

Hamm

App ins Abenteuer Stadtgeschichte

[17.07.2026] App ins Abenteuer Stadtgeschichte: In der App „Heimat Hamm“ verschmelzen auf einem digitalen Stadtrundgang dank Augmented Reality (AR) Geschichte und Gegenwart.

Auf eine digitale Zeitreise durch die Innenstadt von [Hamm](#) können sich Einwohner und Besucher jetzt mit der neuen App [HEIM@T HAMM](#) begeben. Dabei verschmelzen auf dem Display mobiler Endgeräte auf faszinierende Weise Geschichte und Gegenwart. Möglich macht das nach Angaben der Stadtverwaltung der Einsatz von Augmented Reality (AR).

„Laden Sie HEIM@T HAMM herunter – und erleben sie unsere Stadtgeschichte auf eine ganz neue, spannende Weise – digital, interaktiv und für alle zugänglich“, wirbt Oberbürgermeister Marc Herter für die App. „Im Jahr unseres Stadtjubiläums machen wir so die Geschichte Hamms erlebbar und schaffen zugleich Raum für die Auseinandersetzung mit unserer gemeinsamen Zukunft.“

Der Rundgang führt nach Angaben der Stadtverwaltung zu elf historischen Standorten sowie einer finalen Überraschungsstation und ist für etwa zwei Stunden ausgelegt. Alle Stationen befinden sich im Stadtkern; die Auswahl der Orte reiche von bekannten Sehenswürdigkeiten wie dem Hauptbahnhof mit seinem imposanten Empfangsgebäude bis hin zu eher unbekannten Orten wie der Königstraße, wo sich ein Versammlungsort der Radbodwitwen in einer Kneipe befand.

Durch die digitale Stadttour führen die drei Leit-Avatare Grete, Toni und Klippi: Nutzer haben somit die Wahl zwischen einem erwachsenen und einem kindlichen Avatar sowie einem Avatar im Audio-Only-Modus. Letzterer bietet laut der Stadt Hamm eine Alternative für sehbeeinträchtigte Menschen.

HEIM@T HAMM ist ein zentrales Leitprojekt von [Digitales:Hamm](#), der städtischen Digitalisierungsstrategie. Das ambitionierte Vorhaben zur digitalen Aufarbeitung der Stadtgeschichte umfasste ein Gesamtvolumen von 430.000 Euro. Maßgeblich gefördert wurde es durch das Heimatförderprogramm des Ministeriums für Heimat, Kommunales, Bau und Digitalisierung des Landes Nordrhein-Westfalen.

Für die fachliche Realisierung setzte die Stadt nach eigenen Angaben auf ein spezialisiertes Team externer Partner: Als Hauptdienstleister habe das deutsch-französische Unternehmen [wezit transmedia solutions](#) die gesamte Programmierung und Entwicklung der App verantwortet; das Gestaltungsbüro [kollarneuber creative minds](#) sei für strategische Vermarktung und das Branding des Projekts verantwortlich.

(bw)

Stichwörter: Panorama, Apps, Augmented Reality (AR), Hamm