

# KREATIVES WANDELN – MIT AUGMENTED REALITY DURCH STOLLBERG



## Beispiel Stadtgarten

Da, wo heute eine schöne Freifläche mit Spielplatz, viel Grün und Sitzgelegenheiten ist, war früher die REMA. Hier wurden Radios für die ganze Welt entwickelt und hergestellt.

Der Nutzer kann sein Smartphone auf die Fläche richten, dann erscheint ein überdimensional großes Radio. Über das Drücken der Knöpfe kommt er in die jeweiligen Bereiche Spielen, Aktuelles und Wissenswertes. So bewahren wir die Geschichte/n unserer Stadt und geben sie weiter.



## Beispiel Rathaus & Amtsgericht

In den Gewölben des Ratskellers verborgen, steht der alte Buchdruckerschrank der Familie Keller. Sie haben im Jahr 1853 den ersten „Anzeiger für Stollberg und Umgebung“ herausgebracht. Beim Öffnen der Schubladen entdeckt man noch mehr zur Geschichte der Buchdrucker in Stollberg, kann Neugierde aus dem Rathaus erfahren und ein Stadtverwaltungsmemory spielen.



Kulturnahnhof

Geschäftswegweiser

St.-Jakobi-Kirche

Carl-von-Bach-Gymnasium

Geschäftswegweiser

Alte Brauerei

Marienkirche



## Beispiel Carl-von-Bach-Haus

Heute befinden sich hier ein Teeladen und die Büros der Stollberger Kulturabteilung. In dem historischen Fachwerkhaus war früher die Sattlerei der Familie von Bach. Es ist das Geburtshaus von Carl von Bach, dem Gründer der Materialprüfanstalt in Stuttgart (der Wegbereiter des TÜV).

Hier kann man im Spiel raten, welche Erfindungen aus Sachsen stammen. Der Nutzer kann Wissenswertes zur Geschichte des Hauses und zu Carl von Bach erfahren. Außerdem informiert die Kulturabteilung über die neuesten Veranstaltungen in der Stadt.

**TECHNOLOGIE TRIFFT LEBENSQUALITÄT.** Diesem Slogan wird die Stadt Stollberg mit dem Projekt „Augmented Reality“ (AR - dt.: erweiterte Realität) voll und ganz gerecht. Bekannt wurde AR bereits durch das Spiel Pokemon Go, welches es schaffte Millionen von Jugendlichen vom heimischen PC wegzulocken, hinein ins wirkliche Leben. Dieses Grundprinzip wird auch die Stadt Stollberg in ihrer neu entwickelten App anwenden und erweitern.

An strategisch wichtigen Punkten in der Stadt (Bahnhof, Marktplatz, Schillerplatz) werden die Besucher und Bürger durch große Schilder auf die App und ihre Benutzung hingewiesen. Außerdem informieren Flyer, die in Geschäften und öffentlichen Einrichtungen ausliegen, darüber.

### So funktioniert es:

1. App herunterladen (die Route wird angezeigt)
2. loslaufen, rote Fußabdrücke suchen
3. darauf stellen
4. Smartphone auf das entsprechende Gebäude richten
5. Überraschung erleben

### Drei verschiedene Symbole erscheinen an jedem Aktionspunkt:

**a) WISSENSWERTES/HISTORISCHES:** Je nach Interesse und individuellen Neigungen kann man punktuell entdecken, welche Geschichte und Geschichten sich hinter den historischen Fassaden verbergen, oder auch den Gesamttrundgang genießen.

**b) SPIELE:** Auch die Spiele kann man einzeln spielen, aber auch mit Geschicklichkeit, Wissen und Schnelligkeit am Gesamtspiel teilnehmen, „scoren“, sich „hochleveln“ (dt.: Punkte sammeln, Schwierigkeitsgrad steigern) und Preise gewinnen. Diese werden von den Gewerbetreibenden gestiftete Stollberger Einkaufsgutscheine sein und auf dem traditionellen Weihnachtsmarkt verliehen.

**c) AKTUELLES UND STADTGESCHEHEN:** Diese Kategorie ist besonders interessant für Besucher und Einwohner von Stollberg, denn sie wird sich am häufigsten ändern. Sie wird von allen an der Stadtentwicklung Beteiligten mit allgemeinen Informationen, neuesten Entwicklungen und Angeboten, Einladungen zu besonderen Veranstaltungen u.s.w. „gefüttert“. Hier sind der Fantasie der Akteure (Stadtvertreter, Gewerbetreibende, Bildungseinrichtungen, Vereine, ...) keine Grenzen gesetzt.

### KREATIVES WANDELN

Bei der Entwicklung und Implementierung der App geht es um viel mehr als nur um Digitalisierung von bereits existierenden Sachverhalten.

Der Nutzer muss sich in Bewegung setzen und durch die Stadt WANDELN. Nur direkt vor Ort, und nicht von einem beliebigen oder gar häuslichen Punkt aus, kann er die verborgenen Inhalte erkunden und an den partizipativen Prozessen teilhaben.

Gerade auch für den nicht Smartphone-affinen Zeitgenossen wird eine Brücke in die digitale Welt gebaut. Analoge Erklärbilder mit

konkretem Bezug zur Stadt sind so **UMGEWANDELT**, dass sich die digitalen Funktionen wie von selbst erklären. Man kann z.B.:

- am REMA-Radio einen Knopf aufdrehen, einen Kanal wählen und Musik verschiedener Zeiten hören
- die Fenster des Carl-von-Bach-Hauses öffnen und die Familie des großen Stollberger Entwicklers und Forschers in seinem Geburtshaus am Tisch sitzen sehen und einem seiner Vorträge lauschen
- oder die Schubladen des sonst im Ratskeller verborgenen Buchdruckerschrankes aufziehen und die erste Ausgabe des „Anzeigers für Stollberg und Umgebung“ von 1853 herausnehmen.

Für potentielle Spaziergänge von Großeltern und Enkeln ist das eine generationsverbindende und für beide Seiten medienpädagogisch lehrreiche Sache.

Außerdem werden sich die eingespeisten Inhalte immer wieder VERWANDELN. Durch verschiedenste Perspektiven der Stadtkarteure wird eine lebendige Medienlandschaft entstehen:

- die Kulturabteilung lädt mit einem Podcast zu Veranstaltungen ein
- Gewerbetreibende werben für besondere Einkaufsaktionen
- das Stollberger Kindertheater spielt Stollberger Geschichten in Videoclips
- die Musikschüler und lokale Jugendbands präsentieren eigene und bekannte Werke in Audiofiles
- Stollberger Ortschronisten zeigen historische Dokumente.

Mit der App wird der Stadt Stollberg und ihren Bürgern ein multifunktionales und sich immer wieder wandelndes Werkzeug für Stadtgestaltung und Stadtentwicklung zur Verfügung stehen, welches durch kreatives Handeln der Stollberger und ihrer Besucher für unvergessliche Erlebnisse sorgen wird.

## TESTE ES SELBST!

QR-Code scannen - App herunterladen - Smartphone auf das Plakat halten und staunen was passiert:

