



Ausschreibung

Museen im Wandel III

Digitaler Wandel an nichtstaatlichen Museen

Die MFG Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg schreibt ein zweistufiges Coaching-Programm zur Entwicklung und Umsetzung eines publikumsorientierten digitalen Angebots für **vier nichtstaatliche Museen in Baden-Württemberg** aus. Die geförderten Museen werden bei ihrem Vorhaben mit jeweils maximal € 40.000 aus Landesmitteln des Impulsprogramms „Kultur nach Corona“ des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg finanziell unterstützt.

Bewerbungsfrist ist der Montag, 28. Februar 2022. [Hier geht es zum Antragsformular.](#)

Im Kompetenzfeld Digitale Kultur begleitet die MFG Baden-Württemberg im Auftrag des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg (MWK) Museen und weitere Kultureinrichtungen im digitalen Wandel. Mit den Coaching-Programmen für Museen unterstützt die MFG nichtstaatliche Museen¹ dabei, publikumsorientierte digital gestützte Maßnahmen zu entwickeln und umzusetzen sowie Weichen für die digitale Strategieentwicklung zu stellen.

1. Ziele und Zwecksetzung

Ziel von „Museen im Wandel III“ ist es, vier nichtstaatliche Museen in Baden-Württemberg bei der Entwicklung und Umsetzung publikumsorientierter digitaler Maßnahmen nachhaltig zu unterstützen und dabei auch Erfahrungen für andere Museen im Land zu generieren. Die vier ausgewählten Museen sollen während des Programms neue Projektideen entwickeln oder bereits geplante Initiativen um digitale Maßnahmen zielgerichtet ergänzen, um einen entscheidenden Mehrwert für die Nutzer*innen wie auch für das Haus zu generieren. Denkbar sind beispielsweise digital gestützte Kommunikationsaktivitäten, digitale Vermittlungsprogramme oder Ausstellungserweiterungen im digitalen Raum.

Ein weiteres wichtiges Anliegen des Coachings ist es, die Museen dabei zu unterstützen (weitere) Weichen für den digitalen Wandel zu stellen. Die Erfahrungen, die bei der Entwicklung und Umsetzung der Maßnahmen gemacht werden, sollen in die Weiterentwicklung der Organisationsstruktur, der Arbeitsweisen und Strategien integriert werden können. Mehrere öffentliche Veranstaltungen während der Projektlaufzeit ermöglichen einem größeren Kreis an Museen den Zugang zum Thema Digitale Kultur. Die Museen erfahren von Good-Practice-Beispielen, treten in Kontakt mit Expert*innen und können sich untereinander über Learnings und Erfahrungen austauschen.

¹ Die Kriterien, die ein Museum für die Bewerbung erfüllen muss, wurden in einem Gremium bestehend aus MWK, MFG Baden-Württemberg und Landesstelle für Museumsbetreuung festgesetzt und werden unter „4. Antragsberechtigung“ näher beschrieben.

2. Art und Umfang der Zuwendung

Die Beratungen und Workshops des Coaching-Programms werden vom MWK gefördert und sind für die Museen kostenfrei. Zur Umsetzung der im Coaching entwickelten digitale Angebote stehen den vier Museen je maximal € 40.000 zur Verfügung. Dieses Budget ist zweckgebunden und kann ausschließlich zur Umsetzung der Maßnahmen als Teil des Coachings in Stufe 2 eingesetzt werden. Die Mindestfördersumme beträgt € 25.000. Eine Eigenbeteiligung ist erforderlich. Das Finanzierungsverhältnis beträgt 90:10 (Landesmittel: Eigen- oder Drittmittel). Es gelten weiterhin die Fördermodalitäten und Bestimmungen, die im Falle einer Zuwendung greifen.

2.1. Leistungen der MFG

Die MFG Baden-Württemberg bietet den geförderten Museen ein Programm mit Online-Coaching-Sessions und Fachberatungen durch Expert*innen sowie eine umfassende Betreuung im Entwicklungs- und Umsetzungsprozess mittels der Projektmanagement- und Teamkommunikations-Plattform „Basecamp“.

Das Programm beinhaltet zwei Stufen. Während des Coachings in Stufe 1 (Laufzeit: April 2022 bis Oktober 2022) stehen die Entwicklung eines digitalen Angebots mit Hilfe eines Online-Design-Sprints (siehe „Beschreibung Coaching-Programm“) sowie die Kompetenz- und Wissenserweiterung im Bereich der Digitalen Kultur im Fokus. Zudem arbeiten die Teams der vier ausgewählten Museen auf die Umsetzungsphase (Stufe 2) hin. In der Umsetzungsphase (Laufzeit: Oktober 2022 bis Juni 2023) steht der individuelle Umsetzungsprozess der digitalen Projekte im Fokus. Dabei wird die Begleitung durch die MFG fortgesetzt. Flankierende Module zum Thema „Kommunikation“ und „Nachhaltigkeit“ stärken die Museen bei der digitalen Strategieentwicklung.

Der MFG-Podcast „Freie Wildbahn“ begleitet den Coaching-Prozess. Die Mitarbeiter*innen der Museen berichten in den Podcast-Folgen über die Zusammenarbeit mit der MFG und über Erfahrungen aus ihren Projekten.

2.2. Eigenleistung der teilnehmenden Museen

Kosten für die ausgewählten Einrichtungen entstehen durch:

- Eigenbeteiligung bei der Finanzierung des Projekts. Finanzierungsverhältnis beträgt 90:10 (Landesmittel: Eigen- oder Drittmittel).
- Eigene Reisekosten für Auftakt, Einzelcoachings und Abschlussveranstaltung (Anreise, ggf. Übernachtung). Bezüglich der Übernahme von Kosten für ehrenamtlich am Projekt Mitwirkende kann im Einzelfall entschieden werden.
- Eigene Folgekosten zur Umsetzung bzw. nachhaltigen Installation der Maßnahme im Museum nach Ende des Förderzeitraums in der jeweiligen Einrichtung (Personal- und Sachkosten).

3. Beschreibung Coaching-Programm

3.1. Projektentwicklung (Stufe 1)

Auftakt „Coaching-Programm“

Wichtigster Programmpunkt zum Start des Coachings ist der Auftakt. Er dient zur Information über das gesamte Programm, zum gegenseitigen Kennenlernen und zum Einstieg in die Themengebiete der Digitalen Kultur.

Der Auftakt besteht aus zwei Terminen:

1. Termin: Der **Digitale Kick-off** dient den teilnehmenden Teams zum Kennenlernen, zum Start der Zusammenarbeit mit der MFG sowie zur Einführung in die Arbeit mit den Online-Tools und Templates.
2. Termin: Der **offizielle Auftakt** mit Vertreter*innen des MWK und der Landesstelle für Museumsbetreuung Baden-Württemberg wird unter Vorbehalt als halbtägige Präsenzveranstaltung geplant². Er dient der Einführung in das gesamte Förderprogramm, in ausgewählte Themenbereiche der Digitalen Kultur sowie der Vorstellung der teilnehmenden Museen.

Design Sprint

Der Design Sprint bzw. Online-Ideen-Sprint zur Projektentwicklung beinhaltet eine Startsession für alle Häuser sowie eine Ideen-Session und eine Konsolidierungs-Session pro Museums-Team. Dazu wird ein Online-Workshop-Setting mittels eines Online-Tools vorbereitet. Der Sprint dient zum methodischen „Nutzer*innen-in-den-Mittelpunkt-Stellen“ beim Ideenansatz, zur Ideenkonkretisierung sowie zum Kennenlernen von und Arbeiten mit neuen Methoden (Design Thinking) und neuen digitalen Tools. Ein wichtiges Ziel ist dabei die Erarbeitung der Budget- und Aktionspläne als Finanzierungsgrundlage für die Umsetzung des Projekts in Stufe 2.

Arbeitsphase - Online-Vorträge, Expert*innen-Workshops, Beratungen, Community-Treffen und MFG-Betreuung

Zwischen den Präsenzterminen des Design Sprints finden fachliche Beratungen und Workshops mit Expert*innen statt, die die Teams während der Projektentwicklung begleiten und den Design Sprint inhaltlich ergänzen. Zudem werden öffentliche Online-Vorträge veranstaltet, die der Vermittlung relevanter Themenfelder aus dem Bereich der Digitalen Kultur dienen. Die Vorträge begleiten den Entwicklungsprozess inhaltlich und richten sich gleichzeitig an interessierte Museen im ganzen Land.

#museenwandel Community

Informelle Online-Austausch-Treffen mit den Kolleg*innen der ersten beiden Runden von „Museen im Wandel“ ([Museen im Wandel I](#) und [Museen im Wandel II](#)) dienen der Vernetzung untereinander, der kollegialen Beratung und dem Ausbau der #museenwandel Community.

² Die Erfahrungswerte von „Museen im Wandel II“ und der Aufbau der Infrastruktur bezüglich wichtiger Online-Tools in der MFG lassen eine kurzfristige Umplanung als Online-Veranstaltung zu, falls dies durch die Entwicklung der Corona-Krise erforderlich sein sollte.

Abschluss „Projektentwicklung“

Am Ende der Projektentwicklung (Stufe 1) wird ein finales Treffen der teilnehmenden Häuser durchgeführt, bei dem sich die Museen die im Coaching erarbeiteten Ergebnisse gegenseitig vorstellen und gemeinsam mit allen (regionalen) Projektpartner*innen, Expert*innen sowie Vertreter*innen des MWK diskutieren. Im Anschluss daran reichen die Museen ihre Budget- und Aktionspläne für die Umsetzungsphase ein.

3.2. Projektumsetzung (Stufe 2)

In Stufe 2 wird die Betreuung durch die MFG mittels Basecamp, Online-Meetings, Sessions und Präsenzveranstaltungen fortgeführt.

Kick-off „Projektumsetzung“

Inhalt des Kick-off-Treffens ist die Programmvorstellung des Coachings während der Projektumsetzungsphase. Daneben werden Bedarfe und Themen für die individuellen Umsetzungsprozesse mit den teilnehmenden Museen abgestimmt, um im Folgenden das Coaching passgenau ausrichten zu können.

Arbeitsphase – Online-Vorträge, Expert*innen-Beratungen, Community-Treffen

Auch in Stufe 2 werden passende Online-Vorträge und Expert*innen-Beratungen durchgeführt sowie #museenwandel Community-Treffen" angeboten (siehe dazu 3.1. Projektentwicklung (Stufe 1)). Flankierende Module zum Thema „Kommunikation“ und „Nachhaltigkeit“ stärken die Museen bei der digitalen Strategieentwicklung.

Modul „Kommunikation“: Zielgruppenspezifische Kommunikationsstrategien

Das Modul „Kommunikation“ beinhaltet einen einführenden Online-Vortrag und anschließende Einzelberatungs-Sessions mit Expert*innen für jedes Team. Dabei werden zielgruppenspezifische Kommunikationsstrategien für das digitale Projekt erarbeitet.

Modul „Nachhaltigkeit“: Museumsalltag und Change

Das Modul „Nachhaltigkeit“ beinhaltet einen einführenden Online-Vortrag und anschließende Einzelberatungs-Sessions mit Expert*innen für jedes Team. Folgende Schwerpunkte werden dabei behandelt:

- A) Für die Integration der digitalen Maßnahme in den Museumsalltag werden die menschlichen und technischen Aspekte in den Blick genommen und entsprechende Maßnahmen geplant.
- B) Um die im Projektteam neu erlernten (digitalen) Kreativmethoden und Tools für das Museum längerfristig nutzbar zu machen, werden notwendige Veränderungen identifiziert, um die neuen Arbeitsweisen auch in anderen Bereichen des Museums anwenden zu können.

Abschluss „Coaching-Programm“

Das Abschlusstreffen, bei dem die teilnehmenden Museen ihre Ergebnisse, Erfahrungswerte und Good Practices präsentieren, dient dem Get-together aller Projektbeteiligten sowie dem konstruktiven Austausch mit der interessierten Öffentlichkeit. Impulse und Sessions zu Themen der Digitalen Kultur runden die Veranstaltung ab.

3.3. Programmablauf

Zeitraum	Aktivität	Ort
11. April 22	Auftakt „Coaching-Programm“ (2 Termine)	online / vor Ort
April bis Juli 22	Design-Sprint (3 Sessions)	online
April bis Sept. 22	Arbeitsphase „Projektentwicklung“ (Vorträge, Beratungen, Workshops, Besprechungen, Testings, sonstige Aufgaben)	online / vor Ort
Sept. 22	Abschluss „Projektentwicklung“	vor Ort
Okt. 22	Kick-off „Projektumsetzung“	online
Okt. 23 bis Juni 23	Arbeitsphase „Projektumsetzung“ (Online-Vorträge, Expert*innen-Beratungen, Community-Treffen, sonstige Aufgaben)	online / vor Ort
Dez. 22 bis Feb. 23	Modul: Kommunikation	online / vor Ort
Feb. bis Mai 23	Modul: Nachhaltigkeit	online / vor Ort
Juni 23	Abschluss „Coaching-Programm“	vor Ort (ggf. hybrid)

4. Antragsberechtigung

Antragsberechtigt sind alle nichtstaatlichen Museen in privater und kommunaler Trägerschaft in Baden-Württemberg, die mindestens an 104 Halbtagen im Jahr für die Öffentlichkeit zugänglich sind. Zuwendungsempfänger können kommunale Körperschaften oder private Träger sein, die gemeinnützig und von der Umsatzsteuer nach UStG § 4 Nr. 20a befreit sind³. Auch ehrenamtlich geführte Museen sind antragsberechtigt.

Weitere Voraussetzung ist eine bereits vorhandene Online-Präsenz des Museums. Das heißt mindestens elementare Informationen zum Museum, zu Öffnungszeiten und Kontaktdaten müssen über eine Webseite und/oder einen Social-Media-Kanal im Netz verfügbar sein.

4.1. Personelle Voraussetzungen

- Die Museumsleitung/die Geschäftsführung bzw. die*der Vorstandsvorsitzende des Fördervereins müssen mindestens an der Auftaktveranstaltung, am Zwischenstandstreffen und der Abschlussveranstaltung des Coaching-Programms teilnehmen. An den einzelnen Coaching-Terminen und Beratungen sollen mindestens drei und maximal fünf für das Projekt verantwortliche Mitarbeiter*innen (auch Ehrenamtliche), möglichst aus verschiedenen Verantwortungsbereichen, teilnehmen.

³ Bescheinigung nach UStG § 4 Nr. 20a: Für Freistellungen von der Umsatzsteuer für Museen bedarf es einer Bescheinigung durch die zuständige Landesbehörde, wenn die Erfüllung gleicher kultureller Aufgaben wie bei den Museen des Bundes, der Länder und Gemeinden nachgewiesen wird. Für die Erteilung der Bescheinigung nach UStG § 4 Nr. 20a für Museen ist in Baden-Württemberg die Landesstelle für Museumsbetreuung Baden-Württemberg zuständig. Siehe dazu: www.landesstelle.de/service/umsatzsteuer

- Die Teams sind bei der Bewerbung zu benennen (Name, Position bzw. Ehrenamt mit Funktionsangaben). Dabei sind die Hauptansprechpartner*innen für „Museen im Wandel III“ anzugeben.
- Inhalt und Umfang des Coachings sollen von der Museumsleitung/der Geschäftsführung bzw. der*dem Vorstandsvorsitzenden des Fördervereins und von allen Teammitgliedern zur Kenntnis genommen werden.
- Die Museumsleitung/die Geschäftsführung bzw. die*der Vorstandsvorsitzende des Fördervereins nimmt die personellen Voraussetzungen zur Kenntnis und erklärt ihre Zustimmung im Antragsformular.

4.2. Technische Voraussetzungen

Benötigt wird eine Infrastruktur, die eine Teilnahme an Online-Meetings in einer Gruppe mit ca. fünf Personen ermöglicht (stabiles Internet, PC, Webcam und Mikrofon) Die grundsätzlichen Zugriffs- und Nutzungsmöglichkeiten folgender Online-Tools sind bereits zum Zeitpunkt der Bewerbung zu prüfen:

- Onlinemeeting-Software [ZOOM](#)
- Onlinemeeting-Software [Remo](#)
- Kollaborations-Tool [Miro](#)
- Projektmanagement-Tool [Basecamp](#)

Falls bei Antragsstellung noch nicht vorhanden, muss im Falle der Teilnahme am Coaching die Bereitschaft bestehen, mit beratender Unterstützung seitens der MFG Baden-Württemberg die Infrastruktur bis zum Auftakttreffen einzurichten.

Weiterhin muss die Einrichtung von WLAN gewährleistet sein, sofern die Medienanwendung, die im Rahmen des Projekts entwickelt wird, darauf angewiesen ist.

5. Auszahlungsmodalitäten

- Den Museen wird eine Förderung von mindestens 25.000 € bis max. 40.000 € zugesagt. Die tatsächliche Höhe der Förderung richtet sich nach Idee und Umfang der Umsetzung. Wenn die Fördersumme nicht ausgeschöpft wurde, wird die nicht verbrauchte Förderung wieder zurück gefordert.
- Bei der Finanzierung handelt es sich um eine Finanzierung mit einer Eigenbeteiligung von mindestens 10%. Dabei ist es notwendig, dass die 10% Eigenbeteiligung zuerst ausgegeben werden. Für die Eigenbeteiligung dürfen Eigen- und Drittmittel (Förderung Dritter wie Sponsoring, Zuschüsse etc.) verwendet werden. Ausgeschlossen sind Mittel anderer Ministerien und der EU.
- Zu Beginn der Projektumsetzungsphase im September ist ein ausgearbeiteter Kosten- und Finanzplan für die Verwendung der Förderung einzureichen. Darauf aufbauend wird mit den Museen ein Vertrag geschlossen. Die genauen Auszahlungsmodalitäten (Höhe der Rate / Zeitpunkt der Auszahlung) werden individuell im Vertrag mit den Museen vereinbart.
- Nach Ablauf des Projektzeitraumes müssen alle Belege inkl. des Sachmittelverwendungsnachweises an die MFG übersendet werden.
- Es werden nur Netto Beträge erstattet.

6. So geht's – der Bewerbungs- und Auswahlprozess

Der Antrag soll keine fertige Projektskizze liefern, sondern vielmehr ein lösungsoffenes Ziel oder eine Herausforderung, für die im Laufe des Coachings eine publikumswirksame und nutzer*innen freundliche digitale Lösung entwickelt, ausprobiert und umgesetzt werden soll. Das lösungsoffene Ziel oder die Herausforderung kann sich auf eine neue digitale Projektidee beziehen oder auf bereits geplante Initiativen, die um digitale Maßnahmen ergänzt werden sollen, um einen entscheidenden Mehrwert für die Nutzer*innen wie auch für das Haus zu generieren.

Bei der Antragsstellung soll die infrastrukturelle und personelle Machbarkeit der Umsetzung einer digital gestützten Maßnahme im Laufe des Coachings und bei der anschließenden Integration in den Museumsalltag im Blick behalten werden. Ebenso soll die Bewerbung deutlich machen, dass das Museum bzw. das Projekt-Team grundsätzlich eine offene Haltung gegenüber neuen Arbeitsweisen, Kreativprozessen und der Einführung technischer Neuerungen mitbringt.

Bewerben können sich museale Einrichtungen mit Sitz in Baden-Württemberg, die alle unter „4. Antragsberechtigung“ aufgeführten Kriterien erfüllen. Der Antrag ist über das entsprechende [Formular auf der Webseite „Museen im Wandel III“](#) zu stellen. Bitte berücksichtigen Sie dabei die Hinweise, die dort als Ausfüllhilfe gegeben werden.

Hinweis: Aus der Bewerbung kann kein Rechtsanspruch auf Teilnahme am Coaching-Programm abgeleitet werden. Eine Jury zur Auswahl tagt im Laufe des März 2022, die Bescheide werden danach zeitnah versandt. Die Programmverantwortlichen setzen sich mit den Teilnehmenden in Verbindung, um sie über den Auftakt des Coachings zu informieren.

Bei Fragen wenden Sie sich gerne an:

Kontakt:

MFG Baden-Württemberg
Breitscheidstr. 4
70174 Stuttgart

Heike Kramer

Projektleiterin Digitale Kultur
E-Mail: kramer@mfg.de
Telefon: 0711-90715-340

Corina Langenbacher

Projektleiterin Digitale Kultur
E-Mail: langenbacher@mfg.de
Telefon: 0711-90715-357

Das Projekt wird unterstützt durch:

