

Sindelfingen

Für neugierige Bürger

[29.06.2015] Mit der Stadt-Entdecker-App kommen nicht nur die Neubürger Sindelfingens auf ihre Kosten. Auch Bürger, die schon längere Zeit in der attraktiven Stadt leben, können damit spielerisch Neues entdecken.

Nach den Umzugstagen sind die Möbel an Ort und Stelle gerückt, die Kisten ausgeräumt, das Zuhause wohnlich gemacht – und dann? Dann kommt die Zeit, in der die neue Stadt erkundet werden will. Es stellt sich die Frage etwa nach dem Standort der Stadtbibliothek, des schönsten Kinderspielplatzes oder dem Verlauf der besten Jogging-Strecke. Rund 3.000 Bürger ziehen jedes Jahr nach Sindelfingen. Auf dieser Grundlage reifte an der Hochschule für öffentliche Verwaltung und Finanzen Ludwigsburg die Idee einer Stadt-Entdecker-App. Nicht nur Neubürgern, sondern auch interessierten Bürgern soll sie dazu dienen, Sindelfingen kennenzulernen. Fragen und Interessen der Bürger wurden in Vorläuferprojekten erhoben. Sie flossen ebenso in die App ein, wie das vielseitige Angebot der baden-württembergischen Stadt. Mobile Anwendungen können nicht nur Verwaltungsprozesse effektiver gestalten. Sie haben auch das Potenzial, verbesserte oder neue Dienstleistungen für Bürger anzubieten. Deshalb beteiligte sich im Jahr 2014 eine studentische Gruppe der Hochschule in Ludwigsburg mit der Idee einer Stadt-Entdecker-App für Neubürger am Baden-Württemberg Goes Mobile Award im Bereich Public Sector Goes Mobile. Die skizzierte Idee schaffte es auf Platz zwei, gefiel einem Premium-Sponsor des Wettbewerbs aber so gut, dass sie dennoch aufgegriffen wurde.

Ab Herbst 2014 konnte das Vorhaben mit den beiden Projektpartnern – der Stadt Sindelfingen und der Kommunalen Datenverarbeitung Region Stuttgart (KDRS) – in einem studentischen Projekt weiter ausgearbeitet werden. Ein Mitarbeiter der Abteilung Organisation bündelte nicht nur alle wesentlichen städtischen Kräfte. Er bezog auch Stellen ein, die Ideengeber und Zulieferer für Bilder, Daten, Fakten sowie weitere Informationen sein konnten. In einem gemeinsamen Workshop wurden Besonderheiten gesammelt und diskutiert. Außerdem nahmen die Studierenden an einem Stadtrundgang teil. So erfuhren sie alles Wesentliche aus erster Hand von einem städtischen Mitarbeiter.

Stadt spielerisch entdecken

Im Ergebnis kam eine breite Daten- und Informationsbasis bei den Studierenden zusammen. Auf dieser Grundlage entwickelten sie das Konzept einer Stadt-Entdecker-App in Form eines Stadtspiels. Neubürger können damit ihren Wohnort spielerisch entdecken. Sie lernen sich nicht nur schnell zurechtzufinden, sondern entdecken ebenso die Besonderheiten Sindelfingens. Aber auch Bürger, die schon längere Zeit in der Stadt wohnen, können mit der App auf Entdeckungsreise gehen. Begleitet werden sie dabei von Sindolf, einer Figur, die sich an dem alemannischen Ortsbegründer Sindelfingens orientiert. Er erklärt, lobt und tadelt die Spieler, gibt Auskunft und hilft bei Fragen etwa zu den einzelnen Spielsequenzen. Die Bürger können zwischen unterschiedlichen Spielen wählen. Ein Memory, basierend auf Fotos von unterschiedlichen Gebäuden und dazugehörigen Beschriftungen, gibt einen Überblick über offizielle Sehenswürdigkeiten oder sehenswerte Gebäude in der Stadt. Das visuelle Geschick kann der Nutzer in einem Schiebepuzzle beweisen, in dem er Bildausschnitte zusammensetzen muss. Das fertige Bild zeigt dann eine von mehreren Stadtansichten, zu der abschließend Erklärungen eingeblendet werden. Mit einem Pfeilwurf-Spiel kann der Nutzer schließlich herauszufinden, ob er schon weiß, wo genau sich eine der Sehenswürdigkeiten oder Besonderheiten in der Stadt befindet. Mit dem Cursor als Wurf Pfeil lokalisiert er dafür auf einer Stadtkarte einen eingeblendeten Gebäudenamen. Abgerundet wird die Spielesammlung

durch ein Quizz. So erfahren die Bürger beispielsweise, wann Sindelfingen gegründet wurde, wie viele Bürgermeister es gab oder wie viele Einwohner die Kommune hat. Wie in der historischen Begebenheit des so genannten Kuchenrittes, belohnt Sindolf die Bürger nach jeder Spielrunde für richtige Ergebnisse mit dem Gewinn eines Kuchens. Hat sich ein Bürger eine größere Kuchenanzahl erspielt, kann er diese gegen einen realen Gewinn, etwa eine Eintrittskarte in das Hallenbad, einlösen. So ermöglicht es die App den Bürgern, städtische Einrichtungen nicht nur von außen, sondern auch von innen kennenzulernen. Für die technische Begleitung und Umsetzung des Konzepts sorgte der Projektpartner KDRS. Ein erster Prototyp der App konnte bereits im März in größerer Runde beim CMS-Anwendertag der KDRS anderen kommunalen Vertretern vorgestellt werden. Die Resonanz aus der Zuhörerschaft war positiv und ermutigte zum nächsten Schritt. So wird in den kommenden Wochen ein Usability-Test durchgeführt. Mehrere Bürger probieren die Stadt-Entdecker-App aus. Auf diese Weise wollen die Entwickler herausfinden, ob die Anwendung der Zielgruppe Spaß macht, sie tatsächlich zum Spielen animiert und ob die Nutzerfreundlichkeit für alle Altersgruppen ausreicht. Unabhängig vom Ergebnis sind bereits heute alle Beteiligten stolz auf das bislang Erreichte.

()

Dieser Beitrag ist in der Juni-Ausgabe von Kommune21 erschienen. Hier können Sie ein Exemplar bestellen oder die Zeitschrift abonnieren.

Stichwörter: Social Media, App, Sindelfingen