



STIFTUNG

LEBENDIGE STADT



City-Hacks für Bochum und Potsdam
Junge Ideen für
die Innenstädte von morgen



Alexander Otto

Junge Ideen für die Innenstädte von morgen

Lebendige Städte sind schon lange keine Selbstgänger mehr. Veränderungen in der Gesellschaft machen sich auch hier bemerkbar. Die Orte, die für alle gelten und attraktiv sind – sie verschwinden. Was sich bereits vor der Corona-Krise gezeigt und durch sie noch einmal verschärft hat: Die Innenstädte sind in vielen Kommunen schon lange nicht mehr der Ort, an dem sich die Menschen gerne aufhalten und ihre Freizeit verbringen. Doch was können wir gegen diese Entwicklung tun? Wie können wir hier gegensteuern?

Was wir brauchen, sind neue, vielleicht auch unkonventionelle Ideen, um mit Gewohntem zu brechen und Neues zu wagen. Junge Menschen sind die Zukunft, auch für unsere Innenstädte. Um so wichtiger ist es, sie zu fragen, wie sie in den Städten von morgen leben möchten.

Die Studierenden haben uns gezeigt, wie wichtig ihnen die Zukunft unserer Städte ist.

Als Ideenschmiede hat meine Stiftung daher zwei Hackathons initiiert und ich freue mich, dass sich die beiden Oberbürgermeister von Bochum, Thomas Eiskirch, und von Potsdam, Mike Schubert, mit ihren Städten auf dieses neue, noch junge Veranstaltungsformat eingelassen haben.

Gemeinsam haben wir mit Studierenden verschiedener Fachrichtungen gezielt junge Menschen zur Teilnahme an den Hackathons eingeladen. Für die beiden Städte Bochum und Potsdam, die sich in ihrer Struktur deutlich unterscheiden, wurden hierbei neun spannende Ideen entwickelt, die uns und die Jury begeistert haben. Es war ein spannendes und äußerst kreatives Wochenende, bei dem mir vor allem eines klar geworden ist: Wir brauchen den offenen Dialog. Die Studierenden haben uns mit ihrer Teilnahme gezeigt, dass ihnen die Zukunft ihrer Stadt wichtig ist. Daher danke ich allen Teilnehmenden für ihre Arbeit und Zeit! Außerdem möchte ich mich auch bei den Verantwortlichen von Urbanista und Urbanizers für die Organisation und Umsetzung dieser Veranstaltungen bedanken.

Und warum sollen diese Hackathons nur in Bochum und Potsdam stattfinden? Warum sollten ihre Ergebnisse auf diese beiden Städte begrenzt bleiben? Daher dokumentieren wir die Planung und Organisation genauso wie die Ergebnisse beider Hackathons in diesem Handbuch. Bekanntlich ist bei uns abschauen immer erlaubt!

Ich wünsche Ihnen viel Freude beim Lesen.

Ihr Alexander Otto
Kuratoriumsvorsitzender der Stiftung „Lebendige Stadt“



Thomas Eiskirch

Liebe Leserinnen und liebe Leser,

die Corona-Pandemie hat auf besondere Weise offengelegt, vor welchen Herausforderungen Deutschlands Innenstädte in den kommenden Jahren stehen. Die Zentren sind in vielen Kommunen leider nicht mehr der Ort, an dem sich die Menschen gerne aufhalten, ihre Freizeit verbringen und an dem der Handel floriert.

In Bochum haben wir diese Entwicklung schon vor Jahren erkannt – und steuern seitdem aktiv gegen. In den kommenden fünf Jahren werden über 500 Millionen Euro in die Entwicklung der Bochumer City investiert, um die Attraktivität der Innenstadt sichtbar zu steigern.

Doch Geld allein reicht nicht aus, um neue Strukturen zu schaffen und die Innenstädte wieder zu einem Ort der Begegnung und des Austauschs zu machen. Vielmehr bedarf es kreativer Ideen, um in Zukunft einen gesunden Mix aus Einkaufen, Wohnen, Freizeit und Arbeiten auf den Weg zu bringen. Aus diesem Grund hat Bochum nicht gezögert, beim Hackathon der Stiftung „Lebendige Stadt“ mitzumachen. Wir haben jungen Menschen auch auf diese Weise die Gelegenheit gegeben, ihre Ideen und Konzepte einzubringen – und Bochum noch ein wenig spannender zu machen.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß bei der Lektüre.

Ihr Thomas Eiskirch
Oberbürgermeister der Stadt Bochum



Mike Schubert

Liebe Leserinnen und liebe Leser,

die künftigen Entwicklungen unserer Innenstädte sind deutschlandweit in aller Munde. Neue und innovative Entwicklungen haben neue Verhaltensmuster hervorgebracht. Deutlich wird dies nicht nur bei unserem Einkaufsverhalten, das immer stärker durch den Online-Handel beeinflusst wird. Auch der Zugang zu Dienstleistungen, kulinarischen und kulturellen Angeboten sowie sämtlichen Informationen rund um unsere Innenstädte hat sich längst in die digitale Welt verlagert. Diesen Veränderungen müssen wir uns stellen – und das nicht erst seit dem Beginn der Corona-Pandemie. Ich glaube, hier können wir von der jungen Generation eine Menge lernen! Was liegt näher, als Studentinnen und Studenten in Bochum und Potsdam (aber auch aus Berlin) nach ihren Ideen und Wünschen für unsere Innenstädte zu fragen?

Ich bedanke mich bei der Stiftung „Lebendige Stadt“ für ihre großartige Initiative. Ein herzliches Dankeschön aber auch an die Studentinnen und Studenten für ihr tolles Engagement und die zahlreichen Ideen! Ich versichere Ihnen, dass wir uns mit den Vorschlägen und Konzepten intensiv auseinandersetzen werden!

Besuchen Sie Potsdam und lassen Sie sich von unserer Innenstadt begeistern!
Herzlich willkommen!

Ihr Mike Schubert
Oberbürgermeister
der Landeshauptstadt Potsdam

Vorwort Alexander Otto	Seite 2
Vorwort Thomas Eiskirch und Mike Schubert	Seite 3
Inhalt	Seite 4
1. Die Ausgangssituation in Bochum und Potsdam	Seite 5
1.1 Die Ausgangssituation in Bochum	Seite 5
1.2 Die Ausgangssituation in Potsdam	Seite 6
2. Der Hackathon – Hintergrund und Organisation	Seite 7
2.1 Was ist ein Hackathon?	Seite 7
2.2. Interview – zur Organisation eines Hackathons	Seite 8
2.2.1 Tipps für einen gelungenen Hackathon	Seite 9
2.2.2 Digitale Tools zur Planung und Umsetzung	Seite 9
2.3 Exemplarischer Ablauf eines Hackathons	Seite 10
3. Die City-Hacks für Bochum und Potsdam	Seite 11
3.1 Die Aufgabenstellungen für Bochum und Potsdam	Seite 11
3.2 Die Teilnehmenden der City-Hacks	Seite 11
3.3 Die Jury	Seite 11
4. Die Gewinner der City-Hackathons	Seite 12
4.1 Die Gewinner auf einen Blick	Seite 12
4.1.1 Innovative Ideen für Bochum	Seite 13
4.1.2 Innovative Ideen für Potsdam	Seite 14
Impressum	Seite 15

Bochum während
des Lockdowns:
das „Bermuda3eck“
in der Innenstadt.



1.1 Bochum

Bochum in Kürze

Die 370.000 Einwohner zählende Stadt im Ruhrgebiet ist bereits seit einiger Zeit dabei, sich neu zu erfinden – und hat hierfür auf Basis des städtebauliches Entwicklungskonzepts „Bochum 2030 Vision Innenstadt“ bereits erste konkrete Maßnahmen in Angriff genommen. Weitere sollen folgen, damit die Innenstadt trotz des gesellschaftlichen Wandels attraktiver Treffpunkt bleibt. Mit dem berühmten „Bermuda3Eck“ und seinen mehr als 60 gastronomischen Betrieben werden zahlreiche Besucherinnen und Besucher in die Innenstadt gelockt. Ziel der City-Hacks war es, die Bochumer Innenstadt mit Hilfe digitaler Services für die Besucherinnen und Besucher attraktiver zu machen. Darüber hinaus sollten für die beiden Shoppingcenter, dem „City Point“ und die „Drehscheibe“, smarte Nutzungsideen entwickelt werden.

Intro Bochum – innovative, kreative Ansätze für die Innenstadtgestaltung

Wie wollen wir in Zukunft in Bochum arbeiten? Wie wollen wir wohnen? Und wie gelingt es uns, in einer der größten Städte des Ruhrgebiets, das Einkaufserlebnis mit den veränderten Konsum-Gewohnheiten der Menschen in Einklang zu bringen? Die Bochumer Innenstadt ist ein Ort, wo sich die Menschen treffen, einkaufen, arbeiten und wohnen, wo Kultur und Events stattfinden und wo es sich lohnt, auch einfach nur zu verweilen. Von diesem Gedanken ausgehend bedarf es neuer Ideen, damit die Innenstadt der Zukunft flexibel auf die sich verändernden Bedürfnisse der Menschen reagieren kann.

Für Bochum bot der Hackathon in Kooperation mit der Stiftung „Lebendige Stadt“ sowie der Stadt Potsdam eine hervorragende Möglichkeit, um interdisziplinär zu neuen Perspektiven zu gelangen. Denn um die Attraktivität der Bochumer Innenstadt weiter zu steigern und in einen multifunktionalen Raum zu verwandeln, braucht es innovative und kreative Ansätze.

Die Einkaufsmeile
Brandenburger Straße
in Potsdam.



1.2 Potsdam

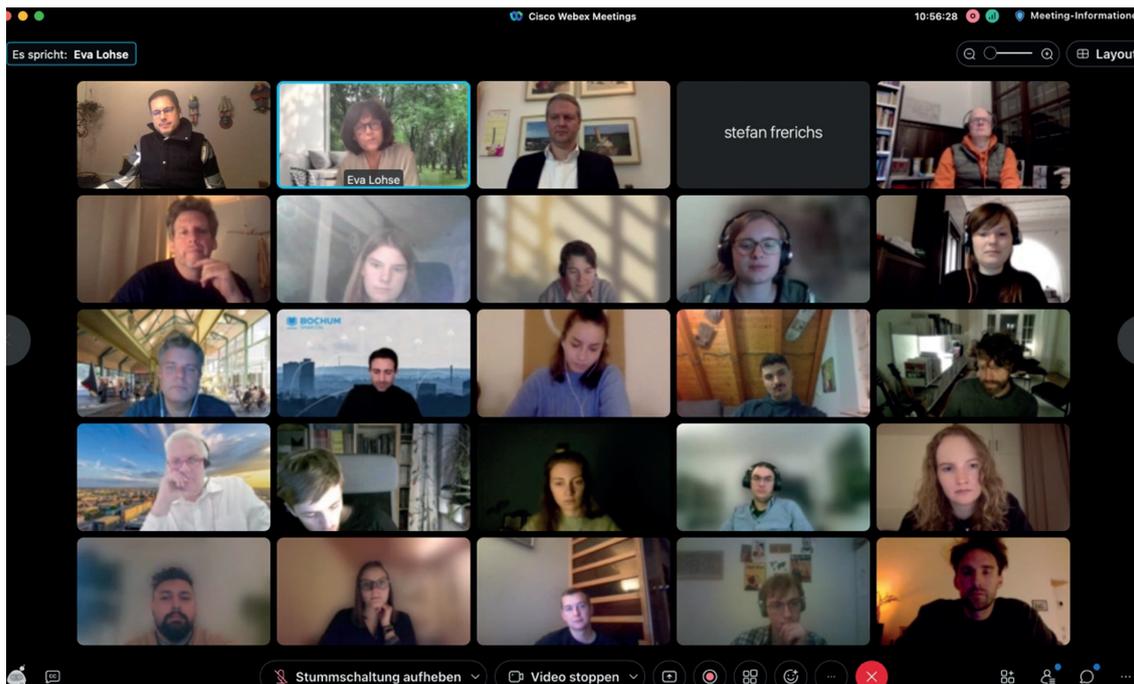
Potsdam in Kürze

Mit ihren Schlössern und Parkanlagen, ihrer historischen Innenstadt sowie einer bunten Kunst und Kulturszene hat die Landeshauptstadt Brandenburgs vor allem Touristen viel zu bieten. In den letzten Jahren ist die Stadt mit ihren über 180.000 Einwohnerinnen und Einwohnern zur Heimat geworden. Dafür spricht nicht nur die Nähe zu Berlin und die Arbeitsbedingungen, sondern auch viele Seen und viel Grün, kurz: die Lebensqualität. Doch Potsdam ist mit rund 25.000 Studierenden auch ein Hochschulstandort mit vielen jungen Menschen – und will das auch bleiben. Bei den City-Hacks ging es daher vor allem um die lebendige Gestaltung der Innenstadt aus Sicht der jüngeren Generation.

Intro Potsdam – mehr Aufenthaltsqualität für die Innenstadt

Neben einer durchdachten Stadtentwicklung und einer denkmalgerechten Stadterneuerung achtet die Stadt auf eine gesunde Nutzungsmischung im Sinne einer attraktiven und lebendigen Innenstadt. Darüber hinaus hat die Landeshauptstadt 2020 zusätzlich eine Studie zur strategischen Leitbildentwicklung der Potsdamer Innenstadt beauftragt. Hintergrund waren die sich wandelnden Anforderungen und Rahmenbedingungen. „Weg von der reinen Einkaufsnutzung hin zu einer multifunktionalen Angebotspalette in Verbindung mit hoher Aufenthaltsqualität“ – mit dieser Zielstellung wurden unter Einbindung aller Akteure vorhandene Entwicklungspotenziale für die Potsdamer Innenstadt erarbeitet und konkretisiert.

Mit dem Ziel, die Innenstadt vor allem für jüngere Besucherinnen und Besucher und Bewohnerinnen und Bewohner attraktiv zu gestalten, begrüßte Potsdam das Angebot der Stiftung „Lebendige Stadt“, mit Studierenden einen City-Hackathon durchzuführen, als außerordentlich willkommene Ergänzung zu der bereits beauftragten Innenstadtsstudie.



2.1 Was ist ein Hackathon?

Die City-Hacks, die auch für die Stiftung „Lebendige Stadt“ eine Premiere waren, wurden von den Stadtentwicklungsbüros Urbanista und Urbanizers für die Städte Bochum und Potsdam geplant und organisiert (s. 3.2.1).

Die Idee dahinter stammt von den sogenannten „Hackathons“ (Wortschöpfung aus „Hack“ und „Marathon“), bei denen es sich ursprünglich um Konferenzen für Soft- und Hardware-Entwickler handelte. Inzwischen sind die Themen, mit denen sich „Hackathons“ beschäftigen sehr viel breiter geworden – und finden coronabedingt vor allem online statt.

Das Ziel eines Hackathons ist es, innerhalb kürzester Zeit in kleinen, kreativen Gruppen und in lockerer Atmosphäre Lösungen für konkrete Fragestellungen zu entwickeln.

Nach dem Prinzip der Design-Studio-Methode, die ihren Ursprung im Design Thinking hat, gehen die Teams an den Start, sammeln zunächst Ideen und sondieren und verfeinern sie dann im Laufe des Tages. Beim Design Thinking handelt es sich um einen Ansatz, der zum Lösen von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen führt.

Jedes Design Studio besteht aus drei Phasen:

- Ideen generieren
- Ideen verfeinern
- Ideen gemeinsam ausarbeiten

Die oben genannten Phasen eines Design Studios werden als Iterationen bezeichnet; denn jede besteht aus denselben drei Schritten:

- **Schritt 1:** Skizzieren („Sketch“) – 5 Minuten
- **Schritt 2:** Präsentieren („Pitch“) – 3 Minuten pro Teammitglied
- **Schritt 3:** Kritisieren („Critique“) – 2 Minuten pro Teammitglied



Matthias Weber (Urbanista)

„Je heterogener die Gruppen sind, desto besser.“



Anna Eckenweber (Urbanizers)

„Ein Hackathon lebt von der zeitlichen Beschränkung.“

Fix, innovativ und frisch

Die Stadtentwicklungsbüros Urbanista aus Hamburg und Urbanizers aus Berlin haben schon viele positive Erfahrungen mit dem noch jungen Wettbewerbsformat gesammelt. Sie wissen genau, für wen es sich anbietet und was hierbei berücksichtigt werden muss. Ein Gespräch mit den beiden Experten Anna Eckenweber (Urbanizers) und Matthias Weber (Urbanista), die auch die City-Hacks für Potsdam und Bochum geplant und organisiert haben, gibt Aufschluss über das Format.

Für wen bietet sich ein Hackathon an?

Anna Eckenweber: Für all diejenigen, die für konkrete Fragestellungen innerhalb kürzester Zeit eine Vielzahl von Ideen generieren möchten.

Wann lohnt es sich, einen Hackathon zu organisieren?

Matthias Weber: Eigentlich immer, wenn man durch die Teilnahme externer Akteure, frischen Wind in die Prozesse bringen möchte. Das kann zu Beginn eines Prozesses sein, um für Diskussionsgrundlagen zu sorgen und relevante Themen einzugrenzen. Später dann, um Themen zu vertiefen und konkrete Lösungsansätze zu finden.

Wie haben Sie die Studierenden angesprochen?

Anna Eckenweber: Indem wir uns mit einer Website und über das Studierendennetzwerk gezielt an Studierende und fachliche Multiplikatoren aus den Bereichen Stadtentwicklung, Digitalisierung etc. gewendet haben. Um Anreize zu schaffen, haben wir in Absprache mit den Professorinnen und Professoren angeregt, begleitende Kurse zu den City-Hacks anzubieten und für die Teilnahme am Hackathon Seminarscheine zu vergeben.

Wie heterogen sollten die Gruppen sein, die an einem Hackathon teilnehmen?

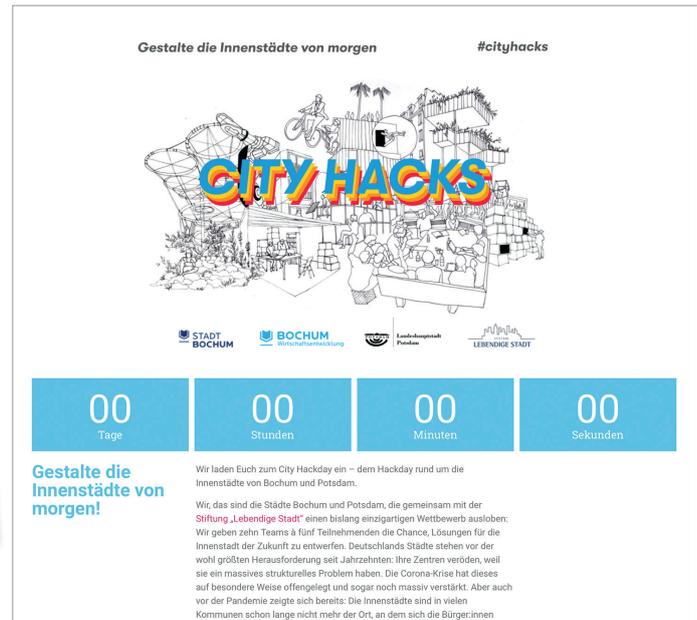
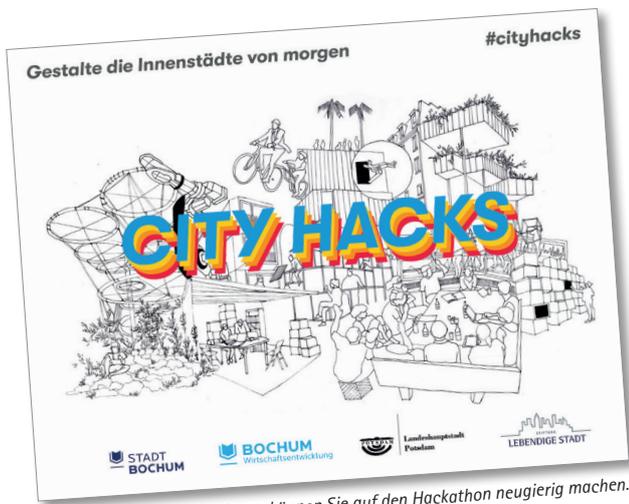
Matthias Weber: Je heterogener die Gruppen, desto besser. Schließlich geht es bei einem Hackathon darum, möglichst vielfältige und unterschiedliche Perspektiven zu sammeln.

Wie lange sollte ein Hackathon dauern?

Anna Eckenweber: In zwei Tagen kann man mehr in die Tiefe gehen, doch ein gut vorbereiteter Hackathon kommt auch mit einem Tag aus. Die Idee hinter dem Format ist das Design Studio – und das lebt von der zeitlichen Beschränkung.

Wie darf man sich die virtuelle Gruppenarbeit vorstellen?

Matthias Weber: Ähnlich wie die Präsenzformate. Möglich machen dies Online-Tools wie „Miro“ oder „Mural“. Sie ermöglichen es mehreren Teilnehmenden, gleichzeitig an einer Idee zu arbeiten, indem beispielsweise jeder seine Gedanken in Form von virtuellen „Post-it“-Zetteln mit den anderen teilt.



Eine anschauliche Webdomain liefert Informationen zur Thematik.

2.2.1 Tipps für einen gelungenen Hackathon

Rechtzeitig planen. Holen Sie mindestens vier Monate im Voraus Professorinnen und Professoren und Multiplikatoren ins Boot.

Nicht nur auf ein „Pferd“ setzen. Sprechen Sie immer gleich mehrere Universitäten und Hochschulen an, um u.a. die Heterogenität der Teams zu gewährleisten.

Wichtig! – gutes Timing. Synchronisieren Sie den Zeitpunkt des Hackathons mit dem Semesterplan der Studierenden, das heißt, der Hackathon sollte nicht direkt zu Beginn des Semesters und nicht während der Prüfungszeit stattfinden.

Ansprechende Flyer gestalten. Mit guten, informativen Flyern können Sie auf den Hackathon neugierig machen.

Per Klick zur Anmeldung. Eine anschauliche Webdomain liefert Informationen zur Thematik, zum Ablauf und zu den Jurymitgliedern und bietet über einen Link die Möglichkeit, sich für die Teilnahme am Hackathon anzumelden.

Anreize schaffen. In Absprache mit den Professorinnen und Professoren können begleitende Kurse stattfinden. Loben Sie spannende Preise für prämierte Ideen aus.

2.2.2 Digitale Tools zur Planung und Umsetzung

- Sessionlab: Veranstaltungsplanung, Synchronisation Programm Bochum/Potsdam
- Dropbox: Austausch von Dokumenten zwischen Organisatoren
- Trello: Kommunikation während Veranstaltung
- Slack: Auflistung To-dos und Aufgabenverteilung
- Webex: Videokonferenzen zur Ansprache, Veranstaltungstool
- Eventbride: Anmeldetool
- <https://cityhacks.de>: Website für Bewerbung
- Miro: Arbeitsplattform

Tag 1:**Kick-off (1,5 Stunden)****Begrüßung (15 Minuten)**

Die Veranstalter sowie das Moderatorenteam begrüßen die Teilnehmenden des Hackathons und stellen sich kurz vor

Input (30 Minuten)

- Die Teilnehmenden werden von den Veranstaltern/Experten in das Thema des Hackathons eingeführt

Kennenlernen der Teilnehmenden (15 Minuten)

- Dazu bietet sich das Format des Speed-datings an. Zufällig zusammengewürfelte Personenpaare tauschen sich in drei Runden (à drei Minuten) aus, beispielsweise zu den Besonderheiten der Städte XY.

- Runde 1: Wann gehe ich selbst in die Innenstadt? Was mache ich dort?

- Runde 2: Wo sehe ich derzeit persönlich die größten Herausforderungen für die Innenstadt?

- Runde 3: Für was steht die Stadt XY?

Zum Ablauf des Hackathons (30 Minuten)

- Vorstellen der Methodik

- Bekanntgabe der Gruppenzusammensetzung

- Technische Hinweise

Optional: Innenstadtrundgang/ Impulsvorträge (etwa 60 Minuten)

Tag 1: Stadtrundgang in Potsdam.

Tag 2:**Los geht's! – Ideen finden (8,5 Stunden)****Get-together (30 Minuten)**

- Einwahl, Ton- und Videocheck

Impulsvortrag (20 Minuten)

- Vorstellung der Themen und Fragestellungen

- Gemeinsames Verständnis für die Themen entwickeln, indem man beispielhafte Ansätze zeigt

- Jurykriterien erläutern

Besprechung des Tagesablaufs (10 Minuten)

- Vorstellen der Design-Studio-Methode

- Wie funktionieren Online-Tools wie das Miroboard?

- Beantworten von Fragen

Warm-up (1,5 Stunden)

- Arbeit in Kleingruppen

- Jeder Teilnehmende skizziert acht Ideen (30 Minuten) und präsentiert sie anhand von Fotos, Zeichnungen, Texten oder Icons den Team-Mitgliedern und dem/den Experten (Pitch, 30 Minuten)

- Experten-Feedback max. fünf Minuten pro Person mit konkreten Verbesserungsvorschlägen

Mittagspause (1 Stunde)**Ideen verfeinern (1,5 Stunden)**

- Jeder Teilnehmende greift das Feedback der Teamteilnehmer und des/der Experten auf und arbeitet an seiner Idee (30 Minuten), danach wieder Pitch (30 Minuten) + Feedback (30 Minuten)

Ideen verdichten (2 Stunden)

- Die beste Idee wird ausgewählt (20 Minuten), diskutiert und weiter ausgearbeitet (40 Minuten)

- Die ausgewählte Idee wird den anderen Teams und Experten vorgestellt -> Pitch + konstruktives Feedback durch die anderen Gruppen (1 Stunde)

Freies Arbeiten (1,5 Stunden)

- Die Teilnehmenden arbeiten ihre Ideen entlang der vorgegebenen Plakatvorlagen aus

- Experten stehen bei Bedarf beratend zur Verfügung

Tag 3:**Ergebnispräsentation****Ergebnispräsentation (1 Stunde)**

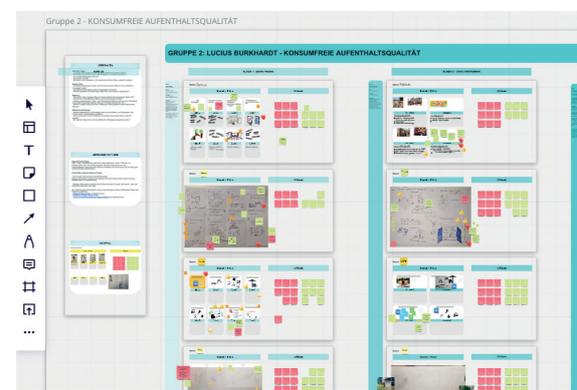
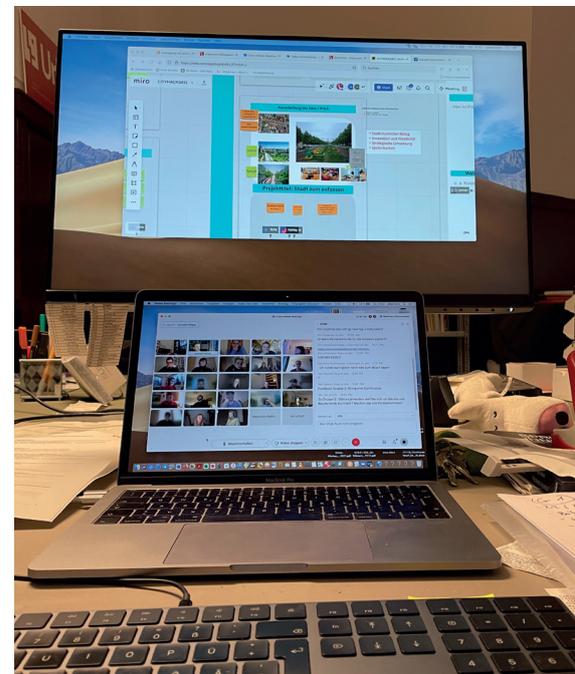
- Vorstellung der Ergebnisse: je fünf Minuten pro Team

Voting der Jury (30 Minuten)

- Abstimmung anhand eines zuvor festgelegten Kriterienkatalogs

Preisverleihung (30 Minuten)

- Danksagung, Preisvergabe und Vorstellen der Gewinnerinnen und Gewinner



Am Tag 2 skizziert jeder Teilnehmende acht Ideen.

„Gratulation zu all diesen übertragbaren und realisierbaren Ideen! Wir sind begeistert und ich freue mich schon jetzt, die Ergebnisse dem Stiftungsgremium sowie den Gremien in den Städten Bochum und Potsdam vorzustellen. Denn gute Verfahren ergeben gute Ergebnisse, die zur Nachahmung anregen.“

Dr. Eva Lohse, Vorstandsmitglied der Stiftung „Lebendige Stadt“ und Jurorin bei den City-Hacks



„Das bemerkenswerte Engagement und die Ideenvielfalt, die wir im Rahmen des Potsdamer City-Hacks erleben konnten, haben uns wirklich begeistert. Alle Konzepte, ob analog oder digital, werden uns weiterbringen.“

Stefan Frerichs, Leiter der Wirtschaftsförderung der Landeshauptstadt Potsdam



3.1 Die Aufgabenstellungen für Bochum und Potsdam

Zwei Städte, zwei Profile – daraus ergaben sich für die Teilnehmenden der City-Hacks sehr unterschiedliche Fragestellungen.

Für Bochum:

- Challenge 1: Wie können wir die Innenstadt durch die Digitalisierung attraktiver machen?
- Challenge 2: Wie sehen smarte Nutzungsideen für die Einzelhandelsimmobilien „Drehscheibe“ und „City Point“ aus?

Für Potsdam:

- Challenge 1: Frequenz durch Digitalisierung: Welche Rolle spielen digitale Medien für das Einkaufen, aber auch darüber hinaus? Wie machen sich vor allem junge Menschen die Innenstadt durch Online-Tools zugänglich?
- Challenge 2: Aufenthaltsqualität: Wo sollten konsumfreie Orte in der Innenstadt entstehen? Wie sehen sie aus? Was sind wichtige Merkmale?

3.2 Die Teilnehmenden der City-Hacks

Bei den Teilnehmenden der City-Hacks handelte es sich um rund 60 Studierende aus den Studienfächern Stadt- und Regionalplanung, Raumplanung, Urbane Zukunft, Sozialwissenschaften, Nachhaltige Entwicklung, Geographie, Informatik und Betriebswirtschaftslehre. Für die City-Hacks kamen sie einen Tag lang virtuell zusammen, um in Teams an Ideen für eine lebendige Gestaltung der Innenstädte zu tüfteln.

Wir danken folgenden Universitäten und Hochschulen für die Zusammenarbeit: Hochschule für Technik in Stuttgart, TU Dortmund, FH Dortmund, Ruhr-Universität Bochum, Universität Köln, Universität Potsdam, FH Potsdam, Brandenburgische Technische Universität Cottbus-Senftenberg, TU Berlin, FH Münster, Universität Duisburg-Essen.

3.3 Die Jury

Die Jury für Bochum:

- Dr. Pierre Böhm (Stadtplanungs- und Bauordnungsamt Stadt Bochum),
- Tanja Heim (Girland Immobilien)
- Denes Kücük (Chief Digital Officer Stadt Bochum)
- Niels Kramwinkel (Wirtschaftsförderung Bochum)
- Dr. Eva Lohse (Stiftung „Lebendige Stadt“)

Die Jury für Potsdam:

- Stefan Frerichs (Leiter der Wirtschaftsförderung der Landeshauptstadt Potsdam)
- Klaus-Peter Hesse (Stiftung „Lebendige Stadt“)
- Dr. Gregor Langenbrinck (Urbanizers)
- Christopher Weiß (Glockenweiß GmbH)

Höhepunkt der City-Hacks war der Ideen-Pitch um 18:00 Uhr am 2. Tag. Fünf Minuten hatte jedes Team Zeit, um seine Ideen zu präsentieren. Kurz, knapp und präzise.

Danach hieß es auch für die Jury, sich fix zu entscheiden. 30 Minuten lang hatte sie Zeit, um ihre Favoriten zu bestimmen.

Es war ein ungewöhnlicher Wettbewerb mit überraschenden Ergebnissen.

So verlieh die Jury für Bochum nicht nur einen 1. Platz, sondern gleich zweimal den 2. Platz. Und auch für Potsdam fand die Jury mit einem doppelten 1. Platz eine unkonventionelle Lösung.



4.1 Die Gewinner auf einen Blick

Bochum:

1. Preis:
„Gestalte dein Bochum“

2. Preis:
„BORUM“

2. Preis:
„Das Bochumer Wohnzimmer“

Potsdam:

1. Preis:
„Gallery of Augmented Reality
in Potsdam“ (GARP)

1. Preis:
„Der Bausteinkasten
inmitten der Stadt“

2. Preis:
„PotsDACH“





Blick auf die Bochumer Innenstadt.

Platz 1

„Gestalte dein Bochum“

Das Projekt in einem Satz: Die Bürgerinnen und Bürger der Stadt Bochum bekommen über eine App mit Augmented Reality und Votings die Möglichkeit, sich einfach, spielerisch und unterhaltsam an der Stadtplanung zu beteiligen.

Ziel des Projekts:

- Die App richtet sich an alle, die die Stadt verändern möchten.
- Mit der App wird Beteiligung beliebter und ist durch Data Tracking für die Stadtplanung besser auszuwerten.
- Die Attraktivität der Stadt kann gesteigert werden.

Platz 2

„BORUM – Das Forum für Bochum“

Das Projekt in einem Satz: „BORUM“ – eine Plattform, die Bürgerinnen und Bürger durch Räume, Plätze und Leerstände miteinander verbindet.

Ziel des Projekts:

- „BORUM“ belebt Treffpunkte in der Innenstadt.
- Verbindet Bürgerinnen und Bürger durch verschiedene Aktivitäten.
- Ermöglicht eine zielgerichtete Nutzung von Leerständen.
- Lässt Communities entstehen.
- Die „BORUM“-App informiert über Räume und Events und verbindet Interessierte.

Platz 2

„Das Bochumer Wohnzimmer“

Das Projekt in einem Satz: Neue Gestaltung der Einzelhandelsimmobilien City Point und Drehscheibe: Durch Überquerungs- und Verbindungsmöglichkeiten zwischen den Gebäuden sowie die Öffnung des Dachs für Tageslicht entsteht für alle Bürgerinnen und Bürger ein Ort der Begegnung, des Wohlfühlens und des Mitgestaltens.

Ziel des Projekts:

- Gemeinschaftsbereiche ohne Konsumzwang durch eine öffentliche Dachterrasse schaffen: (intensive) Dachbegrünung mit Sitzgelegenheiten, Kräutergarten, Stromerzeugung aus Photovoltaikanlagen.
- „Open spaces“ mit multifunktionaler Nutzung, z.B. Coworking-Spaces, Spiele- und Lesecke, Lern- und Arbeitsbereiche, Kreativecke, Tauschregale.
- Foodcorner: Gemeinsamer Essensbereich ohne Konsumzwang (verschiedene Restaurants, mitgebrachte Speisen und Getränke sind erlaubt), Pop-up-Gastronomie.



Brandenburger Tor am Luisenplatz in Potsdam.

Platz 1

„Gallery of Augmented Reality in Potsdam“ (GARP)

Das Projekt in einem Satz: Die „Galery of Augmented Reality in Potsdam“ sorgt dafür, den innerstädtischen Raum Potsdams digital und transformativ erlebbar zu machen.

Ziel des Projekts:

- Die Kunst und Kulturszene von Potsdam soll durch digitale Kunst erweitert werden. Durch Kooperationen mit Kunstschaffenden, Jugendgruppen und Universitäten gelingt es, neue Wege zu gehen.
- Gebädefassaden werden durch Augmented Reality künstlerisch gestaltet und via Smartphone sichtbar gemacht.
- Kunst ist für alle zugänglich und gibt nicht nur etablierten Kunstschaffenden Raum, sondern auch unbekanntem, jungen Künstlerinnen und Künstlern sowie Hobbykünstlerinnen und Hobbykünstlern.
- Innerstädtische Räume werden belebt, neu erschlossen und publik gemacht, indem sie von Interessierten und Kunstschaffenden genutzt werden.

Platz 1

„Der Bausteinkasten für die Stadt“

Das Projekt in einem Satz: Der innerstädtische Kanal wird zum Lern- und Experimentierraum: Durch modulare Bausteine können sich die Bürgerinnen und Bürger temporäre Aufenthaltsräume erschließen und gestalten.

Ziel des Projekts:

- Nutzung von bisher ungenutztem, historischem Raum.
- Neue Aufenthaltsräume entstehen.
- Das Baukastensystem ermöglicht es den Bürgerinnen und Bürgern, sich selbst Sitzmöglichkeiten zu bauen, aber auch an einer langen Tafel gemeinsam zu feiern.
- Das Projekt bringt unterschiedliche Menschen zusammen, um z.B. ein Feierabendbier miteinander zu trinken, Kinder zu betreuen und vieles mehr.

Platz 2

„PotsDACH“

Das Projekt in einem Satz: Blick geweitet statt von Läden geleitet – „PotsDACH“ schafft neue Perspektiven auf die Stadt und stiftet Identität, indem es zuvor ungenutzte Dächer erlebbar und zugänglich macht.

Ziel des Projekts:

- „PotsDACH“ macht ungenutzte und vergessene Flächen erlebbar.
- Bietet Jugendlichen Raum zur Mitgestaltung.
- Schafft konsumfreie Orte und bereichert die Innenstadt mit innovativen Räumen für Kultur und Auszeit.
- Eine Flächenversiegelung wird vermieden.
- Schon vorhandene Flächen werden genutzt.

„Steck Dir Deine Stadt – grün, digital, modular“

Das Projekt in einem Satz: Digitale Tools ermöglichen es, bestehende Räume durch Begrünung aufzuwerten und durch gemeinsames Gärtnern Begegnungsorte zu schaffen.

Ziel des Projekts:

- Unbelebte Orte erhalten durch Begrünung neue Attraktivität.
- Die Stadtbevölkerung leistet mit „urban gardening“ und „urban farming“ gemeinsam einen positiven Beitrag zum Kleinklima.
- Digitale Tools verbinden die Bürgerinnen und Bürger miteinander und informieren sie nicht nur über den Anbau von Grünpflanzen, sondern auch über Themen wie den Klimawandel, Energie und Ernährung.

„Portalio – Zwischen Raum und Zeit“

Das Projekt in einem Satz: „Portalio“ ist eine mobile, interaktive Litfaßsäule, die die Bürgerinnen und Bürger über die Geschichte und Orte ihrer Innenstadt informiert und sie dazu inspiriert, mit eigenen Ideen die Aufenthaltsqualität in der Stadt zu erhöhen.

Ziel des Projekts:

- Unbelebte Orte in den Fokus rücken und die Bürgerinnen und Bürger ermutigen, diese attraktiver zu gestalten.
- Neue Aufenthaltsräume gestalten.
- Bei den Bürgerinnen und Bürgern Verständnis für die Komplexität der Stadt zu schaffen.

„Paradiesstadt Potsdam“

Das Projekt in einem Satz: Eine Bibliothek, die ihr Angebot um Materialien und Dienstleistungen erweitert und über eine Online-Plattform lokale Anbieterinnen und Anbieter von Workshops, Räumen und Ideen miteinander vernetzt.

Ziel des Projekts:

- Vorhandene Ressourcen und Kompetenzen werden übersichtlich dargestellt, genutzt und miteinander vernetzt.
- Schafft konsumfreie Angebote für Gruppen, die wenig finanziellen Spielraum haben (z.B. Jugendliche und junge Erwachsene).
- Räume sollen für neue Nutzungen erschlossen werden.
- Förderung von ehrenamtlichem Engagement.

Impressum

Herausgeber:

Stiftung „Lebendige Stadt“
Saseler Damm 39
22395 Hamburg

Redaktion:

Andrea Peus

Sitz der Redaktion:

Saseler Damm 39
22395 Hamburg
Tel: 040/60876162
Internet: www.lebendige-stadt.de
E-Mail: info@lebendige-stadt.de

Art Direction und Layout:

Heike Roth

Fotos: Cityhacks.de, Urbanizers, Urbanista, Yvonne Schmedemann, Robert Schnabel, Fionn Große, Anna-Lena Ehlers, Christian Rudni, (picture alliance: Wolfgang Kumm, Felix Zahn, Jochen Tack, Soeren Stach, K-H Spremberg, Hans Blosssey, Jochen Tack)