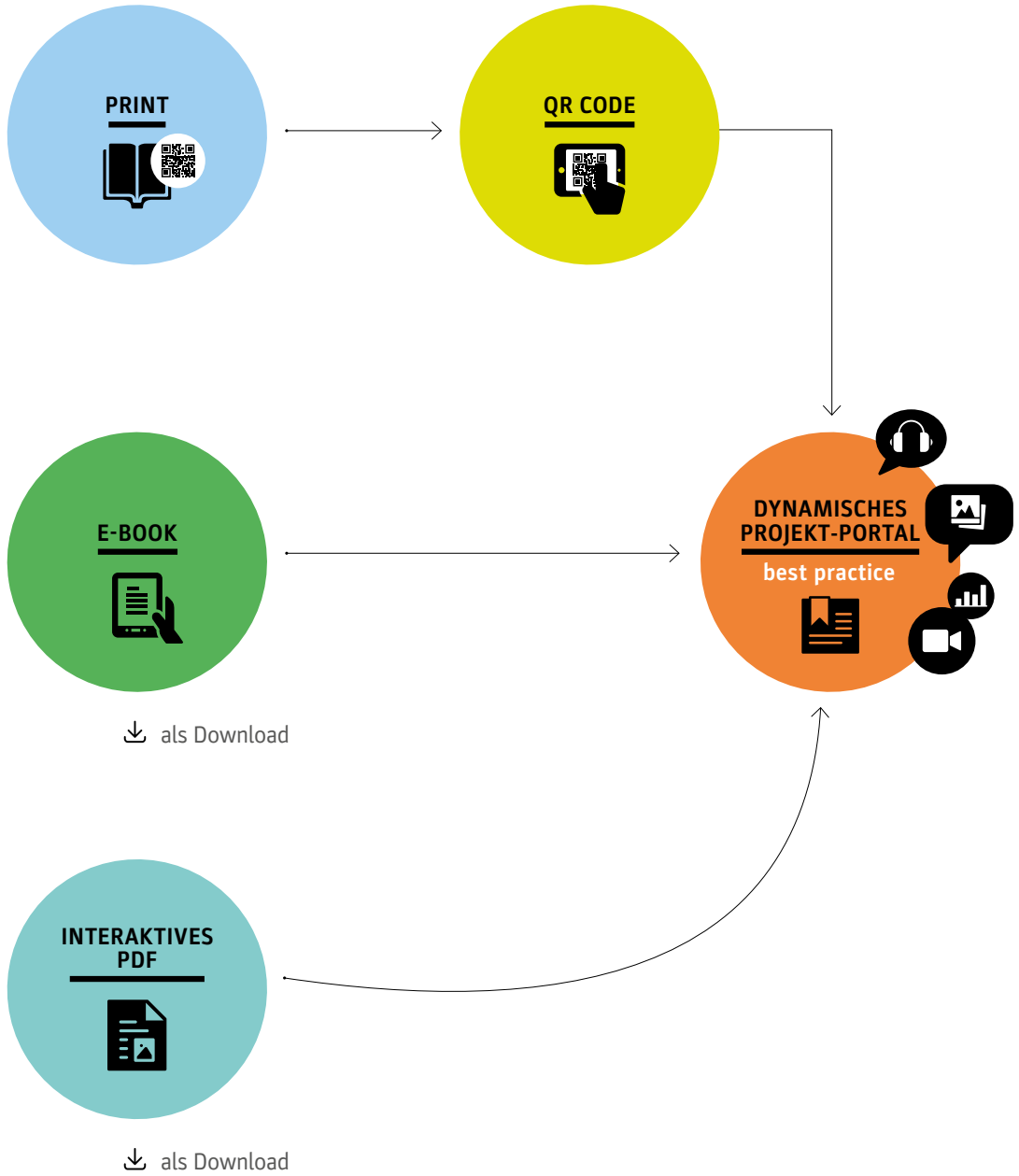


# Inhalt

<b>Vorwort</b> . . . . .	9
<b>1 Medien – Chancen für Kommunikation, Vermittlung und Sammlungsmanagement</b> . . . . .	14
1.1 Medien im Museum . . . . .	14
1.2 Digitale Medien in der Kulturvermittlung (Simone Mergen) . . . . .	17
1.2.1 Lernen im Museum . . . . .	18
1.2.2 Medien für Museumsbesucher entwickeln . . . . .	21
1.2.3 Praxiserfahrungen mit digitalen Medien: Medienguide als App . . . . .	26
1.2.4 Herausforderungen digitaler Angebote . . . . .	27
1.3 Digitalisierte Sammlungen online (Antje Schmidt) . . . . .	28
1.3.1 Gezielte Suche und explorativer Einstieg . . . . .	30
1.3.2 Sammeln, liken, teilen, downloaden, weiterverwenden – neue Interaktionsmöglichkeiten und Verpflichtungen . . . . .	32
1.3.3 Vernetzung, Wissensproduktion und kreative Nutzung . . . . .	33
<b>2 Neue Medien in der Kommunikation des Museums</b> . . . . .	36
2.1 Digitale Strategie . . . . .	36
2.2 Die Webseite eines Museums . . . . .	40
2.2.1 Seitenstruktur und Inhalte . . . . .	41
2.2.2 Mobile Nutzbarkeit: Responsive Design . . . . .	42
2.2.3 Content-Management-Systeme (CMS) . . . . .	44
2.2.4 Gestaltung der Webseite . . . . .	45
2.2.5 Sichtbarkeit, Lesbarkeit und Suchmaschinenoptimierung (SEO) . . . . .	45
2.2.6 Datenverkehrsanalyse . . . . .	47
2.3 E-Publishing . . . . .	49
2.3.1 E-Book . . . . .	49
2.3.2 Publikationsplattformen im Web . . . . .	51
2.3.3 Publizieren mit Open Access . . . . .	53
2.4 E-Mail-Marketing . . . . .	54
2.4.1 E-Mailing (Rundmail) . . . . .	55
2.4.2 Newsletter . . . . .	55
2.5 Fragen und Anregungen . . . . .	57

<b>3</b>	<b>Soziale Medien – im offenen Dialog mit dem Publikum</b>	<b>60</b>
3.1	Das Kommunikationsmodell in den sozialen Medien	61
3.1.1	Dialogpartner werden	62
3.2	Planung und Ressourcen	63
3.2.1	Redaktionsaufgaben	64
3.3	Soziale Netzwerke	66
3.3.1	Facebook	67
3.3.2	Twitter	68
3.3.3	Instagram und Pinterest	69
3.3.4	YouTube und Vimeo	70
3.3.5	SoundCloud	71
3.3.6	Snapchat und WhatsApp	71
3.4	Der Hashtag	72
3.5	Contentstrategie und -formate in den sozialen Netzwerken	73
3.6	Social-Media-Formate	75
3.6.1	Tweetup, Instawalk und Co.	75
3.6.2	Projekte: MuseumWeek, AskACurator und Internationaler Museumstag	76
3.7	Blogs	79
3.7.1	Blogger Relations	80
3.8	Fragen und Anregungen	81
<b>4</b>	<b>Multimediale Elemente als Vermittlungsbausteine im Museum</b>	<b>82</b>
4.1	Audio- und Multimediaguides	86
4.1.1	PDA-Systeme	87
4.1.2	Tablets und Smartphones	88
4.1.3	Wearable Technology	88
4.1.4	BYOD – Bring Your Own Device	90
4.2	Apps	91
4.2.1	Native Apps	92
4.2.2	Web-Apps	93
4.2.3	Hybride Apps	93
4.3	Location-based Services (LBS) – standortbezogene Dienste	95
4.3.1	QR-Codes	95
4.3.2	RFID – Radio-Identifikations-Systeme	96
4.3.3	NFC – Near Field Communication	97
4.3.4	Beacons	98
4.4	Medienstationen	99
4.4.1	Exkurs: Szenografie – Raumprojektion und Rauminstallation	101
4.5	Fragen und Anregungen	102

<b>5</b>	<b>Multimediale Elemente: Planungsaufgaben, Einbau und Betrieb</b>	104
5.1	Baubestand	105
5.2	Ausstellungsgestaltung	106
5.3	Medienmöbel	107
5.4	Kabelführung und Kabelplan	110
5.5	Montage	111
5.6	Täglicher Betrieb und Wartung	112
5.7	Fragen und Anregungen	113
<b>6</b>	<b>Inhalte digital vermitteln</b>	114
6.1	Nutzerfreundlichkeit (Usability)	114
6.1.1	Informationsdesign	115
6.1.2	Konzeption	116
6.2	Navigation und Benutzeroberfläche	119
6.3	Storytelling	120
6.3.1	»Die« Geschichte finden	122
6.3.2	Mindmap, Drehbuch und Storyboard	123
6.4	Fragen und Anregungen	125
<b>7</b>	<b>Erweiterte Darstellungsformen</b>	127
7.1	Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR)	127
7.1.1	AR-Anwendung im Museum: das virtuelle Brixia (Francesca Morandini)	129
7.2	Virtuelle Idealrekonstruktion (Christof Flügel)	131
7.2.1	Virtuelle Römer am Limes: das Beispiel Ruffenhofen	132
7.3	3D-Darstellung	134
7.4	360-Grad-Panorama	135
7.5	Holografie	136
7.6	Künstliche Intelligenz (KI) und Chatbots	137
7.7	Gaming im Museum	138
7.8	Fragen und Anregungen	141
<b>8</b>	<b>Ausblick</b>	142
	<b>Literaturverzeichnis</b>	144
	<b>Autoren</b>	151
	<b>Glossar</b>	154



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