

Berichte

Stadtgeschichte mal anders erzählt – ein Projektbericht

von Lea Hochstrat

„Am Anfang war die Idee“.

So lautet der Leitgedanke des grenzübergreifenden Projektes Internationaler Junior Stadtratsberater (IJSB) der Städte Duisburg und Nijmegen sowie der Universitäten Duisburg-Essen und der Radboud Universität Nijmegen, das 2015 startete und Ende 2016 in die zweite Runde ging. Gefördert wird das Projekt durch die Euregio Rhein-Waal. Das erklärte Ziel war und ist, sowohl kurz- als auch langfristig, grenzüberschreitende Kooperationen zu schaffen und zu fördern. Diese finden ihren Ausdruck in Form von Projektarbeit in Zweierteams, die sich aus je einem Studierenden und einem Stadtrat zusammensetzen. Für die Projektdauer des IJSB sind zwei Runden vorgesehen, in denen deutsche und niederländische Studenten und Stadträte über einen Zeitraum von circa sechs Monaten kooperieren. Dem gemeinsamen Handeln wird in individuellen Projekten, die eigenständig entwickelt werden, Ausdruck verliehen. Neben der individuellen Arbeit wird zusätzlich der Austausch der Studenten und Stadträte untereinander gefördert, unter anderem in Workshops, Vorträgen oder Präsentationen von Projektzwischenständen, bei denen alle Beteiligten ihr Wissen und ihre Ideen bündeln und sich gegenseitig unterstützen.

Projektarbeit

Im Rahmen meiner individuellen Zusammenarbeit entstand gemeinsam mit Ratsfrau Britta Söntgerath, das Konzept zum Projekt „Stadtgeschichte mal anders erzählt“. In ersten Gesprächen wurden zunächst Ziele und ein Projektrahmen beschlossen, der im weiteren Projektverlauf um weitere Details ergänzt wurde. Kultur zugänglich zu machen, und so nicht nur einen Mehrwert für Touristen, sondern auch für Bürger zu schaffen, war einer der Grundgedanken, der die Projektorganisatoren antrieb. Die zentrale Idee war es, dass durch die Digitalisierung der Stadtgeschichte auch schwächer gestellte Viertel, wie zum Beispiel die Duisburger Altstadt, langfristig aufgewertet werden und Impulse für die Quartiersentwicklung mit den im Viertel vorhandenen Mitteln gegeben werden können. Konkret sollte dafür ein mehrsprachiger ‚Stadtführer‘ in Form einer Spielesoftware für mobile Endgeräte auf der Basis von Open-Data entwickelt werden, die Geschichte, Kultur und Sehenswürdigkeiten neu erlebbar macht.

Um das Projekt schnellstmöglich voranzubringen, nahm das Projektteam Kontakt zu verschiedenen Institutionen auf. Die konzeptionelle Arbeit wurde fortan in die Teilbereiche Programmierung, Umsetzung und Inhalt untergliedert.

Im Zusammenhang mit dem „NRW Hackathon – Hack für Deine Bildung!“ vom Ministerium für Inneres und Kommunales des Landes Nordrhein-Westfalen kam es bei der Veranstaltung zur Zusammenarbeit mit einem Düsseldorfer Gymnasium. Diese wurde nach der Veranstaltung weitergeführt und gemeinsam mit den Schülern wurde an den Vorbereitungen für eine App-Programmierung gearbeitet. So konnten unter an-

derem erste Potentiale einer Spiele-App sowie mögliche Risiken ermittelt werden. Im Projektverlauf konnte ein Duisburger Informatik-Leistungskurs ebenfalls für das Projekt begeistert und zur Kooperation bewegt werden. Die Unterstützung und das Fachwissen der Schüler erwies sich für das Projektteam im Hinblick auf Überlegungen zum Spiele-Design und zur sogenannten ‘User Story‘ als nützlich. Einer der Höhepunkte der Zusammenarbeit war der von Frau Söntgerath organisierte Workshop zum Thema Spiele Design bei Herrn Prof. Dr.-Ing. Maic Masuch, Inhaber des Lehrstuhls für Medieninformatik an der Universität Duisburg-Essen. Dieser vermittelte Grundlagen der Spiele-App-Entwicklung (Zielgruppe und Design), und steuerte damit wichtiges Fachwissen bei, um die Programmierung der App weiter voranzutreiben.

Im Anschluss an den theoretischen Teil im Workshop sammelte das Projektteam, gemeinsam mit der Schülergruppe, bei einer Stadtführung mit Frank Switala Informationen in der Praxis. Die Tour gab Aufschluss über Potentiale im Stadtraum der Duisburger Altstadt, zum Beispiel über Inhalte oder mögliche Routen für das Spiel, sowie mögliche Zielgruppen, die für die App infrage kämen: welche Art von Touristen besuchen Duisburg und was für Informationen möchten diese über die Stadt erhalten. Zusätzlich zur Stadtführung wurden Gespräche mit weiteren lokalen Akteuren geführt, u.a. etwa mit den Verantwortlichen der ZeitZeugenBörse Duisburg, die über ein großes Bildarchiv verfügt. Parallel kümmerte sich Frau Söntgerath um eine erste Bestandsaufnahme zum Thema OpenData in der Stadt Duisburg. Hier galt es zu klären, was für Daten in den verschiedenen Ämtern zur Verfügung stehen und inwieweit sich die Stadt an einem solchen Vorhaben etwa durch die Bereitstellung von (aktuellen) Stadtdaten beteiligen kann und will.

Die Stadt Duisburg war als Institution ein weiterer essentieller Anlaufpunkt und Kontakt. So wurden Gespräche mit dem Altstadtmanager bzw. Quartiersmanager, Duisburg Kontor und der Gesellschaft für Wirtschaftsförderung Duisburg geführt. Hauptsächlich ging es, neben der Vorstellung der Projektidee, konkret um inhaltliche und finanzielle Unterstützungsmöglichkeiten, die Eruierung von Potentialen im Quartier sowie Schnittstellen zwischen den Bereichen Tourismus und Wirtschaft, welche die App auch für eventuelle Kooperationen prädestiniert. In diesem Zusammenhang bekam das Projektteam die Möglichkeit an Gesprächen teilzunehmen, in denen sich die Stadt, repräsentiert durch Duisburg Kontor, und andere Institutionen über eine Duisburg App ausgetauscht haben.

Im Laufe der Projektarbeit wurde deutlich, dass das Ziel, eine konkrete App zu verwirklichen, ein enormes Vorhaben ist. Eine fertig programmierte App als Endprodukt, die der Nutzer am Handy oder anderen mobilen Endgeräten nutzen kann, ist nur die ‘Spitze des Eisberges‘. Das Game Design, die Programmierung, die Bereitstellung und Nutzung sowie die Pflege von Daten und die Aufbereitung von Inhalten etc. sind zusammengekommen eine umfangreiche Unternehmung. Vor allem das entsprechende Know-how in den verschiedenen Teilbereichen ist von großer Bedeutung für das Gelingen Projektes. Letztendlich ist es dem Projektteam in den sechs zur Verfügung stehenden Monaten gelungen, wichtige konzeptionelle und organisatorische Rahmenbedingungen zu schaffen, die eine Umsetzung realistisch und möglich machen.

Für weitere Fragen und Auskünfte steht Ihnen Frau Söntgerath gerne zur Verfügung:

Britta Söngerath, im Rat der Stadt Duisburg für die PIRATEN - Stellvertretende Fraktionsvorsitzende, Bismarckstraße 111, 47057 Duisburg, Tel.: 0203/359329, Mail: britta.soentgerath@psl-duisburg.de.