

# DIGITAL- MONITOR

# 6  
JUNI  
2023

Schwerpunkt:

# KULTUR. DIGITAL. ERLEBEN.

Moderne Kunst-  
werküberwachung

Exponat-Kopie  
durch 3D-Druck

Wiederbelebung  
alter Bauwerke



### Liebe Leserinnen und Leser,

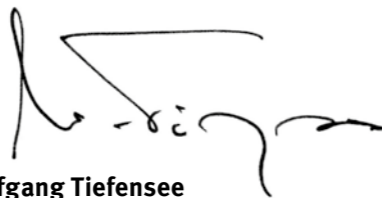
»Computer sind nutzlos. Sie können nur Antworten geben«, sagte einst Pablo Picasso. Doch in der heutigen Zeit muss man dem berühmten Maler widersprechen. Denn dank künstlicher Intelligenz sind die Rechenmaschinen nicht mehr nur in der Lage, Antworten zu geben, sondern sogar Fragen zu stellen und Entscheidungen zu treffen. Die rasante Entwicklung der Technologie bietet unserem Freistaat großartige Chancen, zugleich steht er vor großen Herausforderungen.

Die sechste Ausgabe des *Digitalmonitors* nimmt insbesondere die Kreativwirtschaft und die Kultur unter die Lupe. Ob Mittelstand, Stadt und Land oder Bildung und Forschung – alle Lebensbereiche profitieren von der stetig fortschreitenden Digitalisierung. So sind Effizienzsteigerungen, neue Geschäftsmöglichkeiten und die Erschließung neuer Märkte nur einige der Vorteile. Die Digitalkompetenz wird in Thüringen bereits den Jüngsten vermittelt. Durch innovative Projekte wie der Digitalmacherei in Erfurt erhalten Kinder wichtige Kompetenzen, um sich in der digitalen Welt zurechtzufinden. Wie man die Chancen der Digitalisierung nutzt, um auch im Wettbewerb der Städte und Regionen bestehen zu können, zeigen beispielsweise die Stadt Gera, das Eichsfeldmuseum in Heilbad Heiligenstadt und die Wartburg. Dabei geht es nicht nur um die Nutzung digitaler Technologien, sondern auch um die Schaffung neuer Erlebnisse und Angebote wie die transmediale Theaterserie »Willkommen in Mytopia« im Theater Altenburg Gera.

Um sich der digitalen Transformation des Kultursektors systematisch zu nähern, erarbeitet die Thüringer Staatskanzlei – gemeinsam mit der Digitalagentur Thüringen GmbH – eine Strategie des Kulturbereichs. Drei Fragen sind dabei besonders wichtig: Was will der Nutzer? Welche Erwartungen hat er an einen »digitalisierten Kultursektor«? Und was kann der Kulturbereich überhaupt leisten? Die Antworten darauf geben wichtige Impulse, um Thüringen noch lebendiger zu gestalten und die Kultur zu den Menschen zu führen.

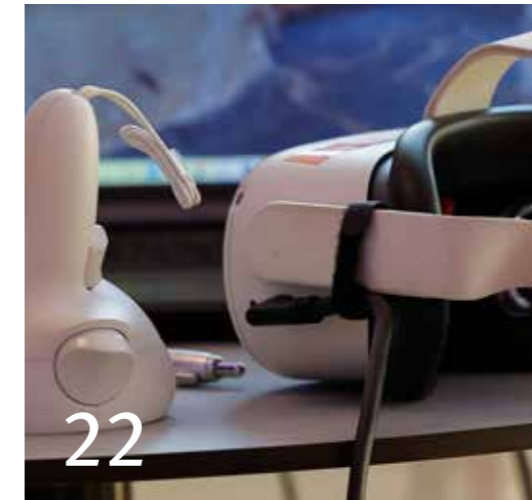
Wenn auch Sie Ideen beisteuern wollen oder Feedback zu einer unserer Ausgaben geben möchten, setzen Sie sich mit uns in Verbindung! Wir freuen uns darauf.

Ich wünsche Ihnen eine spannende Lektüre.

Ihr  


**Wolfgang Tiefensee**

Thüringer Minister für Wirtschaft, Wissenschaft und Digitale Gesellschaft



## DIGITALE GESELLSCHAFT

### MITTELSTAND

- 5 **Kreativwirtschaft: Kostbare Ressource im digitalen Wandel**
- 6 **Intelligente Wegführung in Mühlhausen: Interaktive Navigation zu Sehenswürdigkeiten, Kultur- und Baudenkmalern fördert Tourismus in der Region**
- 7 **Die Vogtlandpioniere: Wiederbelebung alter Bauwerke**

### STADT & LAND

- 10 **Gera Transmedial: Willkommen in Mytopia**
- 11 **Heilbad Heiligenstadt: Eichsfeldmuseum erhält Exponat-Kopie durch 3D-Druck**
- 12 **Wartburg digital: Eine Burg wird digital**
- 14 **Moderne Technologie: SMARTCity unterstützt moderne Kunstwerküberwachung in Gera**

### BILDUNG & FORSCHUNG

- 15 **Time Machine: Zeitreise nach Jena**
- 16 **Kultur- und Wissensportal: Kulturelles Erbe digital erleben**
- 17 **Digital Skills: Kreativität durch Digitalkompetenzen spielerisch fördern**
- 19 **App »Deutschland. Kennen. Lernen.«: Deutschland wird lebendig**

## FEUILLETON

- 20 **Thüringer Universitäts- und Landesbibliothek: Dr. Andreas Christoph im Interview**
- 22 **Thüringer Staatskanzlei: Kultursektor erhält digitale Strategie**

# NEUES ZUM MITTELSTAND 4.0

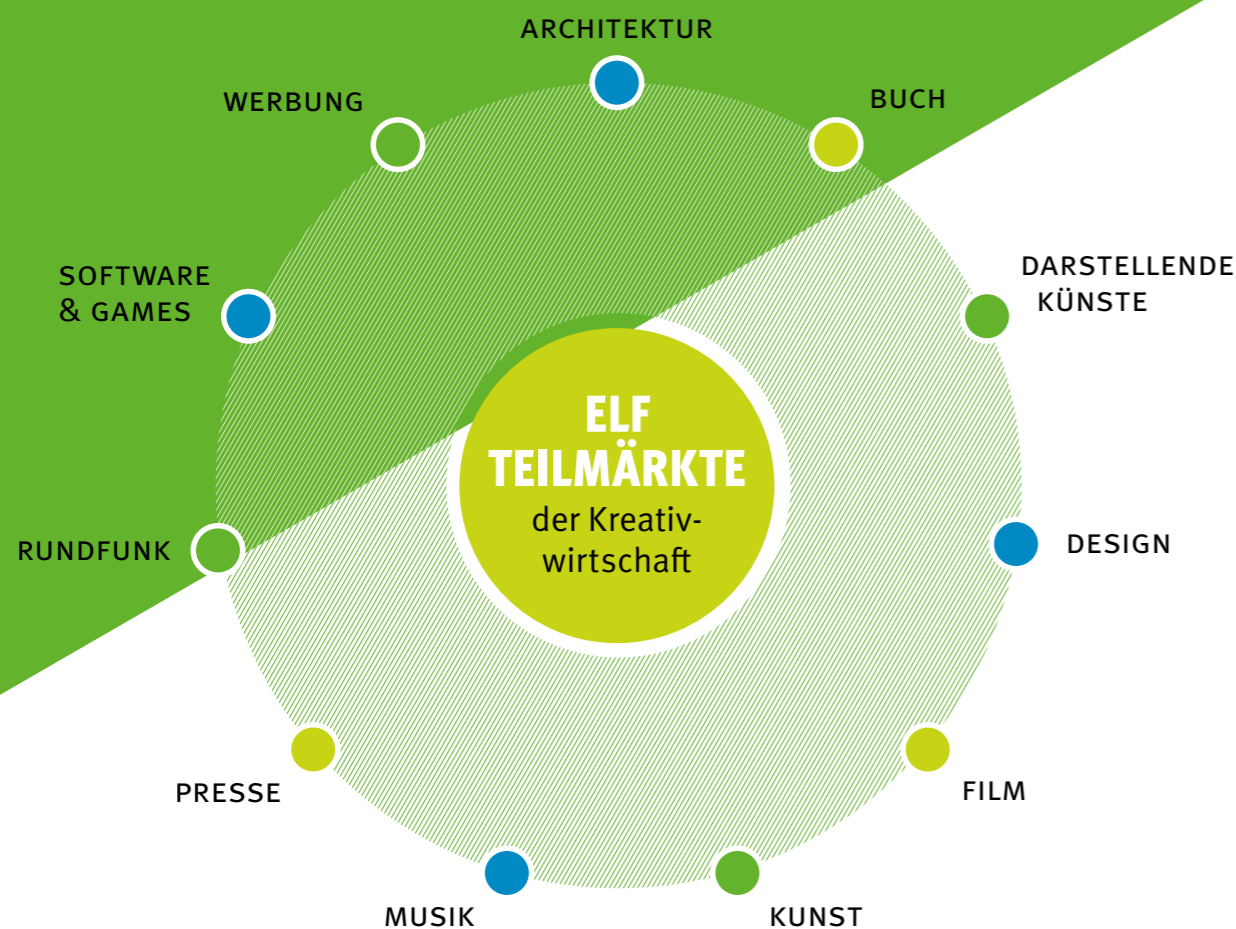
Die Digitalisierung ist aus Thüringens mittelständischen Unternehmen nicht mehr wegzudenken. Sie steigert die Effizienz, bietet neue Geschäftsmöglichkeiten, erschließt neue Märkte und schafft vielfältige Wettbewerbsvorteile. Verschiedene Initiativen und Programme sorgen dafür, dass die digitalen Technologien vermehrt implementiert und genutzt werden. So auch im Bereich der intelligenten Wegeführung in der Stadt Mühlhausen. Digitale Angebote und analoge Wegweiser sind hier die neue Kombination. Aber auch weit über neue Produkte und Lösungen hinaus sichert Digitalisierung die Zukunftsfähigkeit des Mittelstands – beispielsweise durch die Wiederbelebung alter Bauwerke.



Die THAK ist ein Projekt der RKW Thüringen GmbH.

Sie ist Partnerin im Thüringer Zentrum für Existenzgründungen und Unternehmertum (ThEx) und wird gefördert durch den Freistaat Thüringen aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds Plus.

Norman Schulz · Projektleiter der Thüringer Agentur für die Kreativwirtschaft



## Die Ziele der Thüringer Agentur für die Kreativwirtschaft (THAK)

- Die **ERHÖHUNG DER SICHTBARKEIT** kreativwirtschaftlicher Schlüsselkompetenzen, damit die Rolle kreativer Akteurinnen und Akteure als kostbare Ressource im Wirtschaftssystem gestärkt wird.
- Die **VERBESSERUNG DER ERFOLGSVORAUSSETZUNGEN** für die Entwicklung der Kreativwirtschaft in Thüringen, damit hier kreative Inhalte nicht nur entstehen, sondern vor allem auch intelligent verwertet und wertgeschätzt werden.
- Die **VERNETZUNG** der Kreativwirtschaft mit anderen Branchen und Bereichen, damit kreative Potenziale für mehr Innovation in Wirtschaft und Gesellschaft stärker genutzt werden als bisher.



## KREATIVWIRTSCHAFT

# Kostbare Ressource im digitalen Wandel

Kreativwirtschaft gilt weltweit als Zukunftsbranche. Auch für die Gestaltung des digitalen Wandels in Thüringen bringt sie wichtige Schlüsselkompetenzen mit. Allerdings fordert sie mit ihren kleinteiligen, fluiden Strukturen alte Sehgewohnheiten heraus: Die vielfältige Branche mit ihren elf Teilmärkten fällt kaum durch große Fabrik- und Bürokomplexe oder durch bundesweite Imagekampagnen ins Auge. Doch Kreativschaffende prägen unser Leben: Sie bauen Brücken zwischen der analogen und der digitalen Welt. Sie übersetzen die komplexen Codes künstlicher Intelligenzen und digitaler Tools in eine verständliche Sprache. Und: Sie beleben die Adern digitaler Infrastrukturen mit Inhalten, die uns fesseln, begeistern und inspirieren.

## Pioniere im digitalen Wandel

Kreativschaffende stehen zu den Herausforderungen des digitalen Wandels in einem besonderen, spannungsgeladenen Verhältnis: Einerseits hat die Welle der Digitalisierung bewährte Geschäftsmodelle in der Musikbranche oder im Buchmarkt schon ins Schlingern gebracht und revolutioniert, während andere Branchen sich noch auf dem analogen Kurs in sicherem Fahrwasser wähnten. Die Kreativwirtschaft hat also einen **Erfahrungsvorsprung** bezüglich des Umsteuerns auf rauer See. Andererseits waren es Kreative in den Bereichen Design, Games, Werbung oder darstellende Kunst, die **technologische Neuerungen** frühzeitig adaptierten und so die Welle überhaupt ins Rollen brachten, um sie bis heute mit digitalen **Innovationen** immer höher aufzupeitschen.

## Reisebegleiterinnen und -begleiter auf dem Weg der digitalen Innovation

Um gemeinsam durch den digitalen Wandel zu navigieren, qualifizieren sich Kreativschaffende aber auch in besonderer Weise als wertvolle Reisebegleiterinnen und Reisebegleiter für Unternehmen anderer Branchen. Die Digitalisierung erfordert Innovationen in allen Bereichen. Diese entstehen jedoch selten im Alleingang. Sie entstehen dort, wo ausgetretene Pfade

verlassen werden und der Blick über den eigenen Horizont hinausreicht, dort, wo neuen Herausforderungen neu begegnet wird. **Kooperationen und Kollaborationen** sind die Schlüsselwörter dafür. Sie gewinnen zusehends an Bedeutung, insbesondere unter frühzeitiger Einbindung von Kreativschaffenden. Denn sie sind erprobt darin, neue Möglichkeitsräume zu öffnen. Kreative befassen sich tagtäglich mit der **Entwicklung neuer Ideen** und sie verfügen über Methodenkompetenzen, um auch auf noch unbekanntem Terrain manövrierfähig zu bleiben. Sie bewegen sich routiniert in **dynamischen und oft unsicheren Märkten**. An den Schnittstellen zwischen Wirtschaft, Kultur, Technologie und Gesellschaft stützen sie sich auf ihre Lust an Veränderung, ihren **Mut zum Experimentieren** und ihre schöpferische Freiheit, Althergebrachtes zu hinterfragen. Aufgrund genau dieser Fähigkeiten sind Kreativschaffende **wertvolle Innovationskomplizinnen** und Innovationskomplizen für die Gestaltung des digitalen Wandels und damit eine kostbare Ressource für die Zukunftsfähigkeit von Wirtschaft und Gesellschaft insgesamt.

Wer jetzt Lust bekommen hat, sich davon zu überzeugen, wie stark, wie vielfältig, wie überraschend und überzeugend die Kreativwirtschaft in Thüringen ist, ist herzlich eingeladen, die Angebote der Thüringer Agentur für die Kreativwirtschaft (THAK) zu nutzen.

THAK  
Thüringen



www.thueringen-kreativ.de

Elemente  
der neuen  
touristischen  
Wegweisung  
in Mühlhausen

Mit Hilfe der  
**THÜCAT-  
DATENBANK**  
erstelltes  
Leitsystem



INTELLIGENTE WEGEFÜHRUNG IN MÜHLHAUSEN

## Interaktive Navigation zu Sehenswürdigkeiten, Kultur- und Baudenkmälern fördert Tourismus in der Region

Dank ihrer neuen touristischen Wegweisung informiert die Mittelalterliche Reichsstadt Mühlhausen ihre Gäste bequem, komfortabel und umfassend über ihre Vielfalt an Museen, Kirchen, Baudenkmälern, Natur- und Freizeitmöglichkeiten. Dabei verbindet die Stadt bewährte Vorteile analoger Wegweiser mit den bereichernden Möglichkeiten digitaler Angebote.

Seit dem Sommer 2022 sind die ersten Informationsstelen und -säulen in der historischen Innenstadt in Betrieb. Durch insgesamt gut **90 Elemente** können Besucherinnen und Besucher der Stadt Mühlhausen eigenständig sämtliche Ziele und Sehenswürdigkeiten erkunden.

So finden sich an allen bedeutenden **Kultur- und Baudenkmälern** sowie wichtigen Knotenpunkten Stelen oder Informationssäulen, die neben **informativen Texten** in deutscher und englischer Sprache weiterführende Inhalte, versteckt in einem QR-Code, bieten. **Bilder, Karten** und **Legenden** informieren über Entfernung und **barrierefreie** Erreichbarkeit der nächstgelegenen Ziele, samt Routenvorschlag. Ergänzend erzählt das museumspädagogische Maskottchen »Adalbert« den Kindern Lustiges

und Spannendes über Mühlhausen. Klassische Sternwegweiser und Pult runden das stadteigene Navigationssystem ab.

»Unsere Gäste sollen sich vom ersten Moment an in Mühlhausen wohlfühlen und unbeschwert die Stadt

erkunden. Das neue Leitsystem bietet eine **durchdachte und unkomplizierte Wegführung** und zugleich vielfältige Zusatzinformationen direkt auf das **Smartphone** – je nach individuellem Interesse«, so Oberbürgermeister Dr. Johannes Bruns.

Das digitale Leitsystem der Stadt Mühlhausen greift auf Informationen der **ThüCAT-Datenbank** (Thüringer Content Architektur Tourismus) zu, welche Unternehmen, Regionen, Städten oder auch Freizeiteinrichtungen im Freistaat **digitale Präsentationsmöglichkeiten** bietet, um Touristen umfassend zu informieren.

In zwei weiteren Bauabschnitten folgen die Wegweiser, sodass das Projekt der touristischen Wegweisung für **rund eine Million Euro** im Herbst 2023 abgeschlossen werden kann.



Ein Element der neuen touristischen Wegweisung in Mühlhausen

© Fotos: Stadt Mühlhausen

DIE VOGTLANDPIONIERE

## Wiederbelebung alter Bauwerke

Das reiche baukulturelle Erbe im Vogtland muss erhalten bleiben und neue Nutzungskonzepte für alte Gebäude entwickelt werden. Mit diesen Zielen der »Vogtlandpioniere« verfolgt das vom BMBF geförderte Innovationsbündnis neuartige Ansätze für die Denkmalpflege, Sanierung und Nutzung von Bauwerken. Im Fokus liegen Hunderte denkmalgeschützte Schlösser, Kirchen, Brücken und Fabriken in der Region.

Projekte mit verschiedenen regionalen und überregionalen Partnern initiieren und koordinieren und Entwicklungen an konkreten Orten in der Region zeigen – das ist die Mission der **Vogtlandpioniere**. Ihre Ziel: über die Forschung und Entwicklung innovativer Technologien, Verfahren und Methoden **schützenswerte Bauwerke erhalten** und wiederbeleben.

Die Vogtlandpioniere gehören zu den **zwanzig Pilotprojekten** des Förderprogramms »**WIR! – Wandel durch Innovation in der Region**« des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) und werden durch die Industrieforschungseinrichtung INNOVENT e.V. aus Jena koordiniert. Die dort ansässige Koordinierungsstelle ist

strategisch und operativ für Innovationsmanagement, Netzwerkverstetigung, Marketing sowie Öffentlichkeitsarbeit zuständig.

Ein bereits erfolgreich abgeschlossenes Projekt namens **KULTEX** hat das ortsansässige TITV Greiz zu verzeichnen. Sie entwickelten ein passgenau auf die Anforderungen Kulturschaffender aus der Region zugeschnittenes Lösungskonzept für die **Belebung baukulturellen Erbes** im Vogtland – textilbasiert und gestalterisch anspruchsvoll. In Zusammenarbeit mit dem Alte Papierfabrik Greiz e.V. wurden Anforderungen formuliert, die ein Lösungskonzept für die Nutzung des Geländes durch Kulturschaffende erfüllen sollte.



*In Greiz werden unsere Initiativen zum Beispiel an der Alten Papierfabrik, der Greika VI/1, dem Oberen Schloss und dem Sommerpalais sichtbar.*

Constanze Roth · Projektleiterin

Die Innovationen der Vogtlandpioniere werden an mehr als 26 Demonstrationsobjekten sichtbar (hier exemplarisch für Thüringen).

© Fotos: INNOVENT

# NEUES IN STADT UND LAND

In diesem Projekt sind **Würfel** entstanden, welche über ihre **sechs Seiten** bis zu **sechs Funktionen** bieten: (1) Heizen, (2) Leuchten, (3) eine beschreibbare Oberfläche, (4) Orientierung im Raum über integrierte Notausgangssymbole, (5) Schallabsorption und (6) Magnetismus. Zudem können die Würfel je nach Kombination verschiedene Aufgaben übernehmen: Einzelne Würfel dienen als Sitzgelegenheit. Zwei Würfel bilden übereinandergestapelt einen einfachen Tisch. Mehrere Würfel flach nebeneinander ergeben eine Liegefläche. Zu einem Raumteiler werden viele gestapelte Würfel. Im nächsten Schritt wird das **TITV Greiz** gemeinsam mit weiteren Partnern den Prototypen so weiterentwickeln, dass er schnell und kostengünstig von regionalen Firmen hergestellt werden kann.

Ein weiteres Projekt wird von der **Bauhaus-Universität Weimar** betreut. Im Rahmen des Vorhabens Zukunftsindex haben Studierende in einem studiengangübergreifenden Projekt **Audiowalks** entwickelt. Sowohl Einheimische als auch Touristen können **audiovisuelle Spaziergänge** zu verschiedenen Themen auf einer Klangreise rund um Greiz erleben. Auch eine **Ausstellung** der studentischen Zukunftsvisionen für das Aubachtal – »Urban by Landscape« in der Vogtlandhalle – gehört dazu.

Im jüngst gestarteten Vorhaben **TENUBA** entwickelt ein interdisziplinäres Team aus Technologen, Theaterleuten, Designern und IT-Experten und Expertinnen **innovative Bildungsformate** in gemeinsamer sozialer Realität (AR/VR), um beispielsweise das Untere Schloss in Greiz auf neuartige Weise zu erleben.

Die Vogtlandpioniere suchen weiterhin innovative Ideen für die Erhaltung und Nutzung baukultureller Objekte – auch über ihre Grenzen hinaus.

Studierende entwickelten **AUDIOWALKS** zu verschiedenen Themen

Audiowalks durchs Vogtland: auf Klangreise durch Greiz und die Umgebung



Das Netzwerk ist länderübergreifend im Vogtland aktiv.



© Foto und Karte: INNOVENT

Der zunehmende Wettbewerb rund um die Digitalisierung zeigt Wirkung im Freistaat Thüringen: Durch moderne Technologien und smarte Lösungen werden viele Städte und der ländliche Raum immer zukunftsfähiger und lebenswerter. Die Stadt Gera lädt interessierte Gäste in einer transmedialen Theaterreihe des Theaters Altenburg Gera nach Mytopia ein – zu einem zeitgemäßen, neuartigen Erlebnis im bislang analogen Theater. Auch die eintausendjährige Wartburg hält ihre Türen für smarte Lösungen offen und wird in Zukunft noch digitaler. Das Eichsfeldmuseum erhält eine Exponat-Kopie im 3D-Druck. Und ein weiteres SMARTCity-Pilotprojekt in Gera unterstützt die Kunstwerküberwachung in den städtischen Museen.

Homepage der Wartburg



Ausstellungsraum der Kunstsammlung Gera



Verfahren, um aus einem Foto ein 3D-Modell zu erstellen.

© Fotos: bbs Medien/Anna-Lena Thamm, Stadtverwaltung Gera, TIROONI Design, Literaturmuseum Theodor Storm

GERA TRANSMEDIAL

## Willkommen in Mytopia

Science-Fiction-Filme à la Disney nützen längst nicht nur der Unterhaltung. Selbst in der Wirtschaftswelt setzen Unternehmen auf magische Effekte. Das Theater Altenburg Gera begibt sich mit einer transmedialen Theaterserie auf einen Ausflug in die Welt von Mytopia. Das Ziel des SMARTCity-Projekts »Gera transmedial – VMy« ist es, eine Fiktion unter Mitbestimmung des Publikums in die Wirklichkeit zu übertragen.

Das Theater Altenburg Gera lässt seine Besucher mit einer transmedialen Theaterserie in eine **Science-Fiction-Welt** unter einer gigantischen Glaskuppel eintauchen. Über Theateraufführungen, eine App, Live-Events und Social-Media-Elemente ziehen sie ihr Publikum in den Bann von

Willkommen in Mytopia



Das Projekt Mytopia ist eine **SCHNITTSTELLE** zwischen digitaler und analoger Welt

**Mytopia**, dem sogenannten Projekt »VMy«. Dabei werden die Zuschauer aktiver Teil des fiktiven Stadtstaates Mytopia im Jahr 2121, der letzten Bastion der Überlebenden. Über die begleitende App und während der Vorstellungen müssen sie sich für eine Seite entscheiden, können den Fortgang der **Handlung mitbestimmen** und bei Live-Events und Challenges zwischen den einzelnen Bühnenepisoden **Punkte** für die eigene Fraktion **sammeln**. Jede Aktion hat Auswirkungen auf den Ausgang der Geschichte.

In Mytopia gilt es, das Überleben der gesamten Spezies zu sichern. Um das zu erreichen, herrschen strenge Regeln für alle Mytopen, denn das Kollektiv steht über allem. Doch unter der Kuppel ist nichts, wie es scheint. Drei Fraktionen kämpfen erbittert um die Macht – die große Wohltäterin, die ihre systemtreuen Anhänger um sich schart, ein unberechenbarer revolutionärer Untergrund, der sich selbst »Die Hyänen« nennt und der »Zirkel der weißen Lilie«, der sich die Frage stellt, was das Menschsein überhaupt ausmacht.

Die **Einbindung der Teilnehmenden** ins Projekt wird auf drei Ebenen ermöglicht – auf der **Erzählebene** der Geschichte, auf der **Spielebene** und in der **realen Welt**. Ein Autorenteam berücksichtigt im Projektverlauf die Entscheidungen der Community und entwickelt daraus die weitere Handlung.

Die **My-App** ist im Stadttheater eine Mischung aus **sozialem Netzwerk** und **Mobile Game**. Die Entwicklung der App geschieht in Zusammenarbeit mit einem Entwicklerteam der **Akademie für Theater und Digitalität**. Sie ermöglicht das Eintauchen in die Mytopia-Welt durch eine eigene, selbst erschaffene Figur und etabliert durch **Augmented-Reality-** und **Geocaching-Elemente** die Stadt als Spielfeld der Handlung.

Ziel ist es, Theater im digitalen Raum erfahrbar zu machen und eine Plattform zur Etablierung einer Storyworld im realen Raum modellhaft zu entwickeln. Mit diesem **innovativen Projekt** gelingt dem Theater Altenburg Gera eine neue **Schnittstelle** zwischen digitaler und analoger Welt. Denn das Erlebnis hebt sich vom klassischen Theater ab, indem es Fiktion mit realem Leben vermischt. Es bleibt nicht allein beim Vorstellungsbesuch, sondern begleitet das Publikum im Alltag und regt die Reflektion über das eigene Handeln an.

»VMy« wird durch seinen dystopischen Inhalt und die Frage nach Anpassung oder Rebellion zum **politischen Versuchslabor**. Die erste Episode erscheint am 30. Juni 2023, eine zweite Episode in der Spielzeit 23/24 und die finale Episode in der Spielzeit 24/25.

HEILBAD HEILIGENSTADT

## Eichsfeldmuseum erhält Exponat-Kopie durch 3D Druck

Im Eichsfeldmuseum wird durch Kombination digitaler und analoger Herangehensweisen der konkrete praktische Nutzen der Digitalisierung besonders deutlich: In einem Projekt zur Skulptur des Apostels Matthias vom in Heiligenstadt geborenen Bildhauermeister Tilman Riemenschneider entstand eine exakte 3D-Kopie. Sie schmückt die Ausstellung des Eichsfeldmuseums ab dem 22. Juni 2023 als Exponat.

In den **Museen im Eichsfeld** behauptet sich bereits heute eine **Vielzahl digitaler Lösungen**. Nicht nur äußerlich hat sich einiges getan, auch bei der Inventarisierung gelang der digitale Durchbruch. Um das Museumsgut zu digitalisieren und nachhaltig zu archivieren, wird es durch die Spezialisten aufwändig fotografiert und dokumentiert. Über Plattformen wie [www.digicult.web](http://www.digicult.web) und andere Webseiten der internationalen Forschung und Öffentlichkeit wird das Inventar bereitgestellt.

Für die Anfertigung der Kopie des Apostels Matthias wurde das **wertvolle Original** aus dem Bode-Museum in Berlin **gescannt**. Aus den Daten entstand im **3D-Druckverfahren** eine exakte **Kopie** als Dauerleihgabe ans **Eichsfeldmuseum**. Finanziert wird das Projekt aus Mitteln der Sparkassenstiftung der Kreissparkasse Eichsfeld. Für die Umsetzung setzte die Firma TIROONI Design

aus Berlin auf die **Photogrammetrie** – ein Verfahren, um **aus Fotos 3D-Modelle** zu erstellen. Die benötigten Foto-reihen wurden direkt im Ausstellungsraum des Museums mit nur wenig zusätzlichem Licht eingefangen. Nach etlichen Prüfungen und Berechnungsdurchgängen war das Endergebnis ein 3D-Objekt mit deutlich über 50 Millionen Flächen. Aufgrund der hohen Polygondichte und dem erstrebten Detailgrad war die Weiterbearbeitung ausschließlich per Hand durch Bildhauerwerkzeuge möglich. Doch die Inschrift des Objekts brachte die Verantwortlichen auch mit diesen Werkzeugen an ihre Grenzen. Aus diesem Grund ließen sie den Text nachträglich mit dem Scan verschmelzen. Dieser Weg war erfolgreich und führte schließlich zu den finalen Daten für die Ausführung als 3D-Druck.

Neben dem beeindruckenden 3D-Druck bieten das Eichsfeldmuseum sowie das **Literaturmuseum Theodor Storm** digitale 3D-Rundgänge an – und laden damit zu jeder Tages- oder Nachtzeit zum Museumsbesuch ein.

Mit der **PHOTOGRAMMETRIE** 3D-Modelle aus Fotos

3D-Rundgang durch das Literaturmuseum



Photogrammetrie ist ein Verfahren, um aus einem Foto ein 3D-Modell zu erstellen.



## MODERNE TECHNOLOGIE

# SMARTCity unterstützt moderne Kunstwerküberwachung in Gera

Bis Ende 2026 stellt sich Gera als SMARTCity-Modellstadt unter Nutzung moderner Technologien noch nachhaltiger, lebenswerter und zukunftsfähiger auf. Auch für die städtischen Museen eröffnet SMARTCity Gera neue Chancen.

Thermohydrograph  
und TH-Sensor



**Datenbank** übertragen. Diese gleicht die Messdaten mit vorliegenden Grenzwerten ab. Sobald die Werte einen vorgegebenen Korridor über- oder unterschreiten, gehen automatisch Warnmeldungen an die Kuratorinnen und Kuratoren des jeweiligen Museums. Die aufwendige Umrüstung auf ein WLAN-System blieb den Museen erspart. Und der erste Batteriewechsel in den Sensoren liegt bei circa zehn Jahren Lebensdauer in weiter Ferne.

Das digitale System und die anschauliche Visualisierung in Diagrammen ermöglichen eine komfortable, gesamteinheitliche **Überwachung, Analyse** und **Archivierung** der Daten am Rechner. Die Zeitersparnis aufgrund entfallender manueller Arbeiten rund um die alten Trommelschreiber liegt bei zwei bis vier Stunden je Woche. Und das pro Museum.

Besonderes Augenmerk legt die Stadt Gera auf das öffentlich zugängliche **SMARTCity-Cockpit**. Das offene Datenportal liefert einen allgemeinen Überblick über wichtige Parameter der Stadt. Es wird **kontinuierlich ausgebaut**. Unter den verschiedenen Themenbereichen ist auch die Rubrik »Museen« zu finden. Hier können Besucherrinnen und Besucher die Messungen zu den Raumklimaparametern einsehen.



cockpit.gera.de

© Abbildungen: Stadtverwaltung Gera

# NEUES ZU BILDUNG UND FORSCHUNG

Im Bereich Bildung und Forschung ist Thüringen attraktiv aufgestellt. Nicht nur im Freistaat selbst – auch über die Landesgrenzen hinaus macht unser Land auf sich aufmerksam. Thüringen möchte Digitalkompetenzen bereits im frühen Kindesalter lehren und schon die Jüngsten bestmöglich auf den Weg in die digitale Welt begleiten. Beispielsweise ermöglicht »DIE Digitalmacherei« in der Landeshauptstadt Erfurt durch Interaktionen mit Robotern und Erfinder-Kits ganz neue Erfahrungen. Eine App lässt Deutschland auf der Karte lebendig werden und schafft ein interaktives Digitalangebot über die Heimatgrenzen hinaus. Nicht zuletzt soll das Thüringer Kulturerbe digital sichtbar werden. Und eine **Zeitreise nach Jena vereint Tradition und Digitalität.**

»Jena4D« ist Teil des Projektes **TIME MACHINE** mit europaweit mehr als 650 Mitgliedern



## TIME MACHINE

## Zeitreise nach Jena

Durch Jena spazieren und dabei sehen, wie die Stadt früher ausgesehen hat? An der Juniorprofessur Digital Humanities der FSU Jena entsteht gemeinsam mit der Thüringischen Universitäts- und Landesbibliothek seit 2019 ein bildgewaltiges Erlebnis: In einem 3D-Modell wird die historische Jenaer Innenstadt von 1900 bis 2000 auf dem Smartphone sichtbar.



www.4dcity.org/de

Als wichtiger Baustein wurden im **Projekt »Jena4D«** zwischen Oktober und Dezember 2022 **über 4.000 historische Bilder** durch Jenaer Bürgerinnen und Bürger zusammengetragen und nach fotografiert. Durch diese taucht man **visuell in das historische Jena** ein. Das Projekt trägt zum europäischen Vorhaben **»Time Machine«** bei, das als internationales Netzwerk digitale Technologien für ein **großskaliges Datenmodell** von Geschichte entwickelt. Inzwischen umfasst dieses Netzwerk **mehr als 650 Mitglieder** aus unterschiedlichen Bereichen – von Bildungseinrichtungen, Universitäten und Forschungszentren über kulturbewahrende Organisationen wie Archive, Museen und Bibliotheken bis hin zu Unternehmen und Softwareherstellern.

Nicht nur im Projekt »Jena4D« **profitiert Thüringen** von diesem Netzwerk. Eine weitere Initiative ist das **Lehr-Lern-Labor »Digital History«**. Hier werden digitale Methoden zur Erforschung, Aufbereitung und Präsentation lokalgeschichtlicher Themen an Studierende sowie Schülerinnen und Schüler vermittelt. Im Lab entwickeln Studierende neuartige **digitale Lernangebote** und erproben diese gemeinsam mit Lernenden in Arbeitsgemeinschaften. Die ersten Ergebnisse des Projekts sind bereits sichtbar: **Virtuelle Stadtrundgänge** laden zu Erleben jüdischer Geschichte ein, historische Alltagsgegenstände werden in 3D dokumentiert, Zeitzeugeninterviews beleuchten die jüngere Geschichte.

Ein **Pilotprojekt** im Bereich Sensorik macht's möglich: Um den Erhalt der wertvollen Objekte zu garantieren, wurden die **Ausstellungssäle** und **Depoträume** der Geraer Kunstmuseen mit **digitalen Klimasensoren** ausgestattet. Auch im Naturkundemuseum sowie im Stadtmuseum der Pilotstadt wird bereits fleißig umgerüstet.

Die eingebauten Sensoren bilden ein **Warnsystem** zur lückenlosen Überwachung des Klimas in allen Räumen.

Bei Störungen können die Verantwortlichen sofort reagieren.

Bisher wurden Luftfeuchtigkeit und Lufttemperatur in den Kunstmuseen aufwändig mit analog arbeitenden Thermohydrographen, sogenannten Trommelschreibern, gemessen. Alle Sensordaten werden nunmehr **energiesparend** über das stadtweite, ebenfalls im Rahmen von **SMARTCity** Gera weiter ausgebaut Funknetz »LoRaWAN« direkt an eine **zentrale**





Abiturientengruppe

Bach-Pokal  
OBENRekonstruktion  
eines Dodos  
RECHTSFigurengruppe  
UNTEN

## KULTUR- UND WISSENSPORTAL

## Kulturelles Erbe digital erleben

Spätestens seit der Corona-Pandemie sind Formate für das digitale Lernen gefragt. In Thüringen haben sich klassische Orte des Wissens wie Universitäten, Museen, Bibliotheken und Archive zum Kultur- und Wissensportal »kulthura« zusammengeschlossen. Alle Akteure eint ein großes Ziel: Das Thüringer Kulturerbe soll digital sichtbar und einfacher zugänglich werden.

Als **institutionsübergreifende Wissens- und Präsentationsplattform** der digitalisierten Kunst-, Kultur- und Wissensobjekte Thüringens birgt »kulthura« wertvolle Schätze des Landes: Über eine Million Datensätze und Digitalisate (Endprodukt einer Digitalisierung) in 2D und 3D von mehr als 100 Thüringer Einrichtungen stehen zur Verfügung.

Die **Thüringer Universitäts- und Landesbibliothek (ThULB)** initialisierte das Projekt mit dem Ziel, das kulturelle Erbe Thüringens auf Daten- und Digitalisebene an einem zentralen virtuellen Ort **sichtbar zu machen**. Räumlich verteilte Exponate sind hier digital zusammen erlebbar. Die ThULB hat sich es zur Aufgabe gemacht, **Objekte und Dokumente** von nationaler und internationaler Bedeutung zu **präsentieren** und durch zugehörige Beschreibung zu **kontextualisieren**. Weltweit wird so die Vielfalt und Vielschichtigkeit der Thüringer Kultur- und Wissenschaftslandschaft digital erlebbar. Die Bandbreite reicht von Sammlungen historischer Schriften bis hin zu Darstellungen von 3D-Objekten wie das abgebildete Rind. Die Plattform zeigt die Vielschichtig- und Vielfältigkeit der Thüringer Kultur- und Wissenschaftslandschaft.

Die Thüringer Staatskanzlei finanziert die konzeptionelle **Neugestaltung des Portals** im Rahmen eines »Design Thinking«-Prozesses. Zielgruppenorientierte Angebote sollen geschaffen, die Datenqualität erhöht sowie der Suchindex ausgebaut werden. Zudem sollen sich bestehende Kooperationen vertiefen und weiterwachsen. [www.kulthura.de](http://www.kulthura.de)

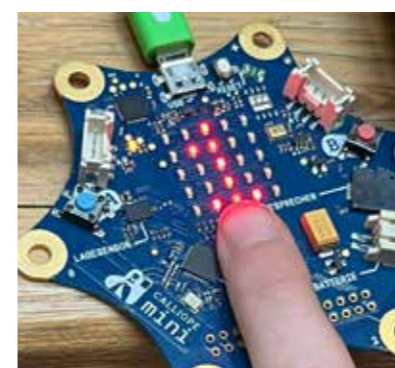
Thüringer  
Kulturerbe  
**DIGITAL  
SICHTBARER  
machen**



## DIGITAL SKILLS

## Kreativität durch Digitalkompetenzen spielerisch fördern

Mit Künstlicher Intelligenz ein Bild kreieren, mit einer Banane Strom erzeugen oder mit Hilfe von Farblinien einen Roboter programmieren – das sind nur einige Ideen, wie digitale Kompetenzen spielerisch erlernt werden können. Die sogenannten *digital skills* sind auch im Alltag mittlerweile unersetzbar.



Der Einplatinencomputer Calliope mini

Doch was genau gehört zu den Digitalkompetenzen? Kompetenzen kann man durch verschiedene Spiele erlernen. Digitalisierung ist nicht mehr wegzudenken und beeinflusst unseren Alltag. Darum sollten digitale Kompetenzen bereits **im frühen Kindesalter** gelehrt werden. Durch spielerische Anwendungen wie »Makey Makey« und »Scratch« ist dies ganz einfach möglich. Mit dem Erfinder-Kit »Makey Makey« können schon den Jüngsten **erste Erfahrungen** mit Stromkreisen als auch dem **Programmieren** machen und nahezu alle Gegenstände in ein interaktives Touchpad verwandeln. Wenn im Musikunterricht die Notenlehre auf dem Lehrplan steht, kann ganz einfach mit einem selbst gebauten Bananen-Klavier gelehrt und gelernt werden.

Auch ein kleinster programmierbarer Roboter namens **Ozobot** lehrt spielerisch wichtige Digitalkompetenzen. Das Zeichnen von Linien und die Kombination von Farben für das Programmieren des Roboters durch Codes

sowie Online-Spiele wie »Puzzles« und »Labyrinth« gehören zu seiner vielfältigen Aufgabenpalette. Weitere Robotersysteme, z. B. LEGO-Roboter, mBots u. a., werden ebenso tagtäglich für die spielerische Vermittlung von MINT-Themen eingesetzt. Nicht nur das Zusammenbauen der einzelnen Bauteile ist hierbei ein Erlebnis, sondern vor allem das Programmieren des Verhaltens vom eigenen Bauwerk.

Das Programmieren – vor allem im schulischen Bereich – übernimmt der **Calliope mini**. Hinter der sternförmigen Form des Calliope mini verbirgt sich ein kleiner Computer. Dieser soll vor allem im Unterricht ab der 3. Klasse unterstützend von Lehrmaterial Anwendung finden und die Schülerinnen und Schüler im digitalen Bereich unterstützen.

In Thüringen bietet beispielsweise **DIE Digitalmacherei** diese und viele weitere Angebote an. Im **KrämerLoft** in Erfurt arrangieren die Verantwortlichen Kindergeburtstage, Levelkurse oder Ferienangebote sowie Events und vieles mehr.

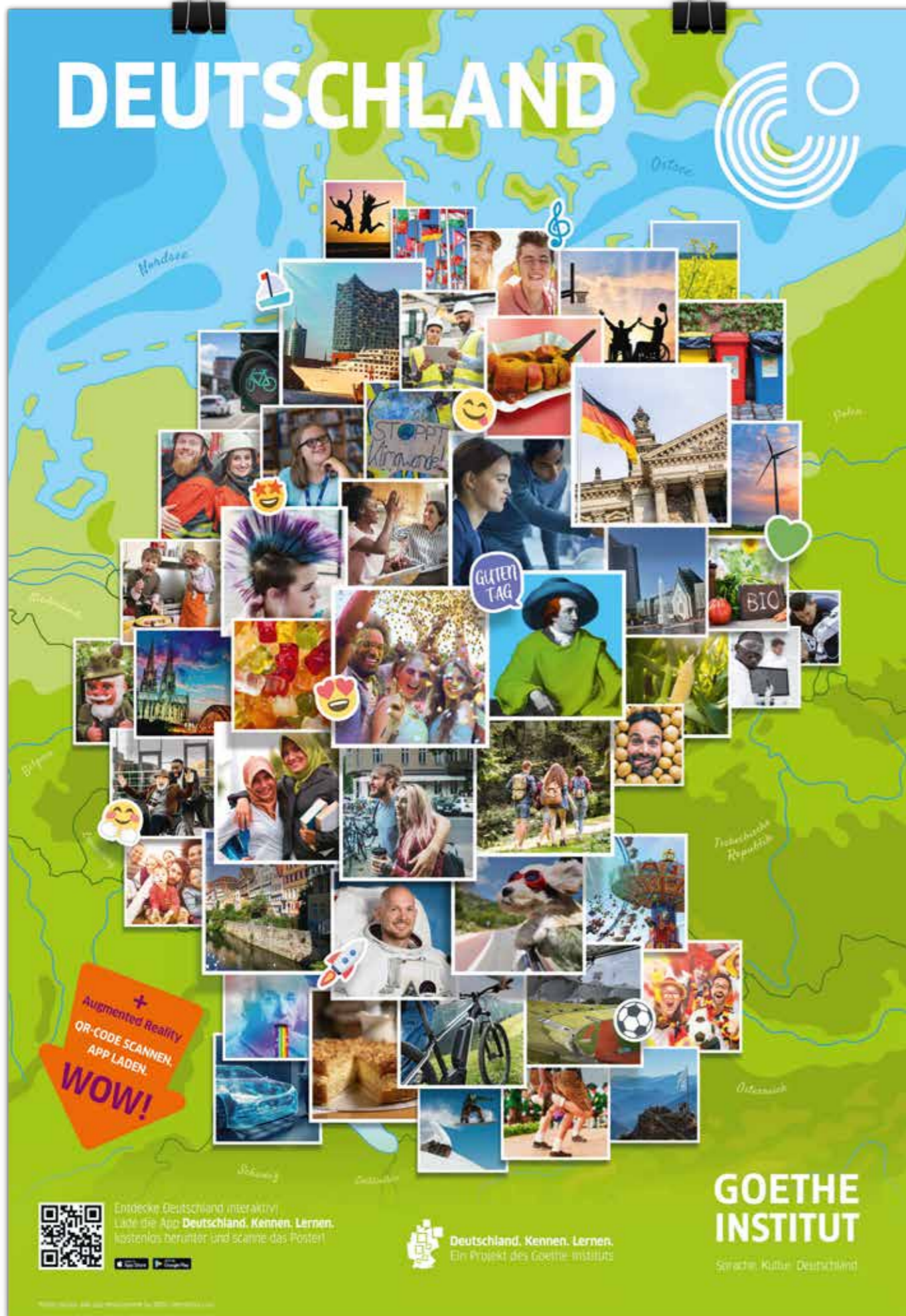
Über die nötigen Digitalkompetenzen hinaus lassen sich mittels **künstlicher Intelligenz** bereits heute eigene Bilder kreieren. Hierbei ist man völlig frei, welche Farben, welches Motiv und welche Umgebung illustriert werden sollen. Als Ergebnis erhält man sein selbst geschaffenes Kunstwerk.



[www.youtube.com/@DIEDigitalmacherei](https://www.youtube.com/@DIEDigitalmacherei)

Ein mit der  
Künstlichen  
Intelligenz  
»Midjourney«  
erstelltes  
Bildmotiv

# DEUTSCHLAND



APP »DEUTSCHLAND. KENNEN. LERNEN.«

## Deutschland wird lebendig

Mit »Deutschland. Kennen. Lernen.« wurde von der Thüringer Medienagentur KIDS interactive ein innovatives Digitalangebot für Deutsch Lernende weltweit geschaffen. Das Projekt besteht aus einem modern gestalteten Poster mit einer Fotocollage aus landestypischen Bildern und der dazugehörigen Augmented-Reality-App »Deutschland. Kennen. Lernen.«, die das Poster mit zahlreichen Themen und Inhalten digital erweitert.

Die App »Deutschland. Kennen. Lernen.« und das dazugehörige Deutschland-Poster wurde von KIDS interactive im Auftrag des Goethe-Instituts entwickelt. Mit Hilfe von **Augmented-Reality-Technologie** erweitert die App die Collage aus Deutschlandbildern in den dreidimensionalen Raum und erweckt so das Poster interaktiv zum Leben.

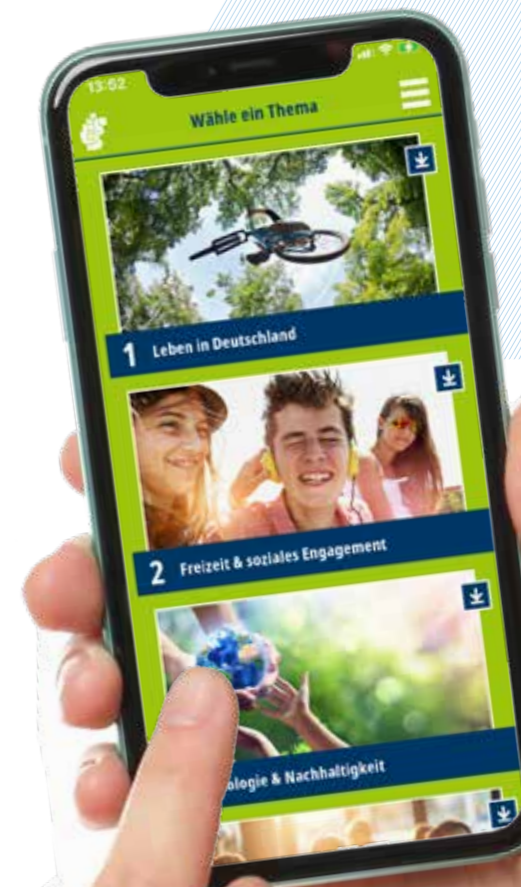
Über das Hauptmenü können verschiedene Themen wie »Ökologie & Nachhaltigkeit« oder »Arbeiten in Deutschland« ausgewählt werden. Anschließend kann das Poster durch die Kamera eines Handys oder Tablets betrachtet und **virtuell erweitert** werden. Hierbei erscheinen Teile der Collage als **animierte Vorschau**, die dazu einlädt, mehr über die Themen zu erfahren. So können Deutsch Lernende in aller Welt die digitalen Ebenen des Posters mit der App erkunden und so viel Interessantes über das Land kennenlernen.

Hinter den Vorschaufenstern verbergen sich **interaktive Medienelemente**, die den Nutzenden spannendes Wissen über Deutschland und seine Kultur vermitteln. Durch **thematische Slideshows** können Deutschlernende Bilder und Texte in ihrem individuellen Tempo **explorativ erkunden**. In kurzen, moderierten Filmen werden auf unterhaltsame Weise Themen wie Feste und Feiertage oder Wissenschaft erklärt. Auch über die Möglichkeiten, in Deutschland zu studieren oder zu arbeiten, lässt sich in den Medienelementen Vieles erfahren. **Interaktive Spiele** animieren dazu, mit verschiedenen Übungen die Sprachkenntnisse und das Wissen über Deutschland und seine Bewohnerinnen und Bewohner zu erweitern. Die App »Deutschland. Kennen. Lernen.« wird auf Sprachniveau »A2« präsentiert, und ist daher insbesondere für Deutsch Lernende perfekt geeignet.

Die Inhalte der innovativen Augmented-Reality-App werden **laufend ergänzt** und durch neue Themen erweitert.

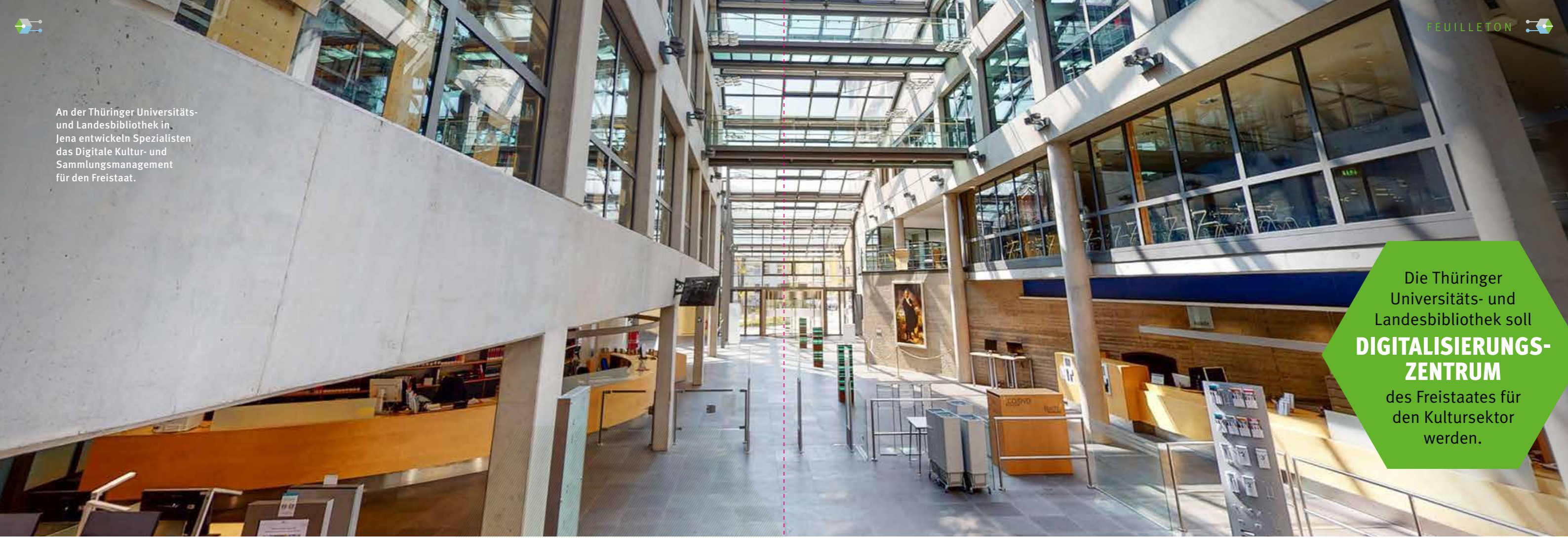


Die App kann ganz einfach über die jeweiligen App-Stores heruntergeladen werden.



Mehr dazu bei  
KIDS interactive

An der Thüringer Universitäts- und Landesbibliothek in Jena entwickeln Spezialisten das Digitale Kultur- und Sammlungsmanagement für den Freistaat.



Die Thüringer Universitäts- und Landesbibliothek soll **DIGITALISIERUNGS-ZENTRUM** des Freistaates für den Kultursektor werden.

THÜRINGER UNIVERSITÄTS- UND LANDESBIBLIOTHEK

## Dr. Andreas Christoph im Interview

Der Digitalisierungsschub im Kulturbereich hat in Thüringen bereits vielerorts zu neuen digitalen Lösungen und Maßnahmen geführt. Diese werden allerdings kaum flächendeckend wahrgenommen. Vor allem im ländlichen Raum fehlt es an Skalierbarkeit und Sichtbarkeit von Pilotprojekten, Forschungsansätzen oder Einzelmaßnahmen. Hierzu entwickelt die Kulturabteilung der Thüringer Staatskanzlei gemeinsam mit der Digitalagentur Thüringen die zukunftsweisende Sektorenstrategie. Als Arbeitsgrundlage soll die Strategie vor allem den digitalen Wandel im Thüringer Kultursektor aktiv gestalten, Chancen nutzen und die Herausforderungen im ländlichen Raum meistern. Ein wichtiger Stakeholder für die Entwicklung dieser Digitalstrategie ist Dr. Andreas Christoph, Abteilungsleiter für Digitales Kultur- und Sammlungsmanagement an der Thüringer Universitäts- und Landesbibliothek (ThULB) in Jena. Er begleitet Einrichtungen der breitgefächerten Kulturlandschaft Thüringens durch die Anforderungen der digitalen Transformation und öffnet Perspektiven für Technikeinsatz, Prototypenentwicklung und hybride Teilhabe.



Dr. Andreas Christoph treibt Thüringer Digitalprojekte im Kulturbereich voran. Eines seiner Ziele: kulturelle Inhalte auf digitalem Weg flächendeckend zugänglich machen.

### Wie schätzen Sie die Notwendigkeit einer eigenen Sektorenstrategie für den Kulturbereich ein?

**DR. ANDREAS CHRISTOPH:** Für die Konzeption und Facettierung einer nachhaltigen – das heißt vor allem in sich stimmigen und anschlussfähigen – Gesamtstrategie fokussiert die ThULB auf die Bedarfe und Anforderungen der nationalen Kultur- und Bildungspolitik. Wesentliche Punkte sind für mich, dass die ThULB als Provider für Qualität, Konnektivität, Services und wissenschaftlich fundierte Kultur-Daten-Literacy dient – alltagsgetrieben und zukunftsorientiert.

### Als eine der Top-3-Maßnahmen soll die ThULB zum Landesdigitalisierungszentrum für den Kultursektor werden. Welche Aufgaben kommen der ThULB damit zu? Welche geplanten Maßnahmen gehören für Sie ebenfalls unter die Top 3?

**DR. ANDREAS CHRISTOPH:** Die ThULB orientiert sich mit ihrem Portfolio an den digitalen Funktionsstrukturen des Alltags. Unsere Angebote sind zugeschnitten auf die Bedarfe und Anforderungen der Nutzenden, Besucherinnen und Besucher sowie Content-Erstellenden der verschiedenen Kultursparten. Dazu arbeiten wir vor und hinter den Kulissen in einem dynamischen Spannungsfeld: kulturbezogene Dienste, digitale Forschungsservices, Wissensvermittlung, Technikeinsatz und innovative Services. Eine wesentliche, dauerhafte Entwicklungsaufgabe ist dabei, Digitalkompetenz für die Thüringer

Kultureinrichtungen verfügbar zu machen. Und zwar an einem attraktiven, vielfältigen und lebendigen Ort der Kommunikation, der Begegnung, des Forschens, Lernens und auch der Vermittlung – analog und digital.

### Wenn Sie sich etwas wünschen dürften: Welche zukünftigen Maßnahmen wären für die Umsetzung der Digitalstrategie wesentlich?

**DR. ANDREAS CHRISTOPH:** Wir entwickeln gemeinsam einen GLAM\*ourösen Interaktionsraum für Daten und Digitalisate. Im Lebenszyklus der Digitalität sollte die ThULB Standards für die gesamte Prozesskette setzen: vom Erstellen der Digitalisate und der Datenerfassung über die Anreicherung und Annotation bis hin zur Informationsvisualisierung. Innovative Prototypen, die Etablierung von communitygetriebenen Services und ein digital ausgerichtetes Portfolio für den intermediären Kultursektor: Die Thüringer Universitäts- und Landesbibliothek in Jena ist der Ankerpunkt für eine Wissens-, Innovations- und Kulturlandschaft im digitalen Wandel.

\* Als GLAMs werden im internationalen Sprachraum *Galleries, Libraries, Archives und Museums* bezeichnet. Der GLAM-Sektor schließt damit auch die Aggregation der bestandswahrenden und kulturvermittelnden Einrichtungen in Thüringen mit ein.

# Kultursektor erhält digitale Strategie

Digitaler Museumsbesuch? Bildungsprogramme online? Burgen in Virtual Reality? Oder auch Konzerte und Theaterstücke digital? Die Digitalisierung hat mit den Corona-Jahren auch im Kulturlernen Fahrt aufgenommen. Was genau aber heißt hier »Digitalität«? Welchen Regelungsbedarf gibt es eigentlich für den Staat und welche Handlungsfelder sind zu beachten? Um diese Fragen systematisch anzugehen und für die Kultur im Freistaat eine verlässliche Basis zu schaffen, hat die Thüringer Staatskanzlei gemeinsam mit der Digitalagentur Thüringen eine Digitalstrategie für den Kultursektor erarbeitet.



Die Strategie entstand in einem **kollaborativen und interaktiven Prozess** mit hoher Beteiligungsmöglichkeit, regem Austausch und kontinuierlichem Feedback. Fast ein Jahr lang fanden **thematisch ausgerichtete Workshops**, Werkstätten und regelmäßige informelle Treffen und im November 2022 ein **Kulturforum** statt. Auf diese Weise konnten die Bedürfnisse der Kulturinstitutionen sowie der Nutzerinnen und Nutzer bestmöglich einfließen. Die bis Ende Juni erscheinende **Grundsatzstrategie** für den Thüringer Kultursektor setzt auf **acht Säulen**:

- Strategie und Governance
- Digitalisierte Produkte und Anwendungen
- Digitalisierte Geschäftsmodelle
- Audience und Community Development
- Kulturelle Bildung digital
- Verwaltung, Personal und Organisationsstruktur
- Infrastruktur, Software & Daten
- Kulturtourismus



Dabei immer **im Fokus**: der **Nutzer**. Was will er überhaupt? Welche Erwartungen hat er an einen »digitalisierten Kultursektor«, und was kann der Kulturbereich überhaupt leisten? **Digitalität erhöht** die mögliche **Zugänglichkeit** für einzelne Gruppen. Beispielsweise trägt sie in einem vom demographischen Wandel betroffenen Bundesland Kultur dorthin, wo kein direktes Angebot vor Ort mehr möglich ist. **Digitalität hilft** auch, neue, bislang für bestimmte Arten von Angeboten sonst **weniger erreichte Zielgruppen** zu erreichen – junge Leute, Menschen mit Migrationshintergrund oder mit Beeinträchtigungen. Nicht zuletzt ermöglicht sie die Entwicklung und **Umsetzung neuer digitaler Formate** etwa für Museen, Theater oder Bibliotheken.

Ein besonderes Augenmerk liegt auf der **Digitalisierung von Kulturgütern**. Die Digitalstrategie sieht die Schaffung einer **Plattform** vor, mit deren **Hilfe Kulturinstitutionen** ihre Bestände und Angebote digitalisieren, vernetzen und zusammenführen, um daraus neue digitale Angebote für die Nutzer zu entwickeln. Der digitale Bestand ist zudem grund-

legend für die digitale Verwaltung der Kultureinrichtungen, die Digitalisierung ihrer Prozesse und ihre effiziente Arbeit.

Ziel der Digitalstrategie ist, die Kulturlandschaft in Thüringen noch **lebendiger und zugänglicher** zu machen – damit Kultur zu den Menschen findet und als wichtige Säule der gesellschaftlichen Bildung Identität und Orientierung bietet.

Dafür müssen die **digitalen Kompetenzen im Kultursektor** weiter wachsen. Fortbildungen und Schulungen für Kulturinstitutionen sollen das **Verständnis für digitale Technologien** und ihre Einsatzmöglichkeiten erweitern. Darüber hinaus sind Förderprogramme geplant, die gezielt die Umsetzung innovativer digitaler Projekte im Kulturbereich unterstützen.

Ein weiterer Pfeiler der Digitalstrategie besteht in der **Verbesserung der digitalen Infrastruktur**. Die flächendeckende Breitbandversorgung und eine nachhaltige leistungsfähige IT-Infrastruktur können den Weg für eine **bessere technische Ausstat-**

**tung** und Vernetzung der Kulturinstitutionen und ihre digitalen Projekte ebnen.

Die Digitalstrategie für den Thüringer Kultursektor entstand in Zusammenarbeit der Thüringer Staatskanzlei mit der Digitalagentur Thüringen sowie vielfältigen Stakeholdern und Kulturakteuren. Sie wird zeitlich vor der Strategie des Bundes veröffentlicht, diese erscheint voraussichtlich in der zweiten Jahreshälfte. Da der Freistaat Thüringen allerdings bundesweit in dieser Thematik die Federführung innehat, wurde sie in Abstimmung und Einklang mit dieser entwickelt.

Diese Digitalstrategie für den Thüringer Kultursektor setzt den Rahmen für die Entwicklung einer **modernen und digitalisierten Kulturlandschaft**. Sie schafft die Grundlage für verstärkte Zusammenarbeit zwischen Kulturschaffenden und mit Akteuren aus den Bereichen Wissenschaft, Tourismus, Kreativwirtschaft und IT. So sollen die Chancen der Digitalisierung im Kulturbereich noch umfassender und effektiver genutzt werden.

**Herausgeber:**

Thüringer Ministerium für Wirtschaft,  
Wissenschaft und Digitale Gesellschaft  
Max-Reger-Straße 4–8  
99096 Erfurt  
wirtschaft.thueringen.de

**Redaktion:**

Digitalagentur Thüringen GmbH  
Maximilian-Welsch-Straße 6a  
99084 Erfurt  
digitalagentur-thueringen.de  
info@da-th.de

**Gestaltung:**

Diemar Jung Zapfe, Erfurt

**Stand:**

Juni 2023