

MACHBARKEITSSTUDIE DIGITALES OWL•KULTUR-PORTAL

Dr. Nicola Karthaus Antje Nöhren (Kulturbüro der OstWestfalenLippe GmbH) Dr. Simon Oberthür (Software Innovation Campus Paderborn, Universität Paderborn)







[1]

ZUSAMMENFASSUNG MACHBARKEITSSTUDIE DIGITALES OWL•KULTUR-PORTAL

Ausgehend von zwei RKP¹-Projektanträgen des Jahres 2016 zur Entwicklung einer digitalen Kulturplattform für OstWestfalenLippe, die Angebote bündelt und im Netz besser auffindbar macht, wurde auf Empfehlung des Fachbeirats Kultur der OstWestfalenLippe GmbH² hin geprüft, ob eine Zusammenlegung der beiden Projekte sinnvoll ist, um so eine OWL-weite Lösung anzustreben. Konkreter Hintergrund dieser Überlegung ist die Tatsache, dass es in OWL bisher keine digitale Verbund-Plattform für den Kulturbereich gibt, sondern lediglich eine Vielzahl unterschiedlicher kommunaler oder kreisweiter Plattformen. Das hat zur Folge, dass Kulturangebote benachbarter Kreise oder Kommunen oftmals nicht bekannt oder aber nur bei gezielter Suche (unter Voraussetzung der

Kenntnis davon) zu finden sind.

Das *OWL Kulturbüro der OstWestfalen- Lippe GmbH* hat die Moderation des Prozesses übernommen, eine OWL-weite digitale Lösung zu prüfen. In enger Abstimmung mit einem *interdisziplinären Arbeitskreis* aus Vertretern aller Kreise

und Bielefeld als kreisfreier Stadt führte die Universität Paderborn (SICP) im September 2017 eine *Machbarkeits-analyse* für die Entwicklung eines »*OWL•Kultur«-Portals³* (vorläufiger Arbeitstitel) durch. Integraler Bestandteil dieser Analyse war ein *Design Thinking-Workshop*, zu dem Vertreter aus der Kreativwirtschaft, der Wirtschaftsförderung sowie der Kunst und Kultur eingeladen wurden, um sich an dem Projekt inhaltlich und konzeptionell zu beteiligen. Die innovative Methode des Design Thinking ermöglichte es, Anregungen, Vorschläge und Ideen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer aufzunehmen und erste prototypische Ideen zu entwickeln, die in die für 2018 geplante Konzeptionierungsphase einfließen werden.

Die bisherige Sondierung hat gezeigt, dass eine Lösung angestrebt wird, die über die Funktion eines reinen Terminkalenders hinausgeht. Ziel des geplanten »OWL•Kultur«-Portals soll es sein, eine interaktive Plattform zu schaffen, die einen Beitrag zur Digitalisierung des Kulturangebots in ganz OWL leistet, multimediale Elemente implementiert und auch die Nutzer über Social Media einbezieht. Das Portal soll es ermöglichen, Audio-, Videooder auch Augmented Reality (AR)-Elemente einzubinden, um so auf das Kulturerlebnis vor Ort neugierig zu machen oder eine verpasste Veranstaltung (in Teilen) auch nachträglich erleben zu können. Bestehende Angebote im Netz sollen *automatisiert* in das *»OWL•Kultur«-Portal* einfließen können, bisher noch nicht erfasste Kulturangebote können individuell ergänzt werden. Automatisierte Schnittstellen ermöglichen es, dass Elemente aus dem Kulturportal auch auf der eigenen Webseite ausgespielt werden können. Durch ein einheitliches Framing und intuitiv bedienbare **Elemente** werden Kulturangebote auf qualitativ hochwertige Weise und umfassender als bisher in ganz OWL sichtbar gemacht und so auch einem (jüngeren) Publikum zugänglich, das bisher kaum oder gar nicht erreicht wird. Die Funktionsweise des Portals erlaubt es, nach individuellen Interessen zu filtern und macht das Kulturmarketing auf diese Weise für den Endnutzer noch attraktiver.

Die *Machbarkeitsstudie* mit ihrer Auswertung der Ergebnisse des *Design Thinking-Workshops* zeigt, welche *Anforderungen* die befragten Nutzer an eine digitale Kultur-Plattform stellen und welcher *Aufwand* für die unterschiedlichen Entwicklungsphasen zu erwarten ist. Der *Stufenplan* enthält Schätzwerte, mit welchen *Kosten für*

die einzelnen Entwicklungsschritte zu rechnen ist. Während die Entwicklung einer Basisvariante auch kurzfristig realisierbar ist, können aufwändigere Funktionen mittel- bis längerfristig daran anknüpfen und darauf aufgesetzt werden. Das für 2018 beantragte und bereits zur Förderung empfohlene Projekt zur Konzeptentwicklung schließt

auch die Erarbeitung eines detaillierten Kosten- und Finanzierungsplans mit ein. Eine gemeinsame Plattform für OstWestfalenLippe ist insgesamt kostengünstiger und wesentlich effizienter, als mehrere Einzelaufträge zu vergeben. Darüber hinaus ist auch die Reichweite deutlich größer. Bereits bestehende Portale und Internetauftritte können ihre Reichweite durch eine Verlinkung mit dem »OWL•Kultur«-Portal weiter erhöhen.

Für die *Projektumsetzung* wird ein *Zeitraum von fünf Jahren* anvisiert. Die Weiterentwicklung, Aktualisierung und Anpassung der Plattform an aktuelle digitale Veränderungen ist eine *kontinuierliche und langfristige Aufgabe*, die über den ersten Entwicklungszeitraum hinaus reicht. Sie ist notwendig, um *neue Technologien*, aber auch *sich wandelnde kulturelle Prozesse und Nutzeranforderungen* einzubeziehen und einen *zeitgemäßen Standard* zu halten. Eine prozessbegleitende Optimierung durch einen Steuerkreis, in dem Kulturvertreter aus allen Kreisen und der kreisfreien Stadt Bielefeld mitwirken, ist Teil der noch zu entwickelnden Organisationsstruktur.

Das »OWL•Kultur«-Portal ist die erste OWL-weite gemeinsame Plattform für Kultur in OstWestfalenLippe. Sie kann einen Beitrag dazu leisten, dass das Kulturpublikum die Kulturregion OWL stärker als Ganzes wahrnimmt. Hieraus ergeben sich für die Einrichtungen aller Sparten, für die Freie Szene, für Kulturvereine und Akteure der Breitenkultur Synergieeffekte für ihre Arbeit und damit auch neue Möglichkeiten, mit ihrem Angebot online besser sichtbar zu werden und so neue Zielgruppen zu erreichen. Das Projekt hat innerhalb Westfalens und auch NRW-weit bislang Innovationscharakter und fügt sich sinnvoll in die Digitalisierungsstrategie des Landes NRW ein.

DAS »OWL•KULTUR«-

PORTAL IST DIE ERSTE

OWL-WEITE GEMEIN-

SAME PLATTFORM

FÜR KULTUR IN OST-

WESTFALENLIPPE.

¹ Regionale Kulturpolitik (RKP) ist ein Förderprogramm des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen.

² Der Fachbeirat Kultur spricht für die Region OstWestfalenLippe Förderempfehlungen an das Land NRW aus.

³ Es gilt, einen Titel für das Portal zu finden, der unter marketingstrategischen Gesichtspunkten gut geeignet ist und durch den sich auch jüngere Zielgruppen angesprochen fühlen.



Das »OWL•Kultur«-Portal ist eine zentrale, integrative und interaktive digitale Plattform für ganz OstWestfalenLippe (OWL). Sie soll das kulturelle Angebot und Potential der Region bündeln und künftig wesentlich besser sicht- und nutzbar machen. Sie soll zentral dazu beitragen, OWL als Kulturmarke zu etablieren. Denn obwohl OWL eine lebendige Kunst- und Kulturszene und zahlreiche Sehenswürdigkeiten zu bieten hat, sind diese doch "noch wenig profiliert", so das Ergebnis einer Umfrage unter Entscheidern in Deutschland vom Oktober 20174. Die Plattform

unterstützt systematisch, sukzessiv und kontinuierlich die *Digitalisierung* von kulturellen und künstlerischen Angeboten aus der Region und verknüpft diese intelligent miteinander. Ein individualisiertes Nutzerprofil und/oder Filtermöglichkeiten helfen dabei dem Nutzer, aus der Informati-

onsflut mit einer Vielzahl von Angeboten die für ihn interessanten schnell, aktuell und effizient zu finden und sie systematisch und übersichtlich darzustellen. Ziel ist es, die Plattform zu einem modernen, intelligenten, zielgruppenspezifischen und nutzerorientierten Assistenzsystem mit ansprechendem, attraktivem Design auszubauen, das intuitiv und effizient bedient werden kann und interaktiv ist. Eine Kooperation aus Wissenschaft, Wirtschaft und Kultur ist dabei zentral, damit die Plattform technisch und inhaltlich stets innovativ bleiben kann

ZIELE

DAS »OWL•KULTUR«-

PORTAL IST EINE ZENT-

RALE, INTEGRATIVE UND

INTERAKTIVE DIGITALE

PLATTFORM FÜR GANZ

OSTWESTFALENLIPPE.

Ziel des **OWL**Kultur**Portals** ist es, vorhandene Internetauftritte, Angebote und im Netz sichtbare Initiativen auf einer Plattform sicht- und auffindbar zu machen und möglichst viele **Schnittstellen** zu bereits **bestehenden** Systemen** und **anderen** Diensten** (Hotels, Gastronomie, ÖPNV, Mitfahrzentrale, Parkplätze...) einzurichten. Noch nicht digital vorliegende Kulturangebote können manuell ergänzt werden. So kann die Plattform **Startpunkt für ganz unterschiedliche **Nutzerbedürfnisse** sein: z. B. passende Kulturangebote mittels individualisierter **Filtermöglichkeiten** zu finden, *Kulturakteure** besser miteinander zu vernetzen, die **Sichtbarkeit des **Ehrenamts und der Vereine** zu stärken, regionale **Grenzen zu überwinden** oder - insbesondere im ländlichen **Raum - **Mobilität zu gewährleisten**, um so auch hier Kulturteilhabe für alle zu ermöglichen. Ferner können

regionale Künstlerinnen und Künstler über die Plattform ihre digitale Kunst im lokalen (und zugleich internationalen) Raum verankern und sie so einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen. Die Plattform soll kein Konkurrenzprodukt zu bereits vorhandenen Internetauftritten, Angeboten und

Initiativen in OWL sein, sondern sie unterstützen und ihre Reichweite erhöhen. Durch die Plattform entstehen vielfältige *Synergieeffekte*, die auch den *Wirtschaftsstandort OWL* weiter *stärken* und befördern. So bildet die Plattform ein *gemeinsames Dach* für die verschiedenen kulturellen Projekte, Angebote und Ideen in OWL und es entsteht ein *kooperatives, integratives, digitales Netzwerk für ganz OWL*. So wachsen *Stadt und Land* in OWL weiter zusammen und das *kulturelle Profil und die Identität der Region* werden weiter geschärft.

Starke Marke OstWestfalenLippe. Ergebnisse einer Umfrage unter Entscheidern in Deutschland, hrsg. von der OstWestfalenLippe GmbH www.its-owl.de/newsroom/news/detailseite/news/starke-marke-ostwestfalenlippe/

Das »OWL•Kultur«-Portal

DATENIMPORT, -EXPORT: AUTOMATISIERUNG UND OPEN DATA

Für die Träger und Akteure, d. h. für die Kreise, Städte und Gemeinden sowie Kultur-, aber auch Tourismus- und Bildungseinrichtungen in OWL, bietet die Plattform zum einen die Möglichkeit, noch nicht digitalisierte Angebote moderiert einzustellen, zum anderen werden aber auch bereits digitalisiert vorliegende Angebote automatisch importiert. So werden Zeit und Ressourcen gespart und die Aktualität des Portals bleibt konstant und nachhaltig gewährleistet. Für Anbieter ohne eigenes digitales Verwaltungssystem ergeben sich sogar Synergieeffekte: Sie können das System der Plattform nutzen und müssen ihre Angebote dabei nur einmal digital erfassen. Die Angebote sind anschließend nicht nur im »OWL•Kultur«-Portal sichtbar, sondern können von dort auch automatisiert auf der eigenen Webseite dargestellt werden. Eine Moderation und Benutzerverwaltung erlaubt es, die *unkomplizierte Einstellung und Pflege* auf mehrere Beteiligte bzw. Institutionen zu verteilen.

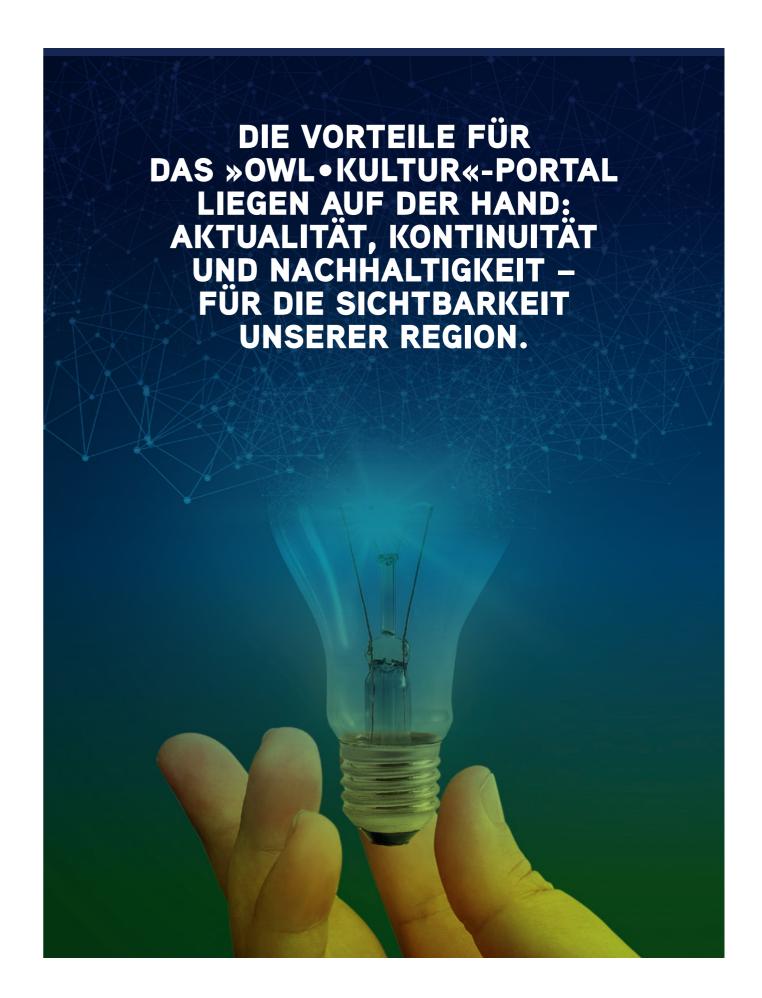
Doch ganz unabhängig davon, ob digitalisierte Angebote automatisch in das »OWL•Kultur«-Portal importiert werden oder ob noch nicht digitalisierte Angebote manuell via Webseite eingestellt werden: Diese Anaebote und Inhalte sind für jedermann frei verfügbar und nutzbar. Solche Daten, die im Interesse der Allgemeinheit unter definierten Nutzungsbedingungen (Lizenzen) und in offenen Formaten von jedermann anlasslos und ohne jegliche Einschränkung eingesehen, genutzt, verwendet und verbreitet werden dürfen, werden als *Open Data* bezeichnet: Ein aktueller Trend, wie nicht nur Wikipedia, Wikidata oder OpenStreet-Map zeigen, sondern beispielsweise auch die Landesregierung NRW oder die Senatsverwaltung für Kultur in Berlin, die unter dem Stichwort Open Government ebenfalls Open Data anbieten und dadurch Transparenz, Kooperation und Partizipation befördern wollen.

Das »OWL•Kultur«-Portal will ganz ausdrücklich kein Konkurrenzprodukt zu den vielen bereits vorhandenen exzellenten Angeboten und Initiativen in OWL sein: so etwa dem "TEUTO_Navigator", dem "Tourenplaner Münsterland", der "Museumsinitiative in OWL e. V." und "Bielefeld.JETZT, um nur einige wenige zu nennen, sowie den diversen Apps oder Buchungsportalen in verschiedenen Städten. Stattdessen soll das »OWL•Kultur«-Portal ein gemeinsames **Dach** für all diese Proiekte. Angebote und Ideen bilden, die dann *moderiert und koordiniert in das Portal eingebunden* werden. So kann gemeinsam ein kooperatives, integratives Netzwerk für ganz OWL aufgebaut werden bzw. bereits bestehende Netzwerke können genutzt und erweitert und neue Stakeholder können gewonnen werden. Solch ein kooperatives Portal für OWL benötigt kontinuierliche Pflege und Betreuung auf inhaltlicher, organisatorischer und

technischer Ebene. Denn nur so kann es auf Dauer aktuell und innovativ bleiben und nur so bleiben Kontinuität und Nachhaltigkeit langfristig gewährleistet.

Ziel ist es, das »OWL•Kultur«-Portal zu einem modernen, intelligenten, zielgruppenspezifischen und nutzerorientierten Assistenzsystem mit ansprechendem, attraktivem Design auszubauen, das intuitiv und effizient bedient werden kann und interaktiv ist. Die Vorteile für das »OWL•Kultur«-Portal liegen auf der Hand: Aktualität, Kontinuität und Nachhaltigkeit – für die Sichtbarkeit unserer Region.

Zunächst einmal können hierfür Inhalte automatisiert übernommen werden. So entfällt das zeit- und arbeitsintensive Einpflegen durch unterschiedliche Tourismus-, Kultur- und Bildungseinrichtungen an unterschiedlichen Orten in OWL und die Anbieter sparen dadurch Zeit und Ressourcen. Dafür bietet sich zunächst der Zugriff auf schon digital vorhandene Informationen an: z. B. auf bereits bestehende Veranstaltungskalender im Internet, andere themenbezogene Apps und Portale oder etwa die gebündelten Informationen und Inhalte der "Museumsinitiative in OWL e. V.". Wie geschieht dies im Einzelnen? Die Daten werden zwar automatisiert erfasst und ausgelesen, aber trotzdem wird auch eine initial unterstützende Koordination auf inhaltlicher, organisatorischer und technischer Ebene benötigt. Darüber hinaus sollen kulturelle und touristische Institutionen und Einrichtungen in OWL aber auch direkt via Webseite Inhalte in ein Content-Management-System (CMS) einstellen können. Dieser Prozess soll dann durch eine Moderation nachhaltig begleitet und betreut werden. Das ermöglicht und gewährleistet eine fortwährende Inhaltspflege und hält so das »OWL•Kultur«-Portal stets aktuell.





"ES KANN DIE HÜRDE ZWI-SCHEN STÄDTEN UND LÄNDLICHEN REGIONEN ÜBER-WINDEN UND DAS GEGENSEITIGE BEWUSSTSEIN FÜREINANDER STÄRKEN." Konzept und Idee des **OWL**Kultur**Portals** wurden am 15.09.2017 in der Stadthalle Gütersloh Entscheidungsträgern und Kulturschaffenden aus Kreisen und Städten in OWL vorgestellt. Zum ausgebuchten Infotag hatten sich 85 Personen angemeldet, die angeregt diskutierten und gemeinsam Lösungen entwickelten. Um das geplante neue Portal für die Kulturregion OWL möglichst breit aufstellen zu können und es zielgruppengerecht zu gestalten, war es wichtig, die Entscheider aus Kultur, Tourismus und Wirtschaft, aber auch junge Menschen aus OWL frühzeitig an der Entwicklung teilhaben zu lassen. Deshalb sammelten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer in einem Design Thinking-Prozess erste Ideen und bauten anschließend Prototypen.

Das Ziel des Workshops war es, Antworten auf die beiden zentralen, übergeordneten Fragen zu finden:

- Wie können wir OWL als Kulturmarke etablieren?
- Welche Eigenschaften und Funktionen muss das »OWL•Kultur«-Portal haben?

Am Ende des kreativen Tages stand die Präsentation erster Prototypen, die zuvor in Teams gemeinsam entwickelt und gebaut worden waren. Der *Design Thinking Workshop* konnte so die *Kulturlandschaft in OWL auf ihrem Weg zur Digitalisierung unterstützen*.

"Das »OWL•Kultur«-Portal hat das Potential, in Richtung **REGIONALE 2022** weiterentwickelt zu werden", betonte Andreas Kimpel, Kulturdezernent der Stadt Gütersloh. "Es kann die Hürde zwischen Städten und ländlichen Regionen überwinden und das gegenseitige Bewusstsein füreinander stärken."

Die Ergebnisse des Workshops wurden detailliert ausgewertet und am 27.11.2017 vor Entscheidern aus Städten und Kreisen OWLs vorgestellt. Die umfangreiche Präsentation wurde im Anschluss zur Verfügung gestellt bzw. liegt beim OWL Kulturbüro in Bielefeld zur Einsicht vor. *Im Anschluss* folgt eine kurze Zusammenfassung der Ergebnisse.

1. ERKENNTNISSE AUS DER AKTIVIERUNGSPHASE

Die ersten Schritte im Design Thinking-Prozess dienten dazu, Personengruppen im Kontext des Portals zu identifizieren und anschließend Antworten auf die Frage nach den Lücken, den Mehrwerten und den Rahmenbedingungen eines »OWL•Kultur«-Portals zu finden. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer kamen zu folgenden Ergebnissen:

Welche Lücken kann und soll das Portal dabei füllen?

- Ausbaufähige Kooperation auf OWL-Ebene
- Insellösungen & fehlende Vernetzung
- Informationsflut & fehlender Überblick für Kulturnutzer (was, wann, wo?)
- Sichtbarkeit von Kulturangeboten im ländlichen Raum
- Sichtbarkeit der kleineren Städte, Gemeinden, Initiativen und Vereine

Welche Mehrwerte soll das Portal bieten?

- OWL-weite, kreisübergreifende Kooperation
- Gemeinsames Marketing
- Bessere Vernetzung & Kommunikation unter den Kulturschaffenden & -vermittlern, Vereinen, Initiativen...
- Erreichbarkeit von Kulturnutzern verschiedener Alters- und Interessensgruppen
- Dynamische, zielgruppenspezifische Freizeitplanung
- Gewünschte Eigenschaften
- "Eine Plattform, auf der man alles findet und einträgt"
- "Konsequente Nutzerorientierung"
- Aktuell, effizient, vollständig, einfach zu bedienen, komfortabel, intuitiv, niederschwellig, bündelnd, personalisiert, filternd, automatisiert, vernetzt (Systeme, Nutzer)
- Attraktivierung & Sichtbarmachung von Kunst & Kultur

Auswertung Design Thinking Workshop

Welche Rahmenbedingungen müssen beachtet werden?

- Gemeinsames Marketing
- Ressourceneffizienz statt Mehrbelastung
- "Alle ziehen an einem Strang!"
- Ängste abbauen vor
 - · Großen Dimensionen
 - · Komplizierter Technik
 - · Vorhandene Plattformen, Portale, Apps etc. aufgeben zu müssen

Die eingangs genannten *Ziele des Portals* wurden *in dieser Phase geschärft* und ihre *Relevanz durch die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Workshops bestätigt*. Gleichzeitig zeigen sie die wichtigen Anforderungen an das "OWL Kultur"-Portal auf.

2. ERKENNTNISSE AUS DER IDEENGENERIERUNG

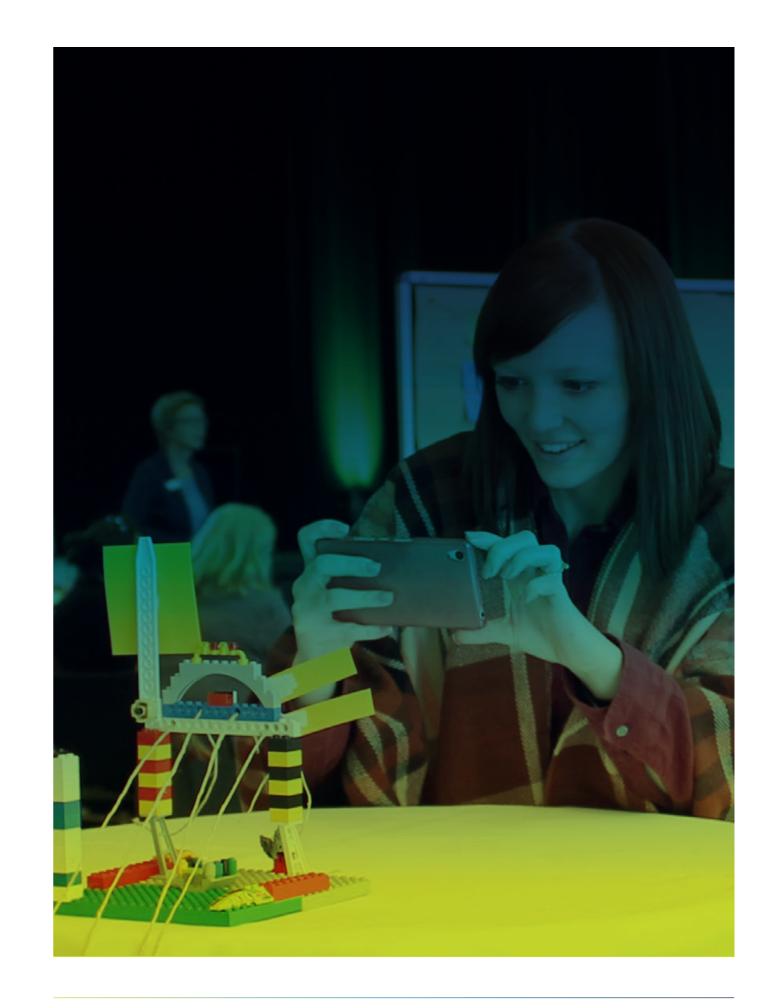
In der Kreativphase des Workshops haben die Teilnehmer und Teilnehmerinnen **97 unterschied- liche Ideen entwickelt**, die im Sinne einer Machbarkeitsstudie verschiedene Lösungselemente für das Portal darstellen. Die Ideen können in die folgenden **Kategorien** eingeteilt werden:

- 1. Individuelles Nutzerprofil & Filtermöglichkeiten Jeder Nutzer ist individuell & anders
- 2. Mobilität Wie komme ich zur Veranstaltung und zurück?
- 3. Vernetzung & Kontakte
- 4. Einbeziehung von Nutzern & Feedback
- 5. Virtual Reality
- 6. Kunst im Netz Verknüpfung von realer & virtueller Welt
- 7. Marketing
- 8. Technische Ideen
- 9. Organisatorische Strukturen

Innerhalb jeder Kategorie werden verschiedene *Unterlösungen* mit ihrem jeweiligen Nutzen dargestellt, und zwar so wie sie von den Teilnehmern des Workshops angegeben wurden:

Individuelles Nutzerprofil & Filtermöglichkeiten – Jeder Nutzer ist individuell & anders

- Individuelles Nutzerprofil
 - · Nutzerspezifischer Zugang
 - · Zielgruppenspezifische Ansprache
- Filtermöglichkeiten
 - Interessenspezifisch
 - Zeitspezifisch
 - · Räumlich & regional, interaktive Karte mit Veranstaltungen: "Kultur findet nicht nur vor der Haustür statt!"
 - · Informationsflut bewältigen
 - > Informationen aktuell, schnell und automatisiert ohne Suchen: Push-Benachrichtigungen, Highlight des Tages ("WOW"), wöchentlicher Veranstaltungstipp, "Fahrt ins Blaue", "Rundum-sorglos-Paket"



Mobilität - Wie komme ich zur Veranstaltung und zurück?

- Plattform für Fahrgemeinschaften
 - · Mitfahrgelegenheiten in der Nähe (wie bei Uber)
 - · Fahrgemeinschaften bilden
- Kultur-Shuttle / Kultur-Taxi
 - · Kulturevent & ÖPNV verknüpfen
 - Kombitickets
 - Fahrpläne
 - Erinnerungen
- Verhindert Isolation & ermöglicht Kulturteilhabe, insbes. auf dem Land und für mobilitätseingeschränkte Nutzer

Vernetzung & Kontakte

- Personen & Personengruppen besser vernetzen
 - · Kulturschaffende, -vermittler und -nutzer
 - · Künstlervermittlung / Kulturbörse / Kontaktbörse
 - · Touristen- & Neubürgerportal
 - · Forum & Chat für Interessensgruppen (Netzwerk)
 - · Abbau von sozialen und kulturellen Schranken & Barrieren
 - · "Kultur macht mehr Spaß in der Gruppe!"

• Bündelung

- · Vernetzung verschiedener Plattformen
- · "Alles auf einen Blick-und-Klick" (Dienstleistungen)
- · Tickets, ÖPNV, Übernachtung, Gastronomie ...
- · Vereine & Ehrenamt
- Veranstaltungen
- · OWL-Kulturabo, Kulturkanal-OWL, Netz-Kultur-Online-Abo

Einbeziehung von Nutzern & Feedback

- Feedback
 - · Bewertung von Kulturangeboten von Nutzern für Nutzer
 - > Kooperatives System: Vergabe von Sternen
 - > Daumen-hoch & -runter, Button +/-
- Mitgestaltung des Portals
 - · Bürger als Kulturreporter, Kulturscouts & Kulturpaten
 - > Berichte auf dem Portal & neuen Social Media-Kanälen
 - · Vernetzung mit Schulen und Bildungseinrichtungen
 - · Qualitätssicherung durch Schulung & Moderation
- "Programm von Bürgern für Bürger"
 - · Identifikation mit dem Portal und der Region

Virtual Reality

- "Kultur vom Sofa erleben, als wäre man mitten drin!"
 - · Verpasste Veranstaltungen (wieder) erleben
 - · "Virtuelle Erkundung der Region"
 - · "Gemeindehaus im Internet" mit virtuellen Treffen
 - · Kulturelle Teilhabe für alle ermöglichen
- Eine Idee für die Zukunft?
 - · Technischer Fortschritt
 - Marktdurchdringung
 - · Portal als Infrastruktur



Kunst im Netz - Verknüpfung von realer & virtueller Welt

- Kunst & Kultur aus dem Internet im lokalen Raum
 - · Kunst als Hologramm
 - > Bilder, Skulpturen etc. virtuell im öffentlichen Raum platzieren
 - Flashmohe
 - > öffentliche Orte (Straßen, Plätze, Parks...) werden zur Bühne
- Lokale Künstler gestalten Portal mit
 - · Smartphone als Leinwand
 - · Eigene Platzierung von Hologrammen im Raum
 - · Fotowettbewerbe etc. auf dem Portal
 - · Aufzeichnung & Streaming von lokalen Veranstaltungen

Marketing

- OWL als Kulturmarke etablieren
 - · Identität und Identifikation: "Wir in OWL!"
 - · Gemeinsames OWL-Logo
 - · OWL-Botschafter: "Ich lebe gern in OWL, weil ..."
- · Gemeinsames Marketing in OWL
 - · Erleichtert das Suchen und Finden von Angeboten
 - · Kanalisierung zu den individuellen Webseiten, Plattformen, Identitäten etc.

Technische Ideen

- Plattform unterstützt Kulturvermittler
 - · Automatisches Auslesen & Einbinden
 - · "Crowd-Sourcing" durch Künstler- & Nutzerbeteiligung
- Nutzung moderner Datenanalyse (maschinelles Lernen & künstliche Intelligenz)
 - $\cdot\;$ Visuelle, akustische, gedankliche Eingabemaske
 - · "Voice-Wishes" Spracherkennung

Organisatorische Strukturen

- Inhalt
 - · Redaktion aller Beiträge
 - Qualitätskontrolle
- Ressourcen
 - · Mitarbeiterteam
 - Finanzierung

3. ERKENNTNISSE AUS DER PROTOTYPINGPHASE

Aus der Vielzahl der einzelnen Ideen wurden dann in einem weiteren Schritt acht Prototypen entwickelt, die z. T. auch mehrere Ideen zusammenfassten. Eine umfassende Dokumentation der einzelnen Prototypen ist in der erwähnten Präsentation nachzulesen. Während des Workshops haben die einzelnen Teams selbst eine ausführlichere Dokumentation auf Postern vorgenommen.



EINSCHÄTZUNG SIND ALLE WÄH-**REND DES WORK-SHOPS VORGE-**STELLTEN IDEEN REALISIERBAR.

NACH AKTUELLER Nach aktueller Einschätzung sind alle während des Workshops vorgestellten Ideen realisierbar. Unterschiede ergeben sich lediglich im Ressourcenbedarf für die Entwicklung und für den Betrieb. Dabei ist der jeweilige Aufwand nicht nur auf technologischer, sondern auch auf inhaltlicher und organisatorischer Ebene zu differenzieren.

1. REALISIERUNGSAUFWAND

Die Erkenntnisse aus der Ideengenerierung während des Workshops sind eingangs in verschiedene Kategorien gegliedert worden. Ihre Lösungselemente wurden nach dem Aufwand bewertet, der für ihre Umsetzung notwendig ist. Es wird empfohlen, für die Umsetzung zunächst Lösungselemente mit geringem Aufwand auszuwählen, um so möglichst rasch erste sichtbare Ergebnisse zu erzielen. Aufwändigere Funktionen sollen mittel- bis längerfristig entwickelt werden.

Geringer Aufwand

- Filtermöglichkeiten (Thema, Zeit, Ort, Personen...)
- Benachrichtigungen (Thema, Zeit, Ort, Personen...)
- Open Data-Plattform (automatisierter Export, maschinenlesbarer Import)
- Mobilität (Mitfahrzentrale)

Mittlerer Aufwand

- Intelligente Nutzerprofile & Vorschläge (Siri, Alexa & Co.)
- Nutzerbeteiligung & Feedback
- Einbindung von digitalisierten Angeboten (ÖPNV, Hotels, Kinos, Taxen...)
- Import (nicht direkt maschinenlesbarer Inhalte) & automatische Kategorisierung
- Mobilität (Taxen: Uber, MyTaxi...)

Großer Aufwand

- Multimediale Darstellung, Aufzeichnung
- Einbindung noch nicht digitalisierter Angebote (Gastronomie...)
- Mobilität (OWL-Kultur-Shuttle)

Sich wandelnde kulturelle Prozesse und Nutzeranforderungen sowie neue Technologien werden im Laufe der Zeit auch zu weitere Ideen und Lösungselementen führen, deren Aufwand erneut bewertet werden muss.



2. AUFGABENBEREICHE

Nur im Zusammenspiel von Organisationen mit unterschiedlichen Kompetenzen und Blickwinkeln kann die *kulturelle Digitalisierung gemeinsam meistern*. Kulturelle Prozesse und neue technische Möglichkeiten beeinflussen sich gegenseitig. Mit dem Wissen aus unterschiedlichen Domänen können neue sinnvolle und effiziente *interdisziplinäre Lösungen mit konkretem Mehrwert* generiert und später umgesetzt werden. Deshalb müssen die nachfolgenden Aufgabenbereiche auch gemeinsam gemeistert werden.

Inhalt, Organisation & Struktur

- Durchführung des agilen & partizipativen Arbeitskreislaufs
- Netzwerkarbeit
- Schulung von Kulturschaffenden & -vermittlern zur Nutzung des Portals
- Moderation von Inhalten
- Inhaltlicher & organisatorischer Nutzersupport
- (Kulturschaffende, -vermittler & -nutzer)

Technik

- Technischer Betrieb der Plattform
- Umsetzung neuer Funktionen
- Technischer Support

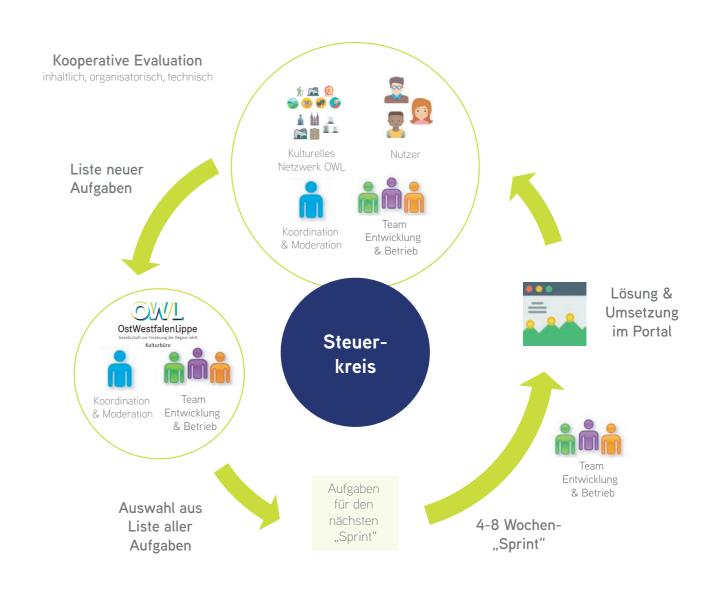
Fortlaufende Innovation & Aktualität

• Weiterentwicklung und Anpassung des Konzeptes: Den neuen technologischen, inhaltlichen & strukturellen Herausforderungen gerecht werden!

3. ORGANISATORISCHE STRUKTUR UND UMSETZUNGSKONZEPT

Die Umsetzung soll in einem sukzessiven Prozess kontinuierlicher Weiterentwicklung, Verbesserung und Verfeinerung der Plattform erfolgen. Dabei sollen komplexe Aufgaben strukturiert und zunächst in kleinere und weniger komplexe Bestandteile gegliedert werden. Diese Aufgaben werden von einem Steuerkreis aus Vertretern aller beteiligten Gebietskörperschaften priorisiert und dienen als Grundlage für die Ableitung konkreter Ziele für den nächsten Bearbeitungszyklus. Im Rahmen dieses Prozesses kann dynamisch und agil auf sich ändernde Rahmenbedingungen, unvorhergesehene Zusatzaufwände und andere Hürden reagiert werden. Nach der Bereitstellung einer Basisvariante des Portals verzögert sich hierdurch evtl. bei der Umsetzung zusätzlicher Funktionalitäten der Zeitpunkt ihrer Bereitstellung, allerdings ohne höhere laufende Kosten zu generieren.

DAS NACHFOLGENDE SCHAUBILD VERDEUTLICHT DEN GESAMTEN PROZESS:





UNTER DEM
MOTTO "WIR
GESTALTEN DAS
NEUE URBANLAND" KANN
DIE PLATTFORM
EINEN WESENTLICHEN BEITRAG
ZUR STRUKTURENTWICKLUNG
DER REGION
LEISTEN

Auf Basis dieser Erkenntnisse erscheint folgender Stufenplan sinnvoll:

MOTTO "WIR
GESTALTEN DAS
NEUE URBANLAND" KANN
DIE PLATTFORM

Das »OWL•Kultur«-Portal ist langfristig und nachhaltig angelegt. Ziel ist die Qualifizierung
für die REGIONALE 2022 in OWL. Unter dem Motto "Wir gestalten das neue UrbanLand" kann
die Plattform einen wesentlichen Beitrag zur Strukturentwicklung der Region leisten: Digitalisierung von Kultur, Vernetzung von Stadt und Land, kreisübergreifende Kooperation, optimale
Verbindung von Wohnen, Arbeiten und Leben.

Die Plattform soll 2018 mit einer intensiven Konzeptionsphase, weiterer Netzwerkarbeit, der Gewinnung neuer Stakeholder, der Identifikation und Gewinnung potentieller externer Partner und Dienstleister für die technische Umsetzung und den Betrieb sowie der Akquise von Fördermitteln und Sponsoren mittels eines Sponsoring-Konzepts starten. Darin eingeschlossen sind auch erste Überlegungen und Untersuchungen, inwieweit auf vorhandene Lösungen (z. B. Teuto-Navigator) zurückgegriffen bzw. auf diese aufgebaut werden kann.

Mittelfristig (2019–2021) erfolgt die *agile und partizipative Entwicklung* des »OWL•Kultur«-Portals und die Veröffentlichung einer ersten Version.

Langfristig (2022+) stehen die kontinuierliche Pflege von Inhalten und Netzwerk, die technische Weiterentwicklung und Innovation und der Aufbau einer selbsttragenden, nachhaltigen Finanzierung mit Mittelpunkt.

Im Folgenden werden die einzelnen Arbeitsschritte und Ziele des Stufenplans noch weiter ausdifferenziert:

ZIELE 2018 - KURZFRISTIG

Fit machen für die REGIONALE 2022 & Co.

- Strategische Weiterentwicklung, Verfeinerung und Differenzierung von Idee und Konzept des »OWL•Kultur«-Portals
 - · Kooperative Priorisierung von Akteuren und konkreten Inhalten & Ausloten von Chancen, Perspektiven und (technischen) Möglichkeiten des Portals
- Aufbau der Organisationsstruktur und Umsetzungskonzept (vergl. 4.3)
 - · Netzwerkarbeit und Gewinnung weiterer Stakeholder aus OWL
 - · Identifikation und Gewinnung potentieller *externer Partner und Dienstleister* für die *technische Umsetzung und den Betrieb* des Portals
- Akquise weiterer Fördermittel, Gewinnung von *Sponsoren* & Entwicklung eines *Sponsoring-Konzepts*
- Prototypische Umsetzung (Demonstrator) in Lehrveranstaltungen mit Studierenden des Studiengangs Informatik am SICP (Software Innovation Campus Paderborn) der Universität Paderborn
- Workshops und Veranstaltungen zum »OWL•Kultur«-Portal für Kulturschaffende,
 -vermittler und -nutzer, für Entscheider aus Kultur, Tourismus und Wirtschaft in OWL

Der Stufenplan

ZIELE 2019-2021 - MITTELFRISTIG

Zielgerade REGIONALE 2022

- Qualifizierung des »OWL•Kultur«-Portals für die Regionale 2022
 - · Motto "Wir gestalten das neue UrbanLand": Ein neues Modell von Stadt-Land-Beziehungen entwickeln und Menschen aller Altersklassen eine optimale Verbindung von Wohnen, Arbeiten und Leben nach ihren individuellen Wünschen bieten.
- Agile & partizipative Entwicklung des »OWL•Kultur«-Portals
- Kooperations- und Integrationsgespräche mit den Trägern und Akteuren bereits vorhandener Apps und Portale in OWL: Abklärung automatisierter Integration bereits vorhandener digitaler Angebote in das »OWL•Kultur«-Portal
- Erste öffentliche Version des »OWL•Kultur«-Portals
- Aufbau eines *Teams*

Geschätzte Projektkosten für die Basisversion des »OWL•Kultur«-Portals:

Die nachfolgenden Beträge sind lediglich erste Schätzwerte. Eine der ersten Aufgaben des in 2018 beantragten Projekts, das vom Fachbeirat Kultur der OstWestfalenLippe GmbH zur Förderung durch die Regionale Kulturpolitik des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft NRW empfohlen wurde, wird die Erarbeitung eines differenzierten Kosten- und Finanzierungsplans unter Berücksichtigung aller bis dahin feststehenden Posten sein.

Mit dem Ziel, das *Projekt als Leitprojekt der REGIONALE 2022* einzureichen, werden >50% an öffentlichen Fördermitteln (z. B. Land und Bund) für die Finanzierung des Projekts angestrebt und darüber hinaus Sponsoringmittel akquiriert. Die Partner in den Kommunen und Kreisen in OWL beteiligen sich zu gleichen Teilen an der Kofinanzierung.

Durch die *Synergieeffekte* des »OWL•Kultur«-Portals ist für die Partner mit einer deutlichen und nachhaltigen *Kostenreduktion* im Bereich des digitalen Kulturangebots und -marketings zu rechnen.

2019	
Personalkosten (Inhalt, Organisation, Struktur)	240.000,- €
Externe Aufträge (initiale Gestaltung/Grafik, Programmierung, Content, Lektorat)	50.000,- €
Sachkosten (Fahrtkosten, Software-Lizenzen, Hostinggebühren, Workshop-Equipment)	54.000,- €
	344.000,- €

2020	
Personalkosten (Inhalt, Organisation, Struktur)	236.000,- €
Externe Aufträge (initiale Gestaltung/Grafik, Programmierung, Content, Lektorat)	40.000,- €
Sachkosten (Fahrtkosten, Software-Lizenzen, Hosting- gebühren, Workshop-Equipment, Marketing)	52.000,- €
	328.000,- €

2021	
Personalkosten (Inhalt, Organisation, Struktur)	236.000,- €
Externe Aufträge (initiale Gestaltung/Grafik, Programmierung, Content, Lektorat)	40.000,- €
Sachkosten (Fahrtkosten, Software-Lizenzen, Hosting- gebühren, Workshop-Equipment, Marketing)	52.000,- €
	328.000,- €

ZIELE 2022+ - LANGFRISTIG

Für *2022*, das Präsentationsjahr der *REGIONALE*, ist eine umfangreiche *Marketingkam-pagne* geplant, um so auf auf allen relevanten Kanälen auf das »OWL•Kultur«-Portal aufmerksam zu machen. Mit welchem Aufwand hierfür zu rechnen ist, wird im Zeitraum 2018-2020 konkret definiert und kalkuliert werden.

Langfristige, nachhaltige Entwicklung & Umsetzung

- Komplette Umsetzung der Vision des »OWL•Kultur«-Portals
- Kontinuierliche *Pflege von Inhalten und Netzwerk*
- Kontinuierliche *technische Weiterentwicklung und Innovation* einschließlich Support der Nutzer
- Mischfinanzierung aus verschiedenen Fördermitteln und die Gewinnung von Sponsoren
- Selbsttragende, nachhaltige Finanzierung bzw. tragfähiges Geschäftsmodell



IMPRESSUM

Die Förderung von Digitalisierungsstrategien ist ein Anliegen des Landes Nordrhein-Westfalen und als solches auch im Kulturförderplan des Ministeriums für Kultur und Wissenschaft verankert. Mit dem Vorhaben »OWL•Kultur«-Portal setzt die Region OstWestfalen-Lippe an diesem zukunftsweisenden Thema an. Die Konzeptentwicklung wird gefördert aus der Regionalen Kulturpolitik des Landes NRW.

regionale**kultur**politik^{rrw}

Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen



Herausgeber:

OstWestfalenLippe GmbH
OWL Kulturbüro
Turnerstraße 5-9 · 33602 Bielefeld
Telefon 0521 96733-0
Fax 0521 96733-19
info@owl-kulturbuero.de · www.owl-kulturbuero.de

in Kooperation mit der Universität Paderborn/ dem SICP – Software Innovation Campus Paderborn

Zukunftsmeile 1 · 33102 Paderborn Telefon 05251 5465-203 info@sicp.de · www.sicp.de

Redaktion:

Dr. Nicola Karthaus, Antje Nöhren, Dr. Simon Oberthür

Gestaltung:

Janine Fischer \cdot www.pure-kommunikation.com

Bildnachweise

Titelseite und Seite 17: Icon made by Freepik from www.flaticon.com, Adobe Stock © OstWestfalenLippe GmbH, Adobe Stock













