

Purpose-Entwicklung und rollenbasiertes Arbeiten

Stammtisch „Agiles Museumsmanagement“
19. Januar 2024, Dr. Doreen Mölders



- **Einrichtung der LWL-Archäologie in Westfalen**
- **Eröffnung 27. März 2003**
- Dauerausstellung auf 3000 qm, Forschungslabor, Sonderausstellungen von 100-1200 qm, GrabungsCamp (seit 2015)
- Veranstaltungssaal für 180 Personen mit moderner Streaming-Technik
- Kino mit 66 Sitzplätzen
- 2 Museumspädagogische Räume
- Mehr als 100 Programme analoger und digitaler Vermittlung
- Publikums-Monitoring
- 20.000 (Pandemie) bis 120.000 Besuche pro Jahr
- 20 VZE von EG 4 bis EG 15 + derzeit 4 Projektstellen



- Einrichtung der LWL-Archäologie in Westfalen
- Eröffnung 27. März 2003
- **Dauerausstellung auf 3000 qm**, Forschungslabor, Sonderausstellungen von 100-1200 qm, GrabungsCamp (seit 2015)
- Veranstaltungssaal für 180 Personen mit moderner Streaming-Technik
- Kino mit 66 Sitzplätzen
- 2 Museumspädagogische Räume
- Mehr als 100 Programme analoger und digitaler Vermittlung
- Publikums-Monitoring
- 20.000 (Pandemie) bis 120.000 Besuche pro Jahr
- 20 VZE von EG 4 bis EG 15 + derzeit 4 Projektstellen



- Einrichtung der LWL-Archäologie in Westfalen
- Eröffnung 27. März 2003
- Dauerausstellung auf 3000 qm, **Forschungslabor**, Sonderausstellungen von 100-1200 qm, GrabungsCamp (seit 2015)
- Veranstaltungssaal für 180 Personen mit moderner Streaming-Technik
- Kino mit 66 Sitzplätzen
- 2 Museumspädagogische Räume
- Mehr als 100 Programme analoger und digitaler Vermittlung
- Publikums-Monitoring
- 20.000 (Pandemie) bis 120.000 Besuche pro Jahr
- 20 VZE von EG 4 bis EG 15 + derzeit 4 Projektstellen



- Einrichtung der LWL-Archäologie in Westfalen
- Eröffnung 27. März 2003
- Dauerausstellung auf 3000 qm, Forschungslabor, Sonderausstellungen von 100-1200 qm, **GrabungsCamp (seit 2015)**
- Veranstaltungssaal für 180 Personen mit moderner Streaming-Technik
- Kino mit 66 Sitzplätzen
- 2 Museumspädagogische Räume
- Mehr als 100 Programme analoger und digitaler Vermittlung
- Publikums-Monitoring
- 20.000 (Pandemie) bis 120.000 Besuche pro Jahr
- 20 VZE von EG 4 bis EG 15 + derzeit 4 Projektstellen



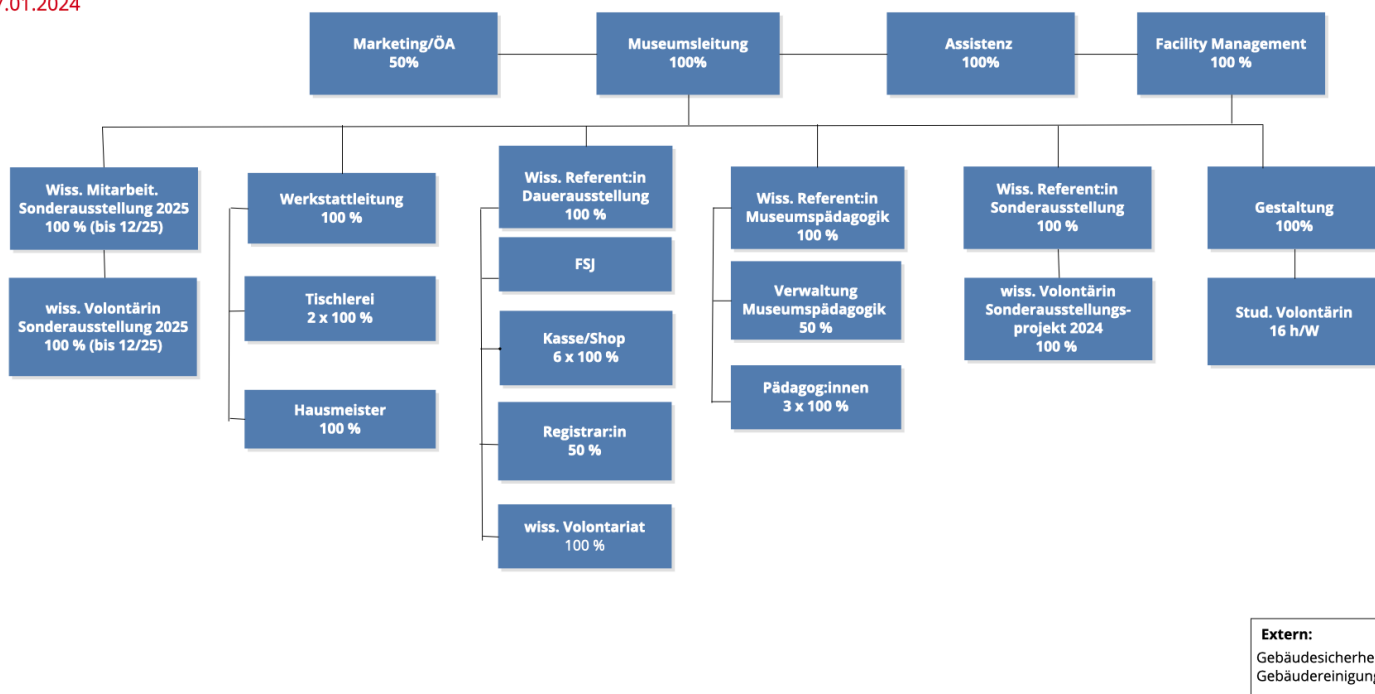
- Einrichtung der LWL-Archäologie in Westfalen
- Eröffnung 27. März 2003
- Dauerausstellung auf 3000 qm, Forschungslabor, **Sonderausstellungen** von 100-1200 qm, GrabungsCamp (seit 2015)
- Veranstaltungssaal für 180 Personen mit moderner Streaming-Technik
- Kino mit 66 Sitzplätzen
- 2 Museumspädagogische Räume
- Mehr als 100 Programme analoger und digitaler Vermittlung
- Publikums-Monitoring
- 20.000 (Pandemie) bis 120.000 Besuche pro Jahr
- 20 VZE von EG 4 bis EG 15 + derzeit 4 Projektstellen



- Einrichtung der LWL-Archäologie in Westfalen
- Eröffnung 27. März 2003
- Dauerausstellung auf 3000 qm, Forschungslabor, Sonderausstellungen von 100-1200 qm, GrabungsCamp (seit 2015)
- Veranstaltungssaal für 180 Personen mit moderner Streaming-Technik
- Kino mit 66 Sitzplätzen
- 2 Museumspädagogische Räume
- **Mehr als 100 Programme analoger und digitaler Vermittlung**
- Publikums-Monitoring
- 20.000 (Pandemie) bis 120.000 Besuche pro Jahr
- 20 VZE von EG 4 bis EG 15 + derzeit 4 Projektstellen



17.01.2024



Befristete und kurzfristig beschäftigte Mitarbeitende:

Über große Sonderausstellungs- und Drittmittelprojekte werden regelmäßig wissenschaftliche und studentische Volontär:innen, Projektmanager:innen insbesondere für Digitalprojekte, wissenschaftliche Kurator:innen für Sonderausstellungen befristet angestellt. Außerdem sind am Museum ehrenamtliche Mitarbeiter:innen und schulische sowie studentische Praktikant:innen beschäftigt.

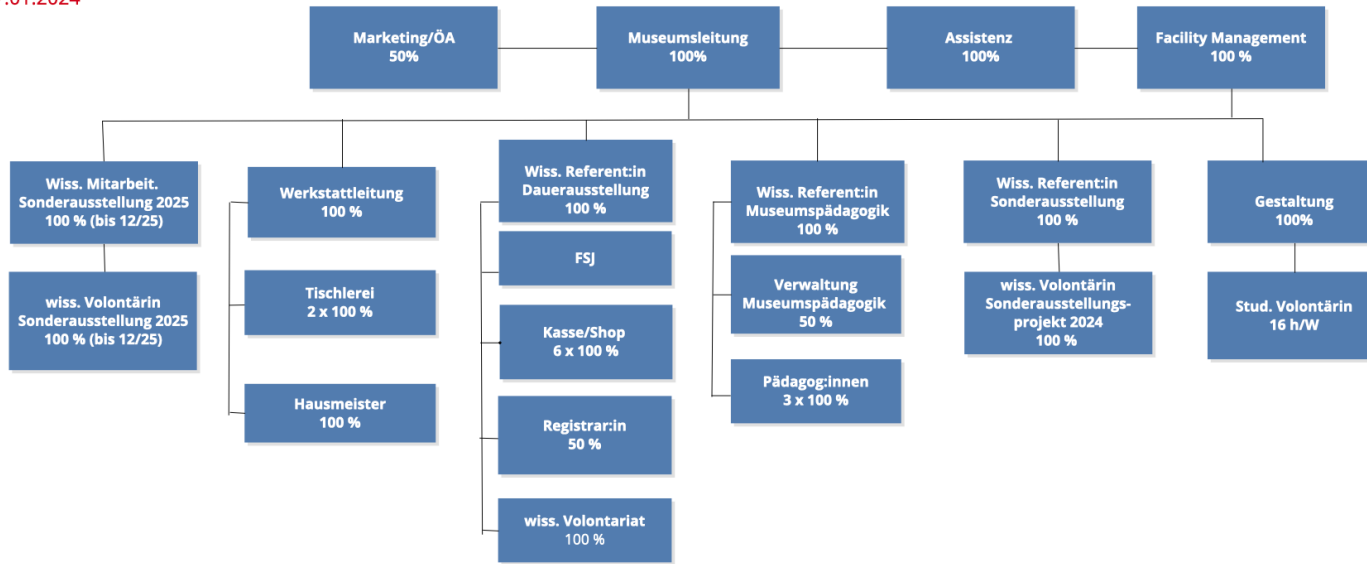
Zentrale Dienste:

Die Zentrale in Münster unterstützt das Museum in den Bereichen Verwaltung, Restaurierung, Objekteinrichtung, Objektfotografie, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Datenmanagement, Bibliothek und wissenschaftliche Recherche.

- Einrichtung der LWL-Archäologie in Westfalen
- Eröffnung 27. März 2003
- Dauerausstellung auf 3000 qm, Forschungslabor, Sonderausstellungen von 100-1200 qm, GrabungsCamp (seit 2015)
- Veranstaltungssaal für 180 Personen mit moderner Streaming-Technik
- Kino mit 66 Sitzplätzen
- 2 Museumspädagogische Räume
- Mehr als 100 Programme analoger und digitaler Vermittlung
- Publikums-Monitoring
- 20.000 (Pandemie) bis 120.000 Besuche pro Jahr
- **20 VZE von EG 4 bis EG 15 + Projektstellen + Anteile Verwaltung LWL-Archäologie**



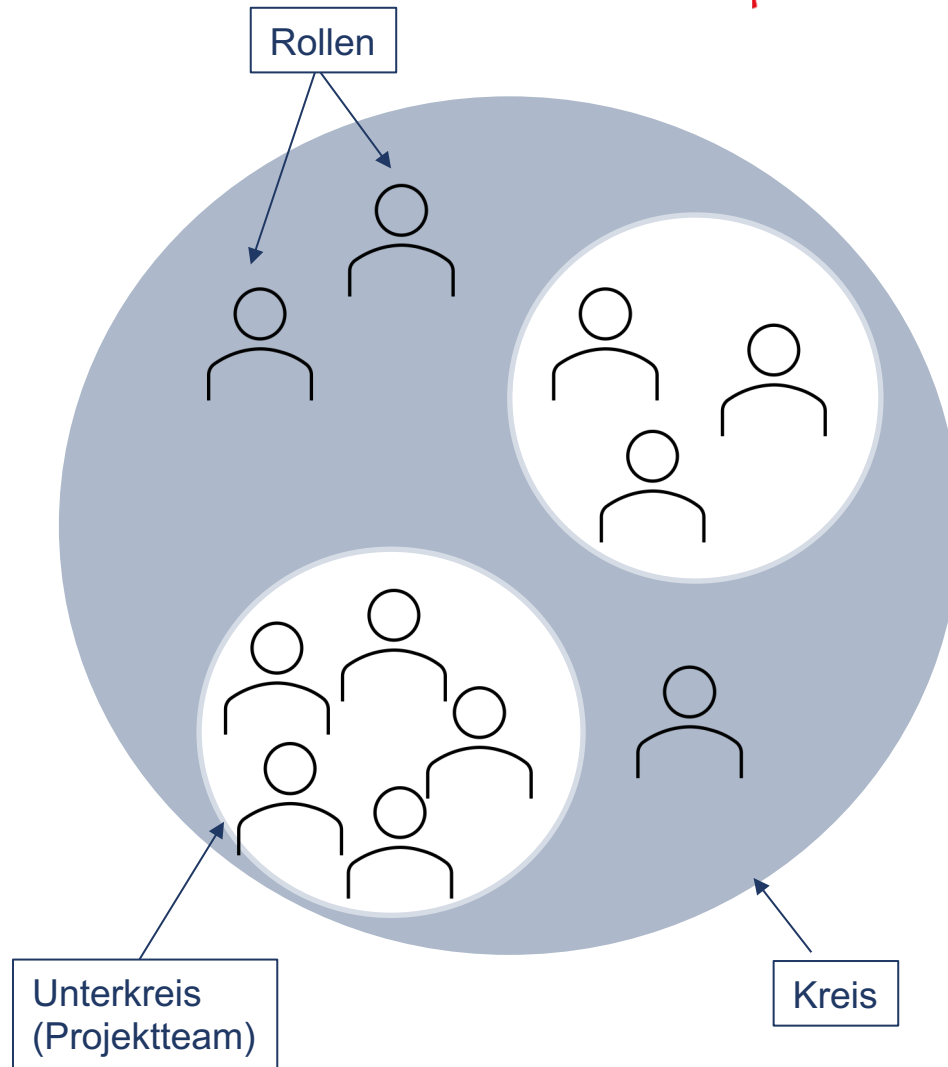
17.01.2024



Extern:
Gebäudesicherheit
Gebäudereinigung

Befristete und kurzfristig beschäftigte Mitarbeitende:
Über große Sonderausstellungs- und Drittmittelprojekte werden regelmäßig wissenschaftliche und studentische Volontär:innen, Projektmanager:innen insbesondere für Digitalprojekte, wissenschaftliche Kurator:innen für Sonderausstellungen befristet angestellt. Außerdem sind am Museum ehrenamtliche Mitarbeiter:innen und schulische sowie studentische Praktikant:innen beschäftigt.

Zentrale Dienste:
Die Zentrale in Münster unterstützt das Museum in den Bereichen Verwaltung, Restaurierung, Objekteinrichtung, Objektfotografie, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Datenmanagement, Bibliothek und wissenschaftliche Recherche.



Hierarchie (Organigramm) vs. Holokratie (Rollen)



© LWL-Museum für Archäologie | Doreen Mölders



© LWL-Museum für Archäologie | Doreen Mölders

Strategietag im März 2019 mit dem gesamten Team des LWL-MAK: Unser Museum der Zukunft



Regeln für die agilen Teams:

- 1 Treffen pro Quartal
- 1-3 Maßnahmen pro Jahr => Besprechung im Team JF
- 1 Strategietag in 5 Jahren
- Ziele SMART formulieren
- Entscheidungen im Konsentprinzip
- Workshops mit externen Workshopleiter:innen
- neue Methoden ausprobieren/Experimentieren erwünscht
- Budget mit Eigenverantwortung

© LWL-Museum für Archäologie | Doreen Mölders

Gründung 5 agiler Querschnittteams als Ergebnis des Strategietags: Unser Museum der Zukunft



Agiles Projektmanagement

A-daptation, ist die Fähigkeit, sich anzupassen

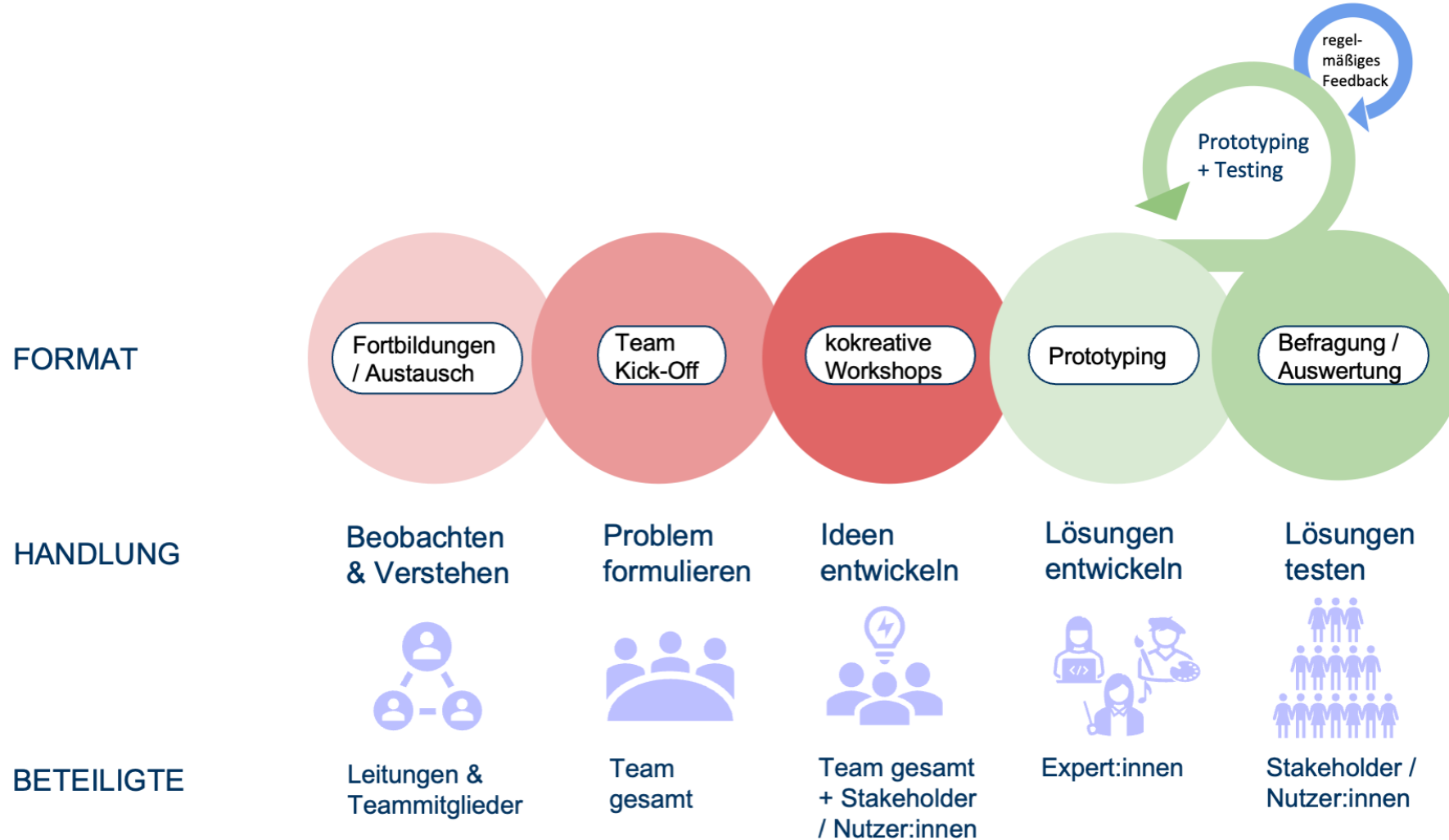
G-oal attainment, ist die Fähigkeit, das Ziel nicht aus den Augen zu lassen

