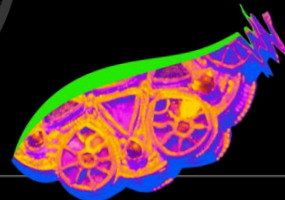
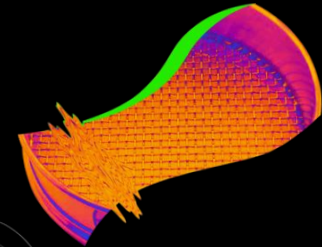
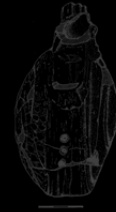
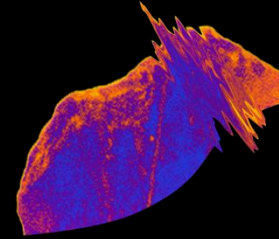


Projektbeschreibung

Verbundprojekt "Museum als CoLabor. Öffne die Blackbox Archäologie!"



Inhalt

1. Grundlagen:
 - a. Wer? Der Projektverbund
 - b. Was? Ziele & Maßnahmen
 - c. Warum? Purpose
 - d. Wie? Ressourcen und Prozess
2. Dokumentation
3. Potentiale & Herausforderungen



1.a Wer? Verbund aus drei Museen im Bereich Archäologie...



**LWL-Museum für Archäologie Herne
– Westfälisches Landesmuseum**

LWL-Römermuseum Haltern am See

Deutsches Bergbau-Museum Bochum

...und einem *Digitalen Partner*



NEEU

Designstudio NEEU Spaces GmbH, Berlin

- Entwicklung & Umsetzung digitale Anwendungen
- Nutzer:innen-Fokus: Begleitung des partizipativen Prozesses & Moderation Co-Kreation

1.b Was: Ziele und Maßnahmen

1. Entwicklung von **digitalen Anwendungen** für die drei beteiligten Museen



Übergeordnet: "Serious Game" als App zur Vermittlung von und Teilhabe an archäologischer Praxis...

...verknüpft mit interaktiven AR- / VR-Anwendungen in den drei beteiligten Museen

1.b Was: Ziele und Maßnahmen

2. Etablierung **partizipativer und co-creativer Entwicklungsprozesse** unter Einbeziehung eines Bürger:innen-Beirats

The screenshot shows a Miro collaborative workspace titled "Co-Creation-WG 'Serious Game'". The workspace is divided into four main sections:

- Tag 1, Agenda:** A board with a purple sticky note and a red sticky note.
- Tag 1, Warm-Up:** A large board with a complex mind map structure. It includes sticky notes with names like "Anika Essen", "Michi", "Pia Weber", "Anika Essen", "Michi", "Pia Weber", "Anika Essen", "Michi", "Pia Weber", "Anika Essen", "Michi", "Pia Weber".
- Tag 1, Spielregeln:** A dark board with a list of rules or instructions.
- Tag 1, Gruppenentwurf:** A board with a list of names and roles, including "Anika Essen", "Michi", "Pia Weber", "Anika Essen", "Michi", "Pia Weber".

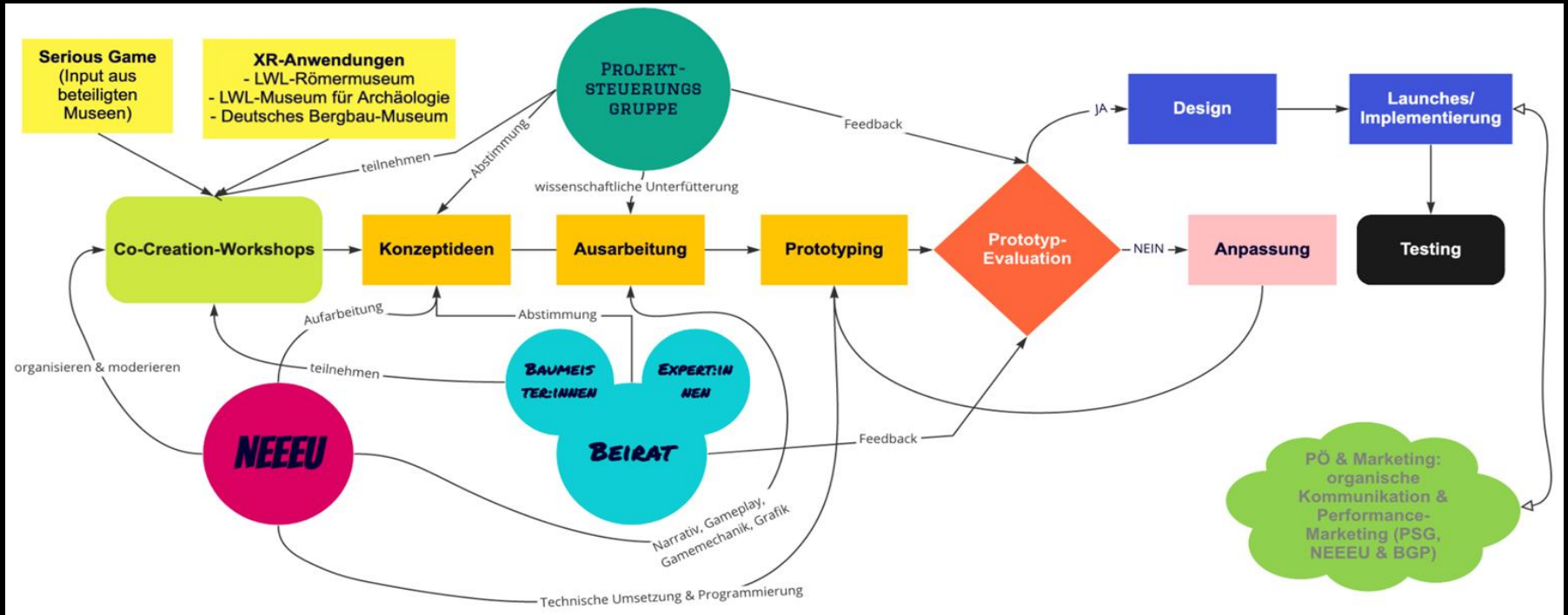
On the right side, there is a vertical stack of video thumbnails for participants:

- Katharina von Sohlern
- Anika Ellwart
- eva-mariaweiss
- Michell Wolf
- Miriam Höller

At the bottom, there is a control bar with icons for audio, video, safety, chat, and other meeting functions.

1.b Was: Ziele und Maßnahmen

3. Etablierung **neuer Arbeitsweisen im Sinne einer Kultur der Digitalität** mit Prozessen wie Kollaboration, agilem Management und Methoden aus dem User-centered-Design



1.c Warum: Purpose

Postkarte #3

Workshop "Kultur der Digitalität" (1/2)

Bevor wir in die unbekanntes Gewässer der Blackbox Archäologie und der darunter liegenden Kultur der Digitalität aufbrechen, war es uns wichtig, **Klarheit** durch die Ausrichtung auf ein **gemeinsames Warum** zu schaffen.

Den Auftakt des ersten Tages machte Nadja Bauer, die mit uns ihre wichtigsten Erkenntnisse aus ihrer Arbeit im Projekt Museum4punkt0 teilte.

Mithilfe des „**Goldenen Kreises**“ von Simon Sinek erarbeiteten wir uns anschließend eine Warum-Aussage (Purpose Statement) für das Projekt Blackbox. Sie wird uns durch das gesamte Projekt begleiten – und kann auf der Reise flexibel an die sich ändernden Umstände angepasst werden:

“Wir werden gebraucht, um am Beispiel der Archäologie Kompetenzen wie Sorgfalt, strukturierte Herangehensweise, kritisches Bewusstsein für Geschichte(n) zu vermitteln. Hierfür öffnen wir partizipativ und mit digitalen Mitteln verschlossene Räume und machen Wissen transparent und diskutabel. Dies ermöglicht Menschen, miteinander aktuelle und zukünftige Herausforderungen zu verhandeln.”



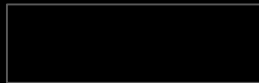
1.d Wie: Ressourcen

Förderung (mit Eigenanteilen): 1.360.000 €

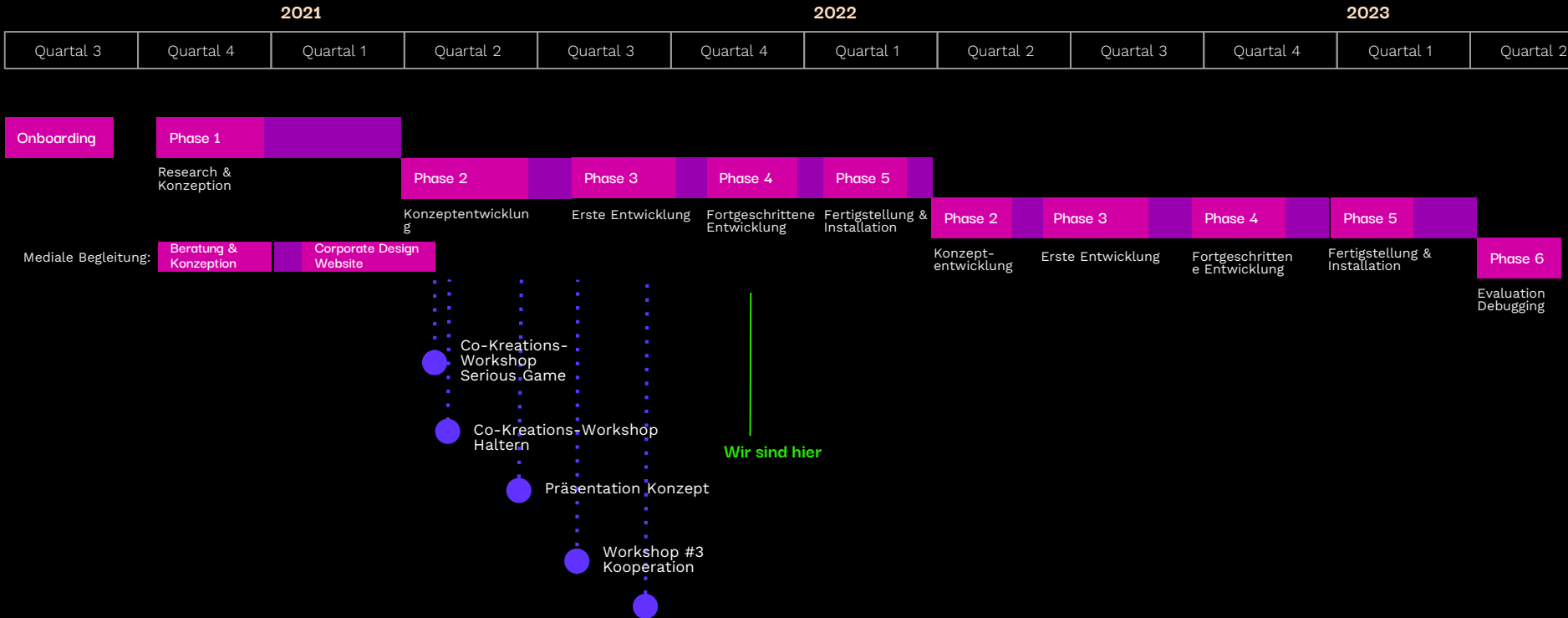


Gefördert im Programm Kultur Digital der Kulturstiftung des Bundes/von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien

1.d Wie: Ressourcen



Zeit mit Entwicklungsphasen und Meilensteinen



1.d Wie: Managing the Box

- Workshop-Reihe “Kultur der Digitalität”
- PÖ & Marketing, Mediale Begleitung
- Partizipation/Beirat/CoLab
- Dig. Anwendungen

The screenshot displays a comprehensive project management interface for 'Blackbox Archäologie'. The dashboard is organized into several columns, each representing a different project area:

- Projektmanagement...**: Contains tasks like 'Kooperationsvertrag Verbund', 'V-Server-Ablage... Blackbox überarbeiten', 'KFP: Budget für Blackbox Jam?', 'Koordination "Konkursverwaltung" Notion', 'Termin Blackbox meet #4 an PSG & Museum', 'Bewerbung Kulturlichter', 'Abschlussveranstaltung Planung starten', 'Beginn Volontariat Hahlem', 'Veröffentlichung Ausschreibung Volontariat Herne', and 'Blackbox.meet #4'.
- Partizipation / ...**: Includes 'Mitglieder im Beirat erfassen', 'Mitschancegebote aus Museen', 'Museumspädagogik Einblick für Beirat', 'Grabungen für Beirat', 'Museumsmaterial für den Beirat', 'Führung Beirat Stonehenge', 'Blackbox Jam Orgs 25.-27.3.21', 'Beginn Volontariat Hahlem', 'Führung Herne Fanstatische Tierwesen', and 'Blackbox.meet #4'.
- Digitale Anwen...**: Features 'MILESTONE 3', 'First Tests, Hahlem Digitale Anwendung', 'First Tests, Plattform (Serious) Game', 'MILESTONE 4', 'Serious Game, Feedback zur Entwicklung von Prototyp #2', 'Set-up Anwendungen: LWL-IT, DBM Datenschutz, Dokü & Veröffentlichung Code', and 'Koordination weiteres Vergleichen VR-Experience Hahlem'.
- Workshop-Reihe**: Lists 'Workshop #4', 'Workshop #5', 'Workshop #6', 'Nachbereitung WS #3 Kooperation', 'Workshop #2', 'Termin WS #3 20. & 21.10. rausenden an erw. PSG', 'Angebote einholen: Fotografien WS Koop. 20. & 21.10.', 'WS Koop. 20+21.10 Organisation', and 'Workshop #3'.
- Dokumentation**: Shows 'Workshop Dokumentation', 'Recherche Veröffentlichung Code mit Dokumentation als FOSS', and 'Glossar erstellen für Dokumentation'.
- Evaluation**: Contains 'Evaluation: Bereiche, Kontakte, Material zusammenbringen'.
- PÖ & Marketing**: Includes 'Infrastruktur Marketing anlegen' and 'Medienpiegel aktualisieren'.

Each task card provides details such as dates, status (e.g., 'Abgeschlossen', 'In Arbeit'), and links to relevant documents or external resources.

1.d Wie: Tools

Tools I	Tools II
<ul style="list-style-type: none">● Briefings● Jour Fixe: Daily, Weekly, Monthly Briefings● Workshops● Design-Sprints● Feedback & Testings● Blackbox Meet● Umfragen● Evaluationen● Vorträge● Dokumentation● Reports● Exkursionen● Hackathons● Game Jams	<ul style="list-style-type: none">● Kommunikation: Slack, Outlook, ViKos, Postcards, Blackmails● Kreativtools: Conceptboard, Miro, Mural● Task-Management: MeisterTask● Feedback/Testing: Whiteboards, Google Forms, Mentimeter● Wiki: Notion, Linktree● Cloud: Nextcloud, Google Drive

1.d Wie: Co-Creation mit Einbindung von Nutzer:innen

Februar 2021 **“Open Call”** Aufruf zur Bewerbung zur Mitwirkung im Projekt

- nicht vorausgesetzt: Affinität für Archäologie oder Naturwissenschaften
- wichtiger: Spaß an Teamarbeit, keine Angst vor ehrlichem **Feedback** zu geben und es ihnen nicht an Ideen mangelt.

ANSPRACHE

WIE... sprechen wir unsere Zielgruppe an?

"Open Call", Aufruf:

- Video? Youtube, Facebook, Instagram Stories, Insta-Challenge?
- Bezahlte Kampagne
- Pressemitteilung


Wie öffentlich?

Bewerbungsprozess:

- Frist setzen
- Bewerbungsschreiben oder -video, ("seid kreativ")
- Lebenslauf + Motivationsschreiben

Communities gezielt ansprechen:

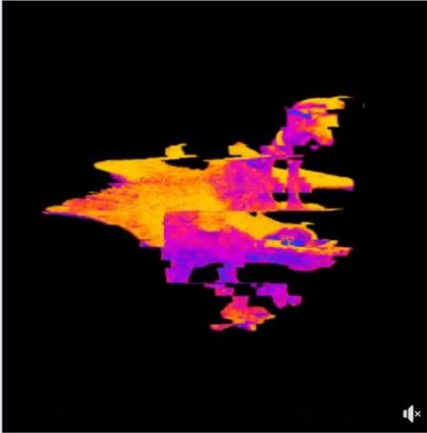
- Netzwerk nutzen (s. Ressourcen)



LWL-Museum für Archäologie, Westfälisches Landesmuseum Herne

Gepostet von Anika Ellwart · 21 Std. ·

Wir suchen interessierte **Design-Student*innen**, **angehende Lehrer*innen**, **Künstler*innen**, **Hobby-Archäolog*innen**, **Game-Enthusiast*innen**, **lebende Geschichtsbücher**, **Gestaltungswillige** und **Denkakrobaten** aller Couleur für die Entwicklung und Erprobung eines digitalen Serious Games und drei interaktiver Installationen für Museen. Gemeinsam mit dir, wollen wir die "Blackbox Archäologie" öffnen und in einem interdisziplinären Team, spielerisch & kreativ an neuen Formen d... **Mehr ansehen**



486 Erreichte Personen 53 Interaktionen **Kann nicht beworben werden**

Du und 14 weitere Personen 4 Mal geteilt

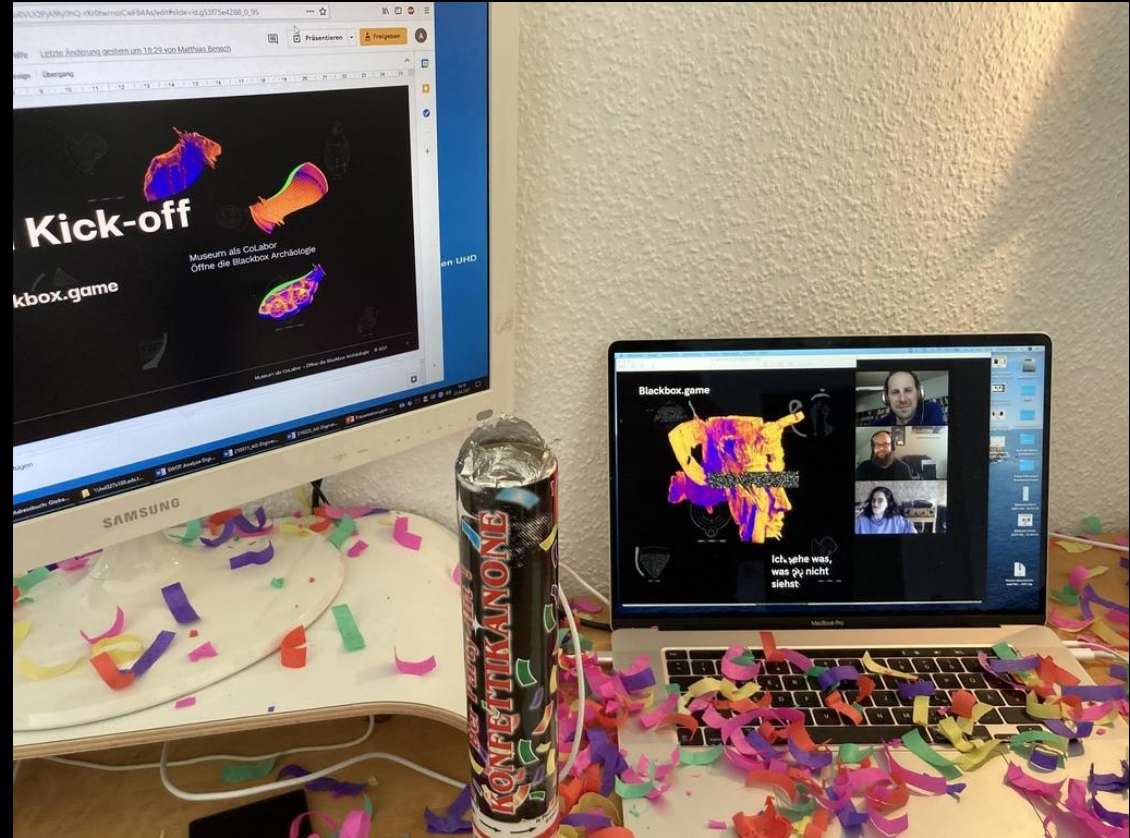
Gefällt mir **Komentieren** **Teilen**

Kommentiere als LWL-Museum für Archä...

1.d Wie: Co-Creation mit Einbindung von Nutzer:innen

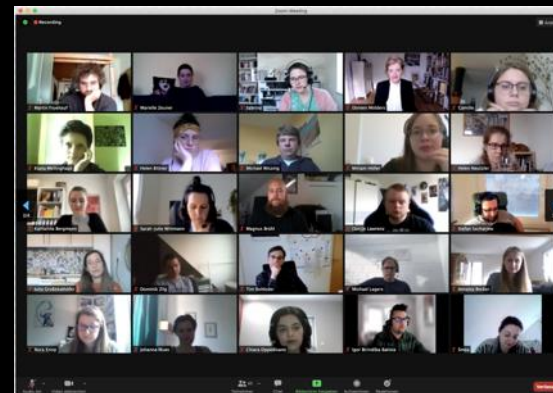
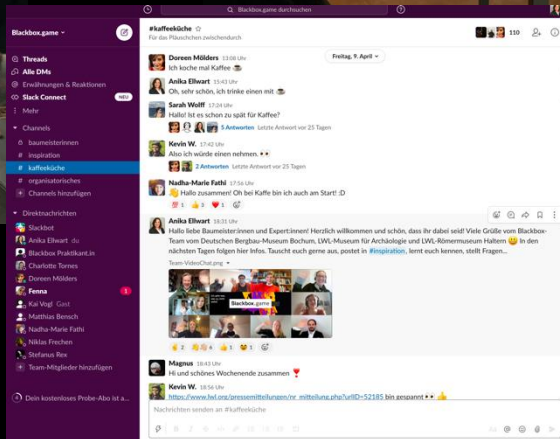
Gründung Nutzer:innen-Beirat. Wer hat uns gehört?

- 85 Personen haben sich bei uns beworben
- nach Sichtung Aufteilung in zwei Gruppen: **Expert:innen** und 15 handverlesene **Baumeister:innen**
- Kick-off im April 2021



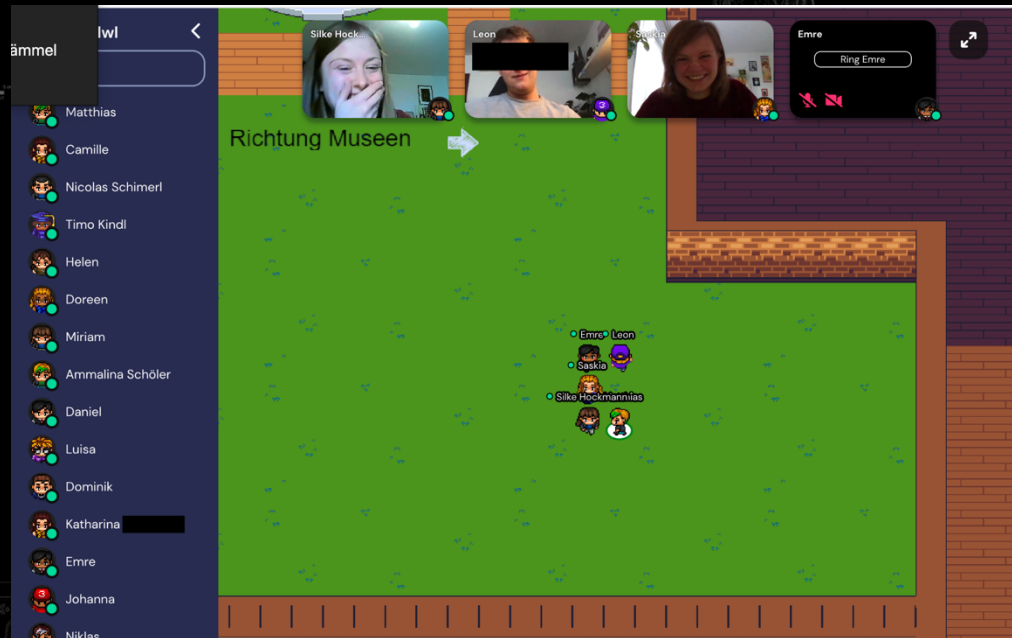
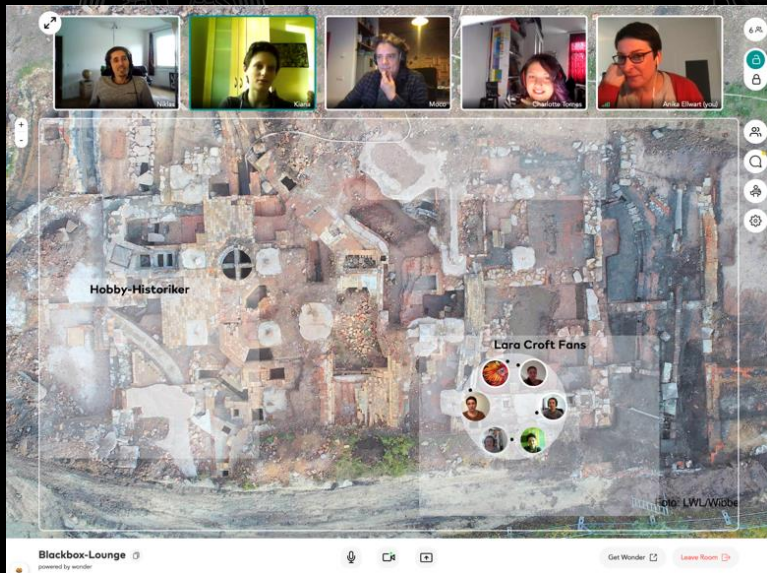
1.d Wie: Co-Creation mit Einbindung von Nutzer:innen

Abholen, Kennenlernen, Eintauchen, Erkunden...



1.d Wie: Co-Creation mit Einbindung von Nutzer:innen

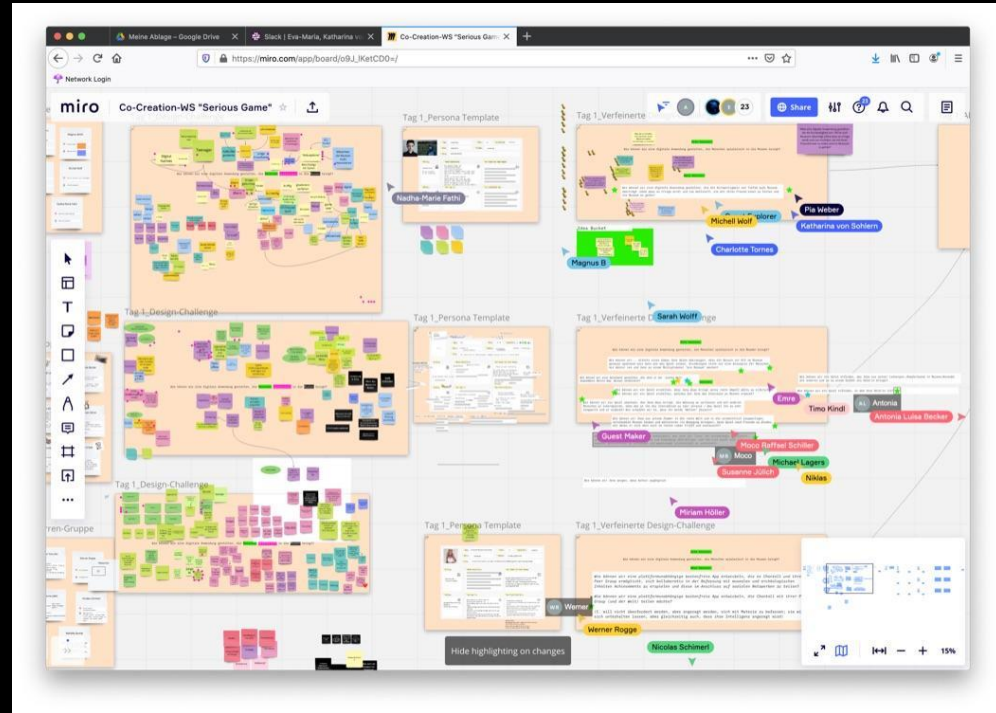
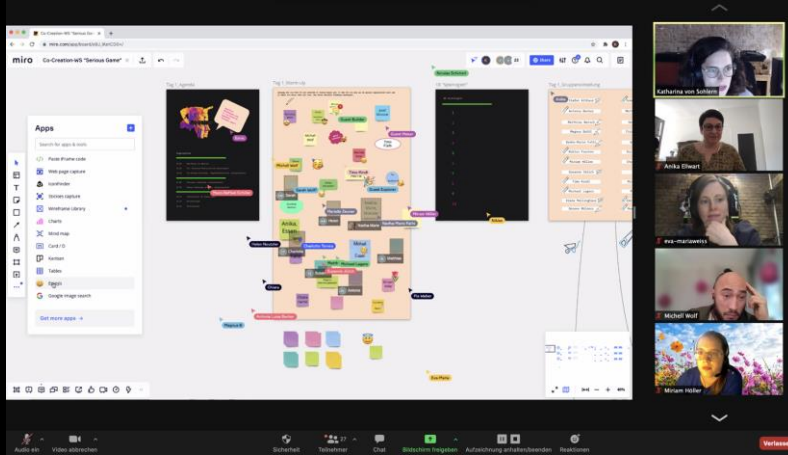
Kennenlernen mit Spatial Chats: wonder.me & gather.town



Es hat sichtlich Spaß gemacht... #digitalepizza

1.d Wie: Co-Creation mit Einbindung von Nutzer:innen

Co-kreative Entwicklung der digitalen Anwendungen in Workshops



1.d Wie: Designing the Box

Reflektion, Gestaltung & Verstetigung des partizipativen Arbeitens

3.1

Warum ist sie für unser Projekt und die Museumsarbeit generell wichtig?

3.2

Welche Maßnahmen und Formate setzen wir um und planen wir, um das Projekt partizipativ zu gestalten, besonders mit Blick auf den Beirat?

3.3

Wo stehen wir in unserer Planung momentan und wohin wollen wir mit einem aktiv teilhabenden Beirat über das Projekt Blackbox Archäologie hinaus gehen?

1.d Wie: Designing the Box

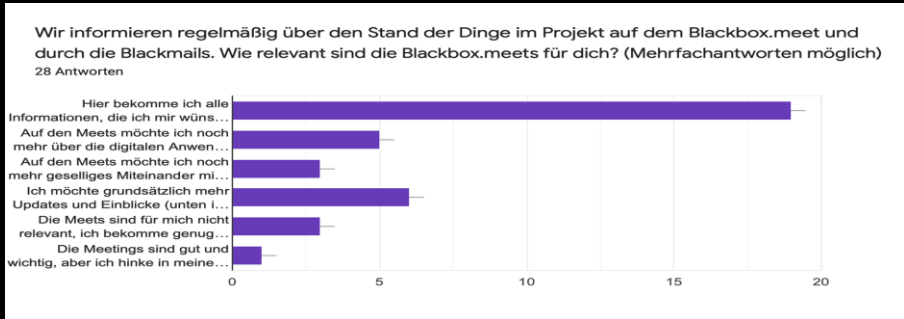
1. Umfragen

Umfrage Blackmail #3 - Designing The Box

Die Umfrage wird verlängert bis zum 13.9.

Welche Inhalte und Formate interessieren dich? (Mehrfachantworten möglich)

- Archäologische Grabungen
- Führungen
- Kreative Events (wie Game Jams, Hackathons usw.)
- Design-Thinking-Methodik
- Vorträge und Konferenzen
- Diskussionsrunden, Austausch & Vernetzung
- Technologien der Archäometrie (wie 3D-Scans & Photogrammetrie)
- Entwicklung von digitalen Anwendungen (3D-Grafik & -Animation, App-Entwicklung, Gamedesign etc.)
- Storytelling & Moodboards
- Museumsmaterial wie Kataloge & Publikationen
- Teambuilding & Geselliges
- Weitere...



1.d Wie: Designing the Box

2. Angebote

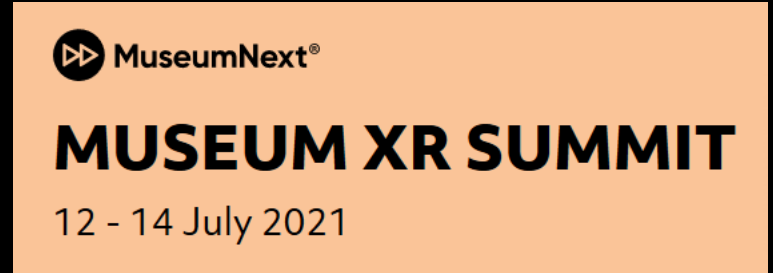


Prototypen Test: Wir holen uns euer Feedback und testen die Funktionsweisen der dig. Anwendungen

Virtuelle Führungen durch Ausstellungen



Teilnahme an arch. Ausgrabung
Römermuseum Haltern am See: Selbst
die archäologische Feldarbeit
kennnenlernen



Teilnahme an Online Konferenz:: An der wissenschaftlichen Debatte mitwirken, hier zu VR- und AR-Anwendungen im Museum

Sarah Wolff 17:30 Uhr

+++ Ran an die Schaufeln! 🤖 +++

Vom Römermuseum Haltern am See stehen diesen Sommer 2 Ausgrabungen an
Die 1. Grabung (August 2021): das Marschlager, hier geht es v.a. um Untersuchu
Die 2. Grabung (September/Oktober 2021... ggfs. länger): im Uferkastell, hier wi
An die medial Versierten unter Euch: bei der 2. Grabung kann auch in Absprache
werden (vielleicht auch direkt für Blackbox?)

1.d Wie: Designing the Box

3. Eigeninitiative

Frage nach Besucher:innen - wer kommt NICHT ins Museum? Bild des verstaubten Museum ist abschreckend
passt das Museum in meinen Kontext rein? ist es wichtig für mich oder für Menschen generell?
Problem Strukturen und Hierarchien im Museum, abwesende Mentalität gegenüber Innovationen, Problem für neue jüngere Zielgruppen
berücksichtige ALLE Perspektiven, nicht nur die wissenschaftliche

- mach das Museum laut (Party, Festival)
- mach das Museum zu einem sozialen, persönlichen Ort (Filmabend und Übernachten, Nachts im Museum)
- mach mit à la experimental Archäologie



Direktes Besucher-Feedback

- Feedback-Box
- öffentliche Pinnwand im Museum
- Discord / Forum

Live Erlebnis: Mitmachen, Ausprobieren, Erfahren, Entdecken
Hinter die Kulissen schauen
Kuratoren-Talks

Interaktivität

- Anordnung der Ausstellungsobjekte
- Objekte anfassen und bewegen
- eine Rolle einnehmen
- Verkleiden
- Den Ort erleben: Rollen miteinander in Kontakt bringen

★ Einblicke

Geschichte nachvollziehen
Wahrheitsgehalt
Aufklärung
Mitmachen
Zusammenhang
Aufbereitung
Selektieren (oder Selektion bekommen?)
Wahl haben

