

Standort- und Bedarfsanalyse

Das Ziel des ersten Workshops besteht darin, eine Bedarfsanalyse mit den Trägern durchzuführen, um Kommunikationskonzepte entwickeln zu können, sowie Positionen zu definieren, welche für die Quartiersbevölkerung relevant und gut wahrnehmbar sind. Dazu muss zunächst eine genaue Standortanalyse am Arrenberg durchgeführt werden, um zu definieren und bewerten zu können, welche Standorte geeignet sein werden. Dabei liegt der Fokus auf dem Aufbrechen von Welten zwischen den Bewohner*innen des Quartiers und der Arbeit der genannten Träger. Diese soll durch die Platzierung der Displays transportiert und verständlich aufbereitet werden, um eine verstärkte Wahrnehmung und ein verbessertes Verständnis zu erreichen.

Die im Workshop ermittelten potenziellen Standorte sollen hinsichtlich der Wahrnehmbarkeit sowie den technischen Möglichkeiten und Rahmenbedingungen verglichen und ausgewählt werden. In einem weiteren Workshop soll mit den Bewohner*innen des Quartiers gesprochen werden, um die aktuelle Wahrnehmung der Träger herauszufinden und Potenziale zu ermitteln.

Quartiersanalyse

Neben der Standortanalyse soll eine Quartiersanalyse durchgeführt werden, um die Bevölkerungsstrukturen am Arrenberg und die einzelnen Milieus genauer verstehen zu können. Dabei besteht das Ziel darin, eine Übersicht über die unterschiedlichen Altersgruppen und Personen am Arrenberg zu erhalten. In diesen Prozess sollen die Bewohner*innen des Quartiers mit integriert und beteiligt werden, um eine bestmögliche Bedarfsanalyse durchführen zu können.

Workshop 1 (Intensiv Workshop)

Zeitpunkt

Unmittelbar nach Auftragsvergabe und Abstimmung mit den Trägern.

Teilnehmer

Zuständige Mitarbeiter*innen der Träger und Akteure (proviel GmbH, Aufbruch am Arrenberg e.V., Behindert na und e.V. und der Internationale Bund)

Ziel

Bedarfsanalyse bei den Trägern, um die Kommunikationsziele zu ermitteln und ein Kommunikationskonzept zu entwickeln. Zusätzlich sollen mögliche Standorte diskutiert und bewertet werden. Dazu sollen Methoden aus dem Bereich des Design Thinkings angewendet werden, um eine bestmögliche Konzeptentwicklung zu gewährleisten. Die Workshops können in den Räumlichkeiten der Träger durchgeführt werden.

Workshop 2 (Intensiv Workshop)

Zeitraum

Im Anschluss an den ersten Workshop

Teilnehmer

Bewohner*innen des Quartiers, welche gemeinsam mit dem Quartiersverein Aufbruch am Arrenberg e.V. kontaktiert werden sollen. Im Schnitt sollen ca. 20-30 unterschiedliche Personen aus verschiedenen Altersgruppen und mit unterschiedlichen Migrationshintergründen befragt und eingebunden werden, um einen bestmöglichen Querschnitt durch die Gesellschaft am Arrenberg abbilden zu können.

Ziel

Ein Verständnis für die Wünsche der Quartiersbewohner*innen und die aktuellen Probleme, die in der Kommunikation untereinander aber auch mit Akteuren wie dem Quartiersverein bestehen.

Software & Hardware

Durchführung von 4 Workshops zur Abstimmung und Gestaltung der Softwarelösung mit den Trägern. In diesen Workshops sollen die genauen Anforderungen der Träger an die Software und an das Redaktionssystem definiert werden. Um die Displays zu bespielen ist es hierbei notwendig, ein Backend-System für die Mitarbeiter*innen der Träger zu schaffen, womit die Inhalte aufgespielt werden können.

Workshops Softwareentwicklung (4 Stück)

Zeitraum

Durchführung nach den ersten beiden Konzeptionsworkshops

Teilnehmer

Die zuständigen Mitarbeiter*innen der Träger und Akteure. Im letzten Workshop sollen erneut die Bewohner*innen des Quartiers eingebunden werden. Dieser Workshop kann in Rücksprache mit dem Quartiersverein in den Räumlichkeiten des Quartiersbüros durchgeführt werden.

Ziel

In den 4 Workshops zur Softwareentwicklung soll die Gestaltung des Interfaces und der Software mit den Trägern und den Bewohner*innen des Quartiers abgestimmt werden. Im ersten Workshop soll den Trägern ein Softwarekonzept für die Bespielung der Displays vorgelegt werden, welches die wesentlichen Ziele adressiert und die Erkenntnisse aus den Konzeptionsworkshops mit einbezieht. Im zweiten und dritten Workshop sollen diese Konzepte in Korrekturschleifen validiert und weiter verfeinert werden. Im letzten Workshop soll anschließend die final entwickelte Software den Bewohner*innen des Quartiers vorgestellt werden, um eine letzte Korrekturschleife durchführen zu können.

Anforderungskatalog

Programmierung und Gestaltung einer Software-Anwendung mit entsprechender Hardware Lösung mit folgenden Funktionen:

1. Anforderungen Software

- Kommunikationsbereich mit Informationen der Träger (z.B. Newsfeed)
- Log-In Möglichkeit für die Mitarbeiter*innen der Organisationen zur Einpflege von Inhalten
- Nutzerverwaltung mit Administrationssystem.
- Gestaltung und Entwicklung eines Backend Systems für die Mