

# Human Centered Design im Projekt „Museum Uploaded“ – zur Digitalisierung im Museum

## 1. Projekt „Museum Uploaded“

Das Projekt „Museum Uploaded“ ist ein deutsch-tschechisches Partnerprojekt der Technischen Hochschule Deggendorf (THD), des Stadtmuseums Deggendorf, des Prachiner Museums in Písek und der Südböhmischen Universität Budweis. Ziel ist die Weiter- und Neuentwicklung von digitalen Medien in kleineren Museen und im Bereich der grenzüberschreitenden Museumsarbeit. Gefördert wird das Projekt durch die Europäische Union, Ziel ETZ Freistaat Bayern – Tschechische Republik 2014 – 2020 (Interreg V), und durch den Europäischen Fonds für regionale Entwicklung.

Im Stadtmuseum Deggendorf entsteht eine neue stadtgeschichtliche Dauerausstellung. Die Eröffnung ist für den 12. September 2021 geplant. Die THD entwickelt dafür ein digitales und webbasiertes System, das die Ausstellungsgestaltung und -wartung für die Museumskuratoren erleichtern soll. Mithilfe des Systems können sowohl die verschiedenen digitalen Medien-

stationen/Screens in der Ausstellung als auch Displays zur Beschilderung und Besucherführung zentral verwaltet und gesteuert werden. Neue Informationen können jederzeit vom Museumspersonal ohne externe Medienpartner flexibel in das System eingepflegt werden. Insbesondere in Dauerausstellungen ist dies eine notwendige Funktion, da diese meist für mehrere Jahrzehnte bestehen und so mit wenig Aufwand aktuell gehalten werden können.

Im digitalen Museumsangebot sowie in der baulichen Gestaltung der Räume und der Zuwegung werden Aspekte der Barrierefreiheit beachtet und mit betroffenen Testgruppen erprobt, um die Angebote auch für Menschen mit Einschränkungen zugänglich zu machen. Umgesetzt wird dies durch Tastmodelle, eine in den Boden eingelassene Führungslinie zu den wichtigsten Stationen der Stadtgeschichte sowie eine mobile App mit einer Audiotour für blinde und sehbeeinträchtigte Personen. Texte in leicht verständlicher Sprache werden im Medienbegleiter der Ausstellung ebenso zu finden sein wie Angebote in Gebärdensprache.

## **2. Wie wurde die Design-Thinking-Methode im Projekt angewendet?**

In der Arbeitsweise der kooperierenden Projektpartner spielt die Methode des Design Thinking eine zentrale Rolle. In einem ersten Schritt mussten die genauen Herausforderungen, vor denen die beiden Museen stehen, gesammelt und die gewünschten Funktionsweisen des Tools ermittelt werden. Die Projektpartner stehen dabei in einem ständigen Austausch miteinander.

Besonders bei internationalen Projekten sind der regelmäßige Kontakt und die direkte Kommunikation essentiell. Das Museumsfachpersonal aus Bayern und Tschechien nutzte Design Thinking, um auf Grundlage aktueller Trends und Herausforderungen der Digitalisierung im kulturellen Sektor neue Ansätze für die eigene Museumsarbeit zu entwickeln. Kreatives Brainstorming zu Nutzerbedürfnissen, alltäglichen Herausforderungen und innovativen Lösungskonzepten am Whiteboard und der Einsatz von bunten Klebezetteln bestärkten die gemeinsame Lösungsfindung.

Diskutiert wurden unter anderem Fragen wie zum Beispiel: Welche täglichen Aufgaben sind im Museumsalltag der Mitarbeiter besonders zeitintensiv? Wie können diese durch digitale Unterstützung eliminiert oder gemindert werden? Welche digitalen Tools können die grenzüberschreitende Museumskooperation effizienter gestalten? Wie kann man den Besuchern die Inhalte auf digitale Weise am besten zugänglich machen? Wo können oder müssen

bauliche Veränderungen vorgenommen werden? Welches Konzept wird von der bestehenden Raumstruktur begünstigt?

### 3. Design Thinking: Vorstellung der Methode

Die Kreativitätstechnik Design Thinking ist eine besonders bei jungen, dynamischen Unternehmen beliebte Methode, welche im Silicon Valley entwickelt wurde. Grundlage der Methodik ist ein Prozess, der eine Idee durch verschiedene Arbeitsschritte, ständige Verbesserung und Anpassung von Anfang bis hin zum Bau eines Prototyps begleitet.

Am Anfang steht eine Idee oder ein Problem, das es zu lösen gilt. Besonders zu Beginn des Prozesses ist der Kreativität keine Grenze gesetzt. Lösungen dürfen und sollen neu und experimentell sein. Um ein Problem zu lösen oder Hilfsangebote für eine Situation anbieten zu können, ist es wichtig, die Situation zu analysieren und die kritischen Punkte herauszuarbeiten. Die ersten Lösungsansätze werden notiert. Nachdem diese gefunden wurden, werden sie wieder ins Feld zurückgespiegelt und Feedback der zukünftigen Anwender wird eingeholt. Dieser Iterationsprozess wird so oft wiederholt, bis sich eine anfängliche Idee oder Problemstellung hin zu einem konkreten Ergebnis mit einer ausgearbeiteten Vorgehensweise gewandelt hat. Folgende drei Betrachtungswinkel sind dabei zu berücksichtigen: (1) realistische Machbarkeit, (2) finanzielle Möglichkeit und (3) größtmögliche Nutzerfreundlichkeit. In einem letzten Schritt geht es in die Erstellung eines Prototyps, mit welchem weitere Tests durchgeführt werden. Kreativität und Interdisziplinarität spielen in dieser Methode eine zentrale Rolle und sind die Grundlage der Arbeitsweise.

Folgendes Beispiel dient der Veranschaulichung: Person A beschreibt eine Situation, mit der sie sich im Arbeitsalltag schwertut und für die sie eine Lösung sucht. Person B, C und D sind im Team der Problemlöser und stellen Person A konkrete Fragen, um das Problem und dessen Ursprung umfassend und vollständig zu verstehen. Die Gruppe der Problemlöser trägt ihre Ideen zusammen. Erste Lösungsansätze werden entwickelt, erst mündlich, dann durch Verschriftlichung zum Beispiel als Skizzen. Die gefundenen Lösungsansätze werden Person A präsentiert. Person A gibt positives wie negatives Feedback zurück an B, C und D. Die Gruppe arbeitet das Feedback in ihre Lösungsvorschläge ein, verwirft Ideen und verfolgt die Ideen weiter, die sich als erfolgversprechend herausstellen. Iterationen können dabei mehrere Runden



Abb. 1: Verbindlich vereinbarte Arbeitsaufenthalte an der Universität helfen, eine Balance zwischen Forschungs- und Verwaltungsaufgaben herzustellen Foto: Anja Braehmer, Workshop 2019

durchlaufen, wobei zentrale Elemente immer die Einbeziehung der Anwender und die Weiterentwicklung von Prototypen, zum Beispiel auch aus Papier oder Lego, darstellen.

#### 4. Ergebnisse des Workshops

Insgesamt 15 Teilnehmer aus verschiedenen Fachgebieten und Karrierestufen hatten sich zum Workshop „Museum Uploaded – digitale Technologien für Dauerausstellungen in kleinen und mittelgroßen Museen“ angemeldet. Auf eine kurze Projektvorstellung folgte eine Vorstellungsrunde der Teilnehmer und eine Einführung in die Methodik. Anschließend begann die Praxisphase des Workshops. Anfänglich sammelten die Teilnehmer Probleme des prakti-

schen Arbeitsalltags im Museum. Aus dieser Sammlung wurde eine Auswahl von vier Problemen getroffen, je vier bis fünf Workshop-Teilnehmer gruppierten sich zu einem Arbeitsteam einer Problemstellung.

Die vier Arbeitsgruppen erarbeiteten in dem oben genannten iterativen Prozess Ideen zu dieser Problemstellung. Je Gruppe wurde ein Ansatz herausgegriffen, vertieft und als Prototyp ausgearbeitet. Dabei war nicht vorgeschrieben, ob die Idee digital oder analog umgesetzt werden soll. Diese Entscheidung trafen die Workshop-Teilnehmerinnen und -Teilnehmer selbst und nach vorhergehender Analyse des Problems.

Gruppe 1 beschäftigte sich mit der Problematik, im Museum Gefühle zu transportieren und bei Besucherinnen und Besuchern emotionale Bindung oder Ergriffenheit zu erzeugen. Dies ist gleichwohl in einer sachlich-wissenschaftlichen Bildungseinrichtung oft eine Herausforderung und ebenso nicht immer intendiert oder erwünscht. Der Lösungsansatz der Gruppe inkludierte szenografische und inhaltliche Elemente: ein Museum, das den Besuchern an verschiedenen Stellen Einblicke in die Emotionen anderer Menschen gewährte durch Video und Installationen, die in kleinen Nischen untergebracht waren. Diese Nischen mussten von den Museumsbesuchern selbstständig geöffnet werden. Jeder Besucher konnte selbst entscheiden, ob die emotionale Ansprache gewünscht war oder nicht.

Gruppe 2 erarbeitete eine Lösung für folgendes Problem: Eine Museumsleiterin äußerte den Wunsch, sich während ihrer Arbeitszeit stärker um aktuelle Forschung zu kümmern, als Zeit mit Organisation und Verwaltungsaufgaben zu verbringen. Die Gruppe war der Meinung, dass ein Büro- und Ortswechsel dieses Ziel begünstigen könnte, und überlegte sich für die Museumsmitarbeiterin eine Abordnung mit Arbeitsaufenthalt an der nahegelegenen Universität für eine festgelegte Zeit pro Monat. Diese Idee visualisierte sie mit Lego-Steinen (Abb. 1, S. 109).

Gruppe 3 bewegte sich im Bereich von Kunstmuseen und der digitalen Vermittlung von Kunstgeschichte mit spielerischen Elementen. Problemstellung hier war die Beobachtung, dass Kunstgeschichte nur von Expertengruppen, nicht aber von der Mehrzahl der Museumsbesucher als spannend wahrgenommen wird. Die Gruppe konzipierte eine digitale Anwendung für Smartphones, mit deren Hilfe die Besucher weitere Informationen zu Gemälden, Malern, Epochen und Kunstgeschichte spielerisch vermittelt bekommen, zum Beispiel durch Mini-Games oder Quiz-Fragen.

Gruppe 4 versuchte eine Antwort auf die Frage zu finden, wie ein Museum langfristigen Kontakt zu Schulen aufbauen kann. Wunsch war auch,



Abb. 2: Mit einer Feedback-Wand können Museumsthemen, die für Schüler und Lehrer interessant sind, abgefragt werden Foto: Anja Braehmer, Workshop 2019

eine erste Kontaktaufnahme so auszubauen, dass man mit den Schulklassen zu einem späteren Zeitpunkt kleine Gruppenarbeiten oder eventuell Ausstellungsprojekte durchführen kann. Die Gruppe konzentrierte sich auf die Kontaktaufnahme und entwarf eine mobile Feedback-Wand. Diese Wand sollte in den Schulen aufgestellt werden und Themen abfragen, die die Schüler und Lehrer interessieren und zu Museumsbesuchen motivieren (Abb. 2).