

DMB Jahrestagung – Fachgruppe Archäologie, 11. Mai 2022

Designing the Box: Zusammenarbeit mit Zielgruppen



Verbundprojekt mit 3 Kooperationspartnern



LWL-Museum für Archäologie Herne -
Westfälisches Landesmuseum



LWL-Römermuseum Haltern am See



Deutsches Bergbau-Museum Bochum



...und einem *Digitalen Partner*



Designstudio NEEU Spaces GmbH, Berlin

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

Projektziele

1. Co-kreative & partizipative Entwicklung von digitalen Anwendungen für die drei beteiligten Museen
2. Etablierung partizipativer und co-creativer Entwicklungsprozesse unter Einbeziehung eines Bürger:innen-Beirats
3. Etablierung neuer Arbeitsweisen im Sinne einer *Kultur der Digitalität* mit Prozessen wie Kollaboration, agilem Management und Methoden aus dem User-centered-Design

Förderung (mit Eigenanteilen): 1.360.000

€



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

Personal: Interdisziplinäres Team mit flexiblen
Rollen und klaren Zuständigkeiten → agile Teams



Laufzeit: Jan 2020 – Dez 2023

User centered Design & Bürger:innen Beirat



Bürger:innen Beirat



Best Practise Beispiel Bürger:innen-Beirat

MAS in Jonge Handen

WER Museum aan de Stroom, Antwerpen

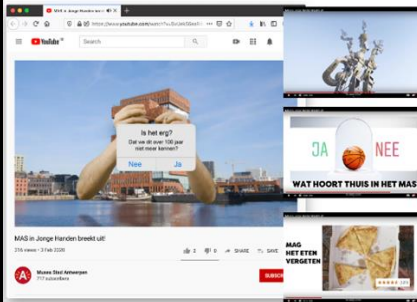
WAS eine Gruppe junger Freiwilliger (16-26 Jahre), die die Jugend von Antwerpen repräsentieren und als Partner, Co-Kuratoren und Ideengeber in die Museumsarbeit eingebunden sind

START 2011

ZIEL das Museum "zu verjüngen" und zu einem Ort der Identifikation für junge Antwerpener zu machen, zu einem "zweiten Zuhause"

WOW!

- 2018 setzte "MAS in Young Hands" eigenverantwortlich die Ausstellung "INSTINCT" um
- Silletto Award 2013
- das MAS würde zu einem Symbol für das "junge Antwerpen"



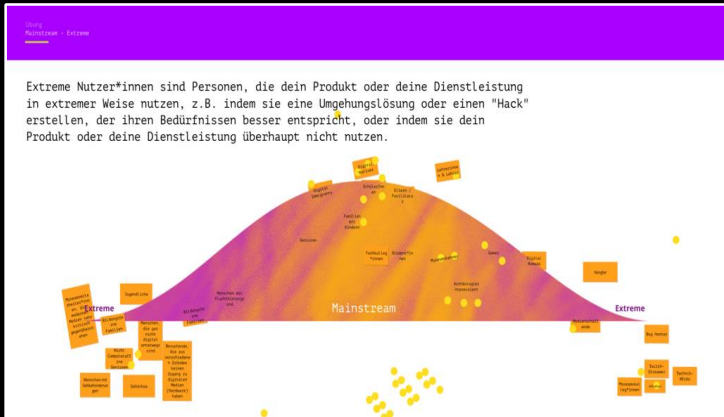
Interview mit Liene Conard, Koordinatorin und Leiterin von MAS in Jonge Handen

TEILNEHMER	„die Jugend von Antwerpen“, 16-26 Jahre, möglichst divers
ROLLEN	Aktive Mitwirkung in allen Bereichen der Museumsarbeit bis hin zum Kuratieren einer eigenen Ausstellung
ZIELE	1) die "Verjüngung" des MAS "We need to make museums more interesting for young people, not making young people interested in museums" (Franky Devos, Director of Vooruit arts centre in Ghent) 2) das MAS zu einem Treffpunkt, einem "zweiten Zuhause" für junge Antwerpener machen
RESSOURCEN	- acht Jahre lang wöchentliche persönliche Treffen im MAS - viel persönlicher Einsatz und Ansozioschkeit, auch abends, auch an Wochenende - Verankerung des "MAS i.J.H."-Teams in der Museumsarbeit - Mentoring für die Teilnehmenden - Stelie L. Conard - gratis Verpflegung bei den Treffen - Geld für die Anfahrt - Erlernen neuer Fähigkeiten: Einblicke in alle Bereiche der Museumsarbeit, weitere Workshops mit Künstler:innen etc - Zertifikat, MAS als Referenz für Bewerbungen - Freunde finden, Treffpunkt, (kultureller) Anschluss, Sprache Lernen
ZEITPLAN	wöchentliche Treffen Einbindung in alle Prozesse, Anstoßen von eigenen Projekten, große Selbstständigkeit
TREFFPUNKTE	- Museum als zweites Zuhause, „Open Space“ - Workshops und Unternehmungen
EVALUATION	- Viele Auszeichnungen für "MAS in Jonge Handen" - eigene kuratierte Ausstellung, Führungen, Veranstaltungen - das MAS als „Symbol der Jugend von Antwerpen“
ANWERBUNGSPROZESS	Bezahlte und gezielte ("targeted") Facebook-Kampagne, CVs und Motivationsschreiben, Bewerbungsgespräch
DEHNKRAFTSTOSSE	- "10 Gebote" für die Arbeit mit Jugendlichen - die Anwerbung einer heterogenen Teilnehmergruppe war mit einer bezahlten Kampagne + Erfordernissen (Lebenslauf) viel erfolgreicher als mit einem "Open Call" ohne Anforderungen an die Bewerber:innen - das Video zur Kampagne "MAS in Jonge Handen breekt uit!" war sehr erfolgreich und erzielte große Resonanz



MAS in Jonge Handen

Zielgruppen definieren Personas entwickeln



Extreme Nutzer*innen sind Personen, die dein Produkt oder deine Dienstleistung in extremer Weise nutzen, z.B. indem sie eine Umgehungslösung oder einen "Hack" erstellen, der ihren Bedürfnissen besser entspricht, oder indem sie dein Produkt oder deine Dienstleistung überhaupt nicht nutzen.

TEILNEHMENDE

WER... soll Teil des Beirats sein?

→ Anna und Michael

Gruppengröße: 12-15
überregionale Beteiligung möglich
deutschsprachig

Digital Natives

Archäologieinteressierte

(SchülerInnen in Testphase einbinden, nicht in den Beirat)

Personas entwickeln, die die Bedürfnisse der Nutzer*innen abbilden und die als Grundlage für die Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen dienen.

ZIELE

WARUM... möchten wir Museen partizipativ arbeiten?

Erweiterung / Wechsel der Perspektive: aus Sicht der NutzerInnen

Zielgruppen erweitern
für NutzerInnen attraktive Anwendungen kreieren

Erster Schritt zur Öffnung der Häuser

"Pilotprojekt"
Bereiche der Museen zeigen, die sonst nicht zugänglich sind

Personas entwickeln, die die Bedürfnisse der Nutzer*innen abbilden und die als Grundlage für die Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen dienen.

ROLLE

WAS... tut der Beirat?

Konzept- & Story-Entwicklung
Prototypen-Testen
Co-Kuratierung

punktuell: Blog-Beiträge verfassen, Dokumentation, für Interviews zur Verfügung stehen

Lust an gemeinschaftlichen Prozessen
Einverständnis Veröffentlichung Bild, Video, Wortbeiträge
Zugang zu digitalen Medien (für die Zusammenarbeit)

Kreativität
Neugierde, Offenheit
"Dranbleiben" am Prozess, Motivation

Personas entwickeln, die die Bedürfnisse der Nutzer*innen abbilden und die als Grundlage für die Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen dienen.

Personas entwickeln, die die Bedürfnisse der Nutzer*innen abbilden und die als Grundlage für die Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen dienen.

RESSOURCEN

WIE... groß ist der Umfang / Aufwand der Zusammenarbeit mit dem Beirat?

Personen	Zeit	Materialien
12-15 Personen	1-2 Stunden pro Woche	1-2 Stunden pro Woche
12-15 Personen	1-2 Stunden pro Woche	1-2 Stunden pro Woche
12-15 Personen	1-2 Stunden pro Woche	1-2 Stunden pro Woche

Personas entwickeln, die die Bedürfnisse der Nutzer*innen abbilden und die als Grundlage für die Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen dienen.

Personas entwickeln, die die Bedürfnisse der Nutzer*innen abbilden und die als Grundlage für die Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen dienen.

ZEITPLAN

WANN... und in welchen Abständen kommt der Beirat zusammen?

Die Museen können möglicherweise zusätzliche Exkursions-Angebote machen

Personas entwickeln, die die Bedürfnisse der Nutzer*innen abbilden und die als Grundlage für die Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen dienen.

TREFFPUNKTE

WO... treffen sich Beirat und Projektsteuerungsgruppe?

- Slack?
- Zoom / Whereby/Conceptboard für Workshops
- Workshops vor Ort

neue Formate ausprobieren: Mozilla Hub, Snap Oh Yay

- Figma für Testing
- Tests vor Ort mit AR/VR

für die projektinterne Kommunikation:
Umfrage im Beirat, welche Kanäle sie nutzen und diese dann verwenden
(Kanäle verwenden, auf denen die Teilnehmenden ohnehin unterwegs sind)

Personas entwickeln, die die Bedürfnisse der Nutzer*innen abbilden und die als Grundlage für die Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen dienen.

Personas entwickeln, die die Bedürfnisse der Nutzer*innen abbilden und die als Grundlage für die Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen dienen.

Aufruf zur Partizipation und Bewerbung

 **LWL-Museum für Archäologie, Westfälisches Landesmuseum Herne**
4. März · 🌐

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 der Partizipation, des Erlebens und Lernens im und außerhalb des Museums forschen. Mehr Informationen zum Projekt und zur Beteiligung findest du unter www.blackbox.game. Und scheue dich nicht uns zu schreiben oder anzurufen, falls du Fragen hast. Wir freuen uns auf deine Bewerbung und auf dich!

[Kulturstiftung des BundesLWL-Museum für Archäologie, Westfälisches Landesmuseum Herne](#), [LWL-Römermuseum Haltern am See](#), [Deutsches Bergbau-Museum Bochum](#) [Unterirdisch](#) [#BlackBoxArchäologie](#) [#BlackboxGame](#) [#KulturderDigitalität](#) [#Partizipation](#) [#digkv](#) [#ZukunftMuseum](#) [#KulturDigital](#) [#IchSeheWasWasDuNichtSiehst](#)

Wo wohnst du? (Ort oder Postleitzahl):

Nenne ein weitläufig bekanntes Ereignis aus deinem Geburtsjahr:

Steve Jobs und Steve Wozniak gründen in Palo Alto die Firma "Apple"

Was macht für dich ein Spiel spannend?

Und wie lautet deine Antwort auf diese Frage?:

Welche Bewerbungsfrage würdest du dir selbst stellen?:

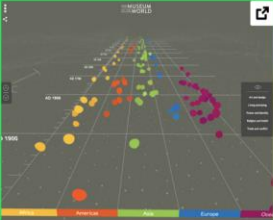


Hätten sie gerne eine Zeitmaschine?

THINGS & OBJECTS

Ein Spiel muss für mich knifflig sein und mir Rätsel stellen. Eine schöne und ungewöhnliche Grafik spricht mich an. Es sollte nicht zu leicht sein. Ich muss an einigen Dingen scheitern und mich merkfach an Lösungen versuchen können. Es muss mich in dem Bann ziehen, damit ich dranbleibe.

Ja, und ich würde damit in die Zukunft reisen. Ganz ungewöhnlich für eine Archäologin, aber zurzeit interessiert mich die Zukunft, um zu sehen, was wir aus der Gegenwart gemacht haben.

Ich wünsche uns allen viel Erfolg und Spaß bei der gemeinsamen Kreation digitaler Anwendungen online und in den Museen. Ich freue mich über das große Interesse und auf das Kennenlernen!



Gründung Bürger:innen Beirat

Was ist alles in der Box für Baumeister:innen?

- Vier Workshops
- Mehrere Prototypen-Tests
- Vier gemeinsame Exkursionen
- Jahreskarten für die beteiligten Museen
- Teilnahme an ausgewählten Museumsveranstaltungen (je nach Auslastung)
- Museumsmaterial, wie Kataloge & Publikationen (nach Verfügbarkeit)
- Teilnahme an Ausgrabungen (nach Interesse und Möglichkeit)
- Ehrenamtsbescheinigung

Und für Expert:innen?

- Mehrere Prototypen-Tests, zum Teil "Remote" oder über Online-Umfragen)
- Museumsmaterial, wie Kataloge & Publikationen (nach Verfügbarkeit)
- Ein Blick hinter die Kulissen der Spielentwicklung
- Teilnahme an ausgewählten Museumsveranstaltungen (je nach Auslastung)



Blackbox.game: Fängt super an!

Blackbox.game



Geschichte und Archäologie fand ich schon immer spannend und das mit Computerspielen zu verbinden ist das I-Tüpfelchen.

Ich denke das wird was Großartiges und hat viel Potential :)

Ich sehe was, was du nicht siehst

Komm, öffne mit uns die Blackbox!

Egal, was du studierst oder beruflich machst. Wenn du Interesse hast, dich an der Entwicklung eines digitalen Serious Games und drei interaktiven Installationen zu beteiligen, bewirb dich bei unserem Projekt Blackbox.game.

Gemeinsam möchten wir partizipativ und mit digitalen Mitteln lange für die Öffentlichkeit verschlossene Räume des archäologischen Arbeitens öffnen.

Eine Affinität für Archäologie oder Naturwissenschaften im Allgemeinen schadet nicht, ist aber kein Muss. Viel wichtiger ist uns, dass es dir Spaß macht im Team zu arbeiten. Auch, dass du keine Angst davor hast ehrliches Feedback zu geben. Und natürlich, dass es dir an Ideen nie mangelt.

*Das Team besteht ausschließlich aus sehr netten Menschen.

Ich möchte gerne dabei helfen, die Archäologie für die breite Masse zugänglicher und spannender zu machen.

Danke für die kreativen Fragen!

Was steckt für dich drin?

TL;dr
Etwas, und eine Ehrenamtsbescheinigung.
Eigentlich ein Angebot, das man gar nicht ablehnen kann.

En Detail:

Du wirst an vier Workshops teilnehmen. In diesen eintägigen Workshops, verteilt über ein halbes Jahr, werden wir Schritt für Schritt das Spiel und die Anwendungen konzipieren, gestalten und testen. Manche davon werden online stattfinden, die meisten hoffentlich vor Ort in Hallertau, Herne oder Bochum.

kann es kaum erwarten, was aus dem Projekt wird...

Co-Creation Workshops



Conceptboard/Miro



Tag 1 - Verfeinerte Design-Challenge

Wie wir es schaffen, LOU auf unser neues Museum-Game aufmerksam zu machen?

Wie können wir eine digitale Anwendung gestalten, die Menschen spielerisch in die Museen bringt?

Wie schaffen wir es Lou einen Mehrwert eines Museumsbesuchs zu vermitteln?

Wie eine digitale Anwendung gestalten, die die Kurzweiligkeit von TikTok aufs Museum überträgt (ohne dass es Cringe wird) und Lou motiviert, sie mit ihren Freund:innen zu teilen und ins Museum zu gehen?

Wie Lou mit seinem Game zu motivieren und inspirieren, dass er ins Museum gehen möchte?

Wie Lou animieren, die Spiel mit Freund:innen zu teilen?

Wie können wir eine digitale Anwendung gestalten, die die Kurzweiligkeit von TikTok aufs Museum überträgt (ohne dass es Cringe wird) und Lou motiviert, sie mit ihren Freund:innen zu teilen und ins Museum zu gehen?

Wie die Kurzweiligkeit von TikTok auf Museum übertragen (ohne dass es Cringe wird)?

Wie die Spielbarkeit so sein, dass Lou freiwillig ins Museum kommt?

Wohin_Version

Idea Bucket

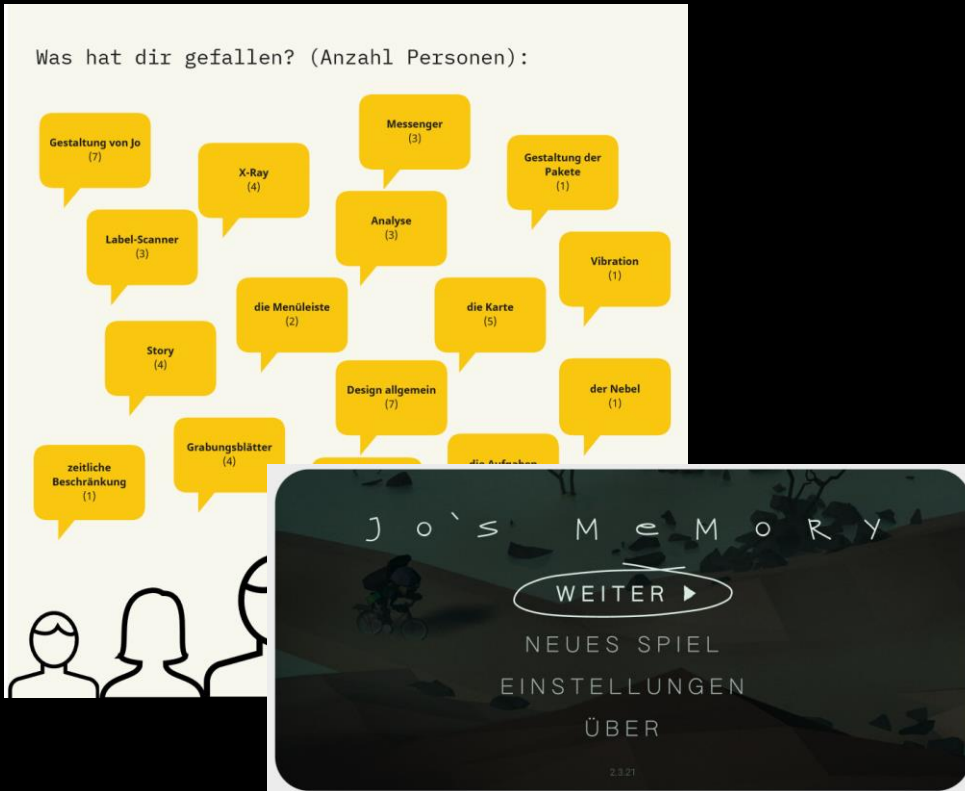
Wie die Spielbarkeit so sein, dass Lou freiwillig ins Museum kommt?

Wie die Spielbarkeit so sein, dass Lou freiwillig ins Museum kommt?



analog

Prototyp Testing & Feedback

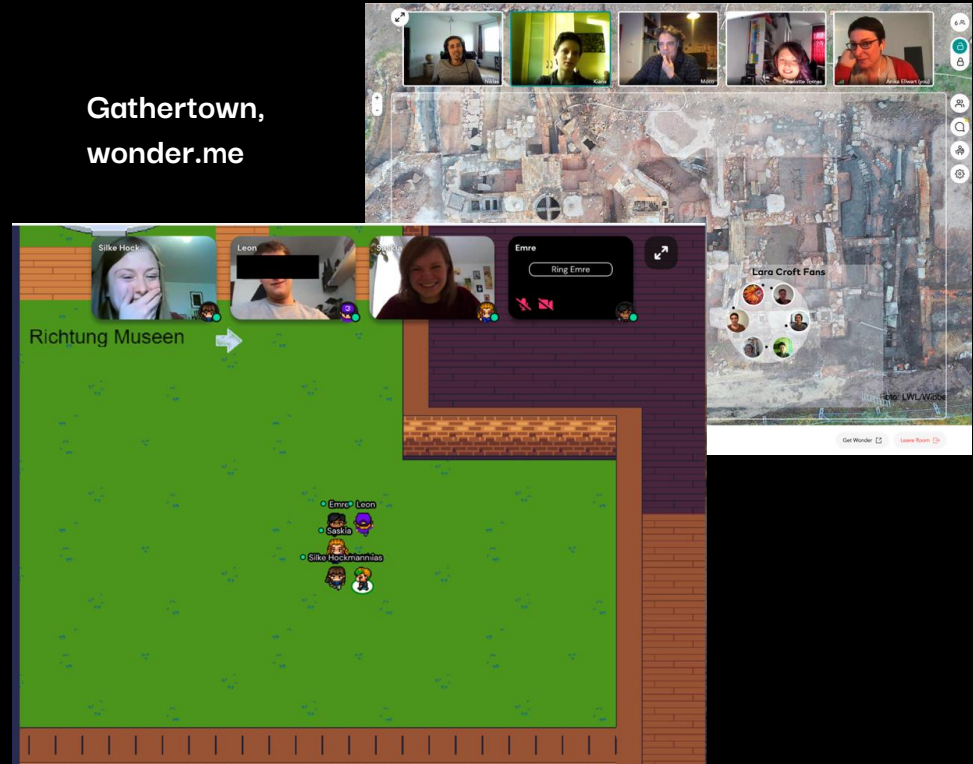


Kommunikation

Blackbox.meets, Zoom



Gathertown,
wonder.me



Blackbox.game

- Threads
- Alle DMs
- Erwähnungen & Reakti...
- Slack Connect **NEU**
- Mehr
- Channels
 - baumeisterinnen
 - # inspiration
 - # kaffeeküche
 - organisatorisches
 - Channels hinzufügen
- Direktnachrichten
 - Slackbot
 - Doreen Mölders du
 - Anina Engelhardt
 - Barbara von Campe
 - Eva-Maria
 - Franziska Weber
 - Jens Ciecor
 - Kevin W.
 - Nele Laumann
 - Niklas Frechen
 - Sara Quaggio
 - Team-Mitglieder hinz...
- Dein kostenloses Prob...

#kaffeeküche ☆
Für das Pläuschchen zwischendurch 106



Anika Ellwart 09:30 Uhr
Dann ging es in Gruppenarbeit an die Definition der Design-Challenge. Die Teams erstel Personan (Modelle, die Personen einer Zielgruppe in ihren Merkmalen charakterisieren), Zielgruppen des Spiels zu spezifizieren. Anhand dieser konkreteren Vorstellungen der N wurde dann die Design-Challenge verfeinert



Anika Ellwart 09:39 Uhr
Die Ergebnisse der drei Gruppen wurden dann im Plenum präsentiert. Wie ihr auf dem S schaft wurde motiviert und kreativ gearbeitet und bereits konkrete Ideen und Ansätze an

Hallo zusammen! Probieren wir Slack aus für... ×

Kommunikation

Slack & Blackmails

Blackmail #4, 25. Oktober 2021

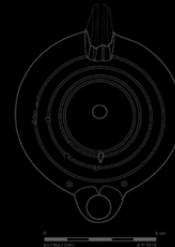
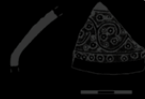
Update aus der Blackbox: Designing The Box, Blackbox.Jam, Vlog & Prototyp #1 Serious Game



NEEU LWL Kultur Museum als CoLabor – Öffne die Blackbox Archäologie © 2021



Designing the Box

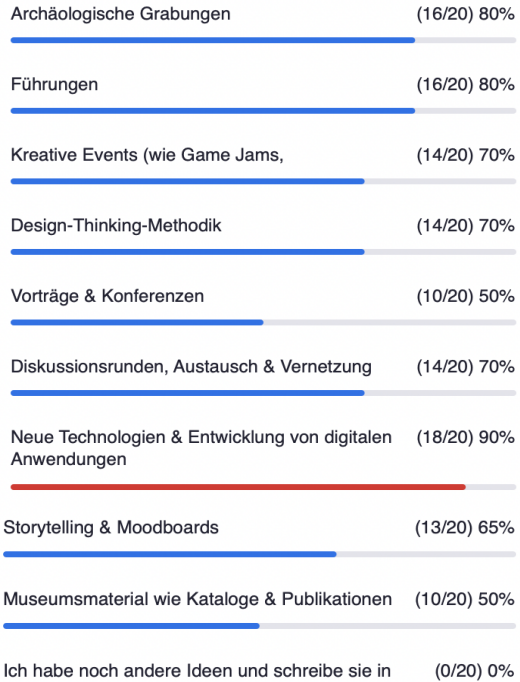


Einblick, Teilnahme und Teilhabe



Interne Umfrage & Feedback

1. Welche Inhalte und Formate interessieren dich? (Mehrfachauswahl)

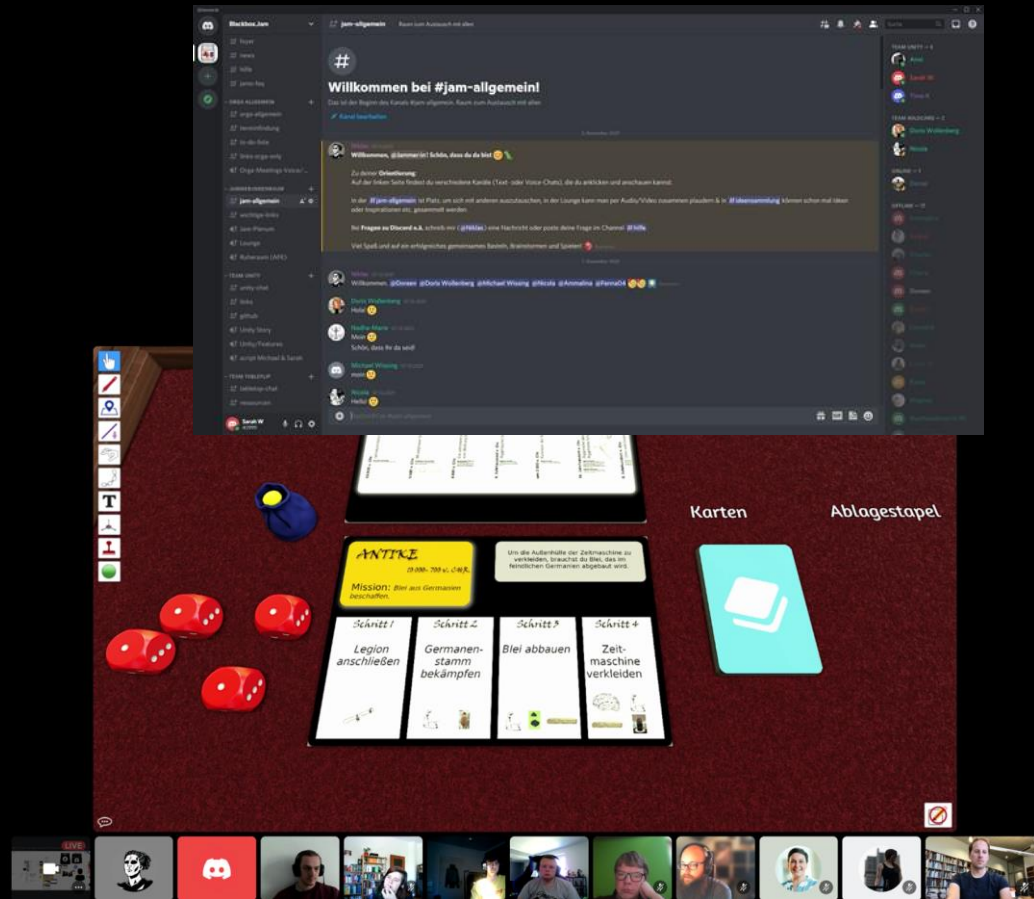


Was denkt ihr über die Angebote, die dem Beirat regelmäßig vorgestellt werden? Erhaltet ihr darüber die Informationen über die Projektarbeit, die Arbeit in der Entwicklung und über Museumsarbeit allgemein? Braucht ihr/wünscht ihr euch weitere Einblicke in die Arbeit, Abläufe und Tools?

Zur Kommunikation bei "Blackbox Archäologie!" – wie gut funktioniert Slack für dich?
28 Antworten

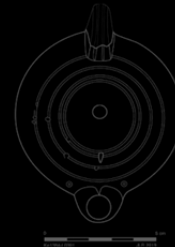
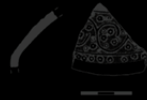


Eigeninitiative fördern: Blackbox Game Jam





Learnings



Zusammenarbeit mit Zielgruppen

- Nutzer:innen in jeden Schritt des Prozesses einbeziehen
- Ressourcen für den Prozess einsetzen
- Transparenz als Grundsatz
- Über das eigene Projekt hinaus denken
- Multiperspektivität zulassen
- Kommunikation auf Zielgruppe zuschneiden
- Ausprobieren und Nachjustieren
- **People over Process**

Vielen Dank!

LWL-Museum für Archäologie

Westfälisches Landesmuseum Herne

Sarah Wolff, Wiss. Volontärin Blackbox Archäologie

Europaplatz 1 , 44623 Herne

Tel.: 02323 94628-25

sarah.wolff

