

Literaturliste

Vertiefungswissen für Vielleser:innen

Kapitel 2 | Publikum

Akasha, S. (2022, 6. Januar). *Want to Appeal to Gen Z? Lose the 'Cult of Curator' Mindset*. Museum-iD. Abgerufen am 20. Mai 2023, von <https://museum-id.com/want-to-appeal-to-the-gen-z-demographic-lose-the-cult-of-curator-mindset>

Allmanritter, V. (2019). *Lebensstile, Besuchermotivationen und eine erfolgreiche kollektive Besucheransprache von Kultureinrichtungen. Ergebnisse des Audience Development Pilotprojektes zum Thema „Kulturelle Teilhabe im ländlichen Raum“ der Konferenz Nationaler Kultureinrichtungen (KNK)*. In Allmanritter.de (AD-KNK-2017-2018). Abgerufen am 20. Mai 2023, von https://www.allmanritter.de/files/vera-allmanritter/content/downloads/lgfg/190829_Abschlussbericht-AD-KNK-2017-2018.pdf

Allmanritter, V. & **Kaul**, H. (2022, 2. Februar). *Neues Instrument zur Erfassung der Motive von Kulturbesucher:innen - Ich bin, was ich besuche?* www.kulturmanagement.net. Abgerufen am 23. Mai 2023, von <https://www.kulturmanagement.net/Themen/Neues-Instrument-zur-Erfassung-der-Motive-von-Kulturbesucherinnen-Ich-bin-was-ich-besuche,4407>

Commerzbank-Stiftung & Hübner, K. (2022, 18. März). *Kerstin Hübner vom @BKJeV hat im Talk mit uns über #Digitalität und #SocialMedia im Kulturbereich gesprochen. Sie betont die Relevanz von Multiplikator*innen für die Inhalte auf Social Media. Denn es kommt nicht nur darauf an, was präsentiert wird, sondern auch von WEM*. Twitter. Abgerufen am 20. Mai 2023, von <https://twitter.com/CoBaStiftung/status/1504806584169472041>

Dark Horse Innovation & Beinke, C., **Kanzler**, D., **Petrescu**, I., **Steller**, P. et al. (2020). *Digital Innovation Playbook. Das unverzichtbare Arbeitsbuch für Gründer*innen, Macher*innen und Manager*innen*. (7. Aufl.). Murmann Publishers.

Deutscher Museumsbund e. V. (2019, März). *Hauptsache Publikum! Besucherforschung für die Museumspraxis*. Deutscher Museumsbund. Abgerufen am 20. Mai 2023, von <https://www.museumsbund.de/wp-content/uploads/2019/03/handreichung-web-190325.pdf>

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture & Bollo, A., **Da Milano**, C., **Gariboldi**, A. et al. (2017). *Study on audience development – How to place audiences at the centre of cultural organisations : final report*. Publications Office of the EU. Abgerufen am 20. Mai 2023, von <https://data.europa.eu/doi/10.2766/711682>

Falk, J. H. (2016). Die Besucher von Kunstmuseen aus der Perspektive der identitätsbezogenen Besuchermotivationen. In *Kommunikation, Interaktion und Partizipation. Kunst- und Kulturvermittlung im Museum am Beginn des 21. Jahrhunderts* (Bd. 1, S. 129–140). Wenrich, R. & Kirmeier, J. kopaed.

Hoffmann, H. (1979). *Kultur für alle. Perspektiven und Modelle*. Fischer.

Kulturkonsorten. (2021, 27. Oktober). „Alle“ ist keine Zielgruppe. "Alle" ist keine Zielgruppe. "Alle" ist keine Zielgruppe. "Alle" ist keine Zielgruppe. "Alle" ist keine Zielgruppe. #BCkulturdigital #fuerwenmachenwirdas. Twitter. Abgerufen am 20. Mai 2023, von <https://twitter.com/kulturkonsorten/status/1453294866625089539>

Mörsch, C. (2018/2016). *Refugees sind keine Zielgruppe*. Kulturelle Bildung Online. Abgerufen am 20. Mai 2023, von <https://www.kubi-online.de/artikel/refugees-sind-keine-zielgruppe>

museum4punkt0, Fendius, K. & Otte, J. (2021, 1. Dezember). *Besucher*innen-Forschung für digitale Projekte | Vor, während und nach dem Besuch. Visitor Journeys in den Staatlichen Museen zu Berlin*. museum4punkt0. Abgerufen am 20. Mai 2023, von <https://www.museum4punkt0.de/ergebnis/vor-waehrend-und-nach-dem-besuch/>

Renz, T. (2016). Nicht-Besucher im Kulturbetrieb. In *Teilhabeorientierte Kulturvermittlung* (S. 61–78). Mandel, B. transcript.

Sinus Markt- und Sozialforschung GmbH. (2021, 10. Januar). *Die neuen Sinus-Milieus® 2021*. Sinus Institut. Abgerufen am 20. Mai 2023, von <https://www.sinus-institut.de/media-center/presse/sinus-milieus-2021>

Sternfeld, N. (2018). *Das radikaldemokratische Museum*. De Gruyter.

Sternfeld, N. (2005). Der Taxispielertrick. Vermittlung zwischen Selbstregulierung und Selbstermächtigung. In *Wer spricht? Autorität und Autorschaft in Ausstellungen* (S. 15–33). schnittpunkt, Jaschke, B., Martinz-Turek, C., Sternfeld, N.

Tröndle, M. (2019). *Nicht-Besuchforschung. Audience Development für Kultureinrichtungen*. Springer VS.

Tronsberg, H. (2022, 27. Januar). *Interessenbasierte Kundensegmentierung im Kulturmarketing - Putting Audiences Centre Stage*. www.kulturmanagement.net. Abgerufen am 20. Mai 2023, von <https://www.kulturmanagement.net/Themen/Interessenbasierte-Kundensegmentierung-im-Kulturmarketing-Putting-Audiences-Centre-Stage,4401>

Kapitel 3 | Das digitale Publikum

Allmanritter, V. & Tewes-Schünzel, O. (2022). Kulturelle Teilhabe in Berlin 2021. Digitale Kulturangebote: Nutzung, Bewertung und Teilhabe. kurz&knapp-Bericht Nr. 2. In *Institut für Kulturelle Teilhabeforschung*. Abgerufen am 21. Juni 2023, von <https://www.iktf.berlin/publications/kurz-und-knapp-digitale-angebote/>

Bangali, Y. & Borkmann, V. (2021, 23. Juni). *Ist der virtuelle Museumsbesuch zukunftsfähig?* Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO. Abgerufen am 28. Juni 2023, von <https://www.iao.fraunhofer.de/de/presse-und-medien/aktuelles/ist-der-virtuelle-museumsbesuch-zukunftsaehig.html>

Bernhardt, J. & Gries, C. (2022). Das digitale Publikum. Fragestellungen, Kriterien und Modelle. Museums.Managment. Abgerufen am 15. März 2023, von https://www.digitaler-besucher.de/wp-content/uploads/2022/08/pdf_62949aaff0581.pdf

Bundesministerium der Justiz. (o. D.). *Datenschutzgrundverordnung*. Abgerufen am 28. Juni 2023, von https://www.bmj.de/DE/Themen/FokusThemen/DSGVO/DSVGO_node.html

Fischer, V. & Petri, G. (2022). Bildrechte in der kunsthistorischen Praxis – ein Leitfaden. (2. Aufl.). Abgerufen am 28. Juni 2023, von <https://doi.org/10.11588/artdok.00007769>

GRASSI Museum für Völkerkunde zu Leipzig. (o. D.). *Ausstellungen | REINVENTING GRASSI.SKD / Elips*. Staatliche Kunstsammlungen Dresden. Abgerufen am 21. August 2023, von <https://grassi-voelkerkunde.skd.museum/ausstellungen/reinventing-grassiskd/elips/>

Greisinger, S. & Gries, C. (2019). Soziale Medien – im offenen Dialog mit dem Publikum. In *Das erweiterte Museum Medien, Technologien und Internet* (S. 60–81). Franken-Wendelstorf, R., Greisinger, S., Gries, C., Pellengahr, A. & Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern. Abgerufen am 28. Juni 2023, von <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/23464/9783422981010.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gries, C. (2021). Grundlagen der Digitalisierung in den Museen. *Das Magazin von Kultur Management Network*, Nr. 160, Mai/Juni 2021, S. 15-19. Abgerufen am 22. Mai 2023, von <https://www.kulturmanagement.net/dlf/00cf0ded4596ca16ee75e0189c9f0d57,3.pdf>

Gries, C. & MFG Baden-Württemberg (2021, 5. Juli). „Vom Können, Wollen und Sollen. Ein realistischer Blick auf digitale Strategien für Museen“ [Video]. YouTube. Abgerufen am 29. März 2023, von https://www.youtube.com/watch?v=PhCe_7sQh2o

Henze, R. (2021, 15. Februar). *Studie zur Rezeption digitaler Kulturformate - Junges Publikum ist nicht begeistert*. www.kulturmanagement.net. Abgerufen am 19. Juni 2023, von <https://www.kulturmanagement.net/Themen/Studie-zur-Rezeption-digitaler-Kulturformate-Junges-Publikum-ist-nicht-begeistert,4263>

Historisches Museum Frankfurt. (o. D.). *Stadtlabor Digital*. Abgerufen am 23. Mai 2023, von <https://www.historisches-museum-frankfurt.de/stadtlabor-digital>

Kallweit, M. & Hoffmann, M. (2023, 13. Februar). Was zählt? Überlegungen zum Erfassen des digitalen Museumspublikums. *museum4punkt0*. Abgerufen am 22. Juni 2023, von <https://www.museum4punkt0.de/ueberlegungen-zum-erfassen-des-digitalen-museumspublikums/>

Knapp, K. (2022). Methoden zur Geschäftsmodellierung für zukunftsweisende Organisationen. In *Kultur in Bewegung – Agilität* (S. 80–85). Landschaftsverband Westfalen-Lippe & Kulturpolitische Gesellschaft e.V. (Hg.). Abgerufen am 23. Juni 2023, https://www.lwl-kultur.de/media/filer_public/b0/6b/b06b65a1-1198-4f10-a373-9792b4f94740/publikation_agilitaet_in_der_kultur_2022.pdf

Klimpel, P., digiS Forschungs- und Kompetenzzentrum Digitalisierung Berlin & iRights.Law (2020). *Kulturelles Erbe digital. Eine kleine Rechtsfibel*. Abgerufen am 22. Juni 2023, von <https://opus4.kobv.de/opus4-zib/frontdoor/index/index/docId/7864>

Küffmann, K., Woiczeh, M., Höing, R. & Rahimi, T. (2019). Anwendung des Value-Proposition-Modells zur Ermittlung der Kundensicht auf die Innenstadt am Beispiel einer kleinen Umfrage in Buer. Abgerufen am 22. Juni 2023, von <https://whge.opus.hbz-nrw.de/opus45-whge/frontdoor/deliver/index/docId/3236/file/Anwendung+des+Value-Proposition-Modells+zur+Ermittlung+der+Kundensicht+auf+die+Innenstadt+am+Beispiel+von+Gelsenkirchen-Buer.pdf>

Mölders, D. (2021). 1, 2, 3. . . Wer zählt? Vom Wert digitaler Museumsbesucher:innen. *Das Magazin von Kultur Management Network*, Nr. 160, Mai/Juni 2021, S. 20-25. Abgerufen am 22. Mai 2023, von <https://www.kulturmanagement.net/dlf/00cf0ded4596ca16ee75e0189c9f0d57,3.pdf>

Niedersächsische Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen. (2022, 2. November). *Open Access bei Forschungsdaten*. *Open Access Network*. Abgerufen am 28. Juni 2023, von <https://open-access.network/informieren/open-access-grundlagen/open-access-bei-forschungsdaten>

NRW-Forum Düsseldorf & Museum Ulm. (o. D.). *nextmuseum.io - Plattform für Schwarmkuration und Co-Kreation*. Abgerufen am 19. Juni 2023, von <https://nextmuseum.io/>

Oslislo, S. & Schuhmacher, T. (2023). Nachhaltigkeit durch Nachnutzung: Wissenstransfer und Weiterentwicklung. In *museum4punkt0 | workbook. Impulse & Tools für die digitale Kulturvermittlung* (S. 136–140). Stiftung Preußischer Kulturbesitz. museum4punkt0. Abgerufen am 28. Juni 2023, von <https://www.museum4punkt0.de/museum4punkt0-workbook/>

Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G. & Smith, A. (2015). *Value Proposition Design: Entwickeln Sie Produkte und Services, die Ihre Kunden wirklich wollen*. Campus Verlag.

Pöllmann, L. (2021). Größer, diverser, partizipativer?! Das digitale Publikum. *Das Magazin von Kultur Management Network*, Nr. 160, Mai/Juni 2021, S. 8–14. Abgerufen am 22. Mai 2023, von <https://www.kulturmanagement.net/dlf/00cf0ded4596ca16ee75e0189c9f0d57,3.pdf>

Risch-Kerst, M. (2019). Kulturveranstaltung 4.0 – DSGVO und Datenschutz im Management kultureller Veranstaltungen. In *Der digitale Kulturbetrieb* (S. 271–289). Pöllmann, L. & Herrmann, C. Springer Gabler.

Schmidt, A. (2019). Digitalisierte Sammlungen online. In *Das erweiterte Museum Medien, Technologien und Internet* (S. 28–35). Franken-Wendelstorf, R., Greisinger, S., Gries, C., Pellengahr, A. & Landesstelle für die nichtstaatlichen Museen in Bayern. Abgerufen am 28. Juni 2023, von <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/23464/9783422981010.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Simon, H. & kultur.digital Bayern (2020, 23. Juli). *Das digitale Publikum | Reihe „Digitale Kulturvermittlung“ | StMWK Bayern* [Video]. YouTube. Abgerufen am 28. Juni 2023, von <https://www.youtube.com/watch?v=r8TepSXHuKk>

Steiner, B. (2020, 15. Juni). Nach welchen Kriterien zählt man virtuelle Besuche? *Museumsblog Universalmuseum Joanneum*. Abgerufen am 22. Juni 2023, von <https://www.museum-joanneum.at/blog/nach-welchen-kriterien-zaehlt-man-virtuelle-besuche/>

Strategyzer AG. (2020). *Value Proposition Canvas – Download the Official Template*. Strategyzer. Abgerufen am 28. Juni 2023, von <https://www.strategyzer.com/canvas/value-proposition-canvas>

Van Abbe Museum. (o. D.). *Practical information | Museum visit with robot*. Abgerufen am 20. Mai 2023, von <https://vanabbemuseum.nl/en/plan-your-visit/practical-information>

Wikipedia-Autor:innen. (2010). Customer Journey. In *de.wikipedia.org*. Abgerufen am 22. Juni 2023, von https://de.wikipedia.org/wiki/Customer_Journey

Wissenschaft im Dialog gGmbH & Museum für Naturkunde Berlin - Leibniz-Institut für Evolutions- und Biodiversitätsforschung. (o. D.-a). *Citizen Science – Was ist das eigentlich? Bürger schaffen Wissen | Die Citizen Science Plattform*. Abgerufen am 19. Juni 2023, von <https://www.buergerschaffenwissen.de/citizen-science/was-ist-citizen-science>
