

Die Stiftung Deutsches Meeresmuseum ist ein national und international bedeutsames, naturwissenschaftliches Spezialmuseum und zählt zu den meistbesuchten Museen Deutschlands. Die Schwerpunkte der Ausstellungs-, Sammlungs- und Forschungstätigkeit sind Meeresbiologie, Fischerei und Meeresaquaristik.

Das Museum ist Verbundpartner im Forschungsprojekt „museum4punkt0 – Digitale Strategien für das Museum der Zukunft“. Das visionär ausgerichtete Projekt versteht sich als integraler Bestandteil der Digitalen Agenda der Bundesregierung. Es bietet den beteiligten Museen seit 2017 eine gemeinsame Plattform, auf der innovative Anwendungsmöglichkeiten aktueller digitaler Technologien für die Vermittlung, Kommunikation, Interaktion und Partizipation in Museen modellhaft entwickelt, erprobt und für eine flexible Nachnutzung aufbereitet werden. „museum4punkt0“ leistet damit einen wesentlichen Beitrag zur Stärkung digitaler Infrastrukturen in der deutschen Museumslandschaft.



Für das Teilprojekt „(Digital) MEER erleben“ suchen wir zum **nächstmöglichen Zeitpunkt** eine engagierte

studentische Hilfskraft (m/w/d)

im Beschäftigungsumfang von bis zu **20 Stunden im Monat**. Der angestrebte Beschäftigungszeitraum liegt **zwischen Januar und Juni 2022**.

Ihr Profil:

Sie befinden sich in einem Hochschulstudium und möchten Ihre dort erworbenen Kompetenzen und Erfahrungen in einem innovativen Projekt einsetzen und weiterentwickeln. Sie verfügen über

- anwendungssichere Kenntnisse im Umgang mit MS Office, MS Excel und MS PowerPoint,
- sehr gute Deutschkenntnisse und sichere Englischkenntnisse in Wort und Schrift,
- ein hervorragendes Zeit- und Selbstmanagement, zielorientiertes und eigenverantwortliches Arbeiten und eine gute Auffassungsgabe
- eine starke Zuverlässigkeit auch in arbeitsintensiven Phasen.

Idealerweise bringen Sie gute Kenntnisse in Methoden empirischer Sozialforschung/Statistik mit.

Ihre Aufgaben:

- a)** Ein wichtiger Aspekt der Projektarbeiten ist die Erforschung der Interaktion von Museumsgästen mit digitalen Angeboten. In diesem Zusammenhang werden Daten über Beobachtungen und Befragungen erhoben. Ihre Aufgaben bestehen in diesem Zusammenhang darin,
- das Projektteam bei der Entwicklung praktikabler und zielführender Fragebögen zu unterstützen,
 - Museumsgästen Hilfestellung beim Ausfüllen der Fragebögen zu leisten, die so erhobenen Daten sorgfältig zu erfassen und mittels geeigneter Tools für die Auswertung aufzubereiten.
- b)** Weiterhin wird im Projekt eine prototypische digitale Anwendung zur Navigation und Information im OZEANEUM entstehen. Dafür sollen Inhalte wie Funfacts, Quizfragen und Hintergrundinformationen entwickelt bzw. zusammengestellt werden. Ihre Aufgabe besteht darin,
- Arbeitstreffen vor- und nachzubereiten (z. B. Protokolle anfertigen, Recherchearbeiten)
 - die Textredaktion in deutscher und englischer Sprache zu unterstützen.

Wir bieten:

Sie erhalten bei uns die Möglichkeit in einem innovativen Projekt mitzuarbeiten.

Die Vergütung erfolgt in Anlehnung an die Vergütung für wissenschaftliche Hilfskräfte an den Universitäten und Hochschulen des Landes Mecklenburg-Vorpommern.

Bitte senden Sie Ihre Bewerbung **per E-Mail** mit Ihren Referenzen **bis zum 05.01.2022** an: bewerbung@meeresmuseum.de.

Ihre Fragen zu dieser Ausschreibung beantwortet **Anke Neumeister, Tel. +49 3831 2650-674**.

Die Stiftung Deutsches Meeresmuseum wird gefördert von:

