
Ausschuss für Kultur

Sitzung am 16.02.2022

dive_in

KULTURSTIFTUNG
DES
BUNDES

Programm für digitale Interaktionen

Gefördert durch



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



Mit „**dive in. Programm für digitale Interaktionen**“ will die Kulturstiftung des Bundes bundesweit Kulturinstitutionen darin unterstützen und motivieren, mit **innovativen digitalen Dialog- und Austauschformaten** auf die aktuelle pandemiebedingte Situation zu reagieren.

- Förderzeitraum: 2020–2022
- Bisher geförderte Projekte: 200
- Fördersumme insg.: 31,3 Mio. Euro

Das Programm fördert die Entwicklung und Umsetzung von digitalen Projekten und Formaten, die Kulturinstitutionen neue Wege des Austauschs und der Interaktion mit ihrem Publikum ermöglichen. Die digitalen Vorhaben wie etwa Games, Virtual Reality- und Augmented Reality-Anwendungen, Motion Capture sowie Apps, interaktive Webseiten, Plattformen, Citizen Science Projekte oder KI müssen neue Formen der Vermittlung, der spielerischen Aneignung oder der Partizipation mit Besucherinnen und Besuchern erproben.

Re:connect – Museumsgeister Was?

Das Museum Hameln möchte eine Smartphone-Anwendung mit Augmented Reality-Funktion entwickelt haben, mit deren Hilfe sich die Besucher*innen partizipativ, interaktiv und immersiv, also (spielerisch) in die Szenen eintauchend, allerhand Wissenswertes über die Stadt- und Regionalgeschichte erschließen können.

Das Museum Hameln möchte die geplante Smartphone-Anwendung nachhaltig in die vorhandene Dauerausstellung integrieren, damit diese Anknüpfungspunkte für zukünftige Projekte liefern kann, wie z.B. weitere museums- bzw. erlebnispädagogische Angebote, neue Inhalte für Sonder- und Kabinettausstellungen etc.

Re:connect – Museumsgeister Wie?

Die geplante Smartphone-Anwendung (App) mit AR-Funktion soll in den Abteilungen der Dauerausstellung (Ur- und Frühgeschichte, Rattenfänger, Wallbaum- und Pflümerzimmer, Mittelalter, Frühe Neuzeit, 19. Jahrhundert, 20. Jahrhundert) mindestens jeweils einen Interaktionspunkt besitzen. In mindestens vier dieser Abteilungen soll der Interaktionspunkt jeweils ein szenisches, animiertes Gespräch zwischen ein bis drei ‚Museumsgeistern‘ sein, um Immersionserfahrungen (= spielerisches Eintauchen in die dargestellte Szene) zu ermöglichen. Die Anwendung soll des Weiteren eine Quizfunktion enthalten, um die partizipative Wissenserschließung der Besucher*innen anzuregen.

Die Umsetzung (visuelle und technische Entwicklung, Programmierung und Installation) wird ein Dienstleister übernehmen.

Das Projekt muss bis zum 31.12.2022 abgeschlossen sein.

Re:connect – Museumsgeister

Warum?

Interaktionen mit den Besucher*innen sollen in Zeiten von Covid19 möglichst sicher und vorschriftsgemäß gestaltet werden, eine Erweiterung der Interaktionen in den digitalen Raum ist damit als Komplettierung bestehender Formate geboten

Zielgruppenspezifischer und aktiver Austausch im digitalen Raum eröffnet in der geplanten Art möglichst vielfältige Formen der Beteiligung

Das Museum Hameln möchte sich mithilfe des neuen AR-Vermittlungsangebotes außerdem zukunftsfähig aufstellen und auf eine demographische Verjüngung des Museumspublikums hinarbeiten

Re:connect – Museumsgeister Kosten?

Gesamtvolumen „Re:connect – Museumsgeister“	195.500 €
Fördersumme Kulturstiftung des Bundes	175.900 €
Eigenanteil (Museumsbudget)	19.600 €