

## Literaturverzeichnis

<https://link.bsb-muenchen.de/mbxix028>

### Allgemeine Literatur

Anderson, Chris: Makers. Das Internet der Dinge: die nächste industrielle Revolution, München 2013

Axiell Group (Hrsg.): Digital Transformation in the Museum Industry (Museums Report 2016), 2016, <http://alm.axiell.com/wp-content/uploads/2016/07/Axiell-ALM-Digitise-Museums-Report.pdf>

Clough, Wayne G.: Best of Both Worlds. Museums, Libraries, and Archives in a Digital Age, hrsg. v. d. Smithsonian Institution, Washington 2013, [www.si.edu/content/gwc/BestofBothWorldsSmithsonian.pdf](http://www.si.edu/content/gwc/BestofBothWorldsSmithsonian.pdf)

Deutscher Museumsbund e. V. (Hrsg.): Digitaler Wandel in Museen (Bulletin 2/16), 2016, [www.museumsbund.de/publikationen/bulletin-22016](http://www.museumsbund.de/publikationen/bulletin-22016)

Deutscher Museumsbund e. V. (Hrsg.): Digitalisierung im Museum, eine Selbstverständlichkeit? (Bulletin 3/18), 2018, [www.museumsbund.de/publikationen/21491](http://www.museumsbund.de/publikationen/21491)

Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet (DIVSI) (Hrsg.): Euphorie war gestern. Die »Generation Internet« zwischen Glück und Abhängigkeit (DIVSI U25-Studie), Hamburg 2018

Gesser, Susanne u. a. (Hrsg.): Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen, Bielefeld 2012

Gries, Christian: Facetten der Digitalisierung in Bayern. Museumswebsites versus Stadtportale, in: museum heute 54, 2018, S. 32–33, [www.museen-in-bayern.de/fileadmin/Daten/Ab\\_2018\\_Material\\_Landesstelle/Ver%C3%B6ffentlichungen/Museum\\_heute/mh\\_54\\_web.pdf](http://www.museen-in-bayern.de/fileadmin/Daten/Ab_2018_Material_Landesstelle/Ver%C3%B6ffentlichungen/Museum_heute/mh_54_web.pdf)

Gries, Christian: Data Literacy im Museum. Über Handlungsfelder in der digitalen Strategie, Blogbeitrag Iliou Melathron, 3.2.2019, <http://blog.iliou-melathron.de/data-literacy-im-museum>

Initiative D21 e.V. (Hrsg.): D21-Digital-Index 2018/2019. Jährliches Lagebild zur Digitalen Gesellschaft, Berlin 2019, [https://initiatived21.de/app/uploads/2019/01/d21\\_index2018\\_2019.pdf](https://initiatived21.de/app/uploads/2019/01/d21_index2018_2019.pdf)

Institut für Kulturpolitik der Kulturpolitischen Gesellschaft (Hrsg.): Jahrbuch für Kulturpolitik 2011. Thema: Digitalisierung und Internet, Bonn/Essen 2011

Janner, Karin/Holst, Christian/Kopp, Axel (Hrsg.): Social Media im Kulturmanagement. Grundlagen, Fallbeispiele, Geschäftsmodelle, Studien, Heidelberg 2011

Jannidis, Fotis/Kohle, Hubertus/Rehbein, Malte (Hrsg.): Digital Humanities: Eine Einführung, Stuttgart 2017

Johnson, L. u. a. (Hrsg.): New Media Consortium Horizon Report, 2015, Museum Edition, Austin 2015, <http://cdn.nmc.org/media/2015-nmc-horizon-report-museum-EN.pdf>

- Klimpel, Paul/Keiper, Jürgen (Hrsg.): Was bleibt? Nachhaltigkeit der Kultur in der digitalen Welt, Berlin 2013
- Kohle, Hubertus: Museen digital. Eine Gedächtnisinstitution sucht den Anschluss an die Zukunft, Heidelberg 2018, DOI: 10.17885/heiup.365.515, <https://heiup.uni-heidelberg.de/catalog/book/365>
- Lischka, Konrad/Stöcker, Christian: Digitale Öffentlichkeit. Wie algorithmische Prozesse den gesellschaftlichen Diskurs beeinflussen, hrsg. v. d. Bertelsmann Stiftung, 2017, DOI: 10.11586/2017028, [www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/Digitale\\_oeffentlichkeit\\_final.pdf](http://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/Digitale_oeffentlichkeit_final.pdf)
- MFG Innovationsagentur Medien- und Kreativwirtschaft Baden-Württemberg (Hrsg.): Open Up! Museum. Wie sich Museen den neuen digitalen Herausforderungen stellen. Ein Leitfaden aus Baden-Württemberg, Stuttgart 2015, [https://kreativ.mfg.de/files-mfg/user\\_upload/OpenUp-Museum-Leitfaden.pdf](https://kreativ.mfg.de/files-mfg/user_upload/OpenUp-Museum-Leitfaden.pdf)
- Museumsbund Österreich (Hrsg.): Museum im digitalen Raum (neues museum. Die österreichische Museumszeitschrift, 2017-3) 2017, [https://www.museumsbund.at/uploads/neues\\_museum\\_archiv/nm\\_17\\_3.pdf](https://www.museumsbund.at/uploads/neues_museum_archiv/nm_17_3.pdf)
- Niewerth, Dennis: Dinge – Nutzer – Netze: Von der Virtualisierung des Musealen zur Musealisierung des Virtuellen, Bielefeld 2018, [www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4232-2/dinge-nutzer-netze-von-der-virtualisierung-des-musealen-zur-musealisierung-des-virtuellen](http://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4232-2/dinge-nutzer-netze-von-der-virtualisierung-des-musealen-zur-musealisierung-des-virtuellen)
- Piontek, Anja: Museum und Partizipation. Theorie und Praxis kooperativer Ausstellungsprojekte und Beteiligungsangebote, Bielefeld 2017
- Pöllmann, Lorenz/Herrmann, Clara (Hrsg.): Der digitale Kulturbetrieb. Strategien, Handlungsfelder und Best Practices des digitalen Kulturmanagements, Wiesbaden 2019
- Rat für Kulturelle Bildung e.V. (Hrsg.): Alles immer smart. Kulturelle Bildung, Digitalisierung, Schule, Essen 2019
- Rinehart, Richard/Ippolito, Jon (Hrsg.): Re-collection. Art, New Media, and Social Memory, Cambridge/MA 2014
- Scharf, Ivana/Wunderlich, Dagmar/Heisig, Julia: Museen und Outreach. Outreach als strategisches Diversity-Instrument, Münster/New York 2018, [http://waxmann.ciando.com/img/books/extract/3830986874\\_lp.pdf](http://waxmann.ciando.com/img/books/extract/3830986874_lp.pdf)
- Scheurer, Hans/Spiller, Ralf (Hrsg.): Kultur 2.0. Neue Web-Strategien für das Kulturmanagement im Zeitalter von Social Media, Bielefeld 2010
- Simon, Nina: The Participatory Museum, Santa Cruz 2010, [www.participatorymuseum.org/read](http://www.participatorymuseum.org/read)
- Stalder, Felix: Kultur der Digitalität, Berlin 2016, [www.suhrkamp.de/buecher/kultur\\_der\\_digitalitaet-felix\\_stalder\\_12679.html](http://www.suhrkamp.de/buecher/kultur_der_digitalitaet-felix_stalder_12679.html)
- The American Alliance of Museums (Hrsg.): 2040 (A Museum magazine special edition, Nov/Dez 2017), 2017, [www.aam-us.org/programs/museum-magazine/museum-2040-a-museum-magazine-special-edition](http://www.aam-us.org/programs/museum-magazine/museum-2040-a-museum-magazine-special-edition)
- Troelenberg, Eva-Maria/Savino, Melania (Hrsg.): Images of the Art Museum. Connec-

ting Gaze and Discourse in the History of Museology, Berlin 2017

Tyradellis, Daniel: Müde Museen. Oder: Wie Ausstellungen unser Denken verändern könnten, Hamburg 2014

Ullrich, Wolfgang: Der kreative Mensch. Streit um eine Idee, Salzburg 2016

Ullrich, Wolfgang: Wahre Meisterwerke. Stilkritik einer neuen Bekenntniskultur, Berlin 2017

### Ausstellungspraxis

Alder, Barbara/Den Brok, Barbara: Die perfekte Ausstellung. Ein Praxisleitfaden zum Projektmanagement von Ausstellungen, Bielefeld 2012

Bayerische Architektenkammer/Oberste Baubehörde im Bayerischen Staatsministerium des Innern, für Bau und Verkehr/Bayerisches Staatsministerium für Arbeit und Soziales, Familie und Integration (Hrsg.): Barrierefreies Bauen. Planungsgrundlagen – 01 Öffentlich zugängliche Gebäude, München 2013, [www.byak.de/data/pdfs/AuT/Normung/Basiswissen\\_Links\\_Hinweise/ByAK-Barrierefreies-Bauen-01.pdf](http://www.byak.de/data/pdfs/AuT/Normung/Basiswissen_Links_Hinweise/ByAK-Barrierefreies-Bauen-01.pdf)

Behrends, Jakob: Interreaction. Interaktive Medien und Kommunikation im Raum. Eine Einführung für Gestalter, Stuttgart 2015

Böhringer, Joachim u. a.: Kompendium der Mediengestaltung Digital und Print:

Konzeption und Gestaltung (Bd. 1), Medientechnik (Bd. 2), Medienproduktion Print (Bd. 3), Medienproduktion Digital (Bd. 4), 6. Auflage, Berlin/Heidelberg 2014

Bundesverband technischer Brandschutz e. V. (Hrsg.): Brandschutz Spezial – Archive.

Bibliotheken. Museen. Denkmäler, Würzburg 2010, [www.bvfa.de/179/presse-medien/publikationen/brandschutzspezial](http://www.bvfa.de/179/presse-medien/publikationen/brandschutzspezial)

Deutscher Museumsbund e.V. (Hrsg.): Empfehlung zur Vergabe von Aufträgen an Gestalterbüros für die Realisierung von Ausstellungen unterschiedlicher Größe, o. O. 2015, <https://www.museumsbund.de/wp-content/uploads/2017/04/dmb-leitfaden-beauftragung-von-gestaltern.pdf>

Deutscher Museumsbund e. V./Bundesverband Museumspädagogik e. V./Bundeskompetenzzentrum Barrierefreiheit e. V. (Hrsg.): Das inklusive Museum – Ein Leitfaden zu Barrierefreiheit und Inklusion, Berlin 2013, <https://www.museumsbund.de/wp-content/uploads/2017/03/dmb-barrierefreiheit-digital-160728.pdf>

Landschaftsverband Rheinland/LVR-Dezernat Kultur und Landschaftliche Kulturpflege/LVR-Fachbereich Kultur – Museumsberatung (Hrsg.): Gestalterische Elemente in der Ausstellung. Eine Handreichung der LVR-Museumsberatung (LVR-Museumsheft 2), Köln 2015, [https://www.lvr.de/media/wwwlvrde/kultur/berdasdezernat\\_1/publizieren\\_und\\_informieren/dokumente\\_44/15\\_1332\\_barrierefreiePDF\\_Kem-sies\\_3.pdf](https://www.lvr.de/media/wwwlvrde/kultur/berdasdezernat_1/publizieren_und_informieren/dokumente_44/15_1332_barrierefreiePDF_Kem-sies_3.pdf)

Pöhlmann, Wolfger: Handbuch zur Ausstellungspraxis von A–Z (Berliner Schriften zur Museumsforschung 5), hrsg. v. Institut für Museumsforschung Berlin, Berlin 2007

Versicherungskammer Bayern (Hrsg.): Museen und Ausstellungen. Sicherungen und Schadenverhütung für Museen und Ausstellungen, München 2017, [www.vkb.de/content/services/schaden-verhueten/index.html](http://www.vkb.de/content/services/schaden-verhueten/index.html) (Spezielle Kundengruppen – Museen)

## Digitale Vermittlung und Digitale Kommunikation

Bedford, Leslie: Storytelling: The Real Work of Museums, in: Curator. The Museum Journal 44 (1), 2010, S. 27–34, DOI: 10.1111/j.2151-6952.2001.tb00027.x, <https://onlinelibrary.wiley.com/toc/21516952/2001/44/1>

Bocatus, Bianca: Museale Vermittlung mit Social Media. Theorie – Praxis – Perspektiven, Diss. Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, 2015, <https://docserv.uni-duesseldorf.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-40405/Bocatus%20Museale%20Vermittlung%20mit%20Social%20Media%20ePub.pdf>

Commandeur, Beatrix/Kunz-Ott, Hannelore/Schad, Karin (Hrsg.): Handbuch Museumspädagogik. Kulturelle Bildung in Museen, München 2016

Eick, Dennis: Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien (Praxis Film 81), Konstanz/München 2014

Fuhrhop, Katharina: Das Museum im Zeitalter der digitalen Vermittlung. Sammeln, Bewahren, Forschen, Vermitteln, Partizipieren, Saarbrücken 2012

Hannig, Miriam/Schilling, Susanne: EuroVision – Museums Exhibiting Europe (EMEE). Ein europäisches Museumsprojekt, in: museum heute 49, 2016, S. 41–44, [www.museen-in-bayern.de/fileadmin/news\\_import/mh49\\_web\\_neu02\\_01.pdf](http://www.museen-in-bayern.de/fileadmin/news_import/mh49_web_neu02_01.pdf)

Hausmann, Andrea/Frenzel, Linda (Hrsg.): Kunstvermittlung 2.0: Neue Medien und ihre Potenziale, Wiesbaden 2014, DOI: 10.1007/978-3-658-02869-5

Kramper, Andrea: Storytelling für Museen. Herausforderungen und Chancen, Bielefeld 2017

Kronberger, Anika u. a.: Social Web und Interaktion. Webbasierte Technologien für europäische National- und Regionalmuseen. Ein Handbuch (EMEE Toolkit 5), Wien 2016

Mandel, Birgit (Hrsg.): Teilhabeorientierte Kulturvermittlung. Diskurse und Konzepte für eine Neuausrichtung des öffentlich geförderten Kulturlebens, Bielefeld 2016

Nistor, Nicolae/Schirlitz, Sabine (Hrsg.): Digitale Medien und Interdisziplinarität. Herausforderungen, Erfahrungen, Perspektiven, Münster 2015

[https://www.waxmann.com/waxmann-buecher/?tx\\_p2waxmann\\_pi2\[buch\]=BUC124376&tx\\_p2waxmann\\_pi2\[action\]=show&tx\\_p2waxmann\\_pi2\[controller\]=Buch](https://www.waxmann.com/waxmann-buecher/?tx_p2waxmann_pi2[buch]=BUC124376&tx_p2waxmann_pi2[action]=show&tx_p2waxmann_pi2[controller]=Buch)

Reitstätter, Luise: Die Ausstellung verhandeln. Von Interaktionen im musealen Raum, Bielefeld 2015

Transmedia Bayern/Mixtvision Verlag/Mediennetzwerk Bayern (Hrsg.): Story: Now. Ein Handbuch für digitales Erzählen, München 2016

Vogelsang, Axel/Kummler, Barbara/Minder, Bettina: Social Media für Museen II – der digital erweiterte Erzählraum. Ein Leitfaden zum Einstieg ins Erzählen und Entwickeln von Online-Offline-Projekten im Museum, hrsg. v. d. Hochschule Luzern, Luzern 2016, DOI: 10.5281/zenodo.202428

Vogelsang, Axel/Minder, Bettina/Mohr, Seraina: Social Media für Museen. Ein Leitfaden zum Einstieg in die Nutzung von

Blog, Facebook, Twitter & Co für die Museumsarbeit, hrsg. v. d. Hochschule Luzern, Luzern 2011, [www.kultur-oeffnet-welten.de/media/material-downloads/hslu-dk\\_sozialemedien\\_doppelseiten\\_mittel.pdf](http://www.kultur-oeffnet-welten.de/media/material-downloads/hslu-dk_sozialemedien_doppelseiten_mittel.pdf)

Weller, Katrin u. a.: Twitter and Society (Digital Formations 89), New York 2014, DOI: 10.3726/978-1-4539-1170-9, <https://katrinweller.files.wordpress.com/2012/08/twitter-and-society-introduction-2014.pdf>

Wenrich, Rainer/Kirmeier, Josef (Hrsg.): Kommunikation, Interaktion und Partizipation. Kunst- und Kulturvermittlung im Museum am Beginn des 21. Jahrhunderts, München 2016

Witte, Barbara/Ulrich, Martin: Multimediales Erzählen (Praktischer Journalismus 96), Konstanz/München 2014

### Virtuelle Idealrekonstruktionen

Dobat, Erik: Reconstructing Roman frontiers: possibilities and limitations of 3D reconstruction, in: Breeze, David J./Jones, Rebecca H./Oltean, Ioana (Hrsg.): Understanding Roman frontiers. A celebration for Professor Bill Hanson, Edinburgh 2015, S. 354–371

Munzel, Reinhard: Qualitätskriterien in der digitalen Rekonstruktion, in: Deutsche Gesellschaft für Ur- und Frühgeschichte e. V. (Hrsg.): Echt falsch – Die rekonstruierte Vergangenheit (Archäologische Informationen 29/1&2), 2006, S. 73–79, DOI: 10.11588/ai.2006.1&2, <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/arch-inf/article/view/11097/4953>

### Gaming

Apostolellis, Panagiotis/Bowman, Doug A.: Evaluating the Effects of Orchestrated, Game-Based Learning in Virtual Environments for Informal Education, New York 2014, DOI: 10.1145/2663806.2663821, [http://research.cs.vt.edu/3di/sites/default/files/ACE2014\\_Paper\\_v4\\_camera-ready.pdf](http://research.cs.vt.edu/3di/sites/default/files/ACE2014_Paper_v4_camera-ready.pdf)

Deeg, Christoph: Gaming und Bibliotheken, Berlin/Boston 2014, [www.degruyter.com/viewbooktoc/product/205480](http://www.degruyter.com/viewbooktoc/product/205480)

Döpker, Andreas/Brockmann, Tobias/Stieglitz, Stefan: Use Cases for Gamification in Virtual Museums, in: Horbach, M. (Hrsg.): Informatik 2013 – Informatik angepasst an Mensch, Organisation und Umwelt (Jahrestagung der Gesellschaft für Informatik, 16.–23.9.2013, Koblenz), Bonn 2013, S. 2308–2320, <https://dl.gi.de/bitstream/handle/20.500.12116/20659/2308.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Games and Gamification, in: Johnson, L. u. a. (Hrsg.): New Media Consortium Horizon Report, 2015, Museum Edition, Austin 2015, S. 38–39, <http://cdn.nmc.org/media/2015-nmc-horizon-report-museum-EN.pdf>

Huizinga, Johan: Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 1938

Kocaurek, Robin: Gamedesign 101, Input-Session: Coding da Vinci Süd – Kick Off 2019, Live-Stream 7.4.2019, Min. 03:59–04:44, [www.twitch.tv/videos/407980883](http://www.twitch.tv/videos/407980883)

Langenbacher, Corina/Schneidt, Yasi: Gaming im Museum, in: MFG Innovationsagentur Medien- und Kreativwirtschaft Baden-Württemberg (Hrsg.): Open up! Museum. Wie sich Museen den neuen digitalen Herausforderungen stellen. Ein Leitfaden aus Baden-Württemberg, Stuttgart 2015, S. 38–44, <https://kreativ.mfg.de/files->

mfg/user\_upload/OpenUp-Museum-Leitfaden.pdf

McGonigal, Jane: Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern, München 2012

Paliokas, Ioannis/Sylaiou, Stella: The Use of Serious Games in Museum Visits and Exhibitions: A Systematic Mapping Study, o. O. 2016

Prensky, Marc: Digital Game-Based Learning, St. Paul/MN, 2001

Schoder, Angelika: Gamification in Museen: Web-Apps und Microsites zur spielerischen Wissensvermittlung, Blogeintrag mus.er.me.ku, 20.1.2016, <https://musermeku.org/gamification-museen>

Strahinger, Susanne/Leyh, Christian (Hrsg.): Gamification und Serious Games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen, Wiesbaden 2017, DOI: 10.1007/978-3-658-16742-4

Winter, Andrea (Hrsg.): Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen, München 2011

### Open Access und Digitale Sammlungen

Baca, Murtha (Hrsg.), Introduction to Metadata: Third Edition, hrsg. v. Getty Research Institute, Los Angeles 2016, [www.getty.edu/publications/intrometadata](http://www.getty.edu/publications/intrometadata)

Euler, Ellen/Klimpel, Paul (Hrsg.): Der Vergangenheit eine Zukunft – Kulturelles Erbe in der digitalen Welt, Berlin 2015, <http://irights-media.de/webbooks/dervergangenheitinezukunft>

Euler, Ellen u. a. (Hrsg.): Handbuch Kulturportale. Online-Angebote aus Kultur und Wissenschaft, Berlin/Boston 2015

Kreutzer, Till: Open Content – Ein Praxisleitfaden zur Nutzung von Creative-Commons-Lizenzen, hrsg. v. Deutsche UNESCO-Kommission/Hochschulbibliothekszentrum Nordrhein-Westfalen/Wikimedia Deutschland, 2. Aufl., o. O. 2016, [https://irights.info/wp-content/uploads/2015/10/Open\\_Content\\_-\\_Ein\\_Praxisleitfaden\\_zur\\_Nutzung\\_von\\_Creative-Commons-Lizenzen.pdf](https://irights.info/wp-content/uploads/2015/10/Open_Content_-_Ein_Praxisleitfaden_zur_Nutzung_von_Creative-Commons-Lizenzen.pdf)

Sanderhoff, Merete (Hrsg.): Sharing is Caring. Openness and Sharing in the Cultural Heritage Sector, Kopenhagen 2014, [www.smk.dk/en/article/the-sharing-is-caring-anthology](http://www.smk.dk/en/article/the-sharing-is-caring-anthology)

Schmidt, Antje: Warum „Access“ nicht genug ist. Die MKG Sammlung Online und das Potenzial von offenen und nachnutzbaren Sammlungen, in: Bienert, Andreas u. a. (Hrsg.): Konferenzband EVA Berlin 2016. Elektronische Medien & Kunst, Kultur und Historie, Heidelberg 2017, S. 169–174, DOI: 10.11588/arthistoricum.256.338, <https://books.ub.uni-heidelberg.de/arthistoricum/reader/download/256/256-17-78031-1-10-20170612.pdf>

Schmidt, Antje: MKG Collection Online: The potential of open museum collections, in: Hamburger Journal Für Kulturanthropologie (HJK) 7, 2018, S. 25–39, <https://journals.sub.uni-hamburg.de/hjk/article/view/1191>

### Anleitungen, Instrumente und Orientierungshilfen in der praktischen Umsetzung

Dirr, Markus/Hanemann, Luis: Irgendwas mit Internet. Mit der 45Min-Toolbox auf die digitale Erfolgsspur, München 2017

Klimpel, Paul/Rack, Fabian/Weitzmann, John H.: Handreichung: Neue rechtliche Rahmenbedingungen für Digitalisierungsprojekte von Gedächtnisinstitutionen, hrsg. v. digiS Berlin – Zuse Institute Berlin, 4., neu bearb. Aufl., Berlin 2017, DOI: <http://dx.doi.org/10.12752/2.0.002.3>, [www.digis-berlin.de/wissenswertes/recht13/](http://www.digis-berlin.de/wissenswertes/recht13/)

Kulturkonsorten (Hrsg.): All You Tweet is Love. Tweetups in Kultureinrichtungen, Bonn 2013

Kummler, Barbara/Schuster, Clemens Maria: Kulturschaffende und der digitale Wandel. Ein Praxishandbuch zu Social Media und Digitalisierung mit nützlichem Hintergrundwissen, hrsg. v. Guidle AG/Hochschule Luzern, Luzern 2018, [www.guidle.com/files/docs/Kulturschaffende\\_und\\_der\\_digitale\\_Wandel.pdf](http://www.guidle.com/files/docs/Kulturschaffende_und_der_digitale_Wandel.pdf)

Morrison, Alex: Digital Strategy for Museums. A practical guide for museums (and other organisations) that want to do more with their digital programmes, Brighton 2017

Naumann, Simone/Dorn, Ulrich: Fotografie mit dem Smartphone: Der Fotokurs für smarte Bilder hier und jetzt!, Haar 2016

Visser, Jasper: Digital Engagement Framework Workbook. Tools and advice to help you design your organisation's digital strategy, o. J., <http://digitalengagementframework.com/digenfra3/wp-content/up->

[loads/2016/02/Digital\\_engagement\\_booklet.pdf](http://digitalengagementframework.com/digenfra3/wp-content/uploads/2016/02/Digital_engagement_booklet.pdf)

Visser, Jasper/Richardson, Jim: Digital Engagement in Culture, Heritage and the Arts, 2013, [http://digitalengagementframework.com/digenfra3/wp-content/uploads/2016/02/Digital\\_engagement\\_in\\_culture\\_heritage\\_and\\_the\\_arts.pdf](http://digitalengagementframework.com/digenfra3/wp-content/uploads/2016/02/Digital_engagement_in_culture_heritage_and_the_arts.pdf)