



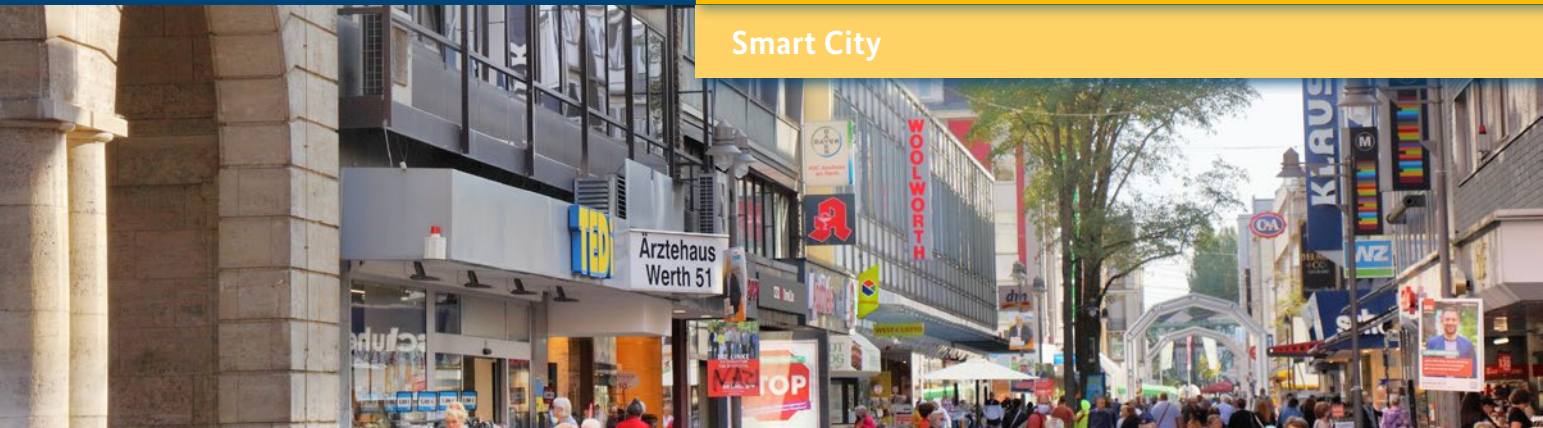
KOINNO-Praxisbeispiel

Innovatives Projekt aus der öffentlichen Beschaffung

INNOVATIVES PRODUKT

• 142

Smart City



smart.werth – Ein virtueller Stadtspaziergang mit der App

Ausgangssituation

Auf der Einkaufsstraße Werth in Wuppertal-Barmen ist, wie in vielen Innenstädten ein Strukturwandel zu beobachten, ein Rückgang des Einzelhandels, Leerstände und die sinkende Anziehungskraft als Aufenthaltsort. Dem Umstand sollte mit einem niederschweligen digitalen Angebot begegnet werden. Wuppertal, als eins von über siebzig Modellprojekten Smart City, hat mit der App smart.werth eine Möglichkeit geschaffen, mithilfe von Augmented Reality (AR) die Vergangenheit und Gegenwart der Straße mit ihren historischen Skulpturen und Denkmälern erfahrbar zu machen, aber auch einen Blick in die stadtplanerische Zukunft zu werfen.

Gleichzeitig stellt das Projekt eine Einladung zur digitalen Teilhabe der Bürgerinnen und Bürger dar. Die App ist einfach auf dem persönlichen Smartphone zu installieren und so kann jeder die Barmer Einkaufsstraße über AR neu erleben. An drei ausgewählten Standorten können Interessierte über die Menüpunkte „Gestern“, „Heute“ und „Morgen“ die Entwicklungsgeschichte des Werths erkunden.

Projektziele

Das Projekt verfolgt zwei Ziele: Erstens soll die digitale Teilhabe und die Digitalkompetenzen der Stadtgesellschaft verbessert werden, indem die niedrigschwellig nutzbare und reizvolle App zum Ausprobieren digitaler Anwendungen im Stadtraum einlädt. Für die Wuppertaler Bürgerinnen und Bürger kann die Anwendung zudem zur Steigerung der Akzeptanz von Digitalprojekten beitragen, indem spielerisch Physisches mit Digitalem und Bekanntes mit Neuem verbunden wird. Zweitens soll die Barmer Einkaufsstraße als integriertes Zentrum gestärkt werden, indem diese als multifunktionaler Verweilort für Touristinnen und Touristen sowie für die Stadtgesellschaft attraktiver wird.

Vorgehensweise

An der Planung und Umsetzung waren verschiedene Akteure beteiligt, darunter das Amt für Informationstechnik und Digitalisierung, das Stadtmarketing Wuppertal sowie externe Softwareentwicklungsdienstleister. Da keine am Markt gängige Lösung für die spezifischen Anforderungen vorhanden war,

wurde eine individuelle Anwendung entwickelt, die auf Open-Source-Technologien basiert.

Im Vergabeprozess wurde eine funktionale Leistungsbeschreibung erstellt, gefolgt von einer öffentlichen Ausschreibung. Der Auftrag wurde schließlich an einen spezialisierten Dienstleister für AR-Entwicklung vergeben. Zur Identifikation und Optimierung von Prozessen wurden die bestehenden Stadtentwicklungsmaßnahmen und der digitale Bedarf untersucht. Daten von Geoinformationssystemen und 3D-Modelle wurden integriert, um realitätsnahe Darstellungen zu ermöglichen, und es wurde eine intuitive Benutzeroberfläche entwickelt, um die Akzeptanz der Anwendung zu fördern.

Umsetzung und Wirtschaftlichkeit

Das Projekt wurde in mehreren Phasen umgesetzt. Nach der Ideenfindung und Standortanalyse folgte die Entwicklung der 3D-Modelle und AR-Funktionalitäten. In einer Testphase wurde eine Alpha-Version erstellt, die durch Nutzertests und Optimierungen weiter verbessert wurde. Nach dem erfolgreichen Abschluss dieser Phase wurde die App in den iOS- und Android-Stores veröffentlicht. Der langfristige Betrieb wird durch das Amt für Informationstechnik und Digitalisierung sichergestellt.

Während der Umsetzung traten verschiedene Herausforderungen auf. Technische Schwierigkeiten bei der Implementierung der AR-Funktionalitäten mussten überwunden werden, ebenso wie die Sicherstellung einer benutzerfreundlichen und barrierefreien Nutzung. Zudem war es eine Herausforderung, die Akzeptanz in der Bevölkerung zu gewinnen, es wurde dafür sowohl auf analoges Marketing wie Banner und Plakate gesetzt, als auch digital über die Smart City Webseite auf das Projekt aufmerksam gemacht.

Trotz dieser Schwierigkeiten konnten beachtliche Erfolge erzielt werden. Seit der Veröffentlichung wurde die App 1664-mal heruntergeladen. Umfragen unter Nutzenden ergaben eine hohe Akzeptanz und eine positive Bewertung der Informationsvermittlung. Darüber hinaus entstand ein großes Interesse an der Nutzung von AR-Anwendungen für weitere Stadtentwicklungsprojekte.

Fazit

Aus der Umsetzung des Projekts konnten wertvolle Erkenntnisse gewonnen werden. AR-Technologie kann effektiv zur Förderung digitaler Teilhabe und zur Stadtentwicklung beitragen. Zudem hat sich gezeigt, dass eine Kombination aus digitaler und analoger Bekanntmachung entscheidend für den Erfolg ist. Open-Source-Technologien erwiesen sich als kosteneffiziente und nachhaltige Lösung.

Das Projekt soll zukünftig weiterentwickelt werden. Die Nutzung der AR-Technologie wird auf weitere Stadtentwicklungsprojekte ausgeweitet, und die Anwendung soll mit zusätzlichen historischen und interaktiven Inhalten erweitert werden. Zudem ist eine Kooperation mit anderen Städten geplant, um das Konzept weiterzuentwickeln und anzupassen.

Stand: März 2025

Impressum

Herausgeber:
Bundesministerium
für Wirtschaft und
Klimaschutz (BMWK)
10115 Berlin
www.bmwk.de

Bildnachweis:
© iStock: tupungato

Redaktion:
Bundesverband Materialwirtschaft,
Einkauf und Logistik e.V. (BME)
Frankfurter Straße 27
D-65760 Eschborn
www.bme.de

Umsetzung:
www.frischeminze.com

Ansprechpartner und Kontakt

Stadt Wuppertal
Competence Center Smart City
An der Bergbahn 33, 42275 Wuppertal
Jacqueline Stork (Teamleiterin Competence Center Smart City)
E-Mail: jacqueline.stork@stadt.wuppertal.de
Samir Bouaissa (Fachgebietsleiter)
E-Mail: samir.bouaissa@stadt.wuppertal.de
smart.werth | smart.wuppertal

Weitere Praxisbeispiele unter: www.koinno-bmwk.de