



**BUNDESVERBAND
MUSEUMSPÄDAGOGIK e.V.**



**REGIONALVERBAND
MUSEUMSPÄDAGOGIK
SÜDWEST e.V.**

**Fachtag Augmented und Virtual Reality in Museen
25.04.24 im Historischen Museum Frankfurt,
Sonnemann-Saal, 11-17 Uhr**

Ab 10 Uhr	Ankommen und Tagungsbüro geöffnet
11 Uhr	Begrüßung
11:15	<i>Welten verbinden. XR, MR und virtuelle Realitäten im Museum</i> , Dr. Christian Seitz, Digital Scout & IT Landesamt für Denkmalpflege Hessen, Christoph Röder, M.A. stellv. Direktor, Leiter Museum und Archäologischer Park, Digital-Kurator Archäologisches Landesmuseum Hessen–Keltenwelt am Glauberg, Anna Langgartner, M.A. Digital-Kuratorin Archäologisches Landesmuseum Hessen – Römerkastell Saalburg
Panel 1: Mehrwert in der Vermittlung, Prozesse, Audience development	
11:45	<i>Interaktion, Narration, Transformation: Was ein Besuch in Goethes virtuellem Wohnhaus leisten kann</i> , Alexander Methfessel, Kurator im Projekt GOETHE LIVE 3D, Klassik Stiftung Weimar, Querschnittsdirektion Digitale Transformation
12:05	<i>„Ach, das wusste ich ja gar nicht!“ Digitales Storytelling und verborgene Geschichte(n). Zwei Praxisbeispiele nah am Publikum</i> , Jorge Scholz, Stellv. Leitung Bildung und Vermittlung, Landesmuseen Schleswig-Holstein
12:25	<i>Berührt es mich? Virtual Reality und die Wirkung auf das Besuchserlebnis in Museen - eine Studie am Deutschen Auswandererhaus</i> , Astrid Bormann, Wissenschaftliche Mitarbeiterin / Museumspädagogik, Deutsches Auswandererhaus
12:50	Fragerunde
13:00	Mittagspause
Panel 2: Kooperationen und Expertise von außerhalb	
13:45	<i>Von Partnerschaft(en) und Partizipation. Wie immersive Erlebnisse in der Kultur entstehen können</i> , Prof. Olaf Hirschberg, Dekan Fachbereich Gestaltung, Hochschule Mainz
14:05	<i>Geschichte wird gemacht! Oder – programmiert? TimeRide, Mixed Reality und die Entstehung von Zeitreisen</i> , Jonas Mortsiefer, Public Historian bei Timeride
14:30	Fragerunde
Gallery walk und Kaffeepause	

Panel 3: Projektvorstellungen	
15:40	<i>VR im Lëtzebuerg City Museum: Herausforderungen und Chancen - a case study</i> , Anne Hoffmann, Kuratorin und Beauftragte für Digitales am Lëtzebuerg City Museum
16:00	<i>Mixed Reality im Senckenberg Naturmuseum? Möglichkeiten und Herausforderungen für die Vermittlung im Museum</i> , Kathrin Helsper, Wissenschaftliche Mitarbeiterin Bildung & Vermittlung, Senckenberg Naturmuseum Frankfurt
16:20	Fragerunde
16:30	Abschlussrunde Moderation Sophia Gröschke, Referentin digitale Transformation, Klassik Stiftung Weimar
17:00	Ende der Veranstaltung

Anwendungen, die beim Gallery Walk getestet werden können:

- Keltenwelt AR und VR– Eine Entdeckungsreise in die Zeit der Kelten am Glauberg vor 2400 Jahren, Keltenwelt am Glauberg
- Interaktion, Narration, Transformation: was ein Besuch in Goethes virtuellem Wohnhaus leisten kann, Klassik Stiftung Weimar
- AR und VR Angebote der Landesmuseen Schleswig-Holstein
- Timeride VR, Zusammenstellung verschiedener Timeride-Experiences
- Abenteuer Hanse, AR-Spiel in der Ausstellung des europäischen Hansemuseums Lübeck

Wer eine weitere Anwendung beim Gallery Walk vorstellen möchte, kann die entsprechenden Angaben bei der Anmeldung hinterlegen oder sich bei Katharina Griesshaber unter griesshaber@museumspraedagogik.org melden.

Eine gemeinsame Veranstaltung des Regionalverbands Museumspädagogik Südwest, der Fachgruppe Digitale Bildung und Vermittlung in Museen im Bundesverband Museumspädagogik und des Teams Digitale Vermittlung des Historischen Museums Frankfurt.

Die Teilnahme, Tagungsgetränke und ein Mittagssnack sind kostenlos.
Anmeldung bis 18.04.24 unter folgendem Link

<https://survey.lamapoll.de/Anmeldung-Fachtag-AR-VR-in-Museen/de>