★ Rolle

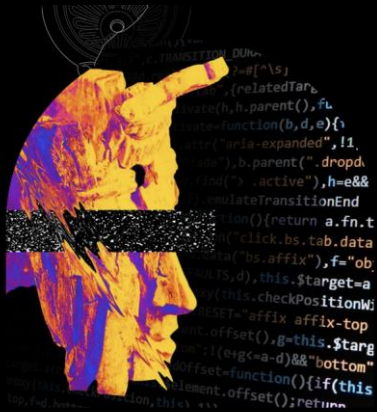
Konsumierend
Interagierend
Ermittelnd

★ Strukturen

Verschiedene Darreichungsformen
Interaktives und nicht-interaktives
Z.B. Minigames, Puzzle hunts,
"Zeitzeugen"

2. Dokumentation

- Blog
- Vlog
- Social Media
- Statusreport
- Protokolle
- Datenablage
- Abschlussdokumentation



Blackbox.blog #1 - First

steps

Für mich freigegeben > Blackbox

Name ↑	Eigentümer	Zuletzt geändert	Dateigröße
Beirat CoLab Partizipation	Anika Ellwart	29.07.2021 Anika Ellwart	–
Digitale Anwendungen	Anika Ellwart	26.08.2021 Anika Ellwart	–
DM & AE	Anika Ellwart	27.09.2021 Anika Ellwart	–
Medien	Anika Ellwart	28.05.2021 Anika Ellwart	–
PÖ & Marketing	Anika Ellwart	29.07.2021 Anika Ellwart	–
Projektdokumentation und -evaluation	Anika Ellwart	04.08.2021 Matthias Bensch	–
Projektmanagement & Verwaltung	Anika Ellwart	29.07.2021 Anika Ellwart	–
PSG	Anika Ellwart	29.07.2021 Anika Ellwart	–
Veranstaltungen extern	Anika Ellwart	29.07.2021 Anika Ellwart	–
Veranstaltungen intern	Anika Ellwart	29.07.2021 Anika Ellwart	–
Workshopreihe "Kultur der Digitalität"	Anika Ellwart	03.08.2021 Anika Ellwart	–
Dailies Blackbox	Anika Ellwart	14:19 Anika Ellwart	492 KB
Glossar	Laura Vormann	20.11.2021 Laura Vormann	2 KB
Hard & Soft Skills in der PSG	Nicolas Schimerl	22.11.2021 Anika Ellwart	7 KB

Blackbox

Details | Aktivitäten

Wer hat Zugriff?

A B C M P +18

Systemeigenschaften

Typ: Google Drive-Ordner
Eigentümer: Anika Ellwart
Geändert: 17.11.2021 von Anika Ellwart
Geöffnet: 20:04 von mir
Erstellt: 31.03.2021

Beschreibung hinzufügen

3. Potentiale & Herausforderungen

1. Potentiale

- User-Fokus
- Zielgruppe direkt in die Entwicklung miteinbezogen
- Rapid Response / Aktualität & gesellschaftliche Relevanz
- Ausbau digitaler Infrastruktur
- Medienkompetenz
- Entwicklung eines Mindsets “Kultur der Digitalität”
- Interdisziplinäre Zusammenarbeit / Kollaboration
- bilateraler Wissenstransfer
- Prozesshaft-reflexives Arbeiten, experimentell & laborhaft
- Multiperspektivität
- Feedback-Kultur = Audience Knowledge & Audience Development

3. Potentiale & Herausforderungen

2. Herausforderungen

- Inhaltliche Rahmenbedingungen (Narrative, wissenschaftliche Perspektive, Deutungshoheit, Kompetenzvermittlung)
- Organisatorische Rahmenbedingungen (Interdisziplinarität, Kooperation, Kollaboration, Corona, Ressourcenmanagement, Vergaben bei ergebnisoffener Arbeitsweise, Bereitstellung Tools)
- Technische Rahmenbedingungen (Native App/Web-App/Hybride App) & Medienwechsel (XR)
 - Usability, Accessibility (auch Altersbeschränkungen), Kosten-Nutzen-Aufwand, Sustainability/Maintenance, Funktionalität, Medienbrüche
- Transparenter Informationsfluss (“alle mitnehmen” und “bei der Stange halten”!); “bubble” durchbrechen
- Nachhaltigkeit (Prozessanalyse, Evaluation, Wirkungsmessung, User:innenanalyse)
- Wahrnehmung (“Bubble”, heraustreten aus dem bekannten Zusammenhang)



LWL-Museum für Archäologie

Westfälisches Landesmuseum Herne

Dr. Doreen Mölders

Europaplatz 1

44623 Herne

Tel.: 02323 94628-10

Mobil: 0160 98247241

doreen.moelders@lwl.org

www.lwl-landesmuseum-herne.de



Verbundprojekt "Museum als CoLabor"

LWL-Museum für Archäologie, LWL-Römermuseum

Haltern, Deutsches Bergbau-Museum

Projektleitung: Anika Ellwart

Europaplatz 1

44623 Herne

Tel.: 02323 94628-25

Mobil: 0151 51468205

[#BlackboxArchäologie](https://blackbox.game)

<https://blackbox.game>



Gefördert von der Kulturstiftung
des Bundes im Programm Kultur
Digital

Das LWL-Museum für Archäologie in den Sozialen
[Facebook](#) | [Blog](#) | [Twitter](#) | [Instagram](#) | [YouTube](#)