



Projekt- Sachbericht zum Verwendungsnachweis
Bündnis WIR! – I-Ma-Tech

Projekt: **MoviMu – Modulares virtuelles Praktikum im
Musikinstrumentenbau (03WIR0413)**

Laufzeit: 01.09.2022 – 31.08.2025

Berichtszeitraum: 01.09.2022 – 31.08.2025

Einreicher: Westsächsische Hochschule Zwickau
Kornmarkt 1
08056 Zwickau

Projektleitung: Prof. Dr. Kati Kasper-Brauer

Teil 1 – Kurzbericht

Im Rahmen des WIR!-Bündnisses I-Ma-Tech verfolgte das Projekt „MoviMu“ das Ziel, ein innovatives digitales Praktikumsformat zu entwickeln, das Jugendlichen ortsunabhängig und niederschwellig Einblicke in den Musikinstrumentenbau im Vogtland ermöglicht. Das Projekt adressierte damit die Herausforderung, dass insbesondere junge Menschen außerhalb der Region kaum Berührungspunkte mit dem Musikinstrumentenbau haben und es für sie – insbesondere ohne elterliche Unterstützung – schwer ist, Zugang zu einem klassischen Praktikum in der Region zu finden. Zusätzlich war das Projekt durch die coronabedingten Einschränkungen im Bereich Präsenzformate motiviert. Mit Blick auf das sich wandelnde Informationsverhalten Jugendlicher wurde ein digitales Format konzipiert, das flexibel genutzt werden kann und auf moderne Kommunikationskanäle setzt.

Fachlich und methodisch baute das Projekt auf den Vorarbeiten des Projekts KoBiLIFE auf, insbesondere auf empirischen Erhebungen zum Image von Handwerksberufen, zur Wahrnehmung des Musikinstrumentenbaus und zu den Informationsgewohnheiten der Zielgruppe. Ergänzt wurden diese Erkenntnisse durch Recherchen zur Technologieakzeptanz, zur Wirkung digitaler Medieninhalte und zu immersivem Lernen. Die Entwicklung des Praktikums wurde entsprechend diesen wissenschaftlichen Grundlagen ausgestaltet, wobei insbesondere die Gestaltung von Videos mit kurzen Laufzeiten, emotionaler Ansprache und zielgruppenadäquater Bildsprache im Fokus stand.

Das Projekt umfasste drei zentrale Arbeitsschritte:

1. **Konzeption des modularen virtuellen Praktikums**, einschließlich einer Anforderungsanalyse auf Basis wissenschaftlicher Grundlagen und Zielgruppenbefragungen.
2. **Erstellung der Inhalte und technischen Umsetzung**, insbesondere videobasierter Module zu Berufsbildern, Ausbildungsmöglichkeiten, Einblicken in Werkstätten und zur Region Vogtland.
3. **Erprobung und Vorbereitung der Verstetigung**, einschließlich Planung von Tests, Werbemaßnahmen und Kooperationsaufbau.

Die Erprobung erfolgte unter anderem über die eigens entwickelte Website www.musikinstrumentenbau-vogtland.de, die das digitale Praktikum in mehreren Modulkategorien verfügbar macht. Ergänzend wurden begleitende Maßnahmen wie eine Social-Media-Kampagne (Instagram, TikTok), ein YouTube-Kanal, sowie Flyer und Postkarten eingesetzt. Das Konzept, die Website und begleitenden Maßnahmen wurden evaluiert, um Verbesserungen abzuleiten und umzusetzen.

Zur Verstetigung des Projekterfolgs wurde eine enge Zusammenarbeit mit dem IfM – Institut für Musikinstrumentenbau e.V. aufgebaut. Dieses übernimmt nach Projektende die Pflege und Aktualisierung der Website sowie die Integration der Inhalte in

bestehende Maßnahmen der Fachkräftesicherung. Zudem wurden regionale Bildungs- und Praxispartner eingebunden, u. a. Handwerksbetriebe, Bildungseinrichtungen und Kultureinrichtungen.

Mit MoviMu wurde ein nachhaltiges und flexibel erweiterbares digitales Instrument zur Berufsorientierung im Handwerk geschaffen, das sowohl zur Nachwuchsförderung als auch zur positiven Positionierung des Musikinstrumentenbaus und der Region Vogtland beiträgt. Das Projekt liefert zudem eine wertvolle Grundlage für zukünftige Vorhaben im Bereich der digitalen Fachkräftesicherung und Kommunikationsforschung.

Teil 2 - Eingehende Darstellung

1. Wichtige Positionen des zahlenmäßigen Nachweises

Die Mittelverwendung erfolgte gemäß Zuwendungsbescheid und auf Grundlage der Projektziele. Die geplanten Ausgaben wurden sachgerecht eingesetzt. Einsparungen einzelner Positionen wurden in Abstimmung mit dem Projektträger zur Deckung anderer Bedarfe verwendet. Die bewilligten Projektmittel wurden insgesamt nicht vollständig ausgeschöpft. Die wichtigsten Veränderungen und Erläuterungen erfolgen im Folgenden:

Personalkosten (Position 0812 und 0822)

Die größte Ausgabenposition des Projekts lag, wie geplant, im Bereich der wissenschaftlichen Personalkosten (0812). Ursprünglich war vorgesehen, eine wissenschaftliche Mitarbeiterin (E13) durchgängig über die gesamte Projektlaufzeit mit der Koordination, Konzeption, Durchführung, Evaluation und Dokumentation zu betrauen. Aufgrund eines ungeplanten, längerfristigen Ausfalls der Mitarbeiterin (Elternzeit in Kombination mit Teilzeitbeschäftigung) wurde die Personalstruktur im Projektverlauf angepasst.

Zur Sicherstellung der Kontinuität der Projektarbeit wurde während dieser Phase ein weiterer Mitarbeiter in Teilzeit beschäftigt, um die anfallenden Aufgaben, insbesondere im Bereich der Medienproduktion und Netzwerkarbeit, zu übernehmen. Zudem wurde im Juli 2023 ein zusätzlicher Projektmitarbeiter (E12) eingestellt, der die inhaltliche Entwicklung des digitalen Praktikums, insbesondere im Bereich Videoproduktion und Formatentwicklung, bis Projektende unterstützte.

Die eingesetzten Mittel lagen insgesamt im Rahmen der Planung und wurden projektgerecht verwendet. Die angepasste Personalstruktur stellte sicher, dass sämtliche Arbeitspakete termingerecht, vollumfänglich und mit hoher Qualität umgesetzt werden konnten. Die Beschäftigungsentgelte für studentische Hilfskräfte (0822) blieben hingegen deutlich unter den Planwerten. Grund hierfür waren insbesondere Schwierigkeiten bei der Rekrutierung von geeignetem Personal und dessen Mobilität. Viele Tätigkeiten – wie die Koordination von Terminen, Dokumentation von Absprachen, technische Assistenz bei Dreh- und Schnitтарbeiten oder der Präsenzforschung sowie die Unterstützung in Workshops wurden vom wissenschaftlichen Personal und der Projektleitung übernommen.

Mieten und Rechnerkosten (0834)

Die Position Mieten/Rechnerkosten (0834) wurde deutlich unterhalb der ursprünglichen Planung ausgeschöpft.

Ursprünglich war vorgesehen, ein eigenes Content-Management-System, zusätzliche Hostingdienste und Lizenzmodelle für Plattformen wie Vimeo, Lernmanagementsysteme oder cloudbasierte Videodienste zu nutzen. Im Projektverlauf zeigte sich jedoch, dass alle geplanten Funktionen (z. B. Videoeinbindung, Quizformate, Inhaltsstruktur) vollständig mit vorhandenen Mitteln und kostenfreien bzw. Open-Source-Technologien abbildbar waren.

Die dadurch frei gewordenen Mittel wurden – nach Rücksprache mit dem Projektträger – zur Deckung anderer Bedarfe verwendet, insbesondere im Bereich der Interaktivität und Medienauswertung (z. B. Remote Eye Tracking).

Vergabe von Aufträgen (0835)

Die Mittel für externe Auftragsvergabe wurden vollständig ausgeschöpft. Zentrale Leistungen in diesem Bereich waren:

- die Konzeption und Umsetzung der Social-Media-Kampagne, einschließlich Zielgruppenanalyse, Content-Cutdowns und Community-Engagement-Strategie;
- die Herstellung und Bedruckung von Werbemitteln, insbesondere USB-Sticks mit QR-Verlinkung zur Website;
- grafische Feinarbeiten an Modulen der Website sowie Unterstützung beim Roll-out der Medientools auf verschiedenen Plattformen.

Verwaltungsausgaben (0843)

Die Verwaltungsausgaben wurden nahezu ausgeschöpft. Verwendet wurden die Mittel vor allem zur Beschaffung von Material für das Präsenzpraktikum, das im Verlauf des Projekts als Ergänzung zum digitalen Angebot im Schülerlabor der WHZ integriert wurde. Es handelt sich hierbei insbesondere um Anschauungsmaterialien, Poster, einfache Werkzeuge und Präsentationsequipment zur didaktischen Vermittlung vor Ort.

Dienstreisen Inland (0846)

In dieser Position wurden ebenfalls **geringere Mittel** als ursprünglich geplant verwendet. Der Großteil der konzipierten Reisen – z.B. zur Teilnahme an Berufsmessen oder Branchenkonferenzen – konnten aufgrund der geänderten persönlichen Rahmenbedingungen entweder nicht stattfinden oder wurde aus Effizienzgründen digital realisiert. Die verbleibenden Mittel deckten vorwiegend Reisen zur Materialerhebung (z. B. Dreharbeiten bei Betrieben, Interviews). Durch eine sehr stringente Planung vor Ort konnten mehrere inhaltliche Erhebungen pro Termin realisiert und dadurch die Reisetätigkeit deutlich reduziert werden.

Investitionen > 800 € (0850)

Wesentliche Ausgaben wurden getätigt in Bezug auf:

- **Anschaffung eines Pupil Labs Eye-Tracking-Systems**, nachdem das ursprünglich geplante System (Tobii) aufgrund einer fehlenden Lizenzkompatibilität mit der verwendeten iMotions-Software nicht mehr eingesetzt werden konnte
- **Zusatzerwerb einer Remote-Komponente für iMotions**, welche die Durchführung digitaler Usability-Tests mit bis zu 100 Probanden gleichzeitig ermöglichte.

Diese Technologie erwies sich insbesondere für die datengestützte Optimierung der Website und einzelner Videoelemente als sehr gut nutzbar und effizient.

2. Notwendigkeit und Angemessenheit der geleisteten Projektarbeit

Die Notwendigkeit des Projekts *MoviMu – Modulares virtuelles Praktikum im Musikinstrumentenbau* ergab sich aus der gesamtreionalen Herausforderung, Nachwuchs für eine hochspezialisierte, international renommierte, aber regional stark konzentrierte Branche – den Musikinstrumentenbau im Vogtland – zu gewinnen. Trotz der hohen kulturellen Relevanz des Musikinstrumentenbaus ist das Berufsfeld bei

Jugendlichen in der Region und insbesondere außerhalb des Vogtlands weitgehend unbekannt. Gleichzeitig verändern sich Informations- und Kommunikationsgewohnheiten junger Menschen rasant, was klassische Formate der Berufsorientierung zunehmend ineffektiv macht. Zusätzlich erschwerte die Corona-Pandemie die Durchführung von Präsenzangeboten, die für einen ersten realen Einblick essenziell gewesen wären.

Im Rahmen dieser Ausgangslage verfolgte MoviMu das Ziel, aufbauend auf der Vorarbeit des Projekts *KoBiLIFE*, ein innovatives, digitales Berufsorientierungsformat zu konzipieren, das durch modulare Struktur, multimediale Zugänge und einfache Erreichbarkeit den Zugang zum Musikinstrumentenbau modernisiert. Die Projektarbeiten wurden strukturiert entlang von vier Arbeitspaketen (AP) durchgeführt. Im Folgenden wird die tatsächliche Umsetzung entlang dieser Pakete dargestellt:

Arbeitspaket 1: Konzeption und Struktur eines virtuellen Praktikums

Zielsetzung laut Vorhaben:

Erstellung eines inhaltlich-didaktischen Konzepts für ein modulares digitales Praktikum, basierend auf wissenschaftlichen Erkenntnissen zu Informationsverhalten, Berufsorientierungsprozessen und Medienaffinität der Zielgruppe.

Durchgeführte Arbeiten:

- Literaturrecherche und Konsolidierung bestehender Erkenntnisse aus KoBiLIFE, insbesondere zu Personalmarketing im Handwerk, zur Wirkung digitaler Berufsbildungsformate und zu imagebasierten Zugangshürden.
- Analyse digitaler Berufsorientierungsangebote aus anderen Regionen und Branchen zur Ableitung von „Best Practices“.
- Entwicklung eines modularen Inhaltsrasters für das virtuelle Praktikum: Gliederung in Bereiche wie „Berufe erleben“, „Ein Tag als...“, „Unternehmen kennenlernen“, „Region entdecken“, ergänzt durch interaktive Formate (Quiz, Podcast).
- Definition von Anforderungen an Plattform, Bedienung, Medienformate und redaktionelle Gestaltung auf Grundlage von Zielgruppenbedarfen.

Angemessenheit der Arbeit:

Die Konzeption wurde zielgruppenorientiert und theoriebasiert entwickelt. Insbesondere die Orientierung an empirisch fundierten Erkenntnissen aus KoBiLIFE stellt sicher, dass keine Parallelstrukturen entstehen, sondern Synergien genutzt wurden.

Arbeitspaket 2: Technische und mediale Umsetzung

Zielsetzung laut Vorhaben:

Produktion, Gestaltung und Veröffentlichung von multimedialen Inhalten sowie technische Realisierung der Plattformstruktur für das digitale Praktikum.

Durchgeführte Arbeiten:

- Erstellung von insgesamt über 30 Hauptvideos, darunter:
 - 4 Unternehmens- und Forschungseinrichtungsporträts

- 12 Interviews (Azubis, Unternehmer:innen)
- 7 Berufsvorstellungen (davon 2 Azubi-Alltag, 5 animiert)
- 4 Lernvideos, davon 3 veröffentlicht
- 4 Imagevideos zur Region, davon 2 genutzt
- Einbindung und Umsetzung von interaktiven Zusatzformaten:
 - 3 Quizformate zu Videomodulen
 - 1 Podcastreihe mit fortlaufenden Folgen
 - 360°-Rundgang durch Museum, WHZ-Standort und Voigt-Brass
- Aufbau der Website www.musikinstrumentenbau-vogtland.de auf Basis einer flexiblen WordPress-Plattform mit modularer Erweiterbarkeit
- Aufbau begleitender Social-Media-Kanäle inkl. Produktion von 37 Reels/Shorts zur Reichweitensteigerung und Zielgruppenbindung
- Durchführung von Usability-Tests mittels Remote Eye Tracking (iMotions), u. a. zur Optimierung von Navigation, Verständlichkeit und Interesse an Inhalten

Angemessenheit der Arbeit:

Die technische und mediale Umsetzung orientierte sich eng an der im AP1 entwickelten Konzeption. Durch die Vielfalt der Formate und die zielgruppengerechte Aufbereitung wurde ein hochfunktionales und zeitgemäßes Instrument zur digitalen Berufsorientierung geschaffen.

Arbeitspaket 3: Begleitende Maßnahmen und Öffentlichkeitsarbeit

Zielsetzung laut Vorhaben:

Entwicklung einer Kommunikationsstrategie zur Bekanntmachung des Praktikums sowie flankierende Maßnahmen zur Nutzung in Schulen, Messen und digitalen Kanälen.

Durchgeführte Arbeiten:

- Erstellung von Printmaterialien:
 - 150 Flyer (Eigendruck)
 - 250 Postkarten
 - 250 USB-Sticks mit vorinstallierten Inhalten
 - 1 Roll-Up für Messeformate
- Umsetzung einer zielgruppenspezifischen Kampagne via Instagram und TikTok, geplant und durchgeführt mit externer Agentur
- Schnitt und Anpassung bestehender Videoinhalte zu Kurzformaten für Social Media
- Abstimmung mit Schülerlabor der Westsächsischen Hochschule Zwickau und der Fakultät Kraftfahrzeugtechnik (zur Integration von CAD-Schulungen) zur Integration in Berufsorientierungsangebote
- Distribution der Printmedien bei Veranstaltungen (u. a. Lange Nacht der Technik) und über Netzwerkpartner

Angemessenheit der Arbeit:

Die Maßnahmen wurden flexibel an den realen Kommunikationsbedarf angepasst. Besonders die starke Resonanz auf die Social-Media-Kampagne zeigt die Angemessenheit des gewählten Kommunikationskanals.

Arbeitspaket 4: Evaluation, Verstetigung und Übergabe

Zielsetzung laut Vorhaben:

Sicherung der Nachhaltigkeit der Plattform durch Übergabe an einen regionalen Träger, Durchführung erster Wirkungsanalysen sowie Sammlung und Aufbereitung von Empfehlungen für Folgeaktivitäten.

Durchgeführte Arbeiten:

- Durchführung qualitativer Interviews zur Plattformwirkung
- Remote-Eyetracking zur Nutzerführung auf der Website
- Vorbereitung der dauerhaften technischen Pflege und redaktionellen Betreuung durch das Institut für Musikinstrumentenbau (IfM) ab 09/2025
- Konsolidierung von Empfehlungen zur Weiterentwicklung, z. B. neue Berufsbilder, multilinguale Inhalte, AR/VR-Erweiterung
- Übergabe dieser Empfehlungen an das I-Ma-Tech-Bündnis und das IfM als Dokumentation

Angemessenheit der Arbeit:

Das Verstetigungskonzept wurde konsequent umgesetzt. Die Betreuung durch das IfM ist institutionell gesichert; der Inhalt ist erweiterbar. Die Plattformstruktur erlaubt auch zukünftig die Integration neuer Module und Partner.

Alle vier Arbeitspakete wurden sachgerecht, methodisch fundiert und im geplanten Umfang umgesetzt. Wo notwendig, wurden Maßnahmen an veränderte Rahmenbedingungen angepasst. Das Projekt erfüllt somit vollständig die Erwartungen aus der Vorhabenbeschreibung.

3. Ergebnisse und Wirkung

Das Projekt *MoviMu – Modulares virtuelles Praktikum im Musikinstrumentenbau* hatte das Ziel, jungen Menschen einen niedrighschweligen, digitalen Zugang zum Musikinstrumentenbau im Vogtland zu eröffnen und so einen Beitrag zur langfristigen Fachkräftesicherung zu leisten. Dieses Ziel wurde im Rahmen des Vorhabens inhaltlich, technisch und strukturell erreicht. Die im Projekt entwickelten Formate, Plattformen und Materialien stehen auch über das Projektende hinaus zur Verfügung und bilden eine belastbare Grundlage für Anschlussmaßnahmen.

Die Projektergebnisse lassen sich in fünf zentrale Wirkungsbereiche einteilen:

3.1 Inhaltliche Projektleistungen

Das Kernergebnis des Projekts ist das Konzept für das digitale, modular aufgebaute Praktikum, das auf der eigens entwickelten Plattform www.musikinstrumentenbau-vogtland.de öffentlich zugänglich ist. Es umfasst derzeit folgende Module und Medieninhalte:

| Modulkategorie | Inhalte |
|--|--|
| Berufsporträts & Alltag | 5 animierte Berufsinformationen, 2 Azubi-Tagesbegleitungen („Ein Tag als ...“) |
| Interviews | 7 direkt geführte Interviews, ergänzt durch 3 Unternehmer-Statements & 2 Azubis im Betrieb |
| Unternehmens- & Forschungseinblicke | 4 Video-Porträts von Werkstätten, Hochschul- und Ausbildungsstandorten |
| Lernvideos zum Musikinstrumentenbau | 4 produziert, 3 veröffentlicht, zu Materialien, Bauweise, Werkzeugen |
| Region Vogtland | 4 Imagefilme, 2 aktiv verwendet (z. B. Lebensgefühl, Landschaft, Kultur) |
| Quizformate | 3 digitale Wissensquizze zu ausgewählten Modulen |
| Podcastreihe | Serienstart mit fortlaufenden Folgen zur Berufsorientierung im Handwerk |
| Social-Media-Shorts | 37 geschnittene Reels/Clips für TikTok & Instagram |
| Interaktive Rundgänge | 360°-Tour durch Museum, WHZ Markneukirchen, Voigt-Brass |

Die Inhalte wurden zielgruppenadäquat aufbereitet (kurze Laufzeiten, emotionale Bildsprache, direkte Ansprache), auf mehreren Kanälen veröffentlicht und mit didaktischen Elementen ergänzt (Quiz, Downloads, Moderation durch Azubis). Die Produktion der Inhalte erfolgte in enger Zusammenarbeit mit regionalen Akteuren und unter wissenschaftlicher Begleitung.

3.2 Technische Plattform und Usability

Die technische Umsetzung der Plattform erfolgte mittels eines WordPress-basierten Systems, das auf Skalierbarkeit, Erweiterbarkeit und Barrierefreiheit ausgelegt ist. Für die Konzeption, Strukturierung und Validierung wurden Usability-Tests mit Remote Eye Tracking durchgeführt, die über die iMotions-Plattform ermöglichten, Nutzerverhalten automatisiert auszuwerten.

Die Plattformstruktur wurde mehrfach iterativ überarbeitet, u. a. hinsichtlich:

- Menüführung
- Zielgruppenansprache auf Startseite
- Verknüpfung der Module
- Zugriffsmöglichkeiten über mobile Endgeräte

Die Interaktionsergebnisse zeigen eine hohe Nutzungsfreundlichkeit sowie eine gute Verbindung zwischen Plattforminhalten und den Social-Media-Kanälen.

3.3. Wirkung der Kommunikationskampagne

Die Öffentlichkeitsarbeit wurde als begleitendes strategisches Element aufgesetzt. Sie verfolgte das Ziel, Reichweite, Sichtbarkeit und Interaktion mit dem digitalen Praktikum zu erhöhen. Eingesetzte Maßnahmen waren:

- Zielgruppenanalyse zur Social-Media-Nutzung
- Konzeption und Umsetzung einer Kampagne mit Unterstützung durch externe Agentur
- Erstellung von Kurzclips aus vorhandenen Videoinhalten (TikTok, Instagram Reels)
- Verknüpfung aller Beiträge mit Landingpage

Wirkung:

- Deutlicher Anstieg der Zugriffs- und Interaktionszahlen während der Dauer der Kommunikationskampagne und im Zusammenhang mit Veranstaltung wie der Langen Nacht der Technik
- Noch geringe organische Zugriffs- und Interaktionszahlen in sonstigen Zeiträumen

Die Kommunikationsstrategie erwies sich als wirksam, da sie die Lebenswelt und Kanäle der Zielgruppe direkt adressierte, führte allerdings nicht zu einem signifikanten Anstieg von Zugriffen nach dem Kampagnenzeitraum. Um die Sichtbarkeit der Angebote zu unterstützen, wäre auch über den Projektzeitraum hinaus eine Bewerbung förderlich.

3.4. Einbindung von Praxispartnern

Insgesamt wurden im Projekt über 20 regionale Akteure aktiv eingebunden, darunter:

- 9 Unternehmen und Einrichtungen, z. B. Voigt-Brass, Meisterwerkstätten, Museum
- 10 Auszubildende, die Interviews und Moderation übernahmen
- 1 Lehrkraft, zur didaktischen Rückmeldung im Kontext Schule
- 1 Medienagentur, für Social-Media-Kampagne

Diese enge Einbindung hat maßgeblich zur Authentizität der Inhalte beigetragen und bildet eine wichtige Grundlage für zukünftige Verstetigungsmaßnahmen.

3.5. Voraussichtlicher Nutzen, insbesondere Verwertbarkeit der Ergebnisse, konkrete Planung für Zukunft – im Sinne des fortgeschriebenen Verwertungsplanes

Die im Projekt *MoviMu* entwickelten Strukturen, Inhalte und methodischen Vorgehensweisen bilden eine belastbare Basis für die zukünftige Nutzung und Weiterentwicklung im Bündnis *I-Ma-Tech* sowie durch weitere regionale Partner. Die Ergebnisse wurden so aufbereitet, dass sie über den Projektzeitraum hinaus sowohl operativ (durch Nutzung der Plattform) als auch strategisch (als Vorbild und Grundlage für weitere Projekte) verwertet werden können.

3.5.1 Wirtschaftliche Erfolgsaussichten

Die wirtschaftliche Verwertbarkeit der Projektergebnisse zeigt sich auf mehreren Ebenen:

- **Regionale Fachkräftesicherung:** Durch die verstärkte Sichtbarkeit der Berufsbilder, der Ausbildungswege und konkreter Unternehmen im Vogtland entsteht ein nachhaltiges Nachwuchsinstrument, das aktiv zur Stabilisierung der Ausbildungssituation beiträgt. Unternehmen erhalten ein niedrighschwelliges Tool zur Präsentation ihrer Angebote, ohne selbst digitale Infrastruktur aufbauen zu müssen.
- **Digitale Unternehmenspräsentation:** Die im Projekt entstandenen Videoinhalte, Azubi-Interviews und Unternehmensporträts können von den Betrieben über die Projektlaufzeit hinaus genutzt werden – z. B. zur Einbindung auf eigenen Websites, bei Schulkooperationen oder auf Messen.
- **Plattform als regionales Imageinstrument:** Die Website fungiert nicht nur als Berufsorientierungsplattform, sondern auch als regionales Marketinginstrument, das die Verbindung von Handwerk, Innovation und Tradition sichtbar macht – ein Faktor, der mittel- bis langfristig auch positive Effekte auf Tourismus und Standortbindung junger Menschen haben kann.
- **Übertragbarkeit auf andere Branchen/Regionen:** Die entwickelte Systematik – modulare Struktur, multimediale Formate, Social-Media-Anbindung – ist leicht adaptierbar. Eine technische Nachnutzung (z. B. durch andere Handwerksbereiche) ist sowohl inhaltlich als auch systemisch möglich.
- **Langfristige Betriebssicherung:** Die Plattform ist ab Projektende im Betrieb des IfM (Institut für Musikinstrumentenbau e. V.). Die Betriebskosten (Hosting, Lizenzen) wurden im Projektzeitraum abgedeckt; die redaktionelle Pflege wird durch vorhandene Personalstrukturen des IfM weitergeführt. Die Verwertung erfolgt daher ohne zusätzliche öffentliche Mittel.

3.5.2 Wissenschaftliche Erfolgsaussichten

Auch auf wissenschaftlicher Ebene weist das Projekt eine Reihe von Verwertungs- und Anschlussmöglichkeiten auf:

- **Integration in Forschung und Lehre:** Die Erkenntnisse aus der Projektarbeit (insbesondere aus den Usability-Analysen, der Medienwirkung und der didaktischen Gestaltung digitaler Praktika) wurden bereits in mehreren Studienprojekten und Lehrveranstaltungen an der WHZ eingebunden. Für die kommenden Semester sind weitere Anwendungen, z. B. in den Bereichen Mediengestaltung, Berufsbildung und Kommunikationswissenschaft geplant.
- **Abschlussarbeiten & Studierendenprojekte:** Bereits im Projektzeitraum wurden studentische Arbeiten zum Thema Musikinstrumentenbau, digitale Berufsorientierung und Imagebildung im Handwerk vergeben. Die entwickelten Formate dienen dabei nicht nur als Untersuchungsgegenstand, sondern auch als Grundlage für methodische Weiterentwicklungen (z. B. Entwicklung eigener Videoformate durch Studierende).
- **Fachwissenschaftliche Anschlussprojekte:** Die Struktur des Projekts ermöglicht es, Folgeanträge zu konzipieren, z. B. im Bereich digitales Lernen, virtuelle Messeformate, AR/VR-Module in der Berufsorientierung oder Evaluation digitaler Bildungsmaßnahmen. Erste Überlegungen hierzu bestehen

bereits; eine strukturierte Entwicklung erfolgt im Rahmen des I-Ma-Tech-Innovationsmanagements.

- **Publikationsmöglichkeiten:** Die Ergebnisse sollen in geeigneter Form (z. B. in Fachzeitschriften zu Berufsbildung, Medienpädagogik oder digitaler Kommunikation) veröffentlicht werden. Auch ein Beitrag zu interdisziplinären Konferenzen im Bereich Bildung, Design oder Digitalisierung ist denkbar. Die Plattform selbst wird in den Projektverzeichnissen und Open-Access-Katalogen dokumentiert.

4. Bekannt gewordener Fortschritt auf dem Gebiet des Vorhabens bei anderen Stellen

Im Verlauf des Projekts wurden mehrere parallele oder anschlussfähige Entwicklungen identifiziert, die auf eine wachsende Bedeutung digitaler Berufsorientierungsformate und eine zunehmende Professionalisierung im Bereich Handwerkskommunikation hinweisen. Insbesondere in anderen Regionen Deutschlands entstehen vergleichbare Plattformansätze, etwa im Kontext virtueller Ausbildungsmessen oder digitaler Unternehmensporträts.

Zudem wurde im Verlauf der Projektlaufzeit die Ausbildungsordnung für den Musikinstrumentenbau nach über 50 Jahren grundlegend modernisiert, was dem Projekt zusätzliche Relevanz verlieh und eine stärkere inhaltliche Ausrichtung auf aktuelle Ausbildungsrealitäten ermöglichte.

Auch innerhalb des I-Ma-Tech-Bündnisses gab es Impulse zur Einbindung digitaler Formate in bestehende Projekte, z. B. im Bereich der Wissensvermittlung, im Tourismus oder im Innovationsmarketing. In hochschulischen Kontexten ist eine wachsende Zahl an Initiativen erkennbar, die digitale Praktika, VR/AR-Lösungen oder hybride Berufsorientierungsangebote entwickeln – was die Anschlussfähigkeit der im Projekt gewählten Ansätze bestätigt.

Die im Projekt MoviMu entwickelten Methoden und Ergebnisse wurden als Best-Practice-Beispiel in Workshops und Bündnistreffen präsentiert und stießen dabei auf großes Interesse bei Netzwerkpartnern.

5. Erfolgte/geplante Veröffentlichungen des Ergebnisses nach Nr. 5 der NABF

5.1 Anmeldung gewerblicher Schutzrechte

Im Rahmen des Projekts wurden keine gewerblichen Schutzrechte angemeldet. Die entwickelten Inhalte – insbesondere die digitalen Module, das Webdesign und die didaktischen Konzepte – stehen allen Bündnismitgliedern, regionalen Partnern und der Öffentlichkeit zur Nutzung zur Verfügung. Die Plattform ist bewusst offen und nicht kommerziell gestaltet worden, um größtmögliche Zugänglichkeit zu gewährleisten.

5.2 Zentrale Projektergebnisse

Die zentralen Projektergebnisse – darunter Videomodule, interaktive Inhalte, Podcasts und ergänzende Materialien – sind öffentlich zugänglich über die zentrale Plattform:

- www.musikinstrumentenbau-vogtland.de
Diese Website dient als Informations- und Berufsorientierungsangebot. Sie wird über das IfM Zwota fortgeführt und gepflegt.

Darüber hinaus sind ausgewählte Inhalte auch über folgende Kanäle veröffentlicht:

- YouTube-Kanal des Projekts (zur Verbreitung der Videoinhalte)
- Instagram und TikTok (Kurzformate und Kampagnenelemente)

5.3 Projektdokumentation

Das Projekt ist über das Forschungsinformationssystem (FIS) der WHZ und die Webseite des Bündnisses I-Ma-Tech dokumentiert. Der offizielle Eintrag mit grundlegenden Informationen, Projektlaufzeit, Kooperationspartnern und Zielstellungen ist öffentlich einsehbar. Zudem ist eine Veröffentlichung des Sachberichtes über die Technische Informationsbibliothek Hannover (TIB) geplant.