I-ntegration, ist die Fähigkeit, die agilen Elemente der Organisation zusammenzuhalten

L-atency, ist die Fähigkeit, das agile Konzept aufrecht zu erhalten

Grundlagen agilen Arbeitens

- Selbstorganisierte Teams
- Teams mit unterschiedlichen Rollen und Verantwortlichkeiten
- Ziel- (Purpose/Warum) und Aufgabendefinition
- Multidisziplinarität / verschiedene Expertisen
- Wissenstransfer durch kollaboratives und ko-kreatives Arbeiten
- Arbeiten im Design Thinking-Prozess
- Meeting-Konzept: Daily/Weekly/Sprints (für To dos und Aufgabenverteilung), Review nach Sprint (Stand der Dinge), regelmäßige Retrospektiven (Hindernisse abbauen)
- Aufgaben von Führung: 1. Vision und Richtung; 2. Hindernisse erkennen und ausräumen



© Doreen Mölders



Blackbox. game



Zur
Website

Ich sehe was,
was du nicht
siehst



- Verbundprojekt von LWL-MAK, LWL-Römermuseum Haltern, Deutsches Bergbau-Museum Bochum
- Digitalpartner [NEEEU Spaces GmbH](#)
- Gefördert im Programm „Fonds Digital“ der Kulturstiftung des Bundes

Ziele:

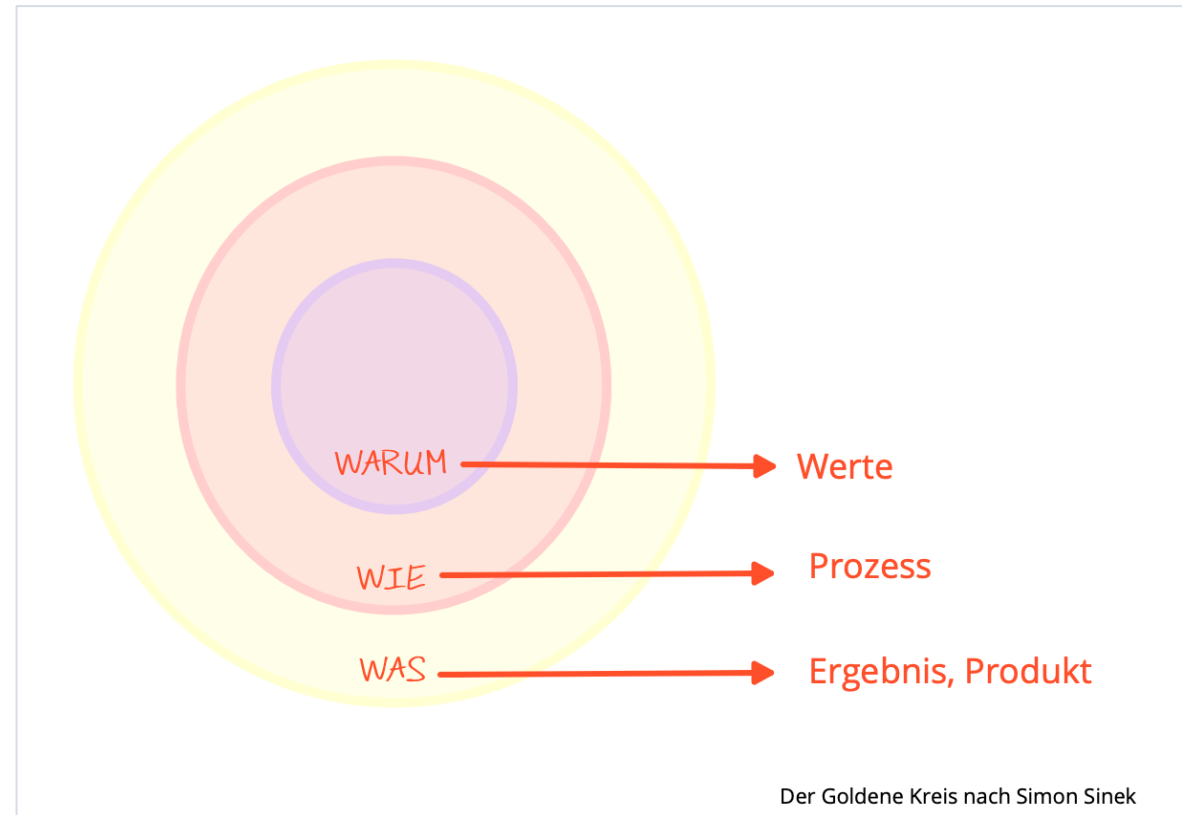
- Etablierung einer Kultur der Digitalität in der Verbundmuseen durch Workshops und Anwendung der Workshopinhalte
- Entwicklung von vier digitalen Anwendungen mit Teilhabe der Nutzer:innen am ko-kreativen Prozess



Purpose, *Sinn und Zweck*

Wofür braucht es Projekt XY?

Warum sollen Menschen die
Ausstellung XY besuchen?



Was ist ein Purpose?



The image illustrates a workshop process for developing a project purpose. It shows a progression from a blank page to a structured diagram. The diagram is organized into three main sections, each with a header and a central 'Der goldene Kreis' (The Golden Circle) diagram. The sections are: 1. 'Der goldene Kreis' (The Golden Circle) with a deer illustration, 2. 'Der goldene Kreis' (The Golden Circle) with a lizard illustration, and 3. 'Der goldene Kreis' (The Golden Circle) with a frog illustration. Each section contains a central diagram and surrounding text boxes, all supported by numerous colorful sticky notes. To the right, a separate page features a collage of various animals and a central text box.

Workshop zur Entwicklung eines Purpose im Rahmen eines Projekts



Position

Eine Position ist starr. Ein Unternehmen schreibt sie aus und sucht dafür einen Menschen, der die Position ausfüllt.

Eine Position ist breit angelegt. In klassischen Organisationen hat jede Person genau eine Position inne, die es in Vollzeit auszufüllen gilt

Jeder Mitarbeiter hat genau eine Position. Wenn eine neue Tätigkeit gebraucht wird, braucht es dafür eine neue Position, die mit einem neuen Mitarbeiter besetzt wird.

© NEEEU Spaces GmbH



Rolle

Eine Rolle ist flexibel. Sie wird erst dann geschaffen und besetzt, wenn es einen Bedarf dafür gibt. Und jederzeit wieder abgeschafft, wenn der Bedarf erfüllt ist.

Eine Rolle ist präzise und von einem Bedarf her gedacht. Sie hat einen bestimmten Zweck, der sich am Zweck der Organisation ausrichtet.

Rollen haben normalerweise festgelegte Verantwortlichkeiten und können die Hoheit über bestimmte Entscheidungsbereiche oder materielle Ressourcen haben.

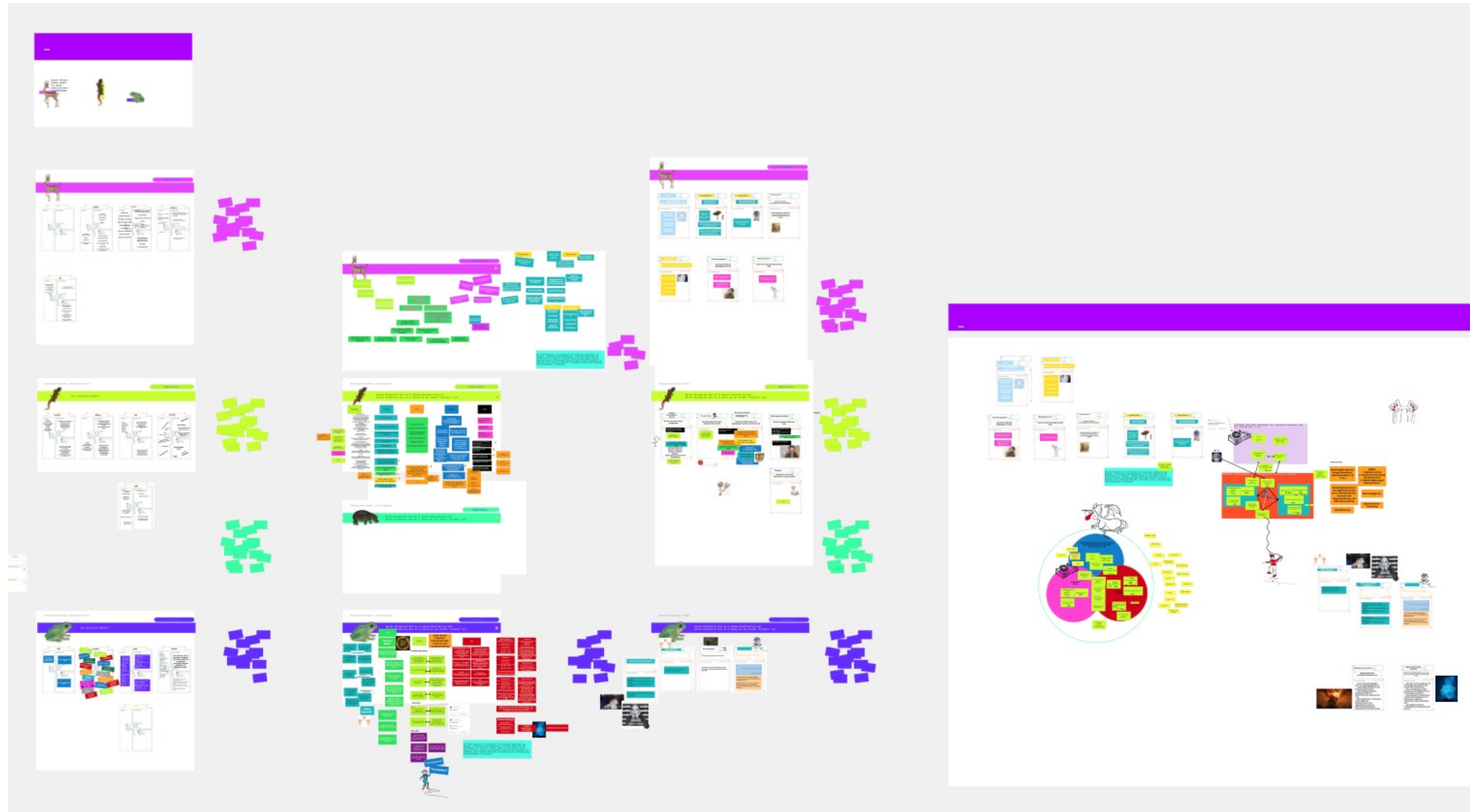
Mitarbeiter haben gleichzeitig mehrere Rollen. Die erfordern unterschiedlich viel Zeit und sind teilweise in anderen Teams angesiedelt. Je nach Priorisierung füllt ein Mitarbeiter seine jeweiligen Rollen unterschiedlich intensiv aus.



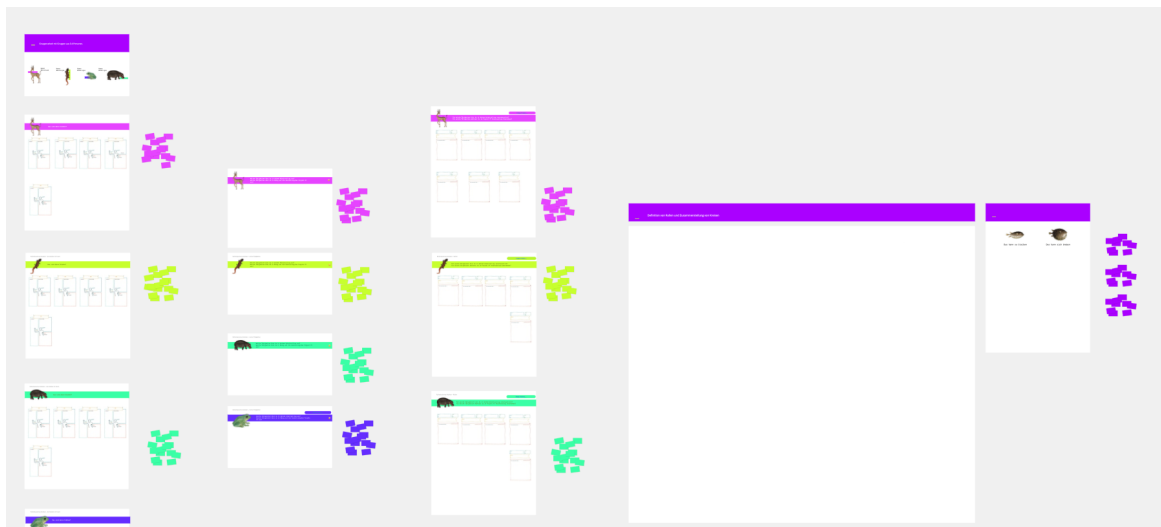
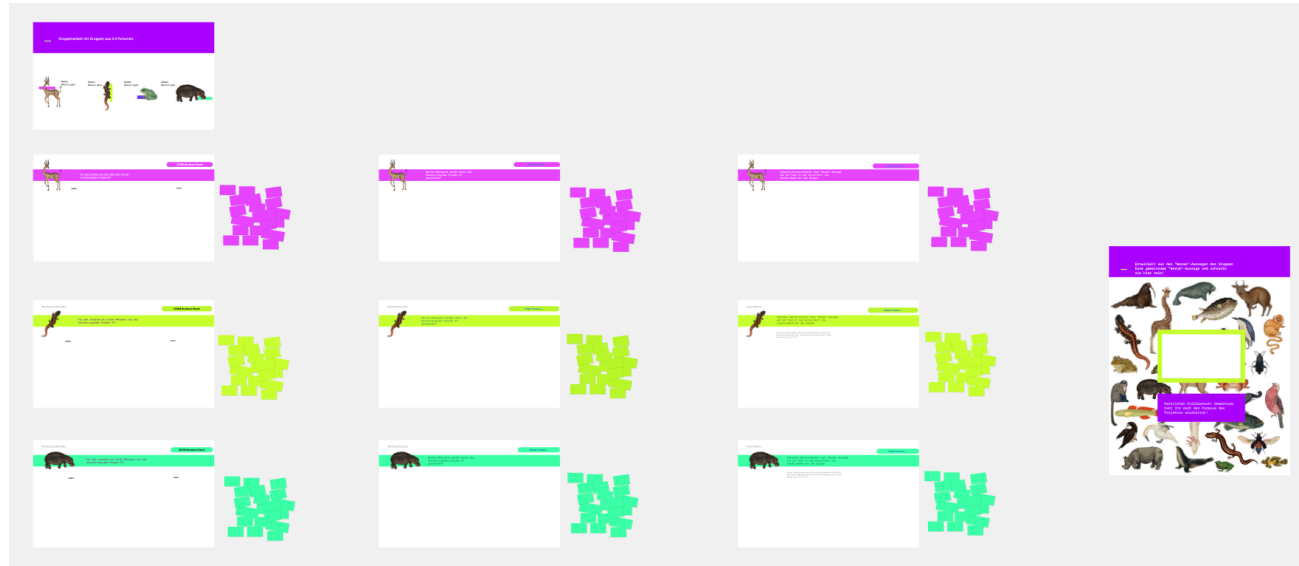
Kreis

Zusammengehörige Rollen bilden einen Kreis.

Kreise organisieren sich weitestgehend selbst: sie definieren ihre Struktur (Rollenaufteilung) selbst und entwickeln sie weiter, indem sie z.B. neue Rollen erschaffen, Rollendefinitionen oder Verantwortlichkeiten verändern oder Rollen abschaffen, die nicht mehr benötigt werden.



Workshop zur Klärung von Rollen und Verantwortlichkeiten im Projektteam



[Link zur Vorlage Purpose
und Rollen](#)



Lessons Learned

- Die Entwicklung eines Purpose definiert den Sinn und Zweck eines Projekts und schärft das Ziel in Richtung *Outcome*!
- Die vollständige Umstellung auf rollenbasiertes Arbeiten ist in den derzeitigen Strukturen des öffentlichen Dienstes nicht möglich! Kreativer Einsatz von agilen Ansätzen = Anpassen an Gegebenheiten in der Organisation.
- Rollenbasiertes Arbeiten sollte auf Projektebene getestet und erlernt werden!
- Rollenbasiertes Arbeiten unterstützt ein gutes Onboarding neuer Mitarbeitenden!
- Rollenbasiertes Arbeiten fördert Transparenz und mindert Frustration!
- Umstellung auf Agile Management ist ein langer Prozess => auch kleine Schritte zählen und sollten gewürdigt werden!



Agenturen mit/und Workshopangebote/n

LWL-MAK hat gearbeitet mit und gelernt von:

- [NEEEU Spaces GmbH, Berlin](#) (Digitaler Partner im Projekt „Museum als CoLabor“)
- [Kulturbotschaft](#)
- [Pausanio](#)
- [WAALD](#)



Informationen:

LWL-Museum für Archäologie und Kultur

Westfälisches Landesmuseum Herne | LWL-MAK

Dr. Doreen Mölders

Europaplatz 1

44623 Herne

Tel.: 02323 94628-10

Mobil: 0160 98247241

doreen.moelders@lwl.org

www.lwl-landesmuseum-herne.de

Das LWL-Museum für Archäologie in den sozialen Medien:

[Facebook](#) | [Blog](#) | [Twitter](#) | [Instagram](#) | [YouTube](#)

