

INHALT

Editorial	2
Gamification von Open Access und Open Data zur Veranschaulichung museumsbibliothekarischer Arbeiten bei öffentlichen Veranstaltungen <i>Manuel Sebastian Dold</i>	3
Die Nacht der Entdeckungen <i>Barbara Fischer und Sabine Prasch</i>	8
Sammlungen sichtbar machen: Beispiele und Strategien für Forschung, Lehre und Digitalisierung <i>Rebekka Reichert</i>	12
Industriekulturerbe im Fokus: Das fotografische Werk von Manfred Hamm im TECHNOSEUM Mannheim <i>Katharina Raifarh und Merve Uslu-Ersoy</i>	16
Das Online-Werkverzeichnis Henry van de Velde <i>Bea Maybach</i>	25
Von der Archivierung bis zur Interaktion: Chancen und Herausforderungen von KI im Film- und Medienkulturerbe. Praxis-Workshop des AK Film & AV DACH im Rahmen des Bibliothekskongresses in Bremen, 24. Juni 2025 <i>Margret Schild</i>	31
Data Literacy als Schlüssel zu vernetzten Kulturräumen: Wie lässt sich ein Kulturwandel hin zu FAIRen Daten in den Geistes- und Kulturwissenschaften etablieren? <i>Alexandra Büttner und Aline Deicke</i>	37
Vernetzte Datenkompetenz: Infrastrukturen für das Bewahren und Teilen von Wissen in Niedersachsen <i>Bettina Gierke</i>	40
Mehr persistente Sichtbarkeit für digitalisiertes Kulturerbe. Short Paper zum Thema Nutzung von PIDs mit Fokus auf der GND <i>Arbeitsstelle für Standardisierung / Deutsche Nationalbibliothek, Frankfurt am Main</i>	43
Der neue Vorstand (2025–2027) stellt sich vor	46
<i>Rezension</i>	47
<i>Ohne Zugangsnummer</i>	48
<i>Adressverzeichnis</i>	53
<i>Impressum</i>	55