

Literaturliste

Vertiefungswissen für Vielleser:innen

Kapitel 1 | Digitalität – Was ist das?

Al Ghussain, A. (2022, 16. Februar). Wie Facebook und Google mit unseren Daten Geld verdienen. *amnesty international*. Abgerufen am 03. Februar 2023, von <https://www.amnesty.de/informieren/aktuell/facebook-google-geschaeftsmodell-ueberwachung-daten>.

Blaeser-Benfer, A. & **Pollety**, W. (Hg.), (2017). *Digitalisierung: Betriebliche Handlungsfelder der Unternehmensentwicklung*. (1. Aufl.). Frankfurter Allgemeine Buch.

Coding da Vinci. (o. D.). <https://codingdavinci.de>

Euler, E. (2019). Open Access, Open Data und Open Science als wesentliche Pfeiler einer (nachhaltig) erfolgreichen digitalen Transformation der Kulturerbeinstitutionen und des Kulturbetriebes. In L. Pöllmann & C. Herrmann (Hrsg.), *Der digitale Kulturbetrieb* (S. 55–78). Springer Gabler.

Kühl, E. (2015, 02. Juli). Gesichtserkennung: „Meine Freundin ist kein Gorilla“. *ZEIT ONLINE*. Abgerufen am 13. Dezember 2022, von <https://www.zeit.de/digital/internet/2015-07/google-fotos-algorithmus-rassismus/komplettansicht>.

Kulturstiftung des Bundes. (o. D.) Made to Measure. Ein künstlerisches Datenexperiment der Gruppe Laokoon. *Kulturstiftung des Bundes*. Abgerufen am 03. Februar 2023, von <https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/film-und-neue-medien/detail/made-to-measure.html>.

Landschaftsverband Westfalen-Lippe & Kulturpolitische Gesellschaft e.V. (Hg.) (2022). *Digitalität - Kultur in Bewegung*. Abgerufen am 02. Dezember 2022, von https://www.lwl-kultur.de/media/filer_public/1b/94/1b94381d-44c5-4065-b0c9-abcafc62e3fb/kultur_in_bewegung_digitalitaet_20220818.pdf.

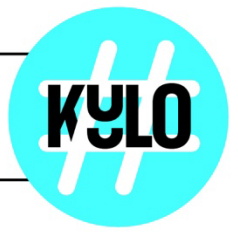
Leusch, P. (2011, 21. Juli). Das Medium ist die Botschaft. *Deutschlandfunk*. Abgerufen am 07. Dezember 2022, von <https://www.deutschlandfunk.de/das-medium-ist-die-botschaft-104.html>.

McLuhan, M. (1967). *The Medium is the Massage. An Inventory of Effects* (1. Aufl.). Penguin Books.

Miebach, B. (2020). *Digitale Transformation von Wirtschaft und Gesellschaft. Wie KI, Social Media und Big Data unsere Lebenswelt verändern* (1. Aufl.). Springer.

Nassehi, A. (2019). *Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft Effects* (1. Aufl.). C.H. Beck.

Niederberger, S. (2019, 08. Juli). Technologie von unten. Feministische Technologiekritik und algorithmische Gegenwart. *Fabrikzeitung*. Abgerufen am 07. Dezember 2022, von <https://www.fabrikzeitung.ch/feministische-technologiekritik-und-algorithmischegegenwart/#/>.

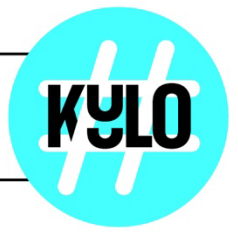


- Noble, S.** (2018). *Algorithms of Oppression. How Search Engines Reinforce Racism*, New York University Press.
- Pöllmann, L. & Herrmann, C.** (2019). *Der digitale Kulturbetrieb. Strategien, Handlungsfelder und Best Practices des digitalen Kulturmanagements* (1. Aufl.). Springer Gabler.
- Sahner, S.** (2021, 16. September). Der Stoff aus dem Meme-Träume sind – Deepdive in die digitale Kultur. *54books*. Abgerufen am 13. Januar 2022, von <https://www.54books.de/der-stoff-aus-dem-meme-traeume-sind/>.
- Simon, H.** (2022). Bedingungen der Digitalität – Forderungen an eine transformationsorientierte Kulturpolitik. In Landschaftsverband Westfalen-Lippe & Kulturpolitische Gesellschaft e.V. (Hg.), *Digitalität - Kultur in Bewegung* (S. 22-27). Abgerufen am 02. Dezember 2022, von https://www.lwl-kultur.de/media/filer_public/1b/94/1b94381d-44c5-4065-b0c9-abcafc62e3fb/kultur_in_bewegung_digitalitaet_20220818.pdf.
- Simon, N.** (2012). Das partizipative Museum. In Gesser, S., Handschin, M., Jannelli, A., Lichtensteiger, S. (Hg.): *Das partizipative Museum. Zwischen Teilhabe und User Generated Content. Neue Anforderungen an kulturhistorische Ausstellungen* (S. 95-108). Transcript.
- Stalder, F.** (2016). *Kultur der Digitalität* (1. Aufl.). Suhrkamp.
- Wolf, D.** (2017). Felix Stalder: Kultur der Digitalität. In *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 2. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.2.7049>.

Kapitel 2 | Verortung

- Deutsche Digitale Bibliothek - Kultur und Wissen online.** (o. D.). <https://www.deutsche-digitale-bibliothek.de>
- Digitale Sammlung – Städel Museum.** (o. D.). Digitale Sammlung. <https://sammlung.staedelmuseum.de/de>
- DigAMus Award | Die besten Digital-Projekte der Museen.** (o. D.). <https://digamus-award.de>.
- Feedback | Schauspiel Stuttgart** (o. D.). Schauspiel Stuttgart. <https://www.schauspiel-stuttgart.de/dialog/>
- Grimme Online Award - Grimme Online Award.** (o. D.). <https://www.grimme-online-award.de>.
- Kulturstiftung des Bundes.** (2021). Kultur Digital – Für den digitalen Wandel in Kulturinstitutionen. *Kulturstiftung des Bundes*. Abgerufen am 11. November 2022, von https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/fileadmin/user_upload/kultur_digital/210914_KSB_KulturDigital_Infobroschuere_210x297_digital_Doppelseiten_1_JL.pdf.





Kupferstichkabinett, Staatliche Museen zu Berlin. (o. D.). *Johann Rudolf Schellenberg (1740–1806), Zwei Katzen mit Menschenköpfen greifen kleine Menschen an, aus der Folge: Pour Raillerie.* Deutsche Digitale Bibliothek. <https://ausstellungen.deutsche-digitale-bibliothek.de/fantastische-tierwesen/#s47>

museum4punkt0. (2022, 10. Oktober). *Ping! Die Museumsapp: Interaktion mit dem Exponat im Museum.* Abgerufen am 01. November 2022, von <https://www.museum4punkt0.de/ergebnis/ping-die-museumsapp/>.

Ortmann, D. (Regisseur). (2021). *Solo – Folge 1 | INTERACTIVE VR PRODUCTION* [Video]. Staatstheater Augsburg. Abgerufen am 14. Februar 2023, von https://staatstheater-augsburg.de/solo_folge_1

SWR & BR. (2021). *Instagram-Projekt zu Sophie Scholl.* @ichbinsophiescholl. Abgerufen am 14. Februar 2023, von <https://www.instagram.com/ichbinsophiescholl/>

von Heyl, A. (2022, 7. Februar). *Museen der Zukunft.* Instagram. Abgerufen am 14. Februar 2023, von <https://www.instagram.com/reel/CZr3m4Jp3Di/>

Wölfel, L. P. G. (o. D.). *punktlive • freies Theaterkollektiv.* Abgerufen am 04. Februar 2023, von <https://punktlive.de/>.

ZKM, Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe. (2020, 15. Juli). *zkmkarlsruhe | Critical Break #7 - Behind The Scenes* (D. Szope; Von B. Korintenberg). Instagram. Abgerufen am 14. Februar 2023, von <https://www.instagram.com/reel/CCqXAswFHZu/>

ZKM, Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe. (2020, 27. Mai). *zkmkarlsruhe | »Critical Zones« streaming festival.* Instagram. Abgerufen am 14. Februar 2023, von <https://www.instagram.com/zkmkarlsruhe/>

Kapitel 3 | Digitales Mindset für Transformationsprozesse

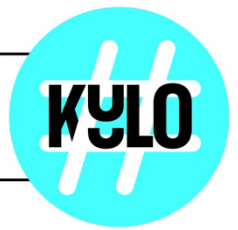
Al-Khalisi, M. (2021, 08. Oktober). *Agiles Mindset: Definition, Bestandteile und Umsetzung. Persönliche und soziale Kompetenzen.* *Haufe Akademie.* Abgerufen am 01. November 2022, von <https://www.haufe-akademie.de/blog/themen/persoенliche-kompetenz/agiles-mindset-definition-bestandteile-und-umsetzung/>.

Battelle for Kids. (2019): *Framework for 21st Century Learning.* *Battelle for Kids.* Abgerufen am 7. November 2022 von https://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_Brief.pdf.

Bredendiek, M. & Knorr, J. (2020). *Definition Digitales Mindset. Digital-competence.* Abgerufen am 01. November 2022, von URL <https://www.dci.digital/definition-digitales-mindset>.

Deeg, C. (2020, 25. November). *Digital-analoge Gesamtstrategie.* In *kultur.digital Bayern. Reihe „Digitale Kulturvermittlung“ | StMWK Bayern* [Video]. Abgerufen am 24. Februar 2022 von YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UJslQB0ebRg>.





Denkfabrik Digitalisierte Arbeitswelt. (2020). Vielfalt+ Check – Vorsprung mit Vielfalt. Ein Selbstcheck für Unternehmen. *Vielfalt+ Check*. Abgerufen am 07. Dezember 2022 von <https://vielfaltplus-check.de>.

Friedrich, C. & Narr, K. (2021, 22. Februar). Medienkompetenz und Digital Literacy. *Bundeszentrale für politische Bildung*. Abgerufen am 02. November 2022, von <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/politische-bildung-in-einer-digitalen-welt/324982/medienkompetenz-und-digital-literacy/>.

Gries, C. (2019). Das digital kompetente Museum – digitale Strategien für Museen. In L. Pöllmann & C. Herrmann (Hrsg.), *Der digitale Kulturbetrieb* (S. 99–110). Springer Gabler.

Haraway, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575–599. <https://doi.org/10.2307/3178066>.

Jagla, A. & Behrens, W. (2022). Auf dem Weg in die Kultur der Digitalität – Die Herausforderungen für Kultureinrichtungen. In Landschaftsverband Westfalen-Lippe & Kulturpolitische Gesellschaft e.V. (Hg.), *Digitalität - Kultur in Bewegung* (S. 18–21). Abgerufen am 02. Dezember 2022, von https://www.lwl-kultur.de/media/filer_public/1b/94/1b94381d-44c5-4065-b0c9-abcafc62e3fb/kultur_in_bewegung_digitalitat_20220818.pdf.

Jaume-Palasi, L. (2022a, 11. Oktober). Digging into history for the future's sake: Woher kommt unser Denken über Technologie? In Kulturstiftung des Bundes, *Digital Lab #3: Prototyping Futures – Lightning Talks „Visionen für ein Digital Mindset“* (Min. 28:25–45:35) [Video]. Abgerufen am 03. November 2022, von YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4QGCI0U1Fxy&list=PLbXBC56qd4UJowtD9gBDV5KsuwhtQtXvt&index=2>.

Jaume-Palasi, L. (2022b, 11. Oktober). In Kulturstiftung des Bundes, *Digital Lab #3: Prototyping Futures: PANEL 1 — Welches Digital Mindset brauchen Kultureinrichtungen?* (Min. 26:55–29:12 und 36:22–40:45) [Video]. Abgerufen am 03. November 2022, von YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bOAbN3UEWnI>.

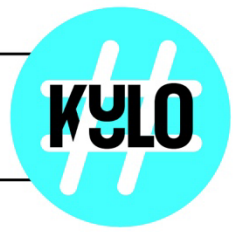
Kirschner, F. (2022, 11. Oktober). Y THOUGH? Über grundlegende Motivationen und Zielsetzungen in Transformationsprozessen. In Kulturstiftung des Bundes, *Digital Lab #3: Prototyping Futures – Lightning Talks „Visionen für ein Digital Mindset“* (Min. 47:20–58:02) [Video]. Abgerufen am 03. November 2022, von YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4QGCI0U1Fxy&list=PLbXBC56qd4UJowtD9gBDV5KsuwhtQtXvt&index=2>.

Knorr, J. (2022, 04. Februar). Was ist ein digitales Mindset? 6 Dimensionen, die ein digitales Mindset definieren. Was hinter dem Buzzword "digitales Mindset" steckt. *More than digital*. Abgerufen am 01. November 2022, von <https://morethandigital.info/was-ist-ein-digitales-mindset-6-dimensionen-die-ein-digitales-mindset-definieren/>.

Knorr, J. (2022, 09. Juni). So entwickelst du ein digitales Mindset! *Tam Akademie*. Abgerufen am 01. November 2022, von <https://tam-akademie.de/digitales-mindset-entwickeln/>.

Kulturpolitische Gesellschaft. (2022a, 11. März). *Willkommen in der Netzwerkgesellschaft. Kulturorganisationen als Plattform denken – Christoph Deeg* [Video]. Abgerufen am 02. November 2022, von YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=lvwVbN0xWgk>





Kulturpolitische Gesellschaft. (2022b, 08. April). *Diversität und digitale Transformation – Ella Steinmann* [Video]. Abgerufen am 31. Oktober 2022, von YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=lvwVbN0xWgk>.

Landesmuseum Württemberg. (2022). #LMWdigital. Leitlinien der digitalen Strategie am Landesmuseum Württemberg: Das erweiterte Museum. Abgerufen am 02. Oktober 2022, von <http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/artdok/volltexte/2022/7884>.

Pellengahr, A. (2022). Ein Vertrag mit der Zukunft. In Landesmuseum Württemberg (Hg). #LMWdigital. *Leitlinien der digitalen Strategie am Landesmuseum Württemberg: Das erweiterte Museum* (S. 2f.). Abgerufen am 02. Oktober 2022, von <http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/artdok/volltexte/2022/7884>

Kapitel 4 | Rückblick und Ausblick

Burrows, M., Eisenberg, F. & Wiedenroth, W. (2015). *Kanban: Verstehen, einführen und anwenden* (1. Aufl.). dpunkt.verlag GmbH.

Schwaber, K. & Sutherland, J. (2020). *The Scrum Guide*. Abgerufen am 07. Dezember 2022 von <https://scrumguides.org/index.html>.

