

Digitale Strategie

Das LWL-Museum für Archäologie, Westfälisches Landesmuseum Herne ist sowohl das Schaufenster der Landesarchäologie als auch eine Institution, die sich mit allgemeinen Fragen zur Kulturgeschichte der Menschheit und mit dem Verhältnis des Menschen zur materiellen Kultur in Abhängigkeit von Gesellschaft auseinandersetzt. Unser Wissen und unsere Expertise auf den Gebieten der Archäologie, Kulturgeschichte und der Geschichte der Sachkultur möchten wir mit vielen Menschen teilen. Wir möchten unsere Besucher*innen, Nutzer*innen und Freund*innen faszinieren und inspirieren, ihnen aber auch zuhören, uns für ihre Bedürfnisse interessieren und ihr spezifisches Wissen in unsere Arbeit einfließen lassen. Mittel für den Wissenstransfer sind für uns Ausstellungen, Veranstaltungen wie Museumsnacht, Extraschicht, lange Wissensnacht, Lesungen, Vorträge, Tagungen etc., museumspädagogische Programme mit Führungen, Nachts im Museum, Workshops, Kreativseminare sowie die Teilnahme an öffentlichen Debatten z. B. bei Podiumsdiskussionen, in der Presse, bei Netzwerktreffen und im World Wide Web. Überhaupt nutzen wir die Digitalisierung und ihre Angebote zunehmend als Medium der Vermittlung, als Kommunikationsmittel, als Netzwerk und Forschungsmedium sowie als Diskussionsraum und als Ort der Partizipation und Inklusion. Digitale Angebote verstehen wir als einen Möglichkeitsraum für alle Menschen, um an unseren Angeboten teilzuhaben. Dies gilt auch für Menschen mit Bewegungseinschränkung, sei es durch soziale oder sei es durch körperliche Benachteiligung. Zudem sehen wir in der Digitalisierung das Potenzial, dass sich eine interessierte Öffentlichkeit mit eigenem Wissen und Informationen einbringen, sich an Diskussionen beteiligen und/oder öffentlich ihre Meinung über z. B. den Ausstellungsbesuch mitteilen kann.

Da wir mit dem Prozess der Digitalisierung unterschiedliche Aufgabenfelder verbinden, ist sie für uns eine Querschnittsaufgabe. Seit März 2019 besitzt das LWL-Museum für Archäologie dementsprechend eine Arbeitsgruppe Digitalisierung mit Teilnehmenden aus unterschiedlichen Bereichen des Museums von der wissenschaftlichen Abteilung über die Abteilungen Inventarisierung, Vermittlung, Besucher*innenservice bis hin zur Werkstatt. Es ist uns eine Herzensangelegenheit, dass der digitale Wandel, der umfassend alle Arbeitsbereiche des Museums betreffen wird, auch von allen Mitarbeiter*innen verstanden und mitgetragen wird sowie mitgestaltet werden kann. Dementsprechend werden die in der Arbeitsgruppe entwickelten Maßnahmen regelmäßig dem gesamten Museumsteam präsentiert und zur Diskussion gestellt. Darüber hinaus öffnen wir die Entwicklung unserer digitalen Vorhaben nach außen und versuchen zukünftig, nicht nur für ein unbekanntes Publikum beliebige Anwendungen zu entwickeln, sondern gemeinsam mit unseren Zielgruppen Formate von besonderem Interesse zu generieren.

Einen ersten Schritt in diese Richtung sind wir mit unserem Workshop „Digitale Strategie“ gegangen, indem wir unsere Fans, Follower*innen und Freund*innen öffentlich über die Social Media zur Teilnahme eingeladen haben. Mit 12 externen Teilnehmer*innen, darunter drei Vertreter*innen aus Schulen, haben wir den Workshop, der von Dr. Christian Gries und Harald Link von den Kulturkonsorten professionell begleitet worden ist, durchgeführt. Ergebnis ist eine Strategie für unsere Arbeit im Bereich Digitalisierung für die Jahre 2019 bis 2023 in Bezug auf:

- Publikum
- Digitale Sammlung
- Bildung & Vermittlung
- Kommunikation & Marketing
- Organisationsstruktur und Change Management

Grundlagen und Erfahrungen

Wir knüpfen mit unserer Digitalen Strategie an mehrjährige Erfahrungen im Umgang mit digitalen Formaten sowie auf bereits installierte digitale Vermittlungsangebote als Grundlage an.

Kommunikation

Das LWL-Museum für Archäologie verfügt seit Eröffnung des Hauses im Jahr 2003 über eine [Webseite](#), über die unser Publikum Informationen über das Museum (Ausstellungen, Veranstaltungen, Öffnungszeiten, Lage, Kontaktdaten, 360°-Rundgang der Ausstellung etc.) abrufen kann. Die wichtigsten Inhalte unserer Sonderausstellungen stellen wir allen Interessierten auf [Microsites](#) für die Vor- und Nachbereitung eines Ausstellungsbesuchs oder für den mobilen Wissenstransfer zur Verfügung. Ebenfalls seit Jahren nutzen wir Social Media wie Newsletter, [Facebook](#), [Blog](#), [Instagram](#), [Twitter](#) und [Youtube](#), um unsere Follower*innen und unser Publikum über unsere Angebote zu informieren, um unsere Arbeit transparent zu machen, um mit Nutzer*innen in Kontakt zu kommen, um unsere Inhalte für alle abrufbar zu vermitteln, um neue Zielgruppen zu erschließen, aber auch, um Teilhabe zu ermöglichen. Zurzeit erreichen wir über unser Social Media-Angebote ca. 11.500 Abonnent*innen. Die Beitragsreichweiten liegen um ein Vielfaches höher. Die Interaktionsraten zeigen uns, dass unsere Follower*innen auch eine entsprechende Nutzer*innenerwartung haben. Unsere digitalen online-Angebote sind also bereits Mittel umfassender Teilhabe.

Vermittlung

Außer den Web-Formaten nutzen wir digitale Formate zunehmend als Mittel des Wissenstransfers innerhalb unserer Ausstellungsräume. Wir bieten unseren Besucher*innen bereits folgende Angebote:

- Über einen [Virtuellen Rundgang](#) kann unser Publikum das LWL-Museum für Archäologie digital besuchen. Der virtuelle Rundgang ist in neun Bereiche gegliedert und erlaubt einen ersten Einblick in die Dauerausstellung.
- Mit der [Museums-App](#) stehen Interessierten alle Informationen über das LWL-Museum für Archäologie sowie eine multimediale Vorschau auf die Dauerausstellung mit acht Audio- und Videobeiträgen zur Verfügung. Die App steht für iPhone- und Android-Nutzer*innen kostenfrei in den Stores zum Download zur Verfügung.
- Im [Download-Bereich](#) stehen den Besucher*innen allgemeine Informationsbroschüren, ausführliche Veranstaltungskalender sowie ein Booklet mit Informationen in Leichter Sprache zur Verfügung.
- Für die museumspädagogische Vermittlungsarbeit stehen Smart-Tablets zur Verfügung, mit denen Schüler*innen unter bestimmten Fragestellungen die Ausstellung erschließen, erforschen und dokumentieren. Die Ergebnisse werden – sofern gewünscht – als Blog im Internet veröffentlicht.
- Multimediaguides mit einem geführten Rundgang von ca. 90 Minuten mit Zusatzinformationen zu den Highlights der Dauerausstellung. Insgesamt sind 16 Hörbeiträge mit Bildershow sowie zehn Videos über Fundplätze und Exponate zu hören und zu sehen.
- Digitale Hörstationen, Infotafeln, interaktive Medienstationen sowie Touchscreens zur Vertiefung der Ausstellungsinhalte in der Dauerausstellung.
- Die Dauerausstellung verfügt über mehrere Holografische-Vitrinen, in denen Animationen über dem in der Vitrine befindlichen Objekt erscheinen und die Zuschauer*innen in digitaler Bildgebung über prähistorische und antike Handwerkstechniken informieren.
- Die App „Geister der Vergangenheit“: Die Dauerausstellung des LWL-Museums für Archäologie ist einer Grabungslandschaft nachempfunden. Die Besucher*innen gehen auf einem stählernen Grabungsteg über eine künstliche Grabungsstätte und erkunden so die Geschichte der Region Westfalen. Da auf einer archäologischen Ausgrabung in der Regel keine Rekonstruktionen der Funde und Befunde vorhanden sind, ist auch die Ausstellung weitgehend frei davon. Dies wird von Besucher*innen immer wieder bemängelt. Der Wunsch ist da, das zu sehen, was die Archäolog*innen vor Augen haben, wenn sie ein Objekt oder eine Struktur anschauen. Die Idee der „Geister der Vergangenheit“ löst dieses Dilemma, da die Rekonstruktionen nur virtuell auf dem Smartphone und damit auf einer anderen Vermittlungsebene erscheinen.

Open Access und Digitale Sammlung

Als Einrichtung der LWL-Archäologie für Westfalen partizipiert das LWL-Museum für Archäologie von der open access-Strategie der Zentralen Dienste der LWL-Archäologie für Westfalen. Diese umfasst insbesondere die online-Stellung aller Publikationen, inklusive der Ausstellungskataloge. Online bereits abrufbar sind die Beiträge der Reihen „[Archäologie in Westfalen-Lippe](#)“ und „[Ausgrabungen und Funde in Westfalen-Lippe](#)“ sowie [Einzelveröffentlichungen](#).

Das LWL-Museum für Archäologie arbeitet gemeinsam mit der LWL-Archäologie Westfalen an der digitalen Aufnahme seiner Bestände¹. Bislang sind ca. 50% der rund 10.000 Exponate aus der Dauerausstellung in die digitale Datenbank eingegeben. Bis Ende 2020 sollen alle Exponate in der Dauerausstellung des LWL-Museums für Archäologie erfasst sein. Zurzeit wird daran gearbeitet, die Datenbank als digitale Sammlung online zu stellen.

Die LWL-Archäologie für Westfalen verfügt über einen 3D-Scanner für die digitale 3D-Aufnahme archäologischer Objekte. Noch in diesem Jahr sollen 100 Objekte aus der LWL-Archäologie mit dieser Technik aufgenommen und in einem digitalen Katalog der Öffentlichkeit präsentiert werden. Das LWL-Museum für Archäologie kann an diesem und an weiteren 3D-Projekten der LWL-Archäologie partizipieren.

Infrastruktur

Das LWL-Museum für Archäologie stellt im Foyer kostenfreien WLAN zur Verfügung. Durch den Landschaftsverband Westfalen Lippe mit seiner IT-Abteilung sowie mit dem LWL-Medienzentrum stehen dem LWL-Museum für Archäologie kompetente Partner beim Ausbau der digitalen Infrastruktur zur Verfügung.

„Digital ist besser“ - Die digitale Zukunft des LWL-Museums für Archäologie VISION 2019-2023

Am 24. und 25. April 2019 veranstaltete das LWL-Museum für Archäologie einen Workshop unter dem Titel „Digital ist Besser“. Nahezu prophetisch titelte Tocotronic 1995 und nahm gedanklich eine Entwicklung vorweg, die inzwischen fast zur Realität geworden ist. Digital ist natürlich keinesfalls besser, aber es bietet Museen und Kultureinrichtungen zahlreiche Möglichkeiten der Dokumentation, Kommunikation, Vernetzung, Vermittlung und Partizipation, die mit rein analogen Mitteln nicht machbar sind. So war es uns überhaupt erst über unsere Social Media-Kanäle möglich, Menschen außerhalb unserer Institution anzusprechen und zur Teilnahme an unserem Workshop aufzurufen. Ergebnis war, dass wir nicht nur als gesamtes Team, sondern zudem gemeinsam mit externen Fans und Follower*innen sowie mit Vertreter*innen aus Schulen unsere Visionen und Ziele einer digitalen Zukunft des LWL-Museums für Archäologie diskutieren und formulieren konnten². Unsere Ziele und Maßnahmen für die Jahre 2019-2023 sind folgende:

Publikum

Unsere Angebote und unser Service folgen dem Grundsatz „der Besucher im Mittelpunkt“. Dabei unterscheiden wir nicht mehr zwischen analogen und digitalen Besucher*innen. Auch

¹ Die Sammlung der LWL-Archäologie Westfalen verfügt über mehrere Millionen Inventarnummern. Diese hohe Zahl an Sammlungsgut stellt die archäologischen Sammlungen vor besondere Schwierigkeiten bei der digitalen Erfassung ihrer Bestände.

² Eine Zusammenfassung des Workshops ist auf unserem Blog erschienen: <https://www.lwl-landesmuseum-herne.de/blog/digital-ist-besser> (letzter Zugriff: 07. Juni 2019)

wollen wir die Idee des Museums nicht auf den umbauten Raum beschränken, sondern an vielen Orten entwickeln und im Netz fortsetzen. Wir verstehen unser digitales Angebot als dynamisch. Es orientiert sich an den sich wandelnden Bedürfnissen diverser Nutzer*innengruppen, die wir künftig über geeignete digitale Instrumente noch besser in ihren Wünschen und Bedarfen kennenlernen und evaluieren wollen. Darüber hinaus soll sich das LWL-Museum für Archäologie zu einem analogen und digitalen Raum im Sinne eines Dritten Ortes entwickeln, der den Besucher*innen einen stetigen Austausch untereinander und mit dem Museum ermöglicht.

Maßnahmen:

- Im gesamten Haus wird eine digitale Infrastruktur für Besucher*innen bereitgestellt.
- Unsere Berichtspflicht der analogen Besucher*innenzahl erweitern wir um die Analyse-Daten unserer online-Besucher*innen.
- Wir sprechen unser Publikum auf unseren Kommunikationsplattformen direkt an und gestalten unsere Kommunikationsmittel nach den Bedürfnissen der Besucher*innen.
- Wir befördern Interaktionen und Dialog durch community-orientierte Kommunikation in den Social Media (kommentieren, Content von User*innen teilen, Umfragen erstellen, Hashtags kommunizieren, evaluieren).
- Wir bieten zielgruppenorientierte Angebote an.
- Unser Publikum kann viele unserer Angebote online nutzen, kann online Eintrittskarten kaufen sowie in unserem online-Shop Produkte kaufen.
- Wir fragen unser Publikum! Und wir Antworten!

Digitale Sammlung

Unsere Dauerausstellung wird digital tiefgehend erschlossen und zugänglich sein, und Möglichkeiten bieten vom digitalen Stöbern durch die Welt der kulturhistorischen Dinge bis zur wissenschaftlichen Recherche. Wir streben eine freie Nutzung der zur Verfügung gestellten Daten auf Basis von Normdaten an und entwickeln Instrumente und Konzepte zur Nachnutzung wie Api, Creativ Studio und Hackathon. Die Besucher*innen können auch die Sonderausstellungen nach Ausstellungsende dauerhaft digital besuchen.

Maßnahmen:

- Wir setzen uns für die Klärung der Nutzungsrechte digitaler Daten und Bilddaten ein.
- Die Bilddaten der Exponate im LWL-Museum für Archäologie werden in hoher Auflösung als Open Access mit geklärten Nutzungsrechten (CC-Lizenzen) für eine Nachnutzung zur Verfügung.
- Wir arbeiten mit Digitalpartnern wie z. B. Wikimedia Commons.
- Wir nehmen an Hackathons wie Coding Da Vinci und weiteren, zukünftigen kollaborativen Soft- und Hardwareentwicklungsveranstaltungen teil.
- Wir stellen bereits bestehende digitale Daten in einer digitalen Sammlungsdatenbank bereit und genehmigen die individuelle, nicht kommerzielle Nachnutzung.

Bildung und Vermittlung

Das LWL-Museum für Archäologie entwickelt sich analog und digital zu einem Kompetenzzentrum für Schulen und Universitäten sowie anderen Bildungseinrichtungen in Westfalen-Lippe. Es ist in Zukunft ein für alle Generationen und Identitäten kompetenter und attraktiver Lernort in einer vernetzten, interdisziplinären und von Diversität geprägten Bildungslandschaft. In der Dauerausstellung als auch in den Sonderausstellungen verzahnen sich analoge und digitale Anwendungen zu einer sinnvollen Lern- und Wissensumgebung.

Maßnahmen:

- Erweiterung des digitalen Lehr- und Lernangebots zu den Themen Archäologie und ihre Methoden sowie zur Kulturgeschichte Westfalen-Lippe in der Dauerausstellung.
- Entwicklung digitaler Lehr- und Lernangebote für Schulen zum Download unter Maßgabe zukünftigen kompetenzorientierten Medienunterrichts.
- Analoge und digitale Führungsprogramme bilden bestenfalls eine Einheit.
- Wir schließen digitale Partnerschaften mit Schulen und anderen Bildungseinrichtungen, um bedürfnisorientierte Angebote zu entwickeln.
- Analyse und Evaluation zielgruppenorientierter Anwendungen wie Gaming, Apps etc.
- Wir werten die Dauerausstellung mit digitalen, interaktiven Anwendungen auf, um neue Themen zu erzählen, neue Zielgruppen zu erschließen und unterschiedliche Lerntypen zu bedienen.
- Unsere Publikationen werden online und als Open Access verfügbar sein.

Kommunikation und Marketing

Wir entwickeln eine klare digitale Kommunikationsstrategie und stärken unsere Kompetenzen durch Weiterbildung des Personals und durch Etablierung von Fachpersonal für Social Media und digitales Management. Herzstück der Kommunikationsstrategie soll der Umbau der Homepage zu einem partizipativen, digitalen Besucher*innen-Ort und sein. Der gesamte Prozess wird von einem umfassenden und kontinuierlichen Monitoring und einer Evaluierung begleitet, die die digitalen Kanäle auswertet, Trends verfolgt und Besucher*innenbefragungen durchführt.

Maßnahmen:

- Relaunch unserer Webseite unter Berücksichtigung user-zentrierter Bedürfnisse sowie unter Maßgabe des inklusiven Internets (beinhaltet zudem e-Ticketing, online-Shop, responsives Design, Monitoring und Reporting, Downloadbereiche für Schulen etc.).
- Ständige Weiterentwicklung unserer Social Media-Aktivitäten unter Berücksichtigung sich wandelnder Publikumsbedürfnisse.
- Etablierung einer digitalen Marketingkultur.
- Veröffentlichung und Nutzungsfreigabe unserer Digitalen Strategie auf der Webseite des LWL-Museums für Archäologie.
- Etablierung einer Berichtskultur nach innen und nach außen.
- Etablierung einer digitalen Chat-Kultur zur Kommunikation, zum Ideen- und zum Wissensaustausch nach innen und nach außen. Wir schaffen entsprechende digitale Kommunikationsmittel an.
- Evaluierung und Besucher*innenbefragungen, digital und analog.

- Vernetzung mit externen wissenschaftlichen und digitalen Partnerinstitutionen.
- Nach innen setzen wir den Prozess der ‚Digitalen Ablage‘ und des ‚Papierlosen Büros‘ in Gang.

Organisationsstruktur und Change Management

Wir sind uns bewusst, dass für den Wandel des LWL-Museums für Archäologie hin zu einer eCulture-Institution, strukturelle Veränderungen innerhalb der Institution notwendig sind. Diese Veränderungen betreffen sowohl die Personalstruktur als auch Arbeitsprozesse sowie die Infrastruktur des Hauses. Changeprozesse sind Langzeitziele, die immer wieder an aktuelle Entwicklungen und Bedarfe rückgekoppelt werden. Dieser Prozess wird daher im Sinne eines generellen Willens zur Wandelbarkeit in die allgemeine Führungsmatrix des LWL-Museums für Archäologie eingeschrieben.

Maßnahmen:

- Verstärkung der Querschnittsabteilung „Digitalisierung“ mit Teilnehmenden aus allen Bereichen des Museums.
- Wir arbeiten darauf hin, eine Stelle „Digitales Management“ unter Berücksichtigung agiler Führungsstrukturen einzuführen.
- Wir werden Stellenausschreibungen in Zukunft unter Berücksichtigung der Digitalisierung ausschreiben: Social Media Management, Digitale*r Kurator*in, IT-Haustechnik, Servicekräfte für die Betreuung der Besucher*innen an den digitalen Angeboten in den Ausstellungen.
- Wir ermöglichen die Organisation von und Teilnahme an Workshops zum Thema E-Culture sowie Weiterbildungen des Personals.
- Transparenz nach außen und nach innen, Einführung digitale 6 Minuten in den Teambesprechungen.
- Wir schaffen Experimentierräume!

Herne, 3. Juli 2019