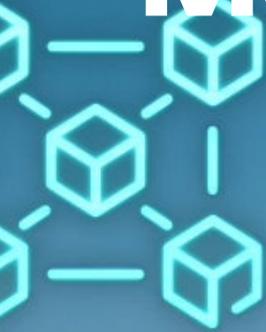


Digitale Modellregion Soest

2018 - 2023



INNOVATIV, ZUKUNFTSFÄHIG UND
NAH AN DER STADTGESELLSCHAFT

Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

mehr als fünf Jahre lang hat Soest als Digitale Modellregion eine Vorreiterrolle in Nordrhein-Westfalen bei der digitalen Transformation von Kommunen eingenommen. Gemeinsam mit vielen Partnern aus der Region konnten wir in dieser Zeit innovative Projekte entwickeln, die einen spürbaren Mehrwert für die Menschen vor Ort, für die Verwaltung und den Standort Soest insgesamt erzeugt haben. Mit dem Ende des Projektzeitraums wird nun eine Broschüre vorgelegt, welche die Ergebnisse dieser erfolgreichen Arbeit noch einmal zusammenfasst.

Wie hatte alles begonnen? Das Land Nordrhein-Westfalen rief Anfang 2018 das Förderprogramm „Digitale Modellregionen in NRW“ ins Leben und wählte insgesamt fünf Modellregionen aus. Leitkommunen waren neben Soest die Städte Aachen, Gelsenkirchen, Paderborn und Wuppertal. Soest stand mit den beteiligten Kommunen Lippstadt, Iserlohn und dem Kreis Soest dabei für die industriestarke, aber ländlich geprägte Region Südwestfalen. Als kleinste Leitkommune diente Soest daneben als Modell und Vorbild für kleine und mittlere Kommunen.

Die Zusammenarbeit, das gemeinsame Entwickeln und Umsetzen, war von Beginn an das zentrale Leitmotiv in unserer Region. Und es hat sich gelohnt: Im Schulterschluss von Verwaltung, Rat, den beteiligten Kommunen und vielen Partnern aus Wirtschaft und Wissenschaft entstanden etliche Projektideen, von denen letztlich über 20 Projekte gefördert und umgesetzt wurden. Egal, ob neue digitale Services, Anwendungen oder Infrastruktur: Von den Projektergebnissen werden Bürgerinnen und Bürger unserer Stadt und ihre Verwaltung noch lange profitieren. Und nicht zu vergessen: Auch die vielen Erfahrungen, das gewonnene Know-how und die entstandenen Netzwerke bleiben uns erhalten.

Die vorliegende Broschüre zeigt also: Soest hat die Chancen des Landesprojektes genutzt. Wir sind auf einem guten Wege, eine „Smart City“ zu werden. Diesen Weg wollen wir engagiert fortsetzen.

Dr. Eckhard Ruthemeyer
Bürgermeister der Stadt Soest

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	7	Gesundheit	
		Digitalisierung des Jahnplatzes Lippstadt	52
		Digitale Pflegeberatung	56
		Gesundheit und Digitaler Wandel	60
Attraktive Innenstadt		Infrastruktur	
SoesTour	10	3D-Stadtmodell	66
stadtLABOR	14	BürgerWOLKE	70
		Straßenzustandserfassung über KI	74
Bildung		Mobilität	
DiBiFo - Forum für digitale Bildung	20	a-BUS Iserlohn - New Mobility Lab	80
EiLE - E-Kompetenz in Lehre und Einzelhandel	24	Big Bird Westfalen	84
Modellorte Digitalisierung und Nachhaltigkeit	28	MobiHell - Mobilität am Hellweg	88
E-Government		Ausblick	92
Bewerbermanagement Großveranstaltungen	34		
Digitale Bürgerdienstleistungen	38	Impressum	94
Kitaplätze und Elternbeiträge online	42		
Open Government- und Kommunikationsplattform	46		

Digitale Modellregion

Soest

Als eine von fünf digitalen Modellregionen in NRW entwickelte Soest innovative Projekte, die für andere Städte als Vorbild in Sachen Digitalisierung dienen sollen. Zur Modellregion Soest gehören auch die Städte Iserlohn und Lippstadt sowie der Kreis Soest und viele weitere Partner, darunter wissenschaftliche Einrichtungen, Firmen und Start Ups.

Fördermittelgeber ist das Ministerium für Heimat, Kommunales, Bau und Digitalisierung (MHKBD). Bei der Beantragung war Soest sehr erfolgreich. Insgesamt wurden rund 20 Projekte bewilligt und erfolgreich umgesetzt.

In dieser Broschüre stellen wir Ihnen diese Projekte genauer vor. Anhand der sechs verschiedenen Handlungsfelder wird deutlich, in welchen Bereichen die Projekte das Leben der Soesterinnen und Soester beeinflussen. Dabei wurde die Stadtgesellschaft auch angeregt selbst mitzugestalten und aktiv zu werden. Als Ort der Kommunikation und Beteiligung dient das stadtLABOR in der Marktstraße 20a.

Zusätzlich vernetzt sich die Stadt Soest im Zuge der Digitalen Modellregion aber auch noch mit anderen Kommunen – in Südwestfalen und in ganz Deutschland.

Weitere Informationen finden Sie auf unserer Webseite www.soest-digital.de.

Handlungsfeld:

Attraktive Innenstadt

Projekte:



SoesTour

stadtLABOR Soest

SoesTour

Die SoesTour ist eine Mobile Applikation für iOS und Android, die touristische Inhalte der Stadt vermittelt. Besonderheiten neben der Navigation sind selbst erstellte Touren wie z.B. fertige Tourenangebote und die Möglichkeit, selbst erstellte Routen zu nutzen. Attraktive 3D-Augmented Reality (AR)-Inhalte ergänzen diese optisch und machen die Stadtgeschichte auf ganz besondere Weise sichtbar. Es werden u. a. historische Bauwerke im Kamerabild des Handys oder Tablets aufgrund von GPS-Daten da sichtbar gemacht, wo sie früher gestanden haben und können auch nur an dem Platz betrachtet werden.



Zum Projektvideo



**Wo kann ich weitere
Infos finden?**

Webseite: www.so-ist-soest.de/de/tourismus/sehenswertes/soestour.php

Appstores: SoesTour

Was ist das Besondere am Projekt?

Die Nutzung von Augmented Reality macht Geschichte auf eine neue Art und Weise erlebbar. Außerdem sind die Inhalte der App über ein Content Management System beliebig erweiter- und austauschbar. Weitere Inhalte, Touren, Routen oder Tipps können jederzeit hinzugefügt bzw. ergänzt werden.



Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Sie können die Stadt neu entdecken. Szenarien aus der Vergangenheit werden durch die Nutzung von Augmented Reality wieder zum Leben erweckt. So kann man beispielsweise im ehemaligen Sälzerviertel die Salzproduktion beobachten oder die „Alte Liebe“ (Schiffschaukel), die früher immer während der Allerheiligenkirmes Soest aufgebaut wurde, ganzjährig hin- und herschwingen sehen.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Für manche historische Nachbauten musste viel an Recherche-Arbeit geleistet werden, da nicht immer ausreichend Dokumentationen sowie Bildmaterial verfügbar waren. Die genaue Platzierung der Augmented Reality Szenarien war nach damaligem Stand eine Herausforderung, die jedoch mit modernster Cloud Anchor Technologie gemeistert werden konnte. Dabei werden die Modelle an bestimmten Koordinaten virtuell in die Umgebung gesetzt und diese Ankerpunkte online gespeichert. Wird eben dieser Ort dann mittels der App gescannt, erscheint die platzierte Szene auf dem Smartphone.

„Vor allem die realistische und detailgetreue Nachbildung der historischen Szenarien, machen den Besuch der Stadt zu einem ganz besonderen Erlebnis für die ganze Familie.“

– Claudia Schmidt, Projektleitung der Wirtschaft und Marketing Soest GmbH

stadtLABOR Soest

Das stadtLABOR ist das Schaufenster der Digitalprojekte der Stadt Soest: Hier können alle mehr darüber erfahren, welche Projekte es in Soest gibt, was Soest in Sachen Digitalisierung tut, Veranstaltungen und Workshops zu digitalen Themen besuchen oder selbst mit dem stadtLABOR ein Projekt auf die Beine stellen. Das stadtLABOR bringt Stadtverwaltung und Stadtgesellschaft zusammen und ist ein offener Ort, der zur Zusammenarbeit und zum Austausch anregt.

"Die digitale Kirmes war ein voller Erfolg und hat gezeigt, wie wichtig es ist, die Menschen auf innovative und kreative Weise über den Digitalen Wandel in Soest zu informieren."

– Jörg Radandt, CDO der Stadt Soest



Zum Projektvideo

Wo finde ich das stadtLABOR?

Adresse: Marktstraße 20a, 59494 Soest

Webseite: www.stadtlabor-soest.de

Instagram: @stadtlaborsoest

Was ist das Besondere am Projekt?

Das stadtLABOR Soest bietet einen offenen und atmosphärischen Raum mitten in der Soester Altstadt, in dem die Bürgerinnen und Bürger gemeinsam und auf Augenhöhe mit der Stadtverwaltung und anderen Akteurinnen und Akteuren ins Gespräch kommen können. Im Rahmen von Workshops und Veranstaltungen können innovative und nachhaltige Projekte entstehen, die die Stadt und ihre Gesellschaft voranbringen.

Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Die Bürgerinnen und Bürger von Soest profitieren auf vielfältige Weise vom stadtLABOR Soest. Im Vordergrund steht:

- 1) Mitgestalten, Mitmachen & Mitnehmen: Im stadtLABOR Soest haben die Bürgerinnen und Bürger die Möglichkeit, sich über digitale Trends in Soest und darüber hinaus zu informieren, selbst ins Ausprobieren zu kommen und Ideen für eigene Projekte oder Bedarfe mitzubringen.
- 2) Austausch und Vernetzung: Im stadtLABOR Soest können sich Menschen mit ähnlichen Interessen und Ideen treffen und zusammenarbeiten.
- 3) Innovation und Experimentierfreude: Im stadtLABOR Soest können alle kreativ sein und neue Ideen ausprobieren – vom Technik-Basteln bis hin zu agilen Arbeitsmethoden. Hier gibt es Raum für Experimente, unkonventionelle Lösungsansätze und frische Impulse.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

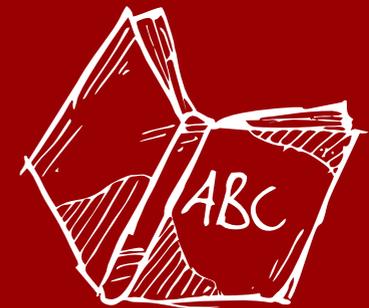
Das stadtLABOR Soest hat aufgrund der COVID-19-Pandemie einige Herausforderungen in der Projektlaufzeit erfahren. Das Team musste schnell auf die schwierigen Bedingungen reagieren und innovative Lösungen finden, um trotz Kontaktbeschränkungen mit unterschiedlichsten Menschen zusammenzukommen und zu arbeiten. Dabei wurden in Windeseile alternative Formate wie das virtuelle stadtLABOR entwickelt, ein digitales Abbild der Einrichtung, in dem sich Menschen als Avatare treffen und austauschen können. Das stadtLABOR Soest hat sich mittlerweile als wichtige Drehscheibe zwischen Stadtverwaltung und -gesellschaft etabliert.



Handlungsfeld:

Bildung

Projekte:



DiBiFo – Forum für Digitale Bildung

EiLE – E-Kompetenz in Lehre und Einzelhandel

Modellorte Digitalisierung und Nachhaltigkeit



Zum Projektvideo

Das Kooperationsprojekt zwischen der FH Südwestfalen sowie Kreis und Stadt Soest ist als Startpunkt und Impulsgeber für einen fortlaufenden und nachhaltigen Prozess zur Digitalisierung der Schulen im Kreis Soest angelegt. Es dient der digitalen Vernetzung der Soester Grundschulen untereinander und mit den Partnerinnen und Partnern der Bildungsregion Kreis Soest. Neben einem regelmäßigen Arbeitsaustausch steht die eigene Entwicklung von Medienkonzepten und Anwendungen auf dem Plan. Grundlage dabei ist der Medienkompetenzrahmen NRW.

Zur dauerhaften Implementierung wird das „Forum für Digitale Bildung“ eingerichtet, das zukünftig für alle Schulen Anlaufstation für Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen im Bereich der digitalen Bildung sein soll.

Feedback aus Workshops 2020:

„Es kann in allen Unterrichtsphasen sinnvoll sein, digitale Medien zu nutzen.“

„Ich freue mich drauf, die gelernten Dinge im Unterricht auszuprobieren!“

Wo kann ich weitere Infos finden?

Webseite: www.dibifo-soest.com

Was ist das Besondere am Projekt?

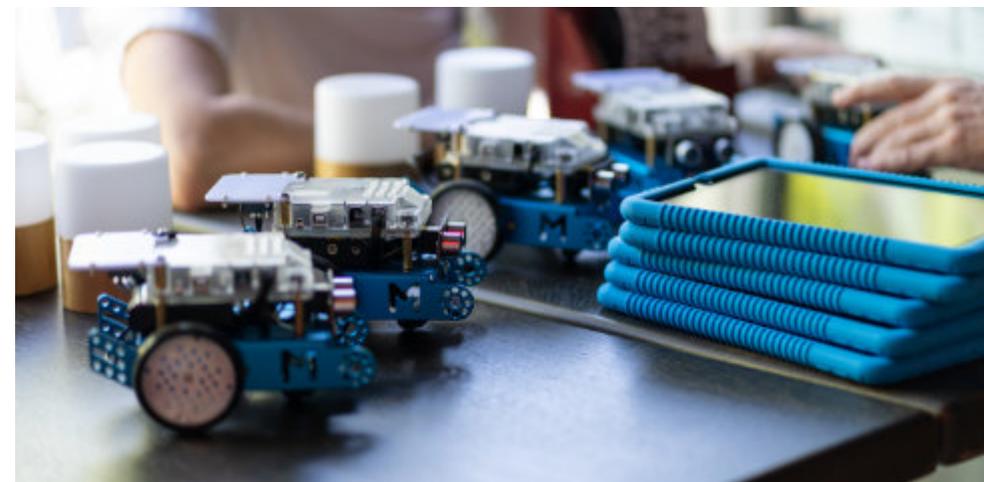
Das Projekt DiBiFo kann als ein Baustein der „Digitalstrategie Schule NRW“ verstanden werden. Eine Stärkung der Digitalkompetenz in der Primarstufe ermöglicht komplexere Projekte: Zum Beispiel sollen in naher Zukunft Medienkompetenz und informatische Grundbildung als reguläre Bestandteile der Lehrpläne der Primarstufe implementiert sein, so dass alle Schülerinnen und Schüler am Ende der 4. Klasse über die notwendigen Kompetenzen verfügen. Auch Interessierte aus anderen Bildungsbereichen (z.B. Volkshochschulen, privatwirtschaftliche Bildungsträger) profitieren von den öffentlich zugänglichen Materialien und können ihr Personal bei der Weiterbildung im Bereich der digitalen Medien mit didaktisch hochwertigem, kosten- und werbefreiem Material unterstützen.

Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Das „Forum für Digitale Bildung“ dient zukünftig allen Schulen im Kreis Soest als Anlaufstation für Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen im Bereich der digitalen Bildung. Durch das Projekt wird ein Paradigmenwechsel angestoßen, in dem sich die Unterrichtssituation hin zum selbstbestimmten Lernen verändert. Dies bedingt auch eine Änderung der Lehrerrolle sowie die Bereitschaft zur Vernetzung mit anderen Schulen und Bildungseinrichtungen.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Um eine größtmögliche Anzahl an Lehrkräften auf dem Weg in die Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien mitzunehmen, wurden niedrigschwellige & häufige Wiederholungsangebote benötigt. Die Nutzung unterschiedlicher Medien und Methoden diente dabei zur Wissensvermittlung. Die projektbezogenen Materialien mussten auf einer geeigneten Kommunikationsplattform (z.B. Website) bereitgestellt werden. Aber auch Ergänzungen bzw. Ersatz von Präsenzveranstaltungen durch Online-Angebote (z.B. Webinare und Erklärvideos) mussten mitgedacht werden. Außerdem wurde eine Wahl einer geeigneten Videokonferenz-/Webinar-Lösung zur Durchführung von Online-Veranstaltungen (in Zeiten der Pandemie) benötigt.



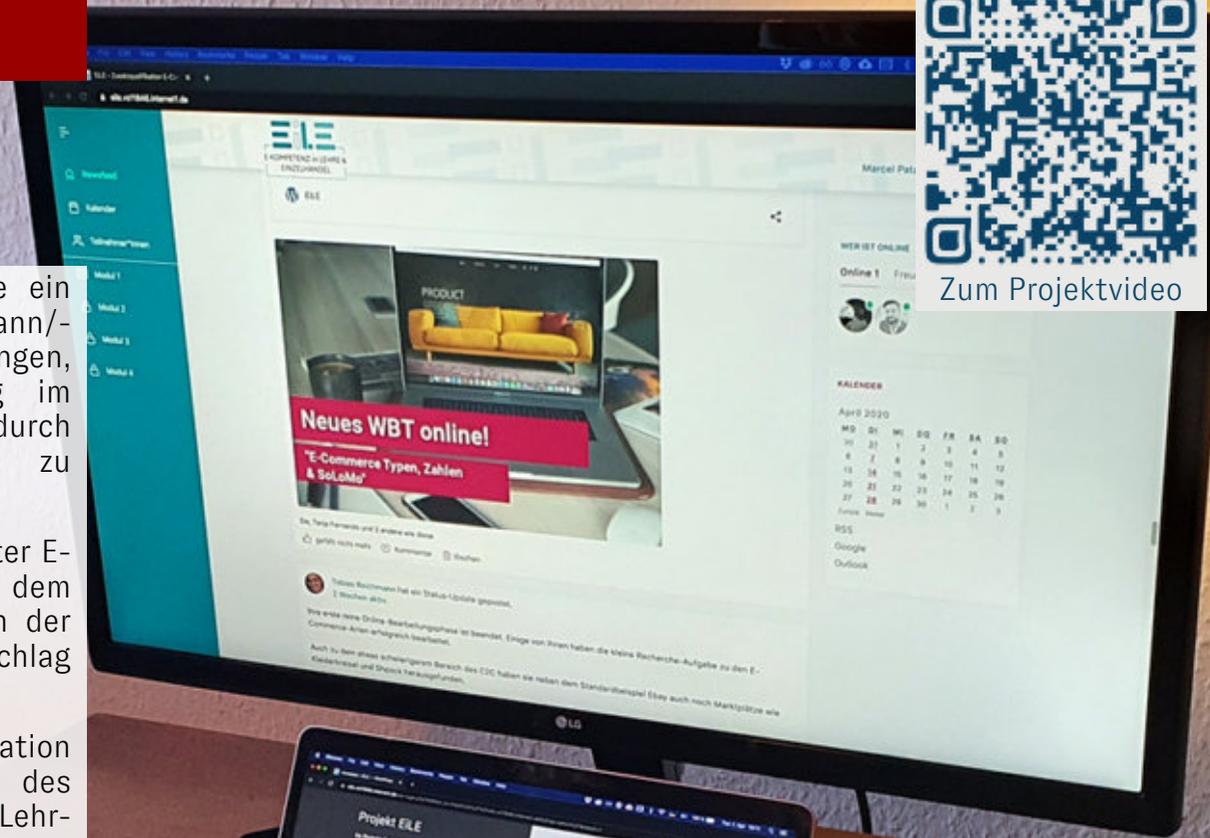


Zum Projektvideo

Mit EiLE (E-Kompetenz in Lehre und Einzelhandel) wurde ein Angebot geschaffen, das Auszubildende zum bzw. zur „Kaufmann/-frau im Einzelhandel“ mit den aktuellen Entwicklungen, Herausforderungen und Potenzialen der Digitalisierung im Einzelhandel in Kontakt bringt, um so eine nachhaltige und durch Akteursvielfalt geprägte digitale Stadtentwicklung zu unterstützen.

Der gemeinsam von der QUA-LiS NRW, dem Competence Center E-Commerce (CCEC) der Fachhochschule Südwestfalen, dem Hubertus-Schwartz-Berufskolleg im Rahmen der Aktivitäten der Stadt Soest als digitale Modellkommune entwickelte Vorschlag verfolgte zwei Hauptziele:

- 1) Konzeptionierung, Entwicklung, Durchführung und Evaluation einer „Zusatzqualifikation E-Commerce“ für Auszubildende des Einzelhandels und damit einhergehend Qualifizierung von Lehrkräften in den Bereichen E-Commerce und E-Learning.
- 2) Bildungsbasierte Unterstützung des Soester Einzelhandels in Bezug auf grundlegende Digitalisierungsmaßnahmen.



Wo kann ich weitere Infos finden?

Webseite: www.ccec-online.de/eile

Was ist das Besondere am Projekt?

Lehrende an Berufskollegs profitieren von einem konkreten Blended-Learning-Konzept, einer interaktiven (schulübergreifenden) Lernplattform, Webbased Trainings sowie digital aufbereiteten Lehrmaterialien, vorskizzierten Lernsituationen und dem Erwerb von Wissen rund um das Thema Digitalisierung im Handel. Ausbildungsbetriebe profitieren von der Kompetenzentwicklung ihrer Auszubildenden, die ein erhöhtes Bewusstsein für den kontinuierlichen Wandel im Handel entwickeln, stationäre Point-of-Sale-Technologien kennenlernen und sich mit der Funktionsweise von Webseiten, Online-Shops und E-Commerce-Mechaniken auseinandersetzen.



Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

EiLE hilft dabei, den Einzelhandel auch in Zukunft wettbewerbsfähig zu halten. Auszubildende lernen Kompetenzen im E-Commerce und tragen diese in den lokalen Soester Einzelhandel hinein. Die Unternehmerinnen und Unternehmer haben so die Möglichkeit, diese Kompetenzen zu nutzen, um mit den großen Online-Händlern mitzuhalten.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Am 18.02.2020 fand der offizielle Auftakt der Zusatzqualifikation E-Commerce (ZQ) im Hubertus-Schwartz-Berufskolleg (HSBK) statt. Der geplante Blended-Learning-Ansatz wurde kurze Zeit später unterbrochen, da der erste Lockdown der Corona-Pandemie Präsenzunterricht unmöglich machte. Das Projektkonsortium reagierte schnell: Lehrveranstaltungen, die im HSBK stattfinden sollten, fanden nun in Form von Videokonferenzen statt.

Für die Teilnehmenden der Zusatzqualifikation E-Commerce am Hubertus-Schwartz-Berufskolleg geht der Wissenserwerb weiter. Gestartet ist die Zusatzqualifikation mit einem Blended-Learning-Ansatz: Eine Kombination aus Präsenzveranstaltungen in der Schule und Onlinephasen, für die ein Online-Lernnetzwerk zur Verfügung steht, bilden den Kern dieses Lernansatzes.

„Die Zusatzqualifikation E-Commerce bietet eine flexible Lernumgebung, die praxisnahe Inhalte und individuelle betriebliche Hintergründe der Teilnehmenden berücksichtigt.“

– Prof. Dr. Peter Weber, Projektleitung

Modellorte für Digitalisierung & Nachhaltigkeit



Zum Projektvideo

In diesem Projekt haben Bürgerinnen und Bürger durch einen mehrstufigen Coaching-Prozess in den drei Dorfgemeinschaften Ampen, Meckingsen und Weslarn in Soest und Bad Sassendorf Chancen der Digitalisierung für sich nutzbar gemacht. Ziel des Projektes war, dass die Dörfer individuelle Projekte für eine nachhaltige Entwicklung entwerfen, umsetzen und auch nach Abschluss des Coachings weitere Digitalisierungsprojekte erfolgreich durchführen. Damit erweitert das Projekt die Handlungsspielräume der Bürgerinnen und Bürger im Kreis Soest.

Wo kann ich weitere Infos finden?

Webseite: www.digitale-modellorte.de

Was ist das Besondere am Projekt?

Während der Projektlaufzeit zeigten die unterschiedlichen Projektideen stets einen hohen Grad Diversität auf. In diesem Projekt konnten sich die Teilnehmenden selbst mit den kommunalen Querschnittsthemen (Digitalisierung & Nachhaltigkeit) erfolgreich auseinandersetzen. Die darin gesammelten Informationen konnten gebündelt als Wissens-transfer über die Webseite nach außen getragen werden. Zudem wurde für die teilnehmenden Dörfer über die Webseite und Dorf-Apps eine Projektmanagementplattform zur Verfügung gestellt.



Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Die Themen „Digitalisierung“ und „Nachhaltigkeit“ konnten durch das Projekt in den Dörfern gemeinsam vorangebracht werden. Die Workshops sorgten für Sensibilisierung der Bevölkerung für die Potenziale der Digitalisierung und der nachhaltigen Entwicklung vor Ort und in der Region. Es wurde regionale Teilhabe geschaffen und zur Stärkung regionaler Wertschöpfungsketten vor Ort beigetragen. Dadurch wurden zudem die örtlichen Identitäten gestärkt und die lokale Lebensqualität verbessert. Dies sorgte für einen Wissens-transfer und einer Vernetzung innerhalb sowie zwischen den Dörfern.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Schwierigkeiten brachten die Auflagen der Corona Pandemie, wie an vielen anderen Stellen, mit sich. Doch trotzdem waren die Ideenentwicklungen erfolgreich, divers und kreativ. Zudem musste eine Projektmanagementplattform für die gemeinsame Arbeit geschaffen werden. Dies wurde über die Webseite ermöglicht.

„Im Projekt konnten Grundlagen geschaffen werden, in Dorfgemeinschaften digitale Instrumente für eine nachhaltige Ortsentwicklung nutzbar zu machen.“

– Frank Hockelmann, Projektleitung

Handlungsfeld:

E-Government

Projekte:



**Bewerbermanagement
Groß-
veranstaltungen**

**Digitale Bürger-
dienstleistungen**

**Kitaplätze und
Elternbeiträge
online**

**Open Government- und
Kommunikations-
Plattform**

Bewerber- management für Veranstaltungen

Im Projekt wurde eine vollständige Digitalisierung des Bewerbungs- und Auswahlverfahrens für Großveranstaltungen z. B. der Soester Allerheiligenkirmes inklusive einer Gebührenberechnung, Bescheid-erstellung, Anbindung an das Dokumentenmanagementsystem (DMS) und Bürgerportal geschaffen. Dadurch ist eine sichere Kommunikation und der Austausch über notwendige Unterlagen zwischen Bewerberinnen und Bewerbern sowie der Verwaltung über ein Bewerbungsportal mit Upload-Möglichkeit gewährleistet.



Zum Projektvideo

Wo kann ich weitere Infos finden?

Website: www.soest.de/politik-verwaltung/dienstleistungen-a-z/allerheiligenkirmes-und-pferdemarkt-bewerbung

Oder in den Ausschreibungen zur Veranstaltung in den Fachzeitschriften „Kirmes & Park Revue“ und „Der Komet“ über einen QR-Code.

Was ist das Besondere am Projekt?

Es ist das erste digitale Bewerbungsverfahren für Volksfeste in Deutschland. Auch das Auswahlverfahren wurde digitalisiert. Die vollständige Digitalisierung des gesamten Verfahrens von der Bewerbung bis zum (Zulassungs-)Vertrag ermöglicht einen vereinfachten Prozess und erleichtert somit das Management von Veranstaltungen. Papierbewerbungen werden dadurch überflüssig.

„Das Projekt beschleunigt, vereinfacht und reduziert Kosten für Bewerber und Veranstalter.“

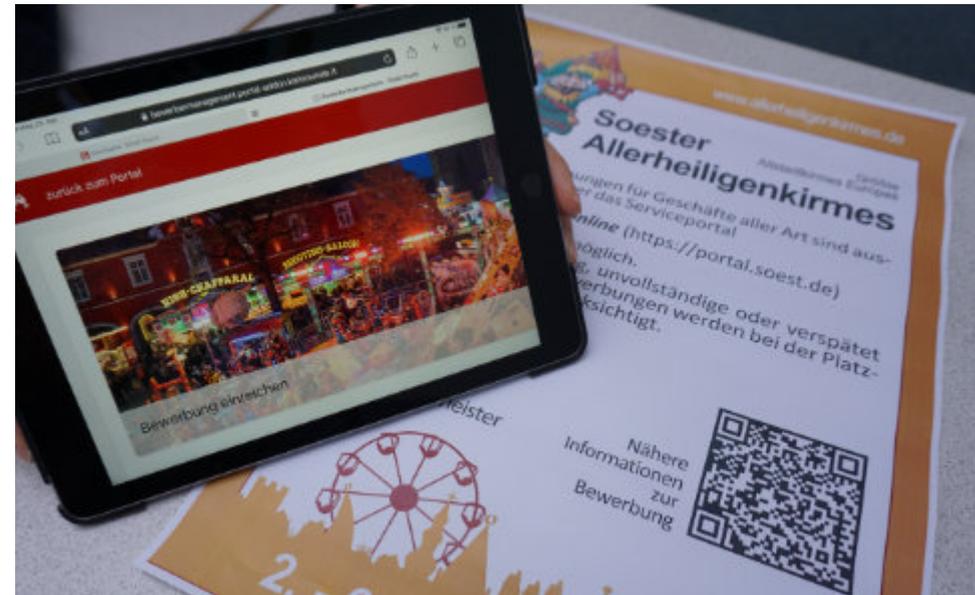
– Klaus Matteikat, Projektleiter

Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Bewerberinnen und Bewerber können 24/7 mit Notebook, Tablet oder Smartphone ihre Bewerbung im Portal eingeben und notwendige Unterlagen (Bilder, Nachweise) hochladen. Sie bekommen eine sofortige Eingangsbestätigung und können ihre Daten bis zum Bewerbungsschluss ergänzen oder aktualisieren. Dies bedeutet vor allem eine Kosten- und Zeitersparnis, da Bewerbungsprospekte nicht mehr auf dem Postwege versendet werden müssen. Es fällt zudem ein geringerer Personalaufwand an.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Personelle Engpässe bei einem beteiligten IT-Dienstleister führten zu erheblichen Verzögerungen bei der Anbindung an das Fachverfahren und Dokumentenmanagementsystem.



Digitale Bürgerdienstleistungen

Im Rahmen des Projektes wurden neue Services für das Bürgerportal rund um die „Lebenslage Umzug“ entwickelt. Dies soll für Bürgerinnen und Bürger Vieles vereinfachen und unkomplizierter machen. Außerdem wurde ein Prozess entwickelt, mit dem das kommunale Bearbeitungsverfahren unterschiedlicher Sozialleistungen vollständig digital abgewickelt werden kann. Dazu wurden Schnittstellen geschaffen, die es ermöglichen, auf dem Landesportal (Sozialplattform) eingegebene Daten in die Systeme der Stadtverwaltung zu übertragen und dort zu verarbeiten. Darüber hinaus wurde eine Anbindung des in der Stadtverwaltung eingesetzten Fachverfahrens an das Dokumentenmanagementsystem geschaffen.



Zum Projektvideo

Wo kann ich weitere Infos finden?

Bürgerportal: <https://portal.soest.de>
<https://serviceportal.iserlohn.de>

Sozialplattform: <https://sozialplattform.de>

Was ist das Besondere am Projekt?

Dienstleistungen, die bisher nur in Papierform beantragt werden konnten, können von Bürgerinnen und Bürgern nun vollelektronisch erledigt werden. Dies sorgt für zusätzliche Flexibilität und erleichtert für viele den Kontakt zur Stadtverwaltung. Außerdem ist ein komplett digitaler Prozess von der Antragsstellung bis zur Bescheiderstellung geschaffen worden, in dem keine sogenannten Medienbrüche auftreten.

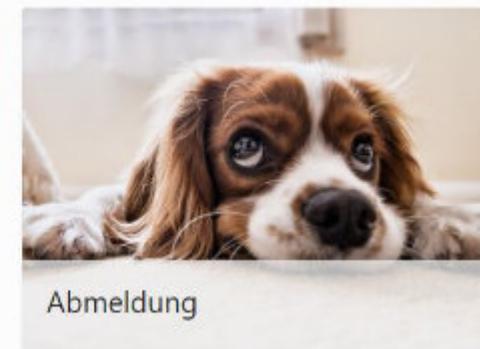


Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Es wurde die Möglichkeit geschaffen, eine individuelle Umzugsmappe zu erstellen, seinen Hund steuer- und ordnungsbehördlich an- und abzumelden, seine Mülltonne an- und abzumelden sowie Dienstleistungen anderer Behörden (am Beispiel der Beantragung von Reitkennzeichen) zu nutzen. Außerdem können Bürgerinnen und Bürger die Sozialleistungen „Hilfe zum Lebensunterhalt“ und „Grundsicherung im Alter und bei Erwerbsminderung“ unabhängig von Ort und Zeit über das Serviceportal der Städte Soest und Iserlohn beantragen.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Für die Umsetzung mussten zunächst einzelne Softwarekomponenten/ Softwareteile entwickelt und erprobt werden. Die im Kommunalportal des Landes eingesetzte Programmierschnittstelle wurde eigens für dieses Projekt entwickelt. Auch die Funktionalitäten des Servicekontos.NRW wurden erweitert, damit Anmeldedaten zwischen Portalen ausgetauscht werden können. Es kam zu Verzögerungen bei der automatisierten Datenübertragung von der Sozialplattform NRW in das bei der Stadtverwaltung eingesetzte Fachverfahren. Hierfür mussten zunächst entsprechende Infrastrukturen geschaffen werden.



„Für den Bürger und die Bürgerin wird Vieles einfacher.“

– Hilmar Seeger, Projektleiter

Kitaplätze und Elternbeiträge online



Zum Projektvideo

Im Rahmen des Projektes sollte die bisher papiergebundene KiTa-Karte, die für die Vormerkung von KiTa-Plätzen für Kinder von Soester Eltern benötigt wird, durch ein elektronisches Verfahren abgelöst werden. Zudem können Eltern Einkommensunterlagen hochladen, die für die Berechnung der Elternbeiträge benötigt werden. Alle Unterlagen werden anschließend im Dokumentenmanagementsystem (DMS) abgelegt.

Wo finde ich das Portal?

Website: <https://portal.soest.de>



Bedarfsanzeige & Vormerkung für einen Betreuungsplatz in einer Kindertageseinrichtung

Was ist das Besondere am Projekt?

Die Suche nach einer passenden KiTa wurde für die Eltern erleichtert, indem diese u.a. nach Öffnungszeiten gefiltert werden können und einsehen, welche KiTas Randzeitbetreuung anbieten.

„Eltern, KiTas, Träger und Jugendamt haben eine bedeutend schnellere Möglichkeit, sich untereinander abzustimmen.“

– Hilmar Seeger, Projektleiter

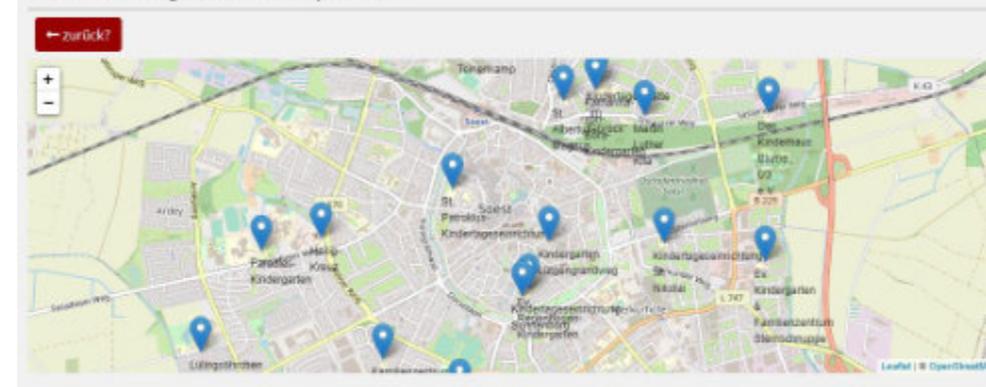
Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Die Vergabe der KiTa-Plätze in den KiTas wird bei den Trägern und im Jugendamt beschleunigt. Auch wurde ein sicherer Kommunikationsweg zur Stadtverwaltung geschaffen. Erziehungsberechtigte haben durch die Digitalisierung mehr Flexibilität; es sind keine persönlichen Vorsprachen mehr im Amt notwendig. Denn für die Kommunikation und den Austausch notwendiger Unterlagen stehen Upload-Möglichkeiten zur Verfügung. Die Lauf- und Bearbeitungszeiten von Anträgen werden durch eine effiziente und medienbruchfreie Arbeitsweise um 10% reduziert.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Nur auf die digitale Anmeldung zu setzen grenzt bestimmte Personengruppen aus. In den Digitalisierungsprozess müssen alle Personengruppen miteinbezogen werden. Solchen, die keinen Zugang haben, können diese Leistungen im Umkehrschluss auch nicht mehr nutzen. Daher müssen für diese Personengruppen in der Umsetzung Lösungen gefunden werden.

Vormerkung eines Kitaplatzes



Open Government- und Beteiligungs- plattform



Zum Projektvideo



Im Projekt wurde eine Kommunikations- und Beteiligungsplattform als zusätzlicher digitaler Kanal zwischen Verwaltung, Politik und Stadtgesellschaft aufgebaut. Die Plattform ermöglicht Diskussionen und Austausch, sowie aktive frühzeitige Beteiligungsmöglichkeiten und Mitsprache bei diversen Themen der Stadtentwicklung. Außerdem ist ein Mängelmelder zur einfachen und schnellen Meldung von Anregungen, Ideen und Mängeln eingerichtet worden.

Wo finde ich die Plattform?

Website: www.mitdenken-soest.de

Was ist das Besondere am Projekt?

Die Lösung zeigt, dass es auch bei kleineren und mittleren Kommunen gelingt, eine digitale und lebendige Beteiligungskultur aufzubauen. Die niedrighschwelligten Angebote ermöglichen sowohl projektbezogene Beteiligungsmöglichkeiten als auch stadtweite Themen transparent zu diskutieren und weiterzuentwickeln.



Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Die Plattform dient als zusätzlicher Kanal, sich neben den klassischen Beteiligungsformaten an unterschiedlichen Verfahren zu beteiligen. Die Darstellung der Beteiligungsmöglichkeiten auf den Seiten der Plattform ermöglicht eine schnelle Übersicht über alle aktuellen und bereits abgeschlossenen Beteiligungsverfahren.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Um eine möglichst breite Nutzung zu gewährleisten, muss die Plattform innerhalb der Verwaltung und auch in der Politik und Stadtgesellschaft als Beteiligungsmöglichkeit bekannt gemacht werden. Die URL der Plattform muss eingängig und aussagestark sein. Die Bekanntmachung gelingt durch permanente Öffentlichkeitsarbeit, eine Verlinkung der Plattform auf der städtischen Homepage und regelmäßige Beiträge auf den Social Media-Kanälen der Stadt. Die Plattform ist inzwischen auf die Landesplattform „Beteiligung NRW“ umgezogen und bietet jetzt ein moderiertes Diskussionsforum für wichtige Themen der Stadtgesellschaft.

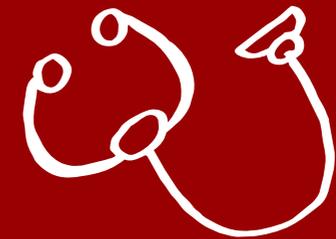
„Wir möchten den Bürgerinnen und Bürgern eine zusätzliche Möglichkeit bieten, sich zu beteiligen, und die Transparenz von Planungsverfahren noch einmal steigern.“

– Dr. Eckhard Ruthemeyer, Bürgermeister der Stadt Soest

Handlungsfeld:

Gesundheit

Projekte:



**Digitalisierung des
Jahnplatzes
Lippstadt**

**Digitale Pflege-
beratung**

**Gesundheit und
Digitaler Wandel**

Digitalisierung des Jahnplatzes Lippstadt

Im Projekt wurden die baulichen Erweiterungen des Jahnplatzes in Lippstadt mit digitalen Elementen verschmolzen, um einen deutlichen Mehrwert im sportlichen und gesundheitlichen Bereich zu ermöglichen sowie den Jahnplatz als innovatives Freizeitzentrum – eine Art „Outdoor-Fitnessstudio“ – zu entwickeln. Mit der Grundidee, dass sich Sportlerinnen und Sportler sowie die weiteren Nutzergruppen möglichst frei auf dem Jahnplatz bewegen können – ohne Handy, Handtuch, Schlüssel oder Getränke im Blick behalten zu müssen – wurde eine App entwickelt, über die sich sowohl Schließfächer als auch die weitere Infrastruktur mit Lichanlagen, Messsystem und anderen Angeboten steuern lassen.



Zum Projektvideo

**Wo kann ich weitere
Infos finden?**

Website: www.lippstadt.de/leben-in-lippstadt/sport-und-freizeit/jahnplatz/digitaler-jahnplatz/

Besucherinnen und Besucher können bereits jetzt am Jahnplatz für weitere Infos verschiedene QR-Codes scannen.

Was ist das Besondere am Projekt?

Das Projekt ermöglicht den ersten Schritt der Stadt Lippstadt in die digitale Sport- und Freizeitwelt. Ein neues Netzwerk entsteht. Die sogenannte Jahnplatz App sorgt z. B. für mehr sportliche Anreize und Spaß: So können Sportlerinnen und Sportler über die App in Konkurrenz miteinander treten bzw. andere Sportlerinnen und Sportler an ihren Leistungen teilhaben lassen. Durch den digitalen Jahnplatz kann Jede und Jeder einfach nur Spaß, Training oder virtuelle Wettkämpfe haben - ganz ohne Raumgrenzen.

**„Was lange währt,
wird endlich gut.“**

– Deutsche Redensart

Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Die smarten Verknüpfungen sowie die längeren und attraktiveren Nutzungszeiten machen den digitalen Jahnplatz zu einem Sportangebot für alle Generationen. Die Digitalisierung des Sportplatzes ist eine absolut zeitgemäße Ergänzung der vorhandenen Angebote und macht den Jahnplatz nochmal um ein Vielfaches interessanter und spannender. Das einfache, selbsterklärende System und die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten, die sich durch eine einzige App erschließen, steigern die Attraktivität für jede Altersgruppe. Durch entsprechende Werbung soll das Angebot auch für auswärtige Besucherinnen und Besucher weiter bekannt gemacht werden.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Die Corona-Pandemie und der Ukraine-Krieg haben zu Lieferkettenproblemen geführt. Die allgemein gute Auftragslage und Auslastung der Fachfirmen haben das Vorhaben zusätzlich erschwert. Dadurch mussten immer wieder neue engagierte Unternehmen gefunden werden. Da das Projektteam mit Unterstützung des Projektbüros Soest versucht hat, immer am Ball zu bleiben, konnten die Herausforderungen gemeistert werden.



Digitale Pflege- beratung



Zum Projektvideo

Das Projekt ist ein Gemeinschaftsprojekt zwischen dem Kreis Soest, dem Märkischen Kreis und der Gesellschaft für Wirtschaftsförderung im Märkischen Kreis (GWS).

Im Fokus stand die Entwicklung und Erprobung von digitalen Prozessen in der Pflegeberatung. Insbesondere die wachsende Zielgruppe der pflegenden Erwerbstätigen, die auf flexible, onlinegestützte Angebote angewiesen ist, sollte von einer qualitätsgesicherten und individuellen Beratung mit lokalen Informationen profitieren.

Das Projekt hat nicht nur die digitale Transformation innerhalb der Verwaltung gefördert, sondern auch die digitale Erreichbarkeit und Interaktion der Pflegeberatungen sowie den Informationsfluss verbessert. Mit dem Projekt wurden zudem Aktivitäten im Bereich der digitalen Vernetzung zwischen Krankenhäusern und Pflegedienstleistern angestoßen.

Das Projekt wurde in folgende Schwerpunkte aufgeteilt:

- 1) Der Märkische Kreis hat sich um die Erprobung der Videoberatung, der Pflegecafé-Serie und den Aufbau einer Kooperationsplattform mit externen Akteuren gekümmert.
- 2) Der Kreis Soest hat digitale Werkzeuge (digitales Kontaktformular, Podcast, Chatbot) für die Pflegeberatung entwickelt und getestet, die den Betroffenen bei der Beschaffung von Informationen zu den Versorgungsangeboten helfen.
- 3) Im Rahmen des Projektes wurde ein neues Dokumentationsprogramm für die Pflegeberatung eingeführt und die Unterstützung bei der persönlichen Beratung vor Ort durch den Einsatz von mobilen Notebooks, Scannern und Druckern getestet.

Wo kann ich weitere Infos finden?

Website: www.kreis-soest.de/pflegeatlas und www.maerkischer-kreis.de/buergerinfo/infoseiten/soziales/pflegeberatung.php

Podcasts: „Pflegeatlas – Wir bringen Sie auf Kurs“ (Kreis Soest) und „Pflegeberatung hörbar“ (Märkischer Kreis)

Was ist das Besondere am Projekt?

Pflegeberatung ist ein sehr persönliches Thema. Die persönliche Beratung durch das Pflegeberatererteam bleibt weiterhin bestehen wie bisher, wird aber ergänzt durch zusätzliche digitale Informationsmöglichkeiten.

„Ratsuchende können sich jederzeit die notwendigen Informationen beschaffen, um die bestmögliche Pflege zu organisieren.“

– Anja Schorlau, Projektkoordinatorin

Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Eine Ergänzung der klassischen Services und Angebote der Pflegeberatung durch digitale Tools (Rückmeldeformular, Podcast, Chatbot) und eine ortsunabhängige Erreichbarkeit rund um die Uhr. Dies bietet Flexibilität und ist niedrigschwellig. Bürgerinnen und Bürger haben einen einfacheren Zugang zu den Angeboten der Pflegeberatung. Bei der persönlichen Beratung vor Ort unterstützen die Pflegeberaterinnen und -berater mit mobilen Notebooks, Scannern und Druckern. Informationen aus dem Internet (z.B. Pflegegrad berechnen, „Pflegeatlas“ zeigen, Anbietersuche erklären) sind dadurch während der Beratung abrufbar.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Die Einhaltung vieler Vorgaben (Datenschutz, Beteiligung der Gremien und der Politik (Kreisausschuss), Haushaltsrecht) war ein wichtiger Aspekt. Die Beschaffung und Implementierung der digitalen Werkzeuge war wesentlich zeitaufwendiger als geplant. Auch die erhöhte Belastung für das Pflegeberatungsteam zusätzlich zu ihrer normalen Tätigkeit (trotz Unterstützung durch Digitalen Beauftragten für die Pflegeberatung) stellte eine Herausforderung dar.



Gesundheit und digitaler Wandel

Digitaler Wandel in der Arbeitswelt bedeutet u. a. mehr digitale Dienstleistungen für Bürgerinnen und Bürger, die Umsetzung des papierlosen Büros, eine ständige Erreichbarkeit und mehr Bildschirmarbeit. Die Corona-Pandemie war ein zusätzlicher Beschleuniger der Digitalisierung. Doch wie wirkt sich die zunehmende Digitalisierung auf die Gesundheit der Mitarbeitenden aus? Zusammen mit den digitalen Modellregionen Aachen und Gelsenkirchen wurde diese Frage untersucht.



Zum Projektvideo

Wo kann ich weitere Infos finden?

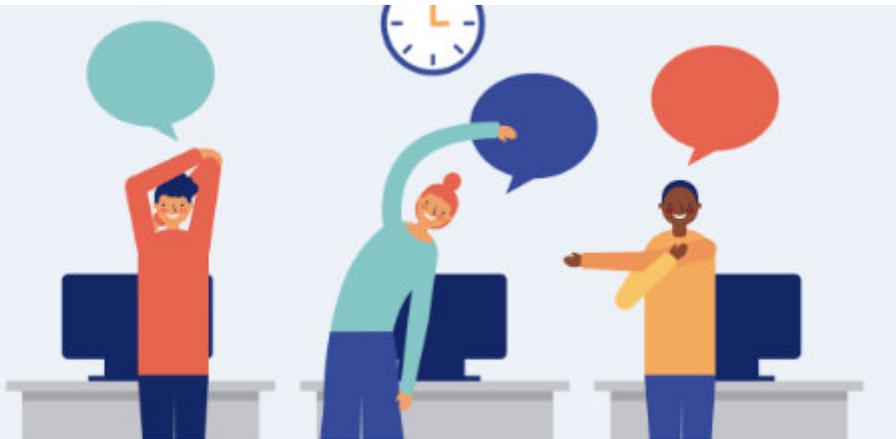
Website: www.digital-soest.de/projekte/gesundheit/64

Im Intranet werden Mitarbeitende regelmäßig über Gesundheitsangebote (z. B. überfachliches Fortbildungsprogramm) informiert.

Was ist das Besondere am Projekt?

Die Besonderheit des Projekts liegt darin begründet, dass drei Kommunen (Aachen, Gelsenkirchen, Soest) mit unterschiedlichster Größe untersucht wurden.

Die Mitarbeitendenbefragungen haben in Soest für die gesamte Verwaltung stattgefunden, in Aachen und Gelsenkirchen in einzelnen, ausgewählten Referaten und Fachbereichen. Eine weitere Besonderheit stellte die wissenschaftliche Begleitung und Evaluation durch die Universität Witten/ Herdecke dar.



Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Vorrangig beleuchtete das Projekt die Innenperspektive, also welche Auswirkungen die Digitalisierung auf die Gesundheit der Mitarbeitenden hat. Aber es wirkt auch nach außen. Für Bürgerinnen und Bürger wird ersichtlich, dass die Gesundheit der Mitarbeitenden wichtig ist und die Stadtverwaltung Soest als Arbeitgeber deren Gesundheit erhalten und fördern möchte.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Die Projektarbeit hat mit Ausnahme der Abschlussveranstaltung ausschließlich digital stattgefunden, da das Projekt inmitten der Corona-Pandemie stattgefunden hat. Der dadurch entstandene Wegfall von Wegezeiten brachte eine deutliche Zeitersparnis. Allerdings führten unterschiedliche Verwaltungsgrößen zu kürzeren bzw. längeren Kommunikationswegen. Auch Abstimmungsprozesse haben sich teilweise hingezogen, da oft nicht zum gleichen Zeitpunkt Informationen vorlagen.

„Viele Mitarbeitende blicken der Digitalisierung sehr positiv entgegen und haben bereits eine gute Wahrnehmung für ihre Gesundheit. Das Projekt zeigt, dass sich Digitalisierung und Gesundheit nicht gegenseitig ausschließen.“

– Katharina Frohwein, Projektkoordinatorin

Handlungsfeld:

Infrastruktur

Projekte:



3D-Stadtmodell

BürgerWOLKE

**Straßenzustands-
erfassung und
-auswertung
über KI**

3D-Stadtmodell

Mit der Erstellung und Bereitstellung des 3D-Gebäudemodells der Altstadt im Jahr 2017 begann die Stadt Soest, bisher ungenutzte Digitalisierungspotenziale im Geodatenbereich auszuschöpfen. Für die Digitalisierung vollständiger Arbeitsprozesse und die Visualisierung der geplanten städtebaulichen Entwicklung fehlte es jedoch an der Bereitstellung flächendeckender Daten und auf Endnutzende zugeschnittene Werkzeuge.

Über das Projekt ist die Erweiterung eines bereits existierenden digitalen 3D-Stadtmodells der Soester Altstadt in ein flächendeckendes 3D-Stadtmodell möglich geworden. Neben der räumlichen Erweiterung des Modells sollten aber v. a. Anwendungen aus den Daten generiert werden, die unterschiedliche Zielgruppen bei ihrer täglichen Arbeit unterstützen.



Zum Projektvideo

Wo finde ich das 3D-Stadtmodell?

3D-Stadtmodell mit Applikationen: <https://soest.virtualcitymap.de>

Hub zum Download der Workbenches zu den Anwendungen: <https://hub.safe.com>

Was ist das Besondere am Projekt?

Die unterschiedlichsten Zielgruppen (z.B. Handwerkerinnen und Handwerker) werden bei ihrer täglichen Arbeit oder diversen Anwendungsmöglichkeiten gewinnbringend unterstützt. Dabei wurden die Anwendungen auch gemeinsam mit den Usern entwickelt. Bspw. fanden mehrere Gespräche mit Handwerksbetrieben und Immobilienfachleuten statt. Dadurch fand eine Rückkopplung zwischen Entwicklerinnen und Entwicklern sowie Endnutzerinnen und -nutzern statt. Die Anwendungen sind deshalb nutzerorientiert und nutzerzentriert.



Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Bürgerinnen und Bürger können vom eigenen Grundstück/Haus ein digitales Aufmaß sowie ein 3D-Druckmodell erstellen und dieses uneingeschränkt für private Zwecke nutzen, zum Beispiel für die Planung von Fassaden oder Dacharbeiten (Flächenmaße im Aufmaß) oder die Anfertigung von Modellen zu Demonstrations- oder Dekorationszwecken (Druckmodell). Erkundungen zu bestimmten Grundstücken und deren Umgebung sind online jederzeit verfügbar (ErkundungsApp).

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Es wurde beim 3D-Druck erkannt, dass die für die Erstellung von Druckmodellen anfallenden Kosten je nach Anwendungsfall schwer zu kalkulieren sind. Deshalb wurde vom ursprünglichen Vorhaben, konkrete Angebote für 3D-Druck-Dienstleistungen zu erstellen, abgesehen. Stattdessen werden nur die voraussichtlichen Materialkosten berechnet und die ggf. notwendigen Lohnkosten für eine Nachbearbeitung der Rohdaten nicht angegeben.

„Es ist herausragend wie schön das 3D-Druckmodell der Soester Altstadt geworden ist – vielen Dank für die unkomplizierte und rasche Bereitstellung der Druckdaten!“

– Anwender (privat)

BürgerWOLKE

Wie sammelt man zuverlässige Klimadaten auf einem Stadtgebiet, ohne teure Wetterstationen aufzustellen und Datenlücken statistisch auszugleichen? Dieser Frage widmete sich das Projekt BürgerWOLKE der Stadt Soest, in dessen Rahmen ein stadtweites Sensornetz zu Klimadatenerfassung aufgebaut wurde. Mithilfe eines Netzes aus kostengünstigen Sensoren wurden und werden weiterhin Klimadaten gesammelt, die in Echtzeit in einem Dashboard eingesehen werden können.



Zum Projektvideo

Wo finde ich das Dashboard?

Website: <https://urbanedaten-soest.de/grafana/d/OkOUx1yMk/karte?orgId=1&refresh=1m>

Was ist das Besondere am Projekt?

Die übermittelten Daten der Sensorik füllen vorhandene Lücken im lokalen Wissensspeicher der Klimadaten. Die Low-Cost-Sensorik ermöglicht zudem, an vielen Standpunkten Klimadaten zu sammeln, um ein besseres Bild des Stadtklimas zu erhalten. Hierbei wurden Bürgerinnen und Bürgern aktiv miteinbezogen. Durch die Zusammenarbeit mit den Stadtwerken Soest, dem Fraunhofer Institut, dem Deutschen Wetterdienst und der Fachhochschule Südwestfalen wurde und wird das Projekt zudem stetig weiterentwickelt.



Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Bürgerinnen und Bürger haben durch die Vergabe von ca. 50 Sensoren an privaten Haushalten stadtklimatologische Fragestellungen sowie Methoden der Umweltbeobachtung kennengelernt. Des Weiteren beschäftigen sie sich mit Sensorik und den damit zusammenhängenden technischen Herausforderungen. Aber auch Kindergarten- und Schulkinder wurden durch das Projekt an umweltbezogene Fragestellungen herangeführt, da auch dort an einigen Stellen Sensoren aufgestellt wurden. Sie lernten so Zusammenhänge und Abhängigkeiten zwischen Stadtklima und Umweltbedingungen kennen.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Die Erwartungshaltung der Stadtbevölkerung war zunächst sehr hoch und musste durch qualifizierten fachlichen Input gemildert werden. So wurde erfolgreich vermittelt, dass das Projekt zwar eine valide Datenbasis schaffen kann. Daraus können allerdings keine Maßnahmen direkt abgeleitet werden, da die Interpretation der Messdaten und deren Nutzbarkeit nicht im Fokus des Projektes stand.

„Endlich zeigen die Schülerinnen und Schüler ein deutliches Interesse am Thema Stadtklima. Dies erklärt sich über den enormen Praxisbezug und die Möglichkeit, die Messtechnik hautnah zu erleben.“

– Lehrer am Convos-Gymnasium Soest

Straßenzustands- erfassung und -auswertung über KI

Dieses Projekt befasst sich mit der optischen Straßenerfassung inklusive Bürgersteige und Radwege durch ein Smartphone. Die Bewertung des Straßenzustands erfolgt über einen Algorithmus, das heißt, die Ergebnisse werden mittels KI ausgewertet und in einer Datenbank dargestellt.



Zum Projektvideo

Wo kann ich weitere Infos finden?

Da das System zum internen Gebrauch gedacht ist, gibt es keine externen Angebote.

Das System ist grundsätzlich unter <https://vialytics.de> dargestellt.

Was ist das Besondere am Projekt?

Die Erfassung aller Straßenschäden im Stadtgebiet war bisher nur durch hohen Kosten-, Zeit- und Personalaufwand möglich. Oft fehlten der Verwaltung aktuelle Daten für die Planung. Werden Aufnahmen von Straßenbefahrungen mithilfe von künstlicher Intelligenz (KI) ausgewertet, verbessert das die Datengrundlage enorm. Dafür wurden die vorhandenen kommunalen Fahrzeuge mit einem Smartphone ausgestattet, das bei der regulären Befahrung über die herkömmliche Telefonkamera Schäden präzise erfasst.



Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Eine schnelle, einfache und eigenständig durchzuführende Erfassung des Zustandes der Straßen, Geh- und Radwege erzeugt aktuelle Daten, die eine schnelle und gezielte Reaktion auf Schäden und Zustandsveränderungen ermöglicht. Der Substanzerhalt kann so deutlich verbessert werden und der Mitteleinsatz erfolgt zielgerichteter.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Eine Schwäche des Systems ist derzeit noch, dass Pflasterbeläge mit ihren vielfältigen Oberflächen, Materialien und Verlegemustern eine immense Anzahl an möglichen Schadensbildern verursachen können, die es der KI sehr schwer machen, alle Möglichkeiten zu lernen und entsprechend sicher zuzuordnen. Der Prozess war zum Projektende noch nicht abgeschlossen.

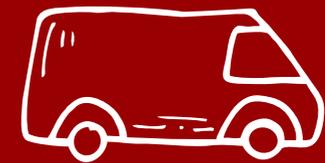
„Ein einfaches System für den täglichen Gebrauch. Das Projekt ist bedienerfreundlich und übersichtlich aufgebaut, wodurch sich die Streckenkontrollen problemlos durchführen lassen.“

– Dirk Mackenroth, Projektleiter

Handlungsfeld:

Mobilität

Projekte:



a-BUS Iserlohn – New
Smart Mobility Lab

Big Bird Westfalen

MobiHell – Mobilität am
Hellweg

a-BUS Iserlohn

In dem Projekt „a-BUS Iserlohn - New Mobility Lab“ wurde das perspektivisch autonome Fahren im ÖPNV anwendungsorientiert umgesetzt und mit wissenschaftlicher Begleitung erforscht, um eine Übertragbarkeit auf ähnlich gelagerte Anwendungsfälle zu eröffnen.

Ziel des Projektes war es, am Beispiel der Anbindung des Hochschulcampus Iserlohn an die öffentlichen Verkehrssysteme das automatisierte Fahren mit Level 4, d. h. den vollautomatischen Betrieb, im ÖPNV anwendungsorientiert zu erforschen und dabei grundlegende Erkenntnisse zum Potenzial perspektivisch autonom fahrender Systeme als wirtschaftliche Lösung für „die letzte Meile“ zu gewinnen. Hierbei handelt es sich um ein spezifisches Mobilitätsangebot für den ländlichen Raum sowie eine Quartierslösung. Dies bietet einen rudimentären Einstieg in „neue und innovative“ Mobilitätsformen.



Zum Projektvideo

aBUS Zukunft

EASY MILE

Wo kann ich weitere Infos finden?

Website: www.a-bus-iserlohn.de

Was ist das Besondere am Projekt?

Es ist ein Pilotprojekt, welches das Zusammenwirken intelligenter Lösungen für Kommunikation, Energieversorgung und Logistik mit wissenschaftlicher Begleitung untersucht. Neben der intelligenten Vernetzung der Systeme wurden dabei unter realistischen Bedingungen Systemverfügbarkeit, Nutzerakzeptanz und Systemflexibilität mit Blick auf mögliche neue Geschäftsmodelle im Zusammenhang mit automatisiert fahrenden Fahrzeugen im ÖPNV analysiert.

„Das Projekt hat grundlegende Erkenntnisse zum Potenzial perspektivisch autonom fahrender Systeme als wirtschaftliche Lösung für „die letzte Meile“ erzielt.“

– Christian Eichhorn, Projektleiter

Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Die 1,5km Teststrecke lag zwischen dem Stadtbahnhof Iserlohn und dem Hochschulcampus der Fachhochschule Südwestfalen. Dort fuhren zwei voll automatisierte Kleinbusse. Dies zeigte Möglichkeiten bedarfsorientierter ÖPNV-Angebote (On-Demand Verkehr) für kurze Strecken mit geringem Fahrgastaufkommen und/oder für die Anbindung „der letzten Meile“ auf.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Für die Erlangung einer Ausnahmegenehmigung gemäß § 70 StVZO waren von den einzelnen Projektpartnern ebenfalls zahlreiche Arbeitspakete zu erledigen. Unter anderem mussten Fahrzeuggutachten für die a-BUS Shuttles und ein Beschilderungsplan für die Fahrtstrecke erstellt werden, die die Grundlage für das Streckengutachten eines amtlich anerkannten Sachverständigen darstellten. Erst im Anschluss konnte die Ausnahmegenehmigung von der Bezirksregierung ausgestellt werden. Seit der Inbetriebnahme im Oktober 2021 haben technische Probleme an den Fahrzeugen zum zeitweisen Einstellen des Fahrbetriebes geführt. Bei der Abwicklung von Supportfällen sowie der Behebung von Fahrzeugschäden waren lange Reaktionszeiten beim Fahrzeughersteller erkennbar. Zudem hat sich gezeigt, dass die Sensorik der Fahrzeuge sehr empfindlich reagiert und somit eine regelmäßige Grünpflege der neuralgischen Punkte entlang der Fahrtstrecke erforderlich war. Sowohl die Verbesserung der Supportfallabwicklung, als auch die Weiterentwicklung der Fahrzeug-Software und Fahrzeug-Hardware erforderten eine enge Zusammenarbeit und Abstimmung mit dem Fahrzeughersteller und dessen Zulieferfirmen.



Big Bird Westfalen

In Big Bird Westfalen wurde ein barrierefreies Check In/ Be Out-System im ÖPNV des Kreises Soest und der benachbarten Kreise Unna und dem Hochsauerlandkreis unter Einbindung des Schienenpersonennahverkehrs zur operationellen Einsatzreife entwickelt. Das im Pilotgebiet Kreis Soest entwickelte System ist in das landesweite System CiBo NRW übernommen worden.



Zum Projektvideo

Das beste Ticket
für Bus und Bahn.



Einfach.
Einsteigen.

Bald in der mobil info-App

Wo kann ich weitere Infos finden?

Website: www.nav4blind.de/projekte/big-bird-westfalen

Zur Nutzung des ÖV können die kostenlosen Apps in den entsprechenden Stores heruntergeladen werden. Für den Kreis Soest und das Bedienegebiet der WVG-Gruppe sind das die „mobil info“, „fahrtwind“ und „BuBiM“.

Was ist das Besondere am Projekt?

Die Nutzung des öffentlichen Verkehrs wird für alle vereinfacht. Einfach einchecken und um den Rest kümmert sich das System. Die Abrechnung der Fahrt erfolgt nach dem automatisierten „BeOut“ automatisch. Big Bird Westfalen ist Teil des auf Landesebene eingesetzten NRW eTarifs „eezy.nrw“. Die darin eingesetzte „lvanto“-Bluetooth-Technologie erhöht deutlich die Zuverlässigkeit der Abrechnungssicherheit gegenüber den Fahrgästen und ermöglicht gleichzeitig eine digitale Kommunikation mit dem Fahrzeug für Menschen mit Mobilitäts- und Sinneseinschränkungen.



Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Bürgerinnen und Bürger erhalten einen einfachen und leicht zu bedienenden Zugang zur Nutzung des ÖPNV per Smartphone, um eine digitale Fahrerlaubnis zu erwerben. Gelegenheitskunden wird die Suche nach dem richtigen Ticket abgenommen. Nach dem Check In mit der App einfach losfahren und am Ziel aussteigen. Das Ticket wird anschließend im passenden Tarif abgerechnet. Menschen mit Sinnes- und Mobilitätseinschränkungen wird die Nutzung des öffentlichen Verkehrs erleichtert, indem eine barrierefreie Kommunikation zwischen Fahrgast, Fahrzeug und App entwickelt wurde.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Die Zusammenführung der Anwendungen verschiedener Softwaresysteme unterschiedlicher ÖPNV-Systeme, Partnerinnen und Partner sowie auf dem Markt konkurrierender Auftragnehmerinnen und -nehmer in Big Bird Westfalen stellte eine besondere Herausforderung dar, die aber durch eine intensive, steuernde und vertrauensvolle Zusammenarbeit zu einem positiven Abschluss gebracht wurde.

„Big Bird Westfalen leistet einen wesentlichen Beitrag in NRW, den Zugang zum ÖPNV barrierefrei und für alle zu erleichtern und ebnet gleichzeitig mit der entwickelten Systemtechnologie den einfachen Einstieg in Zukunftsmobilität, wie z. B. das autonome Fahren.“

– Jörn Peters, Projektleiter beim Kreis Soest

MobiHell

Als Aufgabenträger für den ÖPNV verfügt der Kreis Soest über ein gut ausgebautes und vertaktetes Liniennetz. Einige Ortsteile werden nur durch sogenannte Erschließungsverkehre bedient – das sind teilweise nur Rufbusfahrten – oder sogar lediglich im Schülerverkehr. Bestimmte Gewerbestandorte sind ähnlich unzureichend an das Liniennetz angeschlossen. Vor dem Hintergrund der Daseinsvorsorge, einer anzustrebenden Verkehrswende und zwingend erforderlicher Maßnahmen im Bereich des Klimaschutzes müssen diesen Gebieten eine Perspektive und Alternativen im Bereich der Mobilität eröffnet werden. Mit Blick auf eine nachhaltige Mobilität sind die Potentiale, besonders im Zusammenspiel mit den vor Ort ansässigen Unternehmen und Betrieben, besser zu nutzen. MobiHell führt hier OnDemand-Verkehre, den Regelbetrieb im ÖPNV/ SPNV, verschiedene Sharingdienste und den verbleibenden Individualverkehr auf einer digitalen Plattform zusammen.



Zum Projektvideo

Wo kann ich weitere Infos finden?

Website: www.nav4blind.de/projekte/mobihell

Die Nutzung des On-Demand-Verkehre Helmo kann über die App „mobil info“, aber auch telefonisch gebucht werden.

Was ist das Besondere am Projekt?

MobiHell untersucht die Möglichkeit zur Einbindung weiterer Akteure im Kreis Soest, die Beförderungsdienste leisten und führt dazu eine strategische und inhaltliche Machbarkeitsprüfung durch. Dabei untersucht es, wie der Einsatz solcher Fahrdienste Leistungen des ÖPNV übernehmen kann. Zu den Akteuren zählen Krankenfahrdienste, Schülerspezialbeförderung und ähnliche Dienstleistungen. Oftmals werden diese Fahrzeuge nur zu bestimmten Zeiten eingesetzt und wären theoretisch für andere Zeiten und Zwecke verfügbar. In den Bedienegebieten der Gemeinde Anröchte sowie der Stadt Erwitte/ Gemeinde Bad Sassendorf wurde der On-Demand Verkehr „Helmo“ eingerichtet. Dieser Verkehr besteht auch über die Projektlaufzeit weiter und wird im Auftrag des Kreises Soest und der beteiligten Kommunen betrieben. Eine Ausweitung und Anbindung des On-Demand-Verkehrs an weitere Kommunen im Kreis Soest ist geplant.

Was haben Bürgerinnen & Bürger vom Projekt?

Für Bürgerinnen und Bürger wird die Nutzung des ÖPNV attraktiver. Leicht nutzbare Angebote als Teil der Daseinsvorsorge ergänzen das vorhandene Liniennetz für Nutzerinnen und Nutzer jeden Alters. Durch On-Demand Verkehre werden die Anbindungen an Hauptorte und Mobilstationen als Verknüpfungspunkte geschaffen und ermöglichen eine Weiterfahrt im ÖPNV. Diese Maßnahmen tragen zur Verringerung des motorisierten Individualverkehrs bei und unterstützen so die Verkehrswende.

Welche Herausforderungen gab es während der Projektlaufzeit?

Neben der Einbindung weiterer Akteure zur Übernahme von Leistungen des ÖPNV war die Einbindung der BürgerBusse im Kreis Soest in das On-Demand-System vorgesehen. Diese Integration ist leider im Rahmen der Projektlaufzeit nicht geglückt. Allerdings gibt es weiterhin konkrete Verhandlungen über eine Integration eines Bürgerbus-Vereins in das System.



„Bei aller Digitalisierung – entscheidend für den Erfolg einer Maßnahme ist oft noch der direkte Kontakt vor Ort. Das hat ‚Helmo‘ deutlich gezeigt.“

– Gunnar Wolters, Projektleiter

Fünfeinhalb Jahre intensiver Projektarbeit haben wertvolle Impulse für die künftige, nicht nur digitale Entwicklung von der Stadt und Modellregion Soest gesetzt. Die allermeisten der entstandenen Produkte und Services werden dauerhaft zur Verfügung stehen. Aber nicht nur das: Sie werden stetig weiterentwickelt oder sind Grundlage für neue Lösungen: Die mit den Projekten 3D-Stadtmodell und BürgerWOLKE geschaffene Infrastruktur wird einen wertvollen Beitrag zu den Bemühungen der Stadt in Sachen Klimaschutz und Klimaanpassung leisten, das stadtLABOR sich als Dialog- und Beteiligungsforum auch über rein digitale Themen hinaus weiter etablieren, unser Angebot auf dem Serviceportal immer weiter wachsen usw. usw.

Mit der Teilnahme am Projekt "5 für Südwestfalen" hat Soest darüber hinaus die Weichen gestellt, um den eingeschlagenen Weg und die großen Erfolge des Landesprojekts fortzusetzen. Im Verbund mit Arnsberg, Bad Berleburg, Menden und Olpe ist Soest schon seit Ende 2019 Teil der "Modellprojekte Smart Cities (MPSC)". Dieses größte deutsche Förderprogramm rund um die Fragen der nachhaltig-digitalen Stadtentwicklung umfasst 73 Pilotprojekte bundesweit. In diesem Rahmen ist nach einer intensiven Bürgerbeteiligung ein zentraler Baustein für die weitere Entwicklung unserer Stadt entstanden: Im Herbst 2021 hat der Rat mit dem Zukunftsprogramm "Soest 2030: Klimaneutrale Smart City" eine Strategie verabschiedet, die der Kompass für die 20er Jahre sein wird.

Impressum

Herausgeber:

Stadt Soest

Der Bürgermeister
Am Vreithof 8
59494 Soest

Redaktion und Gestaltung:

Leonie Bitting & Yvonne Kaiser
Projektbüro Digitale Modellregion

Bildnachweise:

Umschlag: Stadt Soest; S. 3: Stadt Soest; S. 6, 7: Pixabay @Verbale; S. 10 - 12: SpotAR; S. 14, 15, 17: stadtLABOR Soest; S. 20, 21: Kreis Soest; S. 23: stadtLABOR Soest; S. 24, 25: Marcel Patalon/FH Südwestfalen; S. 26: Torsten Egidius/HSBK; S. 28 - 30: Frank Hockelmann/Kreis Soest; S. 34, 35: Gero Sliwa; S. 37: Stadt Soest; S. 38 - 48: Stadt Soest; S. 52, 53, 55: Stadt Lippstadt; S. 56, 57: Sophie Calitri/GWS im Märkischen Kreis mbH; S. 59: Birgit Kalle/Pressestelle Kreis Soest; S. 60, 61: Stadt Soest S. 62: Freepik @gstudioimagen; S. 66 - 68: Stadt Soest; S. 70, 71: Stadt Soest; S. 72: Archigymnasium Soest; S. 74 - 76: Stadt Soest; S. 80, 81, 83: Stadt Iserlohn; S. 84 - 86: photographie WOLFGANGDETEMPLE/ RLG GmbH; S. 88, 89, 91: RLG GmbH; S. 92, 93: Südwestfalen Agentur; alle Icons von Pixabay @Jozefm84



gefördert durch:

Ministerium für Heimat, Kommunales,
Bau und Digitalisierung
des Landes Nordrhein-Westfalen



0111 1001
010011 01011
01001101000110101
10100010100000101001
01000110000100010111010
1010100000111010010101
00110101000001000010000
00000000001100000
01000001010101100
010001010101 101
100010100
01000
101

DIGITALES
NORDRHEIN-WESTFALEN
MODELLREGION SOEST



stadt soest