

Dokumentation aus dem Plenum des Workshops „Digitale Strategien“ vom 11.09.2020 mit Katrin Glinka



Learnings/Ideen/Gedanken

- Aktivierungsformate/Beteiligung bei digitalen/virtuellen Veranstaltungen bereits bei der Ankündigung bzw. Einladung kommunizieren! Wichtig dafür: technische Voraussetzungen, die dafür erfüllt sein müssen, sollten direkt und eindeutig kommuniziert werden.
- Trial and Error zulassen: Aus Fehlern lernen und neue Dinge ausprobieren/Parameter verändern.
- Zielgruppen reflektieren: ist ein virtuelles Dialogformat z.B. für die eher älteren Menschen aus dem Freundeskreis ein passendes Format?
- Pragmatische Auswahl von Medien (um eingeschränkte Rechte zu umgehen).
 - positives Beispiel Haus der Brandenburgisch-Preußischen Geschichte: <https://www.hbpg.de/home.html> die nur noch Objekte übernehmen, die weiterverwendbar und daher unter CC-Lizenzen nutzbar sind
 - Stiftung Berliner Mauer, Mauerfotos: <https://www.mauer-fotos.de/> ebenfalls unter CC-Lizenz - mit Beispielenarbeiten, um Interesse zu wecken für die offene Weitergabe
- Bei der Entscheidungsfindung/Auswahl von technischen Lösungen nicht das Rad neu erfinden: eine Recherche bringt häufig gute Orientierung. Siehe z.B. eine Auflistung unterschiedlicher Formate, teilweise mit Verlinkung auf Hilfsmittel: <https://kultur-b-digital.de/digitale-kultur/auffindbarkeit/closedbutopen-kulturaktivitaeten-in-zeiten-von-corona/>
- Insbesondere Hinweis auf existierende OpenSource Module für Scrollytelling https://kultur-b-digital.de/wp-content/uploads/2020/07/Modulsammlung_Scrollytelling_%C3%BCberarbeitet_KG_AH_BS-1.pdf
- Umgang mit der langfristigen Betreuung von Projektergebnissen auf der Ebene Personal, Wissenstransfer,

Infrastruktur / langfristige Strategie:

- Empfehlung gemischte Gruppen in den Projekten zusammenstellen, so dass der Wissenstransfer in die Institution gelingen kann;
- Infrastruktur: bereits vom ersten Projekttag an dafür Sorge tragen, kommunizieren bei der Leitungsebene der Einrichtungen

- Je nach Zweck "über den Horizont" schauen: z.B. wenn das Ziel sein soll, die Sammlungsbestände für die breite Öffentlichkeit mit "niedrigschwelligen" Suchbegriffen zugänglich zu machen, könnte man z.B. über Computer Vision (Experimente) nachdenken. Für "wissenschaftliche" Erschließung der Sammlungen ist die Entwicklung aktuell noch nicht weit genug fortgeschritten.
- nicht nur "Künstliche Intelligenz" kann hilfreich sein, sondern auch die Intelligenz der Masse, z.B. Crowdsourcing
 - wichtig: Aufgabe muss lösbar sein
 - Reflektieren, wer die Crowd sein könnte und wo ich diese erreiche
 - User/Visitor-Journeys ineinander verschränken und Anknüpfungspunkte für eine tiefere Beschäftigung anbieten