooperationen
Vernetzung für Kooperationen
digitales Archiv

ERFAHRUNGSRÄUME SCHAFFEN
physischer Raum
Virtual und Augmented Reality
Shareware für Technologie institutsübergreifend
immersiver Raum
diskursiver Raum Austausch
interaktive Räume über das Smartphone hinaus

NACHHALTIGE NUTZUNGSMÖGLICHKEIT
Technologie BYOD (Bring your own device)
Auflademöglichkeit bieten
cloudbasierte Technologie

VERSCHRIFTLICHUNG DER IDEE

Möglichkeit für Second Screen Plattform Log in über Berlin.de

andocken an gegebene Plattform mit hoher Zugriffsrate und Relevanz, die optimierbar ist und durch Second-Screen-Anwendungen neue Visualität leistet (Vollständigkeit / Verlässlichkeit / Zugänglichkeit)

Freeware Content Management System

Öffentlich zur Verfügung gestellte Freeware als User Interface in welche Inhalte (Video / Text / Sound etc.) redaktionell simpel und benutzerfreundlich eingespielt werden können. Anwendbar individuell für Berliner Institutionen / Projekträume / Unternehmen, Content unter den Institutionen soll verknüpfbar und verlinkbar sein (über tagging)

nachhaltig * durch * von erweiternden Inhaltsangaben, Vernetzen mit anderen Maßnahmen / Ausstellungen (* Archive), Cloud-Zugang und Speicherung

FEEDBACK (EXPERT*INNEN)

Crowd Sourced Metadaten
Besucherforschung
Tools auch für Besucher nutzbar machen
NRW Forum / ZKH virtuelles Netzwerk
Sind Institutionen bereit zusammenzuarbeiten?
Nicht jeder Inhalt kann präsentiert werden
Prozesse, Planungen sichtbar machen

zwei Ebenen
Daten + Inhalt
App z. B. für Museen
Prozess ist Teil der Ausstellung
Prozess der Entstehung dokumentiert
Daten sammeln
Datenplattform
Crowd-Sourced-Metadaten
Tools sollen für Besucher*innen zugänglich werden
Verknüpfung von Institutionen

Erfahrungsräume zwischen Smartphone und Ausstellung
Augmented Reality in der Ausstellung
Audioguides (interaktiv?)

Newsletter, Social Media
Webseite
Relaunch Webseite
Newslettersystem
online interaktive Plattform für Austausch und Weiterführung von Konversation
cloudbasiertes Portal, das Content der kulturellen Akteure bindet und Vernetzung möglich macht, als auch den Besucher*innen zur Verfügung stellt und ihm / ihr Möglichkeit für Input bietet

---

Gruppe C – Ergebnisse (2.1 bis 2.6)

Welche digitalen Prozesse (Intern + Extern) können eingeführt werden damit Kultureinrichtungen Ihre Veranstaltungsabläufe optimieren können?

INSTITUTION
Problem erkennen
Motivation
Bewusstsein der GF / Direktion
klare Verantwortung und Zuständigkeiten

Projektstatus nachvollziehbar
Redundanz von Daten vermeiden
externe Unterstützung (Organisation)
Konzepte erstellen
Entscheidung digital / analog
Hardware bereitstellen
Einführung und Schulung
externe Unterstützung (IT)
ständige Kommunikation
Glückliche Mitarbeiter*innen
Funktion

BESUCHER*INNEN

VERSCHRIFTLICHUNG DER IDEE
Verwaltungsabläufe durch Digitalisierung optimieren
Mindset in der Institution ändern, um Digitalisierung als Chance zu begreifen > Motivation
Analyse der Prozesse: Ist > Soll
Erfahrungsaustausch: Softwareauswahl (Katalog) Best Practise - Workshops „aus Fehlern lernen“, „Das Rad nicht neu erfinden… “, Ablage, Standardvorlagen, Archiv

IST-ZUSTAND
WORKFLOW DEFINIEREN
digitaler Netzplan
Online-Fragebogen

PROZESSANALYSE
digitalen Netzplan aktualisieren

TOOLS + SOFTWARE REDUZIEREN
Software Katalog
Hardware
Open Software
Open Data

STÄNDIGE KOMMUNIKATION
Best-Projects-Workshop
Apps Software
intelligenter Kalender
digitaler Support
Standards

ERFOLGSKONTROLLE + EVALUATION
Online-Fragebogen
Chat-Hilfe

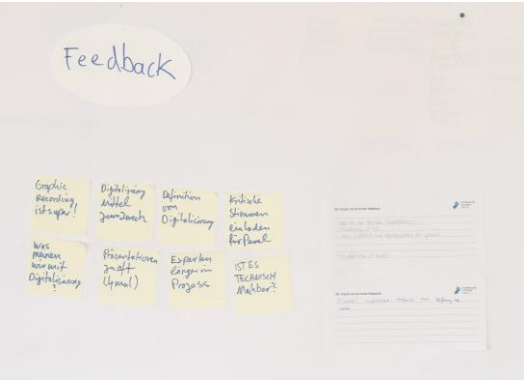
FEEDBACK (EXPERT*INNEN)
lernen von Leuten, die es können
offene Software nicht unterschätzen > Kosten
auch mal sagen, was nicht funktioniert hat
externe Experten einladen
mehr testen
lernen von den Fehlern der anderen
Open Source vorleben
Komplexität reduzieren
Mindset als Institution ändern
Datenbanken visualisieren
Information Zentrum > neutral
kuratierter Umgang
ausprobieren / testen
Transparenz auch für schlechte *
Open Software * umsonst

KI-basiertes Rechnungswesen (KI = Künstliche Intelligenz)
digitale Buchhaltung
neues Buchungssystem
digitale Verwaltungsabläufe (Zeiterfassung, Measoft)
Dokumente scannen + mit allen Teilen
digitales Veranstaltungsmanagement
digitales Projektmanagement
digitale Aktenstruktur / -führung
Digitalisierung der Archivbestände
digitales Teammanagement

Ehrlichkeit
was hat mehr funktioniert, Worst Practices, anonyme Anlaufstelle
Workshops für MA
kreativer Umgang mit neuer Software
Spaß und Freude an neuer Software wecken

FEEDBACK (TEILNEHMER*INNEN)

Am Ende der Veranstaltung werden die Teilnehmer*innen gebeten, ein mündliches oder schriftliches Feedback zur Veranstaltung abzugeben.



Graphic Recording ist super, Digitalisierung Mittel zum Zweck, Definition von Digitalisierung, kritische Stimmen für Panel einladen, Was meinen wir mit Digitalisierung?, Präsentation zu oft (viermal), Expert*innen länger im Prozess, „Ist es technisch machbar?“, Definition von Begriffen (Digitalisierung), Organisation ist toll, Danke inspirierend, hilfreich und Hoffnung auf mehr

FAZIT FEEDBACK (TEILNEHMER*INNEN)

Die Teilnehmer*innen würden gern „Digitalisierung“ genauer definieren, da jede Teilnehmer*in ein unterschiedliches Basiswissen besitzt. Eventuell wäre auch eine Aufteilung der Gruppen in „Anfänger“ und „Fortgeschrittene“ sinnvoll. Die Teilnehmer*innen finden, dass zu viele Präsentationen von ihnen verlangt wurden. Sie sehen aber auch ein, dass der ständige Austausch innerhalb der Gruppen wichtig ist. Gern hätten die Teams mehr Zeit mit den Expert*innen verbracht und weitere Fragen zu technischen Umsetzbarkeit ihrer Projekte gestellt. Die Teilnehmer*innen empfinden den Workshop als inspirierend, loben die Organisation und sind begeistert von den Ergebnissen des Graphic Recordings.

FAZIT WORKSHOP-ERGEBNISSE

Infrastruktur
Die Teilnehmer*innen wünschen sich einen gemeinsamen Pool für Hardware-Equipment, aus dem bei Bedarf Technik ausgeliehen werden kann und entstehende Kosten auf alle Institutionen aufgeteilt werden.
Eine Grundvoraussetzung für digitale Projekte ist die Bereitstellung von schnellem und freiem WLAN in den Institutionen. Zusätzlich sollte Besucher*innen die Möglichkeit gegeben werden, ihre persönlichen Devices aufzuladen. Für entstehende Wartezeiten könnten zusätzlich Terminals mit Internetzugang angeboten werden. Zur Realisierung von Veranstaltungen wird ein gemeinsamer Pool für Hardware-Equipment, aus dem bei Bedarf Technik ausgeliehen werden kann, gewünscht.

Plattform
Die Teilnehmer*innen sind für eine Erweiterung und Optimierung von bereits existierenden Plattformen, auf denen die Institutionen teilweise gelistet sind. Eine mögliche Nutzung wäre die Webseite, die unter der Domain „berlin.de“ zu finden ist. Diese Plattform könnte als Schnittstelle zu den bestehenden Webseiten der Institutionen dienen. Als Vorteil sehen die Teilnehmer*innen, dass „berlin.de“ eine Relevanz für Suchmaschinen besitzt und von vielen Besucher*innen regelmäßig genutzt wird. Der bestehende visuelle Auftritt, die Aktualität von Inhalten und die Transparenz bzgl. Aufnahmekriterien, wird aber von den Teilnehmer*innen kritisiert. Die Plattform soll als Schnittstelle zu den bestehenden Webseiten dienen und folgende neue Funktionen bieten: Angebote für Second-Screen-Anwendungen, Hintergrundinformationen, Bild- und Audiodaten für Audioguides, Games etc. Auflistung und Verlinkung aller Institutionen inkl. wichtiger Informationen, Angebote und Programme. Zusätzlich könnte die Plattform als Beratungsstelle für Fördermittel und DSGVO-Richtlinien dienen, sowie digitale Bezahlmöglichkeit (Ticketing), Integration von Online-Shops, barrierefreie Zugänge und Mehrsprachigkeit ermöglichen. Ebenfalls könnten Angebote geschaffen werden, einen berlinweiten Newsletter für Institutionen nutzbar zu machen.
Das Einpflegen der Inhalte soll sehr einfach und benutzerfreundlich über ein Content-Management-System (CMS) organisiert werden. Inhalte müssten verschlagwortet werden und sollten filterbar sein (eventuell über Crowd-Sourced-Metadaten). Institutionen würden gern ihre Inhalte selbständig aktualisieren können. Die übermittelten Daten könnten in einer eigenen Cloud gespeichert werden.

Ausstellungskonzepte
In Ausstellungssituationen wäre es sinnvoll, ein Zusammenspiel zwischen digitalen Inhalten und dem Ort sowie dem Programm zu schaffen. Es könnte so ein institutsübergreifender, immersiver Raum entstehen, der Möglichkeiten für Diskussionen und Austausch bietet.
Um dieses Angebot nutzen zu können, werden Besucher*innen gebeten, ihr eigenes Handy

oder Tablet (BYOD) mit in die Ausstellung zu bringen. Eine mögliche Anwendung wäre die Einführung von verschiedenen Begleit-Apps, die den klassischen Audioguide und das Begleitheft ersetzen: Kombination aus Augmented-Reality und interaktiven Audioguide, Games-App mit verschiedenen Quizzen und Tests sowie Inhalte für VR-Anwendungen (VR = Virtual Reality). Zusätzlich sollte auf der App / Website Prozesse und Planungen der Ausstellung, Vorführung etc. sichtbar gemacht werden und Teil der Ausstellung werden.
Die Besucher*innen könnten die Option haben im Anschluss des Aufenthalts weitere Informationen per Newsletter, Social Media oder Push-Nachricht zu erhalten und z. B. Feedback (mithilfe von integrierten Chats) geben zu können.

Workflow-Optimierung
Aufgaben die, die Institutionen von ihrer Hauptkompetenz der Kulturarbeit abhalten, könnten so gut es geht ausgelagert werden, sodass Kulturschaffende sich auf ihre Kernkompetenzen konzentrieren können. Dazu zählen folgende digitale Produkte und Services: Buchhaltung, Buchungssysteme für Tickets, intelligente Kalender (mit Erinnerungsfunktion), Verwaltungsabläufe, Zeiterfassung, Veranstaltungsmanagement, Digitalisierung des Archivbestands (z. B. Dokumente scannen) und Teammanagement. Zum Einsatz können z. B. flexible Content Management Systeme, Shareware und KI-basiertes (KI = Künstliche Intelligenz)Rechnungswesen kommen.

Weiterbildungen und Erfahrungsaustausch
Die Teilnehmer*innen schlagen verschiedene Workshops zur Weiterbildung von Mitarbeiter*innen vor. Zusätzlich hätten sie gern mehr themenspezifische Vorträge von externen Expert*innen, welche einen Rahmen bieten könnten, Chancen und Potenziale für neue Software aufzuzeigen, Spaß und Freude an neuer Software zu wecken und an der Optimierung des eigenen Workflows zu arbeiten. Mögliche Formate für Vorträge und Workshops wären: „Worst Practices – gnadenlos gescheiterte Projekte“ und „Best Projects – erfolgreich durchgeführte digitale Projekte“.
Die Teilnehmer*innen möchten mehr Motivation für die Zukunft schaffen, damit Institutionen lernen, ihr Mindset zu ändern und Digitalisierung als Chance begreifen.
Die Teilnehmer*innen sprechen sich für mutigere Konzepte und agile Arbeitsweisen aus.

kritischer Umgang mit der Digitalisierung
Die Teilnehmer*innen sind sich einig, dass die Institutionen sich mit der Digitalisierung kritisch auseinandersetzen sollten. Dazu wäre es nötig, gemeinsame Werte zu entwickeln und diese geschlossen zu kommunizieren. In Diskussionsrunden könnten folgende Fragen geklärt werden: „In welchen Bereichen soll die Digitalisierung zum Einsatz kommen?“, „Welchen Nutzen bringt uns die Digitalisierung in Bezug auf künstlerische Inhalte?“, „Wie gehen wir mit Datensicherheit um?“, „Wollen wir menschliche Kontakte durch digitale Produkte und Services ersetzen?“, „Wie wird Digitalisierung in der Vermittlung und Pädagogik zum Einsatz gebracht?“.
Die Kulturbranche dient als Vorbildfunktion und sollte Wertvorstellungen im digitalen Zeitalter vorleben. Mögliche Maßnahmen wären der Einsatz von Open-Source-Systemen (Open-

Software, Open-Data), Server-Hosting in Deutschland, transparenter Umgang mit Daten und Datensicherheit sowie kreativer Umgang mit neuer Software.

Öffentlichkeitsarbeit
Die Kommunikation von wichtigen Informationen, Programmen, etc. soll zusätzlich mithilfe von relevanten Sozialen Netzwerken organisiert werden. Dabei eignet sich z. B. Youtube für die Verbreitung von Simpleshows und Erklärfilmen. Die Erstellung von kuratiertem Content z. B. für Instagram kann auch an Externe temporär ausgelagert werden.

Pädagogik / Vermittlung
Für die Vermittlungsarbeit wünschen sich die Teilnehmer*innen digitale Tools z. B. zur Vernetzung mit Schulen und Kitas. Ihre Empfehlung wäre eine Möglichkeit zu schaffen, digitale Angebote altersgemäß gestalten zu können.
Mithilfe von digitalen Tools könnte ein spielerischer Ansatz ermöglicht werden, die Erfahrungen an einem physischen Ort soll aber weiterhin im Vordergrund stehen.
Als Unterstützung wird hierfür eine technische und redaktionelle Betreuung gewünscht.
Zusätzlich wird eine Möglichkeit für Austausch unter Lehrern und Mitarbeiter*innen, die in der Vermittlung tätig sind, angeregt.

Zusammenfassung
Die Ergebnisse des Workshops zeigen, dass für die Workshopteilnehmer*innen folgende Punkte am wichtigsten sind: Ausbau der analogen und digitalen Infrastruktur, Erweiterung einer Plattform für Berliner Institutionen („berlin.de“), Einführung digitaler Ausstellungskonzepte und Begleit-Apps, Workflow-Optimierung mithilfe von digitalen Tools, Angebote schaffen für Weiterbildungen und Erfahrungsaustausch, kritischer Umgang mit der Digitalisierung, zielgruppenorientierte Öffentlichkeitsarbeit mithilfe von Social Media sowie der richtige Umgang mit digitalen Tools in der Pädagogik und Kunstvermittlung.

GRAPHIC RECORDING

Ergebnisse Graphic Recording
Während der Arbeitsphasen hat sich die Illustratorin Jana Kreisl in die Teams gemischt und einige interessante Diskussionen, Prozesse und Teilergebnisse mit Illustrationen eingefangen. Im Laufe des Workshops entstanden so viele kleine Zeichnungen, die zu zwei großen Plakaten angewachsen sind.