

## **Kulturbrunch 2024: Failing Your Way to Success!** **Was man aus gescheiterten digitalen Kulturprojekten lernen kann**

### Zusammenfassung der Arbeitsgruppen-Ergebnisse mit ChatGPT

#### **Prompt:**

Bitte fasse die bei einer Veranstaltung zum Thema „Was man aus gescheiterten Kulturprojekten lernen kann“ die von den Teilnehmenden in einer interaktiven Session in Gruppenarbeiten zusammengetragenen Gründe für Scheitern synoptische oder geclustert zusammen – die Gründe führe ich nachstehend in einer Liste auf. Erledige das gleiche für den Aspekt „Welche Lösungsansätze haben wir aus eigenen gescheiterten digitalen Projekten entwickeln und anwenden können?“, für den ich Dir ebenfalls eine Liste nachstehend aufführe. Die Veranstaltung trägt übrigens den Titel „Kulturbrunch 2024 – Failing your way to success“.

#### Gründe für das Scheitern

Szenario „Digitale Kunstinstallation im öffentlichen Raum“

- Fokus auf Technik statt auf künstlerische Umsetzung
- Unausgereifte Technik
- Datenschutz
- Falscher Startzeitpunkt
- Fehlende Erfahrung
- Idee spricht die Passanten nicht an
- Fehlender Identifikation der Verwaltung
- Zu unkonkrete Ideenbeschreibung
- Fehlende Regelung des laufenden Betriebs
- Hauptgrund: Fehlende oder fehlerhafte Kommunikation auf allen Ebenen
- Datenschutz
- Öffentlicher Widerstand
- Keine Akzeptanz
- Keine Sichtbarkeit des Projekts
- Fehlende Abstimmung innerhalb der ausführenden Kommune
- Vandalismus
- Keine nachhaltige personelle Begleitung
- Fehlende Kommunikation über Notwendigkeit der technischen Betreuung
- Empfindliche Hardware
- Idee hat an Standort nicht funktioniert
- Technische Unzulänglichkeiten

Szenario Interaktive Ausstellungs-App

- Zielgruppe unklar
- Technische Infrastruktur
- App nicht zur Ausstellung
- Kein Partizipations-Prozess
- Roter Faden fehlt
- Digitalkompetenz/Digital Literacy
- Kein Budget für Marketing und Ideen
- Fehlendes interdisziplinäres Arbeiten im eigenen Team
- Schlechtes oder kein Storytelling
- Hauptgrund: Vermittlungskompetenz / Methoden
- Erwartungen Museum vs. Zielgruppe
- Interne Kommunikation
- Praktikabilität
- Nutzbarkeit in der Gruppe
- Hemmschwelle eigene Geräte zu nutzen
- Fehlende Unterstützung bei Handhabung
- WLAN als Hürde
- Benutzerfreundlichkeit
- Hauptgrund: Erwartungen des Museums vs. Bedürfnisse der Besucher:innen

Szenario Digitales Archivierungssystem

- Top-Down-Entscheidung
- Kreativität stirbt
- Fehlende Kommunikation
- Ablehnende Haltung / Angst vor Veränderung
- Überforderung / zu komplex
- Nichteinbeziehen des operativen Teams
- Hauptgrund: Mangelnde Kommunikation
- Hauptgrund: Keine Reflexion und Evaluation
- Hauptgrund: Alleinentscheidung der Leitung
- Bedarfe und Sorgen der Mitarbeitenden nicht abgefragt
- Zielsetzung nicht prägnant
- Keine Schulung
- Unterschiedliche digitale Kompetenzen
- Personalstruktur Haupt- vs. Nebenamtlich
- Mitarbeiter nicht durch Einführung mitgenommen

Szenario Mixed-Reality-Ausstellung

- Keine Zielgruppe befragt
- An der Zielgruppe vorbei
- Extrinsische Motivation
- Fehlende Berücksichtigung der Bedürfnisse des eigenen Hauses

- Zu hoher Druck
- Erwartungen durch Vergleich mit Best-Practice-messe-Besuchen
- Nicht angepasstes Marketing
- Angebot stammt nicht zum Stammpublikum
- Erfolg nur einseitig definiert
- Nicht von Beginn an darüber nachgedacht wie das Projekt nachhaltig weitergeführt und - entwickelt wird
- Fehlende Digital Literacy beim personal
- Bedienung der Technik ist nicht intuitiv
- Technik überholt aufgrund zu langer Entwicklungszeit
- Hauptgrund: Falsche Götter – zu viel von der Technik und nicht vom Nutzer aus gedacht
- Fehlende Öffentlichkeitsarbeit
- Mangelnde Kundenorientierung
- Barrierefreiheit, Inklusive
- Hauptgrund: Diskrepanz Mensch und Realität
- Hauptgrund: Unklare Zielsetzung, mangelnde Nutzerorientierung

#### Lösungsansätze zum Umgang mit Scheitern

##### Szenario „Digitale Kunstinstallation im öffentlichen Raum“

- Interdisziplinäre Teams
- Analyse der Benutzer:innen
- Umsetzung der Inhalte mit alternativer Technik

##### Szenario Interaktive Ausstellungs-App

- Persönlich ansprechen
- Etappenziele setzen bei Entwicklung
- Informationen besser transportieren
- Schnitt machen und neu ansetzen
- Feedbackschleifen einbauen
- Technische Infrastruktur klären / wo kann App geladen werden
- Bei Entwicklung mit Fokusgruppen arbeiten

##### Szenario Mixed-Reality-Ausstellung

- Zielsetzung klarer und Reevaluation einbauen

##### Szenario Digitales Archivierungssystem

- Spielregeln vorher festlegen
- Verantwortungsaufteilung
- Transparenz im Prozess
- Mehr Ergebnisoffenheit im Prozess
- Agiles, adaptives Reagieren auf Situation
- Transparenz

- Psychologische Sicherheit schaffen

## Zusammenfassung durch ChatGPT (Version 1)

Um die Gründe für das Scheitern und die daraus entwickelten Lösungsansätze aus der Veranstaltung „Kulturbrunch 2024 – Failing your way to success“ zusammenzufassen, werde ich diese in thematische Cluster einordnen, um die übergreifenden Muster und spezifischen Lösungsstrategien besser hervorzuheben.

### Gründe für das Scheitern

#### Technische und konzeptionelle Herausforderungen:

- **Digitale Kunstinstallation & Mixed-Reality-Ausstellung:** Zu starker Fokus auf Technologie statt auf künstlerischer Umsetzung oder Nutzerbedürfnisse, unausgereifte oder überholte Technik, empfindliche Hardware.
- **Interaktive Ausstellungs-App:** Unklare Zielgruppe, mangelnde technische Infrastruktur, App passt nicht zur Ausstellung.

#### Kommunikations- und Planungsmängel:

- **Über alle Szenarien hinweg:** Mangelnde oder fehlerhafte Kommunikation, fehlende Abstimmung, unklare oder zu unkonkrete Ideenbeschreibung, fehlende Regelung des laufenden Betriebs.

#### Widerstand und Akzeptanzprobleme:

- Datenschutzbedenken, öffentlicher Widerstand, fehlende Akzeptanz, Vandalismus, fehlende Identifikation von Verwaltung oder Zielgruppe.

#### Interne Herausforderungen und Fehlanpassungen:

- Fehlende Erfahrung, fehlende interdisziplinäre Arbeit, unterschiedliche Digital Literacy, Top-Down-Entscheidungen ohne Einbezug des operativen Teams.

### Lösungsansätze

#### Stärkung der Planung und Zielsetzung:

- **Allgemein:** Klare Zielsetzungen definieren, Reevaluation einbauen, Verantwortungsaufteilung und Transparenz im Prozess fördern.
- **Mixed-Reality-Ausstellung:** Angepasste Marketingstrategien, Berücksichtigung der Bedürfnisse des eigenen Hauses, Definition von Erfolgskriterien.

#### Verbesserung der Kommunikation und Partizipation:

- **Digitales Archivierungssystem:** Mehr Ergebnisoffenheit, psychologische Sicherheit schaffen, Transparenz.
- **Interaktive Ausstellungs-App:** Feedbackschleifen einbauen, mit Fokusgruppen arbeiten, Informationen besser transportieren.

**Technische und konzeptionelle Anpassungen:**

- **Digitale Kunstinstallation:** Einsatz interdisziplinärer Teams, Analyse der Benutzerbedürfnisse, alternative Technologien nutzen.
- **Allgemein:** Agile, adaptive Ansätze, um flexibel auf Herausforderungen reagieren zu können, Benutzerfreundlichkeit und technische Infrastruktur sicherstellen.

Zusammengefasst zeigt sich, dass die erfolgreiche Umsetzung kultureller Digitalprojekte eine ausgewogene Kombination aus technischer Machbarkeit, klaren Zielsetzungen, effektiver Kommunikation und Benutzerzentrierung erfordert. Lösungsansätze fokussieren auf interdisziplinäre Zusammenarbeit, transparente Prozesse und die Einbindung der Zielgruppe von Anfang an, um die identifizierten Fallstricke zu überwinden.

## Zusammenfassung durch ChatGPT (Version 2)

### Zusammenfassung der Gründe für das Scheitern von Kulturprojekten

Die Gründe für das Scheitern der diskutierten Kulturprojekte lassen sich in mehrere Kernthemen clustern:

1. **Technische Herausforderungen und Fokussierung:** Übermäßige Konzentration auf Technologie anstatt auf künstlerische Umsetzung, technische Unzulänglichkeiten, und die Nutzung empfindlicher Hardware waren zentrale Probleme. Dazu gehörte auch die mangelnde Anpassung der Technik an die Bedürfnisse der Nutzer und die Realität sowie die Vernachlässigung der digitalen Kompetenz des Personals.
2. **Mangelnde Nutzerorientierung und Kommunikation:** Projekte scheiterten oft wegen fehlender oder fehlerhafter Kommunikation, unzureichender Berücksichtigung der Zielgruppen und der Bedürfnisse des eigenen Hauses. Fehlende Akzeptanz, Sichtbarkeit, und Identifikation mit den Projekten waren ebenfalls bedeutend.
3. **Organisatorische und strategische Mängel:** Unklare Zielsetzungen, fehlende Abstimmung innerhalb der Teams oder mit den beteiligten Behörden, und der Mangel an interdisziplinärer Arbeit führten zu Schwierigkeiten. Ebenso trugen eine zu komplexe oder top-down geführte Projektmanagementstruktur und die Vernachlässigung von Reflexion und Evaluation zum Scheitern bei.
4. **Externe Faktoren:** Datenschutzprobleme, öffentlicher Widerstand, Vandalismus, und die Nichtberücksichtigung der praktischen Umsetzbarkeit, wie z.B. WLAN-Hürden, beeinträchtigten die Projekterfolge.

### Lösungsansätze zum Umgang mit Scheitern

Die entwickelten Lösungsansätze adressieren die identifizierten Probleme durch eine Reihe von strategischen und operativen Maßnahmen:

1. **Interdisziplinäre Teams und Benutzeranalyse:** Die Bildung von Teams mit Mitgliedern aus verschiedenen Disziplinen und die Durchführung von Benutzeranalysen helfen, eine breitere Perspektive einzunehmen und die Projekte nutzerorientierter zu gestalten.
2. **Klare Zielsetzungen und Reevaluation:** Die Definition klarer Ziele und die kontinuierliche Überprüfung und Anpassung der Projektziele sind entscheidend für den Erfolg. Dies beinhaltet auch die Schaffung von Transparenz und psychologischer Sicherheit im Team, um offene Kommunikation und adaptives Reagieren auf Herausforderungen zu fördern.
3. **Verbesserung der Kommunikation und Partizipation:** Die Einrichtung von Feedbackschleifen, die Arbeit mit Fokusgruppen während der Entwicklung, und persönliche Ansprache können helfen, die Bedürfnisse der Nutzer besser zu verstehen und in die Projektentwicklung einzubeziehen.

4. **Technische und organisatorische Grundlagen:** Die Klärung der technischen Infrastruktur vor Projektbeginn und die Etablierung klarer Verantwortlichkeiten und Spielregeln unterstützen eine effiziente Umsetzung und Betrieb der Projekte.

Diese Lösungsansätze reflektieren ein umfassendes Verständnis für die Komplexität und Vielschichtigkeit der Probleme, die bei der Umsetzung digitaler Kulturprojekte auftreten können. Sie bieten einen konstruktiven Rahmen für die Überwindung dieser Herausforderungen und unterstreichen die Bedeutung von Flexibilität, Offenheit, und Nutzerzentrierung in der Projektentwicklung.