

KLEINSTADTMENSCHEN - DIE ERZÄHLENDE STADT

1 / DIE IDEE



Menschen lieben es, Geschichten zu erfahren.

Eine Stadt wie unsere hat viele davon, die in den Köpfen der Menschen stecken, die hier leben. **Diese Geschichten wollen wir zum einen bewahren und erhalten** und zum anderen erlebbar machen. In Form von Interviews werden diese aufgezeichnet, digitalisiert und für den Abruf per Netz und handy aufbereitet. Eine mobile Website bündelt dies und wirkt als Wegweiser. So lernen unsere Häuser sprechen und geben einen Blick ins Innere frei. Und damit auf das, was hier geschah.

So entsteht eine „erzählende Stadt“.

2 / DAS PROJEKT

Die Interviews werden verschlagwortet und geocodiert. Damit sind sie zum einen über den Inhalt und zum anderen über den Ort findbar.

Eine mobile Website, eigens dafür entwickelt, fungiert als Wegweiser

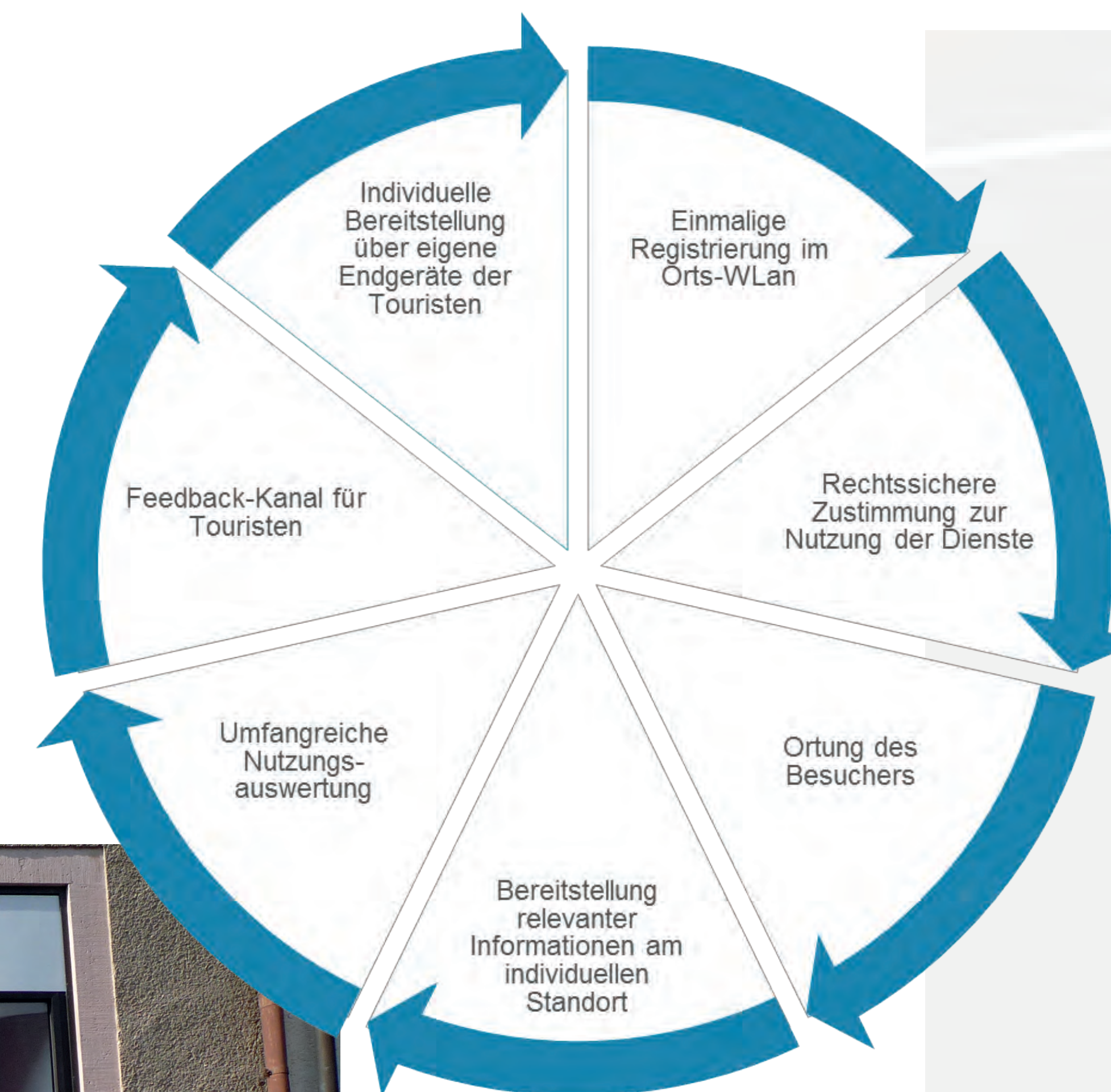
und Suchmaschine. Damit kann der Nutzer im dafür geschaffenen WLAN-Netz die Geschichtenpunkte und Spielpunkte ausfindig machen. Entweder über einen von uns definierten Themenweg oder über ein Spiel, das sich aus den richtigen Antworten auf Fragen ergibt, die der Spieler suchen muss. Für jede Antwort gibt es Punkte, die dann in den Gewerbeeinheiten der Stadt wieder eingelöst werden können.



Die zwei Wege der Nutzung:
Zum einen der über die digitale Stadtführung (A) und die aktive Ansprache. Zum anderen über den Weg des Spieles, also eines interaktiven Stadtquizes (B)

4 / DIE BASIS

Im Rahmen des Projektes wird echte Entwicklungsarbeit geleistet, denn **wir entwickeln gemeinsam mit einem Hersteller Lampenköpfe, die zugleich ein WLAN-NETZ** aufbauen können. Das gibt es in dieser Form noch nicht, denn bisher können so nur Hotspots, aber keine richtigen Netze angeboten werden. Dieses Netz ist frei für jeden Nutzer und Basis, unsere sprechende Stadt erleben zu können. Dort, wo kein WLANangebot wird, kann aber auch der Mobilfunkaushelfen. Das freie Netz ist auch für seine Bürger da und soll die vorhandene Infrastruktur verbessern.



3 / DIE ZIELE

Hauptziel ist, die Attraktivität der Altstadt für Besucher und auch Augustusburger zu steigern.

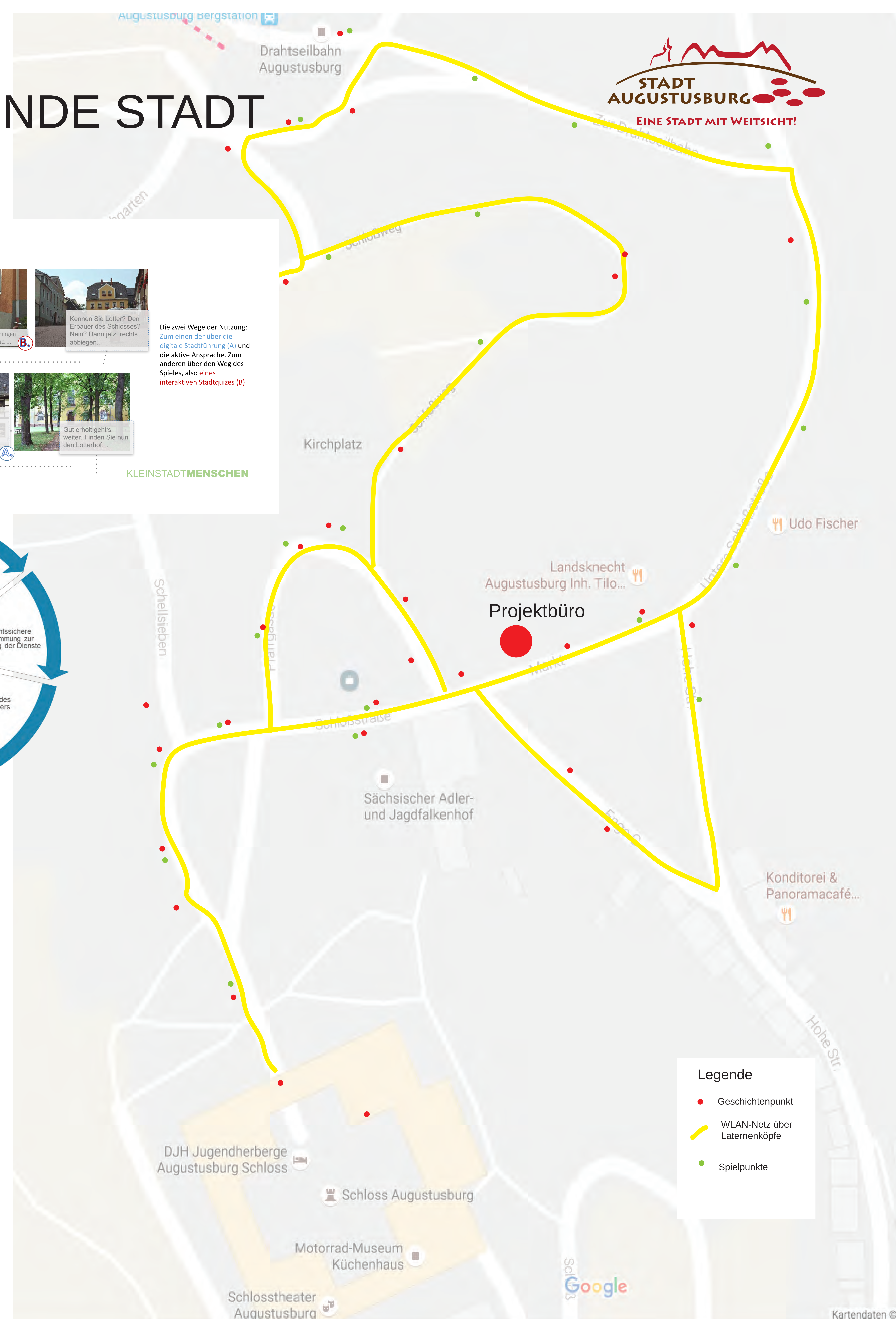
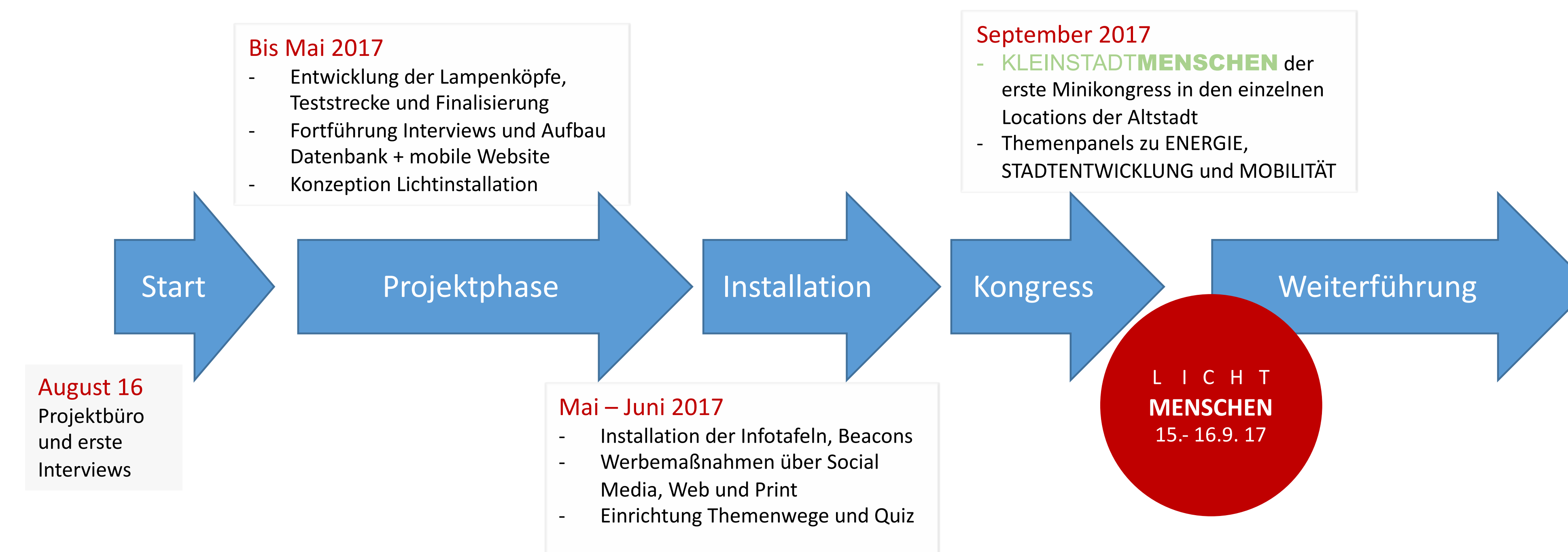
Zum einen durch die neue Breitband-Struktur per freiem Funknetz und zum anderen durch die Inhalte, die das Projekt in der Stadt „versteckt“ und die von den Besuchern entdeckt werden können. Verlor die Innenstadt in den vergangenen Jahren mehr uns mehr an Attraktivität, soll sie nun von diesem Projekt profitieren. Denn das im Stadtspiel integrierte Bonuspunktesystem schafft einen echten Anreiz: **Denn diese Punkte können direkt in den Cafés und Restaurants gegen kleine Prämien eingetauscht werden. Damit profitiert auch das Gewerbe von den Angeboten des Projektes.**

Zudem spricht die zeitgemäße Form des Angebotes auch neue, jüngere Zielgruppen an. Denn wir bieten Spielformen, die dem „Geocaching“ sehr nahe kommen. **Also eine Art „Pokémon GO“ - nur mit echten Inhalten. Damit trifft Zukunft auf Vergangenheit. Ein guter Spannungsbogen.**

5 / DAS EVENT & DER KONGRESS

Eröffnet werden die Themenwege mit dem EVENT Lichtmenschen. Hier werden alle Interviewpartner per Porträt an die Fassaden der Innenstadt projiziert. Damit bringen wir die Menschen symbolisch in die Stadt zurück. Und mit Ihnen deren Familien und wahrscheinlich viele neugierige Besucher. Die Illumination wird begleitet von einem Minikongress, der in den leerstehenden Läden der Altstadt in verschiedenen Themenpanels aktuelle Probleme des ländlichen Raumes diskutiert. Architekten, Soziologen, Verkehrsplaner, Politiker und Bürger sollen hier gemeinsam Themen wie Mobilität, Folgen der Überalterung und lokale Versorgung diskutieren. Mit Blick auf unsere Stadt.

6 / DER ZEITPLAN



Legende

- Geschichtenpunkt
- WLAN-Netz über Laternenköpfe
- Spielpunkte