

Majewski, Kohlhaas, Vomberg:

Impulse zur Verbesserung der Gesellschaft unter Einsatz zeitgemäßer Mittel zur Kommunikation und Vernetzung in den Bereichen Bildung, Kultur, Sport und Wirtschaft

Inhaltsverzeichnis

1. Zusammenfassung.....	2
2. Situation - Wo wir stehen.....	3
2.1. Alles in Ordnung?.....	3
2.2. Symptome eines Ist-Zustandes.....	5
2.3. Bisherige Projekte (?).....	6
2.4. Warum Projekte scheitern.....	6
2.5. Voraussetzungen für den Erfolg	7
3. Motivation - Warum wir handeln wollen.....	9
3.1. "Mönchengladbach trifft Dich".....	9
3.2. Sozialverhalten verbessern.....	9
3.3. Vereinswesen fördern und stützen.....	10
3.4. Bildung fördern.....	11
3.5. Wirtschaft und Mittelstand einbeziehen.....	11
3.6. Kunst und Kultur erhalten	12
3.7. Fragmente einbinden.....	13
4. Definition - Begriffsbestimmungen und Zielvorgaben.....	14
4.1. Was ist Kommunikation?.....	14
4.2. Was ist Vernetzung?.....	16
4.3. Wer sind die Zielgruppen?.....	19
5. Realisation - Die handwerkliche Umsetzung.....	20
5.1. Das Prototypen-Modell.....	20
5.2. Software-Ergonomie.....	24
5.3. Barrierefreiheit.....	24
5.4. Bedarfsanalyse.....	24
5.5. Mögliche Inhalte.....	25
5.6. Werkzeuge für die tägliche Arbeit.....	25
5.7. Weitere beteiligte Personen.....	25
5.8. Technik und Datenschutz.....	26
5.9. Mobile Endgeräte.....	26
5.10. Projektdauer.....	26
6. Evaluation - Alles kommt auf den Prüfstand.....	27

1. Zusammenfassung

Viele Probleme des täglichen Lebens ließen sich lösen und viele Aufgaben wären leichter zu bewältigen, wenn die Beteiligten nur richtig miteinander kommunizieren würden. Es kommt darauf an, Kommunikation zu kanalisieren und zu moderieren. Dieses Projekt will kein weiteres Informations-Biotop schaffen sondern eine Plattform, die konstruktiv zur Lösung konkreter und alltäglicher Probleme oder Aufgaben beiträgt. Im Unterschied zu anderen Ansätzen will dieses Projekt die Technologie der virtuellen Welt nutzen, um die reale Welt zu ergänzen, nicht um sie zu ersetzen. Das zu schaffende Netzwerk verknüpft die Bereiche Bildung, Kultur, Sport und Wirtschaft nicht auf globaler sondern auf lokaler Ebene. Es soll Bedarf und Angebot in nachvollziehbare Strukturen einordnen und Menschen zusammenbringen. Es beinhaltet zudem Werkzeuge zur Bewältigung administrativer Aufgaben wie Ressourcenverwaltung oder Terminplanung.

Die Absicht, reale soziale Kontakte zwischen Menschen zu fördern, soll den Prozess der anhaltenden gesellschaftlichen Desintegration aufhalten und besonders die Sozialisation derer begünstigen, die zunehmend Probleme haben sich in der Realität zurecht zu finden.

Sie soll aber auch den Bürger stärker einbeziehen, beispielsweise durch ehrenamtliches Engagement. Dieses wiederum stärkt die Identifikation mit der Stadt und rückt den Begriff des Gemeinwesens vermehrt in den Vordergrund.

Durch gezielte Bereitstellung von Bedarf und Angebot werden Bildung und Kultur gefördert. Das Vereinswesen wird erhalten und die lokale Wirtschaft profitiert ebenfalls.

Das Pilotprojekt für Mönchengladbach wird nach dem Prinzip der kooperativen Systementwicklung umgesetzt. Die inhaltliche Beteiligung vieler Menschen sowie eine umfassende Recherche zur Ermittlung des tatsächlichen Bedarfs stellen die Aufgabenangemessenheit der Plattform sicher. Ein umfangreiches Regelwerk sorgt für transparente Arbeitsprozesse, klare Zuständigkeiten und geordnete Kommunikationsabläufe. Die Grundsätze von Ergonomie und Barrierefreiheit werden angewendet.

Zur Überprüfung der beabsichtigten Effekte wird das Projekt durch begleitende wissenschaftlich fundierte Studien evaluiert.

Die Entwicklungsdauer des Pilotprojektes für Mönchengladbach beträgt ca. 2 Jahre.

2. Situation - Wo wir stehen

2.1. Alles in Ordnung?

In der heutigen hochtechnisierten Welt scheinen Kommunikation und Wissensaustausch immer einfacher zu werden. Es gibt die sogenannten sozialen Netzwerke, Foren und viele andere Angebote im Internet die versuchen Informationen zu übermitteln. Im Vergleich zu vergangenen Zeiten erscheint das als ein nicht zu missender Luxus. Neben dem heimischen PC ermöglichen es mobile Netzwerke an fast jedem Ort auf dieser Erde zu kommunizieren. Jeder ist anscheinend permanent erreichbar, jeder kommuniziert mit jedem über alles und gar nichts. Die Summe der ungeordneten Aktivitäten schwillt an zu einem einzigen Getöse und führt im Ergebnis zur Reizüberflutung. 'Abschalten' und 'Erholen' werden zu neuartigen Fremdwörtern, der Begriff des 'Kommunikationsterrors' rückt in greifbare Nähe. Menschen verbringen Ihre Zeit immer mehr vor technischen Geräten und der Begriff Freizeit bekommt mittlerweile eine ganz andere Bedeutung. Die Anzahl und Wichtigkeit kultureller Einrichtungen nimmt stetig ab. Ganze Branchen leiden unter den 'neuen Freizeitmöglichkeiten', die teilweise nichts anderes sind als Selbstzweck oder organisierte Langeweile.

Die Informationsgesellschaft kommuniziert nicht gezielt, sie brüllt durcheinander wie eine gewaltige Ansammlung von Marktschreibern. Der Bürger ist zunehmend überfordert sich aus dem gesamten Lärm die für ihn relevanten Informationen heraus zu suchen. Am Ende resigniert er und hält alles für gleichermaßen bedeutungslos. Oberflächlichkeit wird zum Prinzip.

Damit nicht genug. Gewalt und soziale Ängste setzen den Menschen zu. Arbeitsplätze sind nicht mehr sicher, und Wirtschaftskrisen, Arbeitslosigkeit, Bildungslücken, PISA-Studien etc. sind regelmäßig Themen in den Nachrichten.

Wir wollen Integration und Inklusion, wir wollen 'Miteinander' und 'Chancengleichheit', stoßen aber permanent auf Hindernisse.

Auf der Seite der positiven Dinge steht dagegen das Vereinswesen. Vereine sind ein wesentlicher Bestandteil deutscher Kultur und wichtige Bindeglieder der Gesellschaft. Dort findet das richtige Leben statt, dort gibt es echte Menschen und richtige Freunde anstatt Pseudonyme und falscher Profile bei einem sogenannten sozialen Netzwerk.

Was wäre Deutschland ohne

- Sportvereine,

- Traditionsvereine (Bürger-, Heimat- und Schützenvereine),
- Hobbyvereine (Kleingärtner- und Tierzüchtervereine, Kegelklubs, Philatelistenvereine etc.),
- Musische Vereine (Musik, Gesang, Tanz, Theaterspiel etc.),
- Kulturvereine (literarische Gesellschaften, Kunstvereine und Geschichtswerkstätten),
- Weltanschauungsvereine,
- Umwelt- und Naturschutzvereine,
- Selbsthilfvereine (Alkoholismus, Arbeitslosigkeit und spezifische Krankheiten),
- karitative und humanitäre (Fremdhilfe-)Vereine,
- Förder- und Trägervereine ?

Vereine geben Bürgern die Möglichkeit, sich zu organisieren, Gleichgesinnte zu finden und sich zu engagieren. Nirgendwo anders existiert ein derartig großes Potential an ehrenamtlichen Helfern.

Aber das Vereinswesen hat auch mit Schwierigkeiten zu kämpfen. Finanzielle, personelle oder organisatorische Defizite erschweren die Vereinsarbeit und können zu dessen Auflösung führen. Es besteht ein konkreter Bedarf an Beratung und Absicherung.

2.2. Symptome eines Ist-Zustandes

In unserer Gesellschaft vollzieht sich seit Jahrzehnten ein Wandel. Nicht immer spektakulär, aber dafür stetig. Das Klima ist rau und frostig geworden, der Umgangston ruppig. Es gibt viele Beispiele dafür, dass etwas nicht rund läuft und Handlungsbedarf besteht. Nachfolgend eine Aufzählung unterschiedlicher Symptome ohne dabei eine Gewichtung oder Bewertung vorzunehmen:

Gewaltbereitschaft, Jugendkriminalität, Krieg im Straßenverkehr, Mobbing
Entfremdung, Isolation, Egozentrik, 'ICH' statt 'WIR'
Abgrenzung, Ausgrenzung, Diskriminierung, Grüppchenbildung
'Solidarität' ist ein Fremdwort, 'Gemeinwesen' ist ein Unwort
Flucht in die virtuelle Welt, digitale Demenz, Realitätsverlust
Selbstdefinition durch materielle Gegenstände
Generationenkonflikt, kaputte Familien
Respektlosigkeit, Rücksichtslosigkeit, schlechtes Benehmen
Verzögern, Blockieren, Verhindern: 'dagegen sein' als zentrales Leitmotiv
Vermehrung der Querulanten und Prozesshansel
Grundsätzliches Nichteinhalten von Absprachen und Verträgen

Alle diese Symptome sind massiv kontraproduktiv und behindern bzw. verhindern den Fortschritt in der Gesellschaft. Sie haben neben unterschiedlichen Ursachen eine auffällige Gemeinsamkeit:

Das Vorhandensein erheblicher Defizite im Sozialverhalten.

Der in den 1980er Jahren geprägte Begriff der Ellenbogengesellschaft hat Gestalt angenommen. Dabei fällt auf, dass asoziales Verhalten kein Privileg einer besonderen Bevölkerungsschicht ist. Oder anders ausgedrückt: die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe (Alter, Geschlecht, Familien- oder Sozialstatus, Vermögensstatus) garantiert keine Immunität.

Zudem besteht die Gefahr, eine ganze Generation von Kindern und Jugendlichen zu verlieren, die aufgrund sprachlicher, kultureller oder körperlicher Defizite am sozialen Prozess nicht richtig oder überhaupt nicht teilnimmt. Hierbei handelt es sich nicht mehr nur um eine Randgruppe.

Prinzipiell besteht eine diffuse Einigkeit darüber, dass 'irgendetwas' geschehen muss.

2.3. Bisherige Projekte (?)

In der Vergangenheit gab es wiederholt Absichtserklärungen und Ansätze nach dem Motto "Wir brauchen mehr Kommunikation...", "Wir müssen uns vernetzen...", etc.

Daraus folgten Kooperationsvereinbarungen und Initiativen, Netzwerke wurden gegründet.

Aber was sind die Ergebnisse? Wurden die Ziele erreicht? Oder scheiterten Projekte bereits in der Umsetzung?

Bei dem Versuch zu ergründen welche Projekte initiiert wurden und welche Resultate sie erbrachten ist festzustellen, dass es für den Bürger nur schwer möglich ist, einen Einblick geschweige denn einen Überblick über solche Aktivitäten zu gewinnen.

Für den unbedarften Beobachter stellt sich leicht der Eindruck ein: "Hier passiert nichts".

2.4. Warum Projekte scheitern

Ein Projekt kann als gescheitert angesehen werden, wenn keine Motivation und keine Idee transportiert wurde, wenn Hoffnungen, Ansprüche und Erwartungen der Initiatoren enttäuscht werden. Die Ursachen dafür können vielfältiger Natur sein, die nachfolgende Aufzählung klassischer Fehler erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit:

- Ziele und Motivation wurden nicht hinreichend formuliert. Es war nicht klar, welches Ergebnis erreicht werden sollte und dementsprechend orientierte sich die gesamte Arbeit nicht daran.
- Der Umfang wurde vom Auftraggeber nicht eindeutig festgelegt. Es wurde irgendwas gemacht.
- Vorgaben oder Ziele wurden während der Umsetzung ständig verändert.
- Es existierten keine klaren Arbeitsvorgaben: Jeder machte, was er wollte, wann er wollte, wie er wollte oder nicht. Je nachdem.
- Es gab keine effiziente Kommunikation zwischen den Projektbeteiligten. Niemand wusste, was die anderen machten.
- Es wurde unprofessionell kommuniziert, ständig gab es Meetings und Briefings und e-Mails für alle. Keiner arbeitete, alle kommunizierten.
- Es wurde zu viel diskutiert und zu wenig gearbeitet. Bereits beschlossene Punkte wurden immer und immer wieder in Frage gestellt.
- Es existierte keine klare Rollenverteilung: Jeder machte nur wozu er Lust hatte. Der Rest blieb liegen.
- Es gab zu viele Entscheider.
- Es entschieden die falschen Leute.
- Die Arbeitsgruppe diskutierte lieber über Kompetenzen und Organigramme anstatt konkrete Arbeit zur Umsetzung zu leisten. Nach einem quälend langen Prozess der

Verteilung von Zuständigkeiten ist niemand zufrieden, die Motivation sinkt auf Null und das Projekt verläuft im Sande.

- Die Projektbeteiligten waren keine Teamspieler, es mangelte an Zusammenarbeitskultur.
- Es gab Machtkämpfe zwischen einzelnen Fraktionen.
- Die Komplexität und die Schwierigkeit des Vorhabens wurden unterschätzt.
- Das Projekt war überladen, es wurden Funktionen und Prozesse eingebaut, die dem Ziel nicht dienlich waren.
- Der Zeitaufwand wurde unterschätzt.
- Viele Projekte war interdisziplinärer Natur, ohne dass die Beteiligten sich dessen bewusst waren. Die Arbeitsgruppe hatte für die anderen Fachgebiete nicht die notwendigen Kompetenzen und holte sich auch keine weiteren Leute dazu.
- Projektteilnehmer ließen sich von persönlichen Interessen leiten.
- Mangelnde Sorgfalt in der Umsetzung, Details wurden vernachlässigt.
- Das Projekt wurde zu 80% umgesetzt, um die Fertigstellung hat sich niemand gekümmert.
- Die Zielerfüllung wurde nicht überprüft, es wurden keine Korrekturen vorgenommen.
- Die im Rahmen des Projektes geschaffenen Lösungen und Mittel waren nicht dazu geeignet, das gestellte Problem zu lösen oder wirksam zu beeinflussen.
- etc.

2.5. Voraussetzungen für den Erfolg

Um eine erfolgreiche Umsetzung sicherzustellen werden im Rahmen dieses Projektes folgende Bedingungen definiert:

- Eindeutige Festlegung bezüglich Führung und Entscheidungskompetenz
- Auswahl geeigneter Mitarbeiter, es kommen nur teamfähige Personen in Betracht, die sich mit den Zielen identifizieren und keine Eigeninteressen verfolgen
- Abdeckung aller notwendigen Kompetenzbereiche
- Sorgfältige Formulierung des Ziels
- Detaillierte Projektplanung mit klarer Aufgabenzuweisung, definierten Zwischenzielen und konkreten Terminen
- Formulierung der Verantwortlichkeit jeder Person
- Erläuterung der Bedeutung jeder Teilaufgabe im Gesamtkontext
- Kooperative Systementwicklung als Entwicklungsmodell
- Realistische Zeitplanung, Pufferzeiten einplanen
- Projektdokumentation von Beginn an, Besprechungsergebnisse werden protokolliert, Arbeitsaufträge schriftlich festgehalten

- Effiziente und vollständige Kommunikation
- Transparenz bezüglich des Projektfortschritts
- Etablierung einer konstruktiven Streitkultur

3. Motivation - Warum wir handeln wollen

3.1. "Mönchengladbach trifft Dich"

Der Titel ist Programm. Die Stadt öffnet sich, kommt entgegen, umarmt ihre Bürger, lädt dazu ein sich einzubringen. Der Bürger soll erfahren, warum es gut ist in dieser Stadt zu leben. Er soll sich wohlfühlen, sich mit 'seiner' Stadt identifizieren.

Kampagnen wie "Du bist Deutschland" beachten die Wahrnehmung der Ortsgebundenheit nicht. Der Bürger identifiziert sich eher mit seinem Stadtteil als mit der gesamten Republik. Deshalb muss die Ansprache mit lokalem Bezug erfolgen.

Die Absicht dieses Projektes besteht nicht darin, eine weitere überflüssige Internetseite zu produzieren oder ein weiteres nutzloses Portal hervorzubringen.

Die hier zu schaffende Kommunikationsplattform soll ein Instrument zur Steuerung und Moderation sein. Sie soll Anreize schaffen und Kontakte vermitteln, sie soll Menschen zusammenbringen und erst recht kein Ersatz für das wirkliche Leben sein.

Konkrete Problemstellungen werden gezielt analysiert und genau so gezielt angegangen, es werden keine Lösungen geschaffen die überhaupt nicht zu den real existierenden Problemen passen.

Die virtuelle Welt soll die reale Welt unterstützen und bereichern. Es geht nicht darum, moderne Medien und Technologie zu verteufeln, sondern sie in die Schranken zu verweisen und sinnvoll zu nutzen anstatt sich davon abhängig zu machen.

Diese Kommunikationsplattform erhebt nicht den Anspruch alle Probleme mit einem Schlag lösen zu können. Sie ist vielmehr als Beitrag im Rahmen einer gesamten Anstrengung zu sehen, diese Gesellschaft wieder mehr in Richtung einer Gemeinschaft zu orientieren.

3.2. Sozialverhalten verbessern

Das soziale Miteinander soll gefördert und gestärkt werden. Generell gilt das für alle Altersgruppen, aber die Einbindung von Kindern und Jugendlichen ist besonders wichtig. Sie befinden sich in der wichtigsten Phase zum Erlernen des angemessenen Sozialverhaltens. Sie müssen richtige Freunde haben anstatt irgendwelcher Leute, von denen man nicht mehr kennt als ein Pseudonym und ein falsches Profil in irgendeinem der sogenannten sozialen Netzwerke.

Der Gedanke von Gemeinschaft und Gemeinwohl soll gestärkt werden, menschliche Wärme und entgegengebrachte Aufmerksamkeit sollen als positiv erfahren werden.

Auszug aus der 16. Shell Jugendstudie Jugend 2010:

[...Das Freizeitverhalten der Jugendlichen unterscheidet sich je nach sozialer Herkunft. Während sich Jugendliche aus privilegierten Elternhäusern verstärkt mit Lesen und kreativen Tätigkeiten befassen und vielfältige soziale Kontakte pflegen, sind Jugendliche aus sozial benachteiligten Familien vornehmlich mit Computer und Fernsehen beschäftigt. Allen gemeinsam ist jedoch eines: Fast alle Jugendlichen (96 Prozent) haben mittlerweile einen Zugang zum Internet (2002 waren es nur 66 Prozent)...]

Einem produktiven Hobby nachzugehen ist definitiv besser als eine Facebook-Demolition-Party zu besuchen.

3.3. Vereinswesen fördern und stützen

Vereine bieten sinnvolle Freizeitgestaltung als Alternative zu bedeutungslosen High-Tech-Spielzeugen und Zeitverschwendung durch Pseudo-Aktivitäten. Vereine sind ein tragender Bestandteil unserer Gesellschaft und unserer Kultur. Es gilt, ihre Mitgliedersituation und ihre finanzielle Ausstattung zu verbessern.

Vereine befassen sich oft mit Themen, die auch für die Schulen interessant sind. Sie können ihr Wissen beispielsweise durch einen Fachreferenten für den Unterricht zur Verfügung stellen. Das hilft beiden Seiten. Die Schulen können auf spezielle Themen zugreifen, die Vereine wecken Interesse für ihre Arbeit und können neue Mitglieder bzw. Nachwuchs gewinnen. Sportvereine wiederum kooperieren mit den Schulen zwecks gemeinsamer Nutzung der Sportanlagen und Motivation der Schüler sich sportlich zu betätigen. Übungsleiter können ihre Sportart den Lehrern und Schülern 'schmackhaft' machen und Termine für eine Schnupperstunde vereinbaren.

Ehrenamtliche Mitarbeiter können hier ihre Dienste anbieten oder in einem Pool von Angeboten die passende Aufgabe herausuchen und sich somit sozial engagieren.

Dazu ein Auszug aus dem Bericht "Bildung in Deutschland 2012":

[...Während aus vielen Studien bekannt ist, dass es mit steigendem Alter einen deutlichen Rückgang der Teilnahme in Vereinen und Verbänden gibt, spiegelt sich dies nicht beim freiwilligen Engagement wieder. Dies deutet darauf hin, dass die frühe Übernahme von definierten Aufgaben und Funktionen nicht so leicht aufgegeben wird wie eine bloße Aktivität, die weitaus weniger mit individueller Verantwortlichkeit verbunden ist. Der Großteil des freiwilligen Engagements findet in Sportvereinen statt. 16% der 13- bis unter 16-Jährigen und 12% der 16- bis unter 22-Jährigen üben dort eine freiwillige Tätigkeit aus, etwa als Jugendsprecher, Trainer oder Wettkampfhelfer...]

3.4. Bildung fördern

Aus der Präambel des Kooperationsvertrages "Weiterentwicklung/Entwicklung eines Bildungsnetzwerkes in der Bildungsregion ...":

[...Damit guter Unterricht in den Bildungsregionen gelingen kann, bedarf es vielfältiger gemeinsam aufeinander abgestimmter Anstrengungen auf den unterschiedlichsten Ebenen. Ebenso wichtig wie das Engagement der Schülerinnen und Schüler, der Lehrkräfte und der Schulleitungen in den Schulen ist die Zusammenarbeit aller Bildungsakteure vor Ort, um eine effektive Unterstützung der Schulen zu sichern.

Dies setzt in weit höherem Maße als dies bisher der Fall war, die Kooperation von Schulen untereinander voraus, aber auch mit anderen gesellschaftlichen und staatlichen Bereichen wie Wirtschaft, Arbeitsverwaltung, Jugendhilfe, Kultureinrichtungen usw., um eine breite und differenzierte Infrastruktur auch weiterhin sicherzustellen (horizontale Vernetzung). Zum anderen macht es auch eine bessere Abstimmung der verschiedenen Stufen des Bildungswesens untereinander nötig (vertikale Vernetzung)...

Schulen und andere Bildungseinrichtungen der Stadt werden Bestandteile des zu schaffenden Bildungsnetzwerkes. Eine Zusammenarbeit mit bereits bestehenden Initiativen oder Einrichtungen wie beispielsweise einem städtischen Bildungswerk wird angestrebt.

Schüler beklagen sich immer wieder über Langeweile. Der Unterricht muss interessanter und vielseitiger gestaltet werden, die Lehrer brauchen mehr Medienkompetenz. Schulen können sich mit anderen Schulen und Vereinen verbinden um gemeinsame Projekte zu planen und durch gemeinsame Nutzung von Ressourcen Zeit und Kosten zu sparen. Lehrer können zusammen mit Lehrern anderer Schulen Ihren Unterricht oder Ihre Projekte planen und Erfahrungen, Wissen und Materialien austauschen. Sie können den Schülern Materialien im Internet für Übungen zur Verfügung stellen. Ganze Übungsreihen oder erweitertes Wissen können mittels einer Link-Sammlung weitergegeben werden.

3.5. Wirtschaft und Mittelstand einbeziehen

Örtlich ansässige Unternehmen können als Sponsoren für Sportvereine oder Schulen auftreten. Dabei müssen keine riesigen Beträge aufgewendet werden. Viele kleine Spenden helfen genau so wie eine große.

Damit können Einrichtungen wieder Aufgaben erfüllen zu denen bisher das Geld fehlte. Anfangen von Renovierungen über Neuanschaffung von Ausstattung und Lehrmitteln bis hin zur Beschäftigung externer Lehrbeauftragter bewirkt die Einbringung von Drittmitteln, was die

Studiengebühren für die Hochschulen leisten sollten: in die Verbesserung der Lehre zu investieren.

Die Firmen werden dadurch nicht nur bekannter, sie werden auch positiv wahrgenommen. Werbeplätze oder Namensnennungen im Portal oder auf den Internetseiten der unterstützten Einrichtungen sind geplant. Aufgrund der lokalen Anbindung ist der positive Effekt des Engagements für den Bürger nachvollziehbar.

Umgekehrt profitiert die Wirtschaft aber auch von den Aktivitäten des Portals. Eine verbesserte Allgemeinbildung führt zu besser qualifiziertem Nachwuchs. Spezielle Vorbereitungskurse mit realen Einstellungstests beispielsweise zeigen den Schülern wo sie stehen und wo noch nachgebessert werden muss.

Die Unternehmen können in dem System Praktikums- und Ausbildungsplätze anbieten. Aktivitäten im Freizeitbereich können dazu führen, dass Firmeninhaber potentielle Auszubildende kennenlernen, da sich beispielsweise auch viele Handwerker und Gewerbetreibende in Vereinen engagieren.

Verstärkte und vor allem koordinierte Aktivitäten führen zu positiven Effekten bei örtlichen Klein- und Mittelbetrieben.

Beispiel Sommerfest:

Sommerfeste kleinerer Vereinen oder sonstiger Organisationen sind nicht immer gut besucht. Die Veranstaltungen werden unzureichend beworben und der Kreis der Besucher variiert nicht sonderlich. Wenn allerdings mehrere Veranstalter sich abstimmen, gemeinsam Ressourcen nutzen und das Ereignis effektiv ankündigen, stellt sich ein anderes Resultat ein.

Sponsoren werden als VIPs eingeladen und durch geschickt platzierte Werbung werden aus vormals 50 Gästen plötzlich 5000. Bands aus der Umgebung sorgen für die musikalische Unterhaltung, ein Catering-Service für die Verpflegung und ein Feuerwerker für das abschließende Spektakel. Es entstehen Umsätze und der Verein erhält zusätzlich noch Einnahmen aus dem Verkauf von Fanartikeln. Umsätze von mehreren tausend Euro an einem solchen Tag sind nicht utopisch.

Die Vereinskasse wird aufgebessert, Dienstleister und andere Anbieter sowie die Stadtkasse erzielen Einnahmen. Eine Win-Win-Win-Win-Situation, auch für die Besucher.

3.6. Kunst und Kultur erhalten

Vereine, private Initiativen, aber auch öffentliche Einrichtungen bemühen sich redlich, den Bürgern kulturelle Inhalte anzubieten. Damit diese auch weiterhin existieren können, muss ein entsprechendes Interesse geweckt werden. Am besten geschieht das durch eigene Erfahrung.

Die Plattform kann dabei helfen, indem sie Interessierte zusammenbringt und Projekte betreffend Musik, Literatur, Film, bildende Kunst, etc. initiiert.

Dabei dürfen die modernen Medien nicht außer Acht gelassen werden.

Ein weiterer Auszug aus dem Bericht "Bildung in Deutschland 2012":

[...Zunehmend entwickeln sich, nicht zuletzt durch die elektronischen Medien, insbesondere durch das Internet, neue Ausdrucks- und Austauschformen kultureller Aktivitäten, die auf einer orts- und zeitungebundenen Kommunikation basieren und zugleich als spezifische Ausprägung einer (kulturellen) Globalisierung und Entgrenzung verstanden werden können. Insbesondere in derartigen informellen Zusammenhängen können sich Interessen artikulieren, die außerhalb des formalisierten und organisierten Kunst- und Kulturlebens bestehen. Auch für die in Einrichtungen der kulturellen Bildung eher unterrepräsentierten sozialen Gruppen entwickeln sich so Möglichkeiten, in diesem informellen Umfeld Orte eigener künstlerischer Expressivität und sozialer Integration zu finden...]

Hier haben die allgemeinbildenden Schulen Defizite, allein schon aufgrund fehlender Medienkompetenz des Lehrpersonals. Eine Erweiterung des Lehrangebots und eine angemessene Qualifizierung der Lehrer ist vonnöten. Die Plattform kann Kontakte zu anderen Bildungseinrichtungen wie Medienhochschulen, externen Lehrbeauftragten oder interessierten Firmen herstellen.

Aber auch die Förderung von Kindern einkommensschwacher Familien ist ein Thema. Ehrenamtliche Musiklehrer können sich in Kindergärten oder Schulen gezielt um begabte Kinder kümmern. Alternativ können spendenfreudige Privatpersonen oder Firmen die Patenschaft für eine Ausbildung übernehmen.

3.7. Fragmente einbinden

Es ist wahrscheinlich, dass Resultate bzw. Teilergebnisse vergangener Projekte in die neue Plattform integriert werden können. Damit ist es möglich, die Intention voriger Vorhaben weiter zu tragen oder ihren Erfolg zu verbessern. Ebenso kann die Arbeit abgebrochener Initiativen fortgeführt werden, sofern es für die Ziele dieses Portals dienlich ist. Möglicherweise gibt es auch Personen, die sich mit ihrer Erfahrung einbringen möchten.

Es ist zu prüfen, bei welchen abgeschlossenen oder noch laufenden Projekten eine gemeinsame Nutzung von Ressourcen und Erkenntnissen sinnvoll ist.

4. Definition - Begriffsbestimmungen und Zielvorgaben

4.1. Was ist Kommunikation?

Im ursprünglichen Sinne ist Kommunikation eine Sozialhandlung zum Austausch von Wissen, Erkenntnis oder Erfahrung. Bei Einsatz technischer Hilfsmittel erweitert sich der Begriff um technologische Aspekte des verwendeten Mediums.

Kommunikation ist alltäglich und scheint wie selbstverständlich abzulaufen. Sie erscheint als unproblematisch und wird nicht weiter hinterfragt.

Diese Ansicht ist falsch.

Kommunikation ist grundsätzlich als problematisch anzusehen. Sie ist nur unter bestimmten Bedingungen erfolgreich.

Selbst das stark vereinfachte Sender/Empfänger-Modell hat seine Tücken.



Abb. 1: Einfaches Kommunikationsmodell

Der Sender hat eine Idee, will diese mitteilen und damit etwas bewirken.

Dazu muss er seine Gedanken sorgfältig und vollständig formulieren, Sender und Empfänger müssen dieselbe Kodierung verwenden (Sprache in Wort oder Schrift, Gesten, Zeichen, Symbole, etc.), das Medium muss zur Übertragung geeignet sein und letztlich muss der Empfänger empfangsbereit sein. Ob der Empfänger die Intention des Senders versteht, ob er übermittelten Begriffen dieselbe Bedeutung wie der Sender zuweist oder daraus die gleiche Konsequenz ableitet, ist ein Thema für sich.

Kommunikation hat grundsätzlich ein Ziel und einen Zweck.

Daher muss auch eine Kommunikationsplattform ein Ziel und einen Zweck haben.

Das Ziel ist es, Menschen, die einen Bedarf haben, mit anderen Menschen, die ein Angebot haben, zusammenzuführen und eine Kontaktaufnahme herzustellen. Der weitere Dialog kann und soll außerhalb der Plattform im richtigen Leben stattfinden. So gesehen ist die Plattform metaphorisch betrachtet eher ein Sprungbrett.

Der Zweck der Plattform liegt darin, Kommunikationsangebote und Informationen zu moderieren, zu filtern und zu kanalisieren. Sie sollen zielgruppenspezifisch aufbereitet und

angeboten werden. Die Plattform stellt das notwendige Regelwerk bereit und beantwortet die Frage "**Wer kommuniziert mit wem, worüber und warum?**".

Ohne eine entsprechende Steuerung entwickelt sich ein solches System aufgrund seiner ungebremsten Eigendynamik zu einem wirkungs- und bedeutungslosen Informationsmüllhaufen. Der Zweck bestünde dann nur noch in der Verschwendung von Ressourcen.

4.2. Was ist Vernetzung?

Für sich genommen beschreibt der Begriff 'Vernetzung' weder ein Konzept noch eine Handlungsanleitung. Es ist lediglich eine abstrakte Bezeichnung für einen jeweils im Detail zu definierenden Prozess eines Strukturaufbaus, wobei das zu schaffende Konstrukt ein Netzwerk ist.

Als Netzwerke werden Systeme bezeichnet, deren zugrunde liegende Struktur sich aus einer Menge von miteinander verbundenen Elementen (Knoten) konstruieren lässt und die über Mechanismen zu ihrer Organisation verfügen.

Netzwerke können wirtschaftlicher, sozialer, politischer, technischer, kultureller, krimineller, semantischer, logistischer oder sonstiger Natur sein.

Es gibt drei Basistypen von Netzwerken, Mischformen sind ebenfalls möglich:

- **Kettennetzwerk**
Linear angeordnete Knoten. Informationen bzw. Waren bewegen sich entlang einer Kette und es gibt nur einen möglichen Weg.
- **Stern- oder Knotennetzwerk**
Ein zentraler Knoten, um den sich die anderen Knoten gruppieren. Informationen und Waren laufen sämtlich über den zentralen Knoten.
- **all-channel-Netzwerk**
Jeder Knoten ist mit jedem verbunden. Informationen bzw. Waren können über beliebige Wege weitergegeben werden.

Innerhalb dieses Projektes entstehen mehrere Netzwerke:

- ein semantisches Netzwerk,
- ein soziales Netzwerk
- und ein wirtschaftliches Netzwerk.

Zwischen den Netzwerken existieren Schnittstellen und Überlappungen, es kann auch zu teilidentischen Abbildungen kommen.

Als erstes wird das semantische Netzwerk eingerichtet. Es hat eine Sterntopologie, wobei dem zentralen Knoten die zuvor genannte Aufgabe der Moderation und Kanalisierung der

Informationen zufällt.

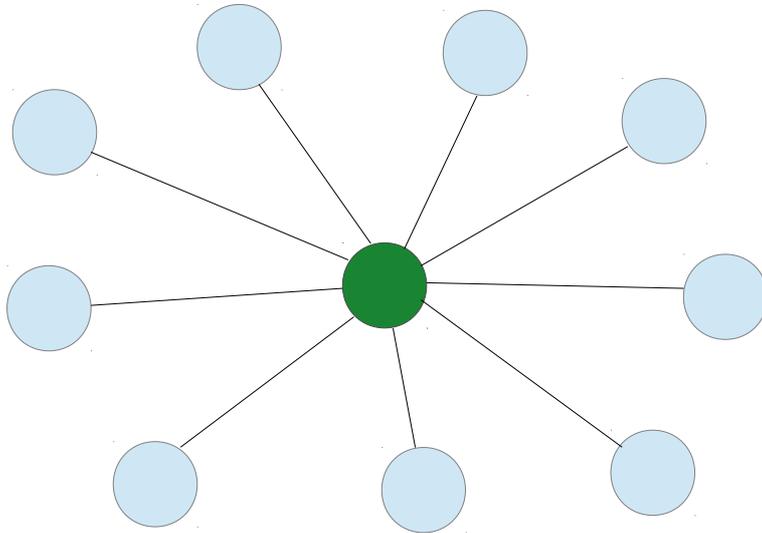


Abb. 2: Netzwerk mit zentralem Knoten

Der zentrale Knoten ist der Dreh- und Angelpunkt des gesamten Konzeptes. In dieser ersten Ebene ist ein all-channel-Netzwerk unbrauchbar. Wenn jeder jedem alles schickt, ohne Sinn und Verstand, ohne Bedingungen und ohne Filter, stellt sich das übliche Chaos ein.

Kommunikation muss ein Ziel und einen Zweck haben, sonst ist sie wertlos. Der zentrale Knoten beinhaltet das Regelwerk zur Aufbereitung und Nutzbarmachung der zur Verfügung stehenden Informationen. Er ist auch die Voraussetzung dafür, dass eine Information einmalig eingegeben und mehrfach an unterschiedlichen Stellen genutzt wird.

Der Aufbau und Betrieb dieses ersten Netzwerkes erfordert folgende Voraussetzungen:

1) Selektion

Es ist festzulegen, wer soll ins Netzwerk aufgenommen werden soll bzw. im Netzwerk verbleiben soll. Die Partner müssen geeignet sein um die Netzwerkziele zu erfüllen. Es ist eine Liste von Positiv- und Negativkriterien zu erstellen.

2) Allokation

Im Wesentlichen handelt es sich hierbei um die Verteilung von Ressourcen, Zuständigkeiten und Aufgaben.

3) Regulation

Im Zentrum steht hier die Ausarbeitung von informellen und formellen Regeln der Zusammenarbeit die darüber entscheiden, wie Aufgaben und Erledigungen aufeinander abzustimmen sind.

4) Evaluation

Der Nutzen bzw. die Wirksamkeit des Netzwerkes ist zu überwachen. Die Analyse kann hierbei das gesamte Netzwerk, ein Teilnetzwerk oder Einzelbeziehungen untersuchen.

Durch die vom semantischen Netzwerk transportierten Angebote und Anreize treten Menschen miteinander in Kontakt. Diese Kontakte finden nicht mehr im Internet sondern in der realen Welt statt. Dadurch entsteht ein 'richtiges' soziales Netzwerk nach dem all-channel-Modell, nun kann sich jeder mit jedem verbinden.

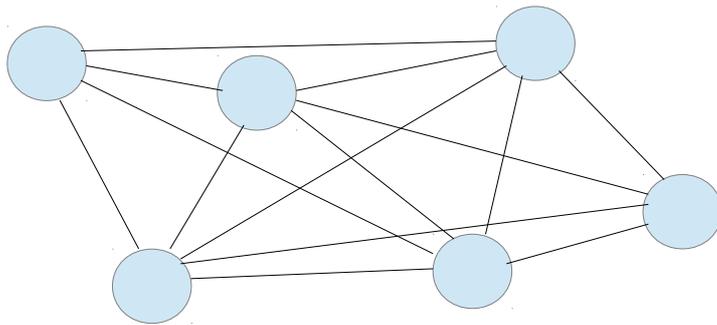


Abb. 3: all-channel-Netzwerk

Aus den persönlichen Kontakten zwischen einzelnen Partnern können wirtschaftliche Kooperationen entstehen, damit entwickelt sich als weitere Konsequenz ein wirtschaftliches Netzwerk auf lokaler Ebene.

4.3. Wer sind die Zielgruppen?

Es wird im System Betreiber und Nutzer geben, wobei ein Betreiber auch gleichzeitig Nutzer sein kann, indem er vom Angebot eines anderen Betreibers profitiert.

Das Pilotprojekt beginnt in seiner ersten Phase mit Betreibern wie

- Schulen,
- Vereinen,
- Kindergärten,
- ausgesuchten Privatpersonen,

und Nutzern wie

- Eltern,
- Schülern,
- Lehrern,
- Kindergärtnerinnen,
- Schulverwaltungen,
- Trainern,
- etc.

5. Realisation - Die handwerkliche Umsetzung

5.1. Das Prototypen-Modell

Software-Entwicklungsprojekte können scheitern, wenn sie nach einem Verfahrensmodell entwickelt werden, welches die späteren Anwender nicht ausreichend beteiligt.

Software wird häufig mit fachlichen Mängeln entwickelt und ihre Bedienung ist oft viel zu kompliziert. Die Gründe liegen in der Vorgehensweise: ein lineares Entwicklungsmodell kommt zum Einsatz. Ein üblicher Ablauf eines linearen Modells stellt sich wie folgt dar:

Ein Team von Experten formuliert die Aufgabenstellung in mehreren Sitzungen und erstellt das Pflichtenheft. Die Programmierer setzen dann die Vorgaben so um, wie sie sie für logisch und richtig halten. Häufig besitzen sie aber keine detaillierten Kenntnisse über die Arbeitsabläufe und die beteiligten Personen.

Nach jeder abgeschlossenen Projektphase erfolgt eine Zwischenabnahme durch den Auftraggeber und die nächste Phase beginnt. Rückkopplungen oder Korrekturen sind nicht vorgesehen. Bereits Geschehenes lässt sich kaum revidieren.

Die Anforderungen an neue Softwaresysteme sind oft umfangreich und komplex. Zu Beginn des Projektes ist es manchmal kaum möglich, die einzelnen Aufgaben und Abläufe vollständig und detailliert zu bestimmen. Fehler, die schon bei der Anforderungsdefinition entstehen, werden mit dem linearen Modell in den späteren Projektphasen nicht erkannt oder nicht grundsätzlich behoben. Diese Fehler haben aber weitreichende Folgen.

Fazit: die entwickelte Software wird nicht wirklich gut sondern allenfalls lauffähig.

Bei komplexeren Entwicklungsvorhaben zeigt das lineare Modell schnell seine Schwächen: Bei den Zwischenabnahmen vorgelegte Dokumente oder Programmteile sind sehr technisch orientierte Ergebnisse, mit denen zunächst einmal die Funktionalität mit den Vorgaben des Pflichtenheftes verglichen werden kann. Sie sind möglicherweise für die späteren Anwender zu abstrakt. Da die Anwender das neue Programm nicht zwischendurch prüfen können, müssen sie die Fertigstellung abwarten. Die Umsetzung der ergonomischen Anforderungen liegt somit in der Verantwortung der Programmierer, was durchaus falsch sein kann. Die Programmierer kennen die Details der späteren Nutzung meist nur ungenügend. So kommt es vor allem beim Kriterium der Aufgabenangemessenheit gemäß DIN EN ISO 9241, Teil 10 zu Mängeln.

Ein weiteres Problem ist der Interessenkonflikt zwischen IT-Experten und IT-Benutzern. Für den Informatiker ist es wichtig die Qualität seines Produktes durch elegante Programmierung und ausgefeilte Funktionen zu zeigen. Der Benutzer dagegen bemisst die Qualität an der Gebrauchsfähigkeit und dem Maß an Arbeitserleichterung.

Dazu gesellen sich Kommunikationsschwierigkeiten. Benutzer und Experten verstehen nur

wenig vom Fachgebiet und der Begriffswelt des anderen.

In der nachfolgenden Abbildung ist ein lineares Entwicklungsmodell dargestellt. Alle Phasen erfolgen nacheinander. Rückkopplungen sind nicht vorgesehen. Die Implementierungsphase, hier als einzelner Schritt dargestellt, kann auch aus mehreren aufeinander folgenden Teilschritten bestehen.

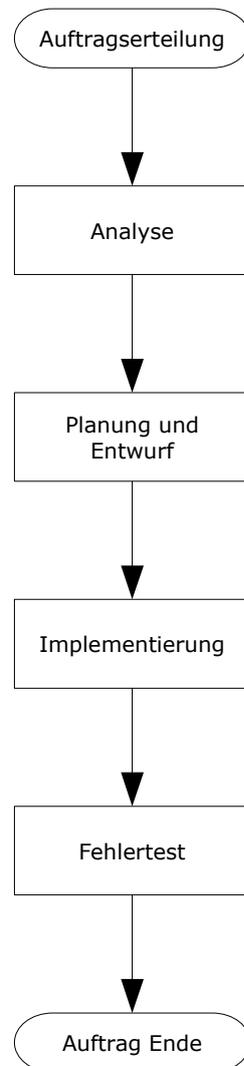


Abb. 4: Lineares Entwicklungsmodell

Der Ausweg aus der vorher beschriebenen Problematik ist das Prototypen-Modell. Es ist ein Verfahren der Software-Entwicklung, bei dem wesentliche Schritte der Implementierung unter aktiver Mitwirkung der Anwender so lange wiederholt werden, bis das Produkt die gewünschten Eigenschaften erreicht hat. Es handelt sich dabei um einen dynamischen Prozess, der Arbeits-, Lern- und Kommunikationsphasen beinhaltet. Es muss bereits zu Projektbeginn deutlich

gemacht werden, dass der Erfolg des Projektes davon abhängt, wie die Beteiligten von ihren Mitwirkungsmöglichkeiten Gebrauch machen.

Nach der Analyse und Projektplanung entsteht der erste Prototyp. Die Anwender erproben dieses Zwischenergebnis und formulieren Verbesserungsvorschläge, die in den folgenden Projektphasen umgesetzt werden können. Der Prototyp wird verändert oder erneut entwickelt und die Implementierung wiederholt.

Dieser Vorgang wird auch als "kooperative Systementwicklung" bezeichnet.

Diese Art der Kommunikation vermeidet wesentliche Probleme zwischen Software-Entwicklern und späteren Programmnutzern. Durch Prototyping entwickelte Software bietet folgende Vorteile:

1. bessere Funktionalität
1. höhere Software-ergonomische Qualität
2. bessere Gestaltung von Arbeitsorganisation und Arbeitsbedingungen
3. geringerer Wartungs- und Weiterentwicklungsaufwand
4. höhere Akzeptanz bei den Anwendern
5. geringerer Aufwand für Schulungen

Wichtig beim Projektbeginn ist, dass alle Projektbeteiligten verstehen und verinnerlichen, dass sie an einem Prozess mitwirken, bei dem das fertige Endergebnis nicht bereits mit dem ersten Prototyp vorliegt sondern erst im Laufe der Entwicklungszeit entsteht. Erfahrungsgemäß stellt dies ein Problem dar und muss mit den Beteiligten ausführlich diskutiert werden.

Die häufigsten Gegenargumente gegen Prototyping sind höhere, nicht planbare Kosten und längere, ebenfalls nicht planbare, Entwicklungszeiten. Insbesondere in der öffentlichen Verwaltung ist dieser Aspekt sehr wichtig. Dort müssen Software-Projekte nach sog. BVB-Verträgen (Besondere Vertragsbedingungen für die Beschaffung von DV-Leistungen im öffentlichen Dienst) auf der Basis von Festpreisen abgewickelt werden.

Dem ist entgegen zu halten, dass gerade bei der bisherigen Software-Entwicklung in der Regel weder die veranschlagten Kosten noch die geplanten Zeiten eingehalten wurden. Beispiele dafür gibt es genug.

Die Projektbegleitung durch die Anwender und die Tests der Prototypen verursachen einen nicht zu unterschätzenden Zeitaufwand. Aber: jede hier investierte Minute spart auf der anderen Seite Zeit bei der Anwendung des fertigen Produktes (d.h. Arbeitszeit der Anwender) und verringert die Notwendigkeit weiterer Nachbesserungen nach Projektabschluss.

Es ist bekannt, dass nicht korrigierte Fehler aus der Planungsphase zu verheerenden Folgekosten führen. Werden wirklich alle Kostenanteile berücksichtigt, so schneidet das Prototyping-Verfahren günstiger als die herkömmliche Software-Entwicklung ab.

Der Erfolg eines solchen Projektes hängt aber von Vorbedingungen ab. Wichtig ist die Bereitstellung ausreichender Zeitkontingente für alle Beteiligten, denn die Anwender sollten sich verpflichtet fühlen ihren Teil zum Gelingen beizutragen.

Es muss klargemacht werden, dass der Aspekt der Qualität des Endproduktes oberste Priorität hat.

Die nächste Abbildung zeigt ein Modell für eine prototypische Softwareentwicklung. Entscheidend ist der Rückkopplungsweg, bei dem gewonnene Erkenntnisse aus dem Praxistest wieder in die Aufgabenanalyse einfließen und dadurch die Phasen der Planung und des Entwurfs beeinflussen.

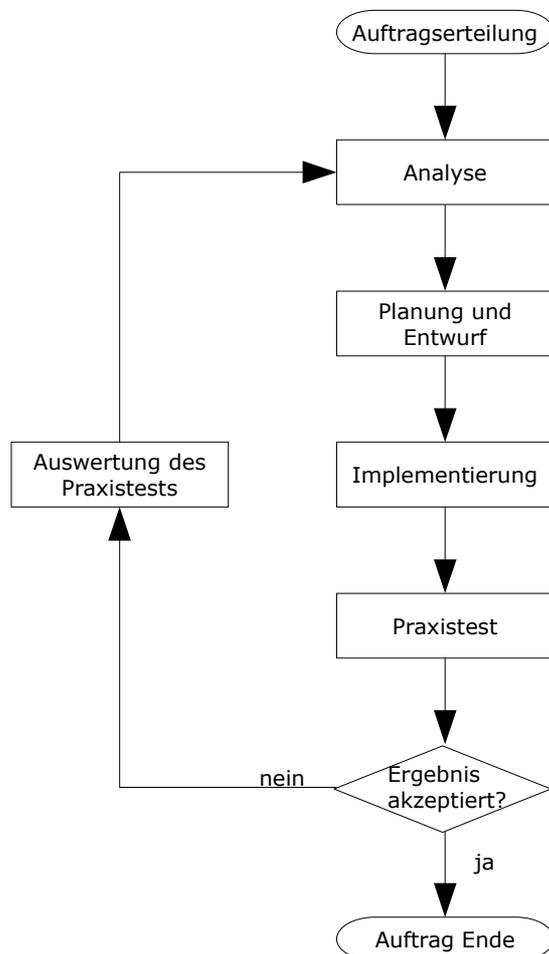


Abb. 5: Rückgekoppeltes Entwicklungsmodell

5.2. Software-Ergonomie

Computersoftware hat nicht nur technologische Aspekte sondern auch bezüglich der Benutzerschnittstellen weitere Anforderungen, die mindestens genau so wichtig sind. Immer wenn in der Arbeitswelt das Verhältnis zwischen Mensch und Arbeitsplatz beschrieben wird, taucht der Begriff der Ergonomie auf.

Ergonomie ist die Wissenschaft von der Einfachheit und dem Offensichtlichen. Sie formuliert Zusammenhänge, die mit gesundem Menschenverstand nachvollziehbar sind.

Ergonomie verwendet wissenschaftliche Erkenntnisse um Arbeitsplätze, Arbeitsvorgänge und Werkzeuge an die physischen und mentalen Eigenheiten der Menschen anzupassen. Hierbei sollen Gesundheit, Sicherheit, Wohlbefinden und Leistungsvermögen verbessert werden. Mehr Effizienz und weniger Belastung ist das anzustrebende Ziel.

Ergonomie zeichnet sich durch Unauffälligkeit aus, weil Sie der zu erfüllenden Funktion dient. Man bemerkt sie nur, wenn sie fehlt.

Die Aufgabe der Software-Ergonomie ist die Anpassung der Eigenschaften eines Dialogsystems an die psychischen Eigenschaften der damit arbeitenden Menschen.

Unzureichende Software-ergonomische Gestaltung führt zu erhöhten psychischen Belastungen und/oder zur Ablehnung des Systems.

Es ist das erklärte Ziel dieses Projektes eine Applikation zu entwickeln, die durch entsprechende ergonomische Gestaltung auch die notwendige Akzeptanz findet.

In diesem Projekt werden die Grundsätze gemäß DIN EN ISO 9241 angewendet.

5.3. Barrierefreiheit

Die Grundsätze zur barrierefreien Gestaltung von Internetangeboten werden beachtet und umgesetzt. Dabei bedeutet der Begriff 'barrierefrei' nicht nur 'behindertengerecht' sondern umfasst auch technische Aspekte wie Unabhängigkeit von Geräteplattform und Betriebssystem des Endbenutzers sowie die Vermeidung einer eingeschränkten Zugänglichkeit durch nicht Standard konforme Client-Software (PlugIns, Apps, etc.).

5.4. Bedarfsanalyse

Dieses Projekt wird nach dem Konzept der kooperativen Systementwicklung umgesetzt. Es ist von Beginn an das erklärte Ziel, möglichst viele Menschen zu beteiligen. Um genau zu analysieren, an welchen Stellen sinnvoll eingegriffen bzw. unterstützt werden soll, sind Gespräche mit Schulen, Vereinen, Eltern, Ämtern, etc. notwendig. Das Ergebnis dieser Gespräche wird eine Auflistung und Gewichtung der alltäglichen Problemstellungen und damit die Grundlage der inhaltlichen Ausgestaltung des Systems sein.

5.5. Mögliche Inhalte

Die Plattform wird modular aufgebaut sein. Damit lassen sich jederzeit Funktionen oder Teilnehmergruppen hinzufügen. Vorbehaltlich der Bedarfsanalyse könnte die Plattform folgende Inhalte transportieren:

- Bedarf und Auslastung von Sportstätten oder Veranstaltungsorten anzeigen
- Angebot und Nachfrage zur Planung von schulischen Projekten anzeigen
- Profile für Vereine, Schulen, Übungsleiter, Lehrer, Firmen, etc.
- Kontaktsuche über Profile
- Infoboard/Interessenbörse
- Vorschläge für Projektarbeiten und Unterrichtsthemen
- Archivieren von Unterrichtsmaterialien und Fachbeiträgen
- Öffentlichkeitsarbeit durch Newsletter und Pressedienst
- Vermittlung von Ausbildungs- und Praktikumsstellen
- Schüler- und Ferienjob-Börse
- Veranstaltungshinweise
- Angebote für Übungsleiter, Lehrer und Schüler
- e-Learning-Angebote

Teile des Portals werden mehrsprachig ausgeführt sofern es notwendig und sinnvoll ist. Sprachbarrieren sollen abgebaut und nicht gefördert werden. Die Standardsprache ist Deutsch, aber ein grober Überblick der Angebote sowie Kontaktadressen mit Dolmetschern werden gegeben. Welches die für Mönchengladbach relevanten Sprachen sind ist noch zu ermitteln.

5.6. Werkzeuge für die tägliche Arbeit

Zur Unterstützung administrativer Aufgaben werden Software-Module entwickelt, die uneingeschränkt netzwerkfähig und von jedem internetfähigen Arbeitsplatz aus nutzbar sind. Die Bandbreite der Anwendungen reicht dabei von einfachen Werkzeugen wie beispielsweise einer Übersicht der Turnhallenbelegung bis zur Verwaltungssoftware für kleine und mittlere Vereine. Je nach Umfang und Komplexität kann eine solche Applikation für den Betreiber kostenpflichtig sein.

5.7. Weitere beteiligte Personen

Aufgrund des interdisziplinären Charakters dieses Projektes ist die Einbindung zahlreicher

Kompetenzen unabdingbar. Es ist geplant, Lehrende und Studierende der Fachhochschule Düsseldorf aus den Fachbereichen Design, Medien, Elektrotechnik, Sozialwissenschaften und Wirtschaft mit einzubeziehen.

Die Außendarstellung der Kommunikationsplattform soll eine Werbeagentur übernehmen. Da es sich hier um eine Idee und nicht um ein Produkt handelt, sollte die Agentur Erfahrung in der Konzeption motivierender Kampagnen haben.

5.8. Technik und Datenschutz

Der Server für die Plattform soll Eigentum der Stadt Mönchengladbach sein und sich physikalisch innerhalb der Verwaltungsgebäude der Stadt befinden. Nur wenn dies aus technischen Gründen nicht möglich ist, kann eine Maschine bei einem externen zertifizierten Hoster angemietet werden. Dieser Hoster muss sich im Geltungsbereich der deutschen Datenschutzgesetze befinden.

Die Vorschriften von BDSG und LDSG werden konsequent umgesetzt, ein Verfahrensverzeichnis wird erstellt. Es werden prinzipiell keine Daten erhoben die zum Betrieb der Kommunikationsplattform nicht nötig sind.

5.9. Mobile Endgeräte

Die Applikation wird so gestaltet oder durch eine zweite Darstellungsform derart ergänzt, dass eine Nutzung der Plattform mittels mobiler Endgeräte angemessen unterstützt wird.

5.10. Projektdauer

Bei einem angenommenen Beginn des Pilotprojektes im Januar 2013 liegen die Ergebnisse der Recherche und das daraus folgende Feinkonzept Ende Februar vor.

Mit einem ersten - möglicherweise vorläufigem - Gestaltungsentwurf ist Ende April zu rechnen. Die Vorstellung des ersten Prototyps mit bereits nutzbaren Funktionen ist für Juni 2013 geplant.

Mit der Fertigstellung des ersten Projektabschnittes - dieser umfasst die Vernetzung von Bildungseinrichtungen und Sportvereinen - ist Ende 2014 zu rechnen.

Genauere Planungsdaten liegen erst nach Erstellung des Feinkonzeptes vor.

6. Evaluation - Alles kommt auf den Prüfstand

Ein Vorhaben dieser Größe und Komplexität muss darauf hin überprüft werden, ob die Ziele objektiv und subjektiv erfüllt werden und ob die im System abgebildeten Prozesse effizient sind. Einerseits ist der Nachweis der Wirksamkeit wichtig in Bezug auf Transparenz gegenüber dem Bürger, andererseits lassen sich durch Analysen der Ergebnisse Erweiterungen und Verbesserungen ableiten.

Es ist geplant, für die Evaluation den Fachbereich Sozial- und Kulturwissenschaften, den Fachbereich Wirtschaft sowie einen weiteren technischen Fachbereich der Fachhochschule Düsseldorf zu beteiligen.

Soziologische und wirtschaftliche Studien sollen das Projekt begleiten. Es kann sich dabei um in Gruppen durchzuführende Projektarbeiten im Rahmen des Studiums handeln oder auch um Abschlussarbeiten innerhalb von Masterstudiengängen.

Innerhalb der soziologischen Studien könnten folgende Aspekte untersucht werden:

- schulische Leistungen
- Umgangsformen
- Kriminalitätsrate
- Freizeitverhalten
- Konsumverhalten
- soziales Engagement

Die Ansatzpunkte der wirtschaftlichen Studien könnten sein:

- Mitglieder und Finanzen der Vereine
- Handel, Handwerk und Gewerbe auf lokaler Ebene
- Lehrstellensituation
- Steueraufkommen

Die technische Evaluation befasst sich mit

- der Einhaltung der Grundsätze der Barrierefreiheit,
- der Überprüfung der Gebrauchstauglichkeit mit mobilen Endgeräten,
- dem Auffinden möglicher Sicherheitslücken,
- der Durchführung von Performance-Tests.

Die zuvor aufgeführten Themen sollen beispielhaft die Intention dieses Konzeptes zeigen. Die konkreten Fragestellungen der Studien sowie deren voraussichtliche Laufzeit müssen Projektgruppen unter Beteiligung der Dozenten und Studierenden der vorgenannten Fachbereiche erarbeiten.

Die Studien sollen der Politik als Tätigkeits- und Verwendungsnachweise dienen, die beteiligte Hochschule kann sie als Vorzeigeprojekte nutzen.

Erkenntnisse aus soziologischen und wirtschaftlichen Studien können dazu genutzt werden um Korrekturen vorzunehmen oder neue Wege einzuschlagen. Gesetzliche Vorschriften aus den Bereichen Familie und Bildung, Steuern und Finanzen, Wirtschaft, etc. können aus einer anderen Perspektive betrachtet und angepasst werden.

Dipl.-Ing. Werner Majewski

Torsten Kohlhaas

Erwin Vomberg

surpri ©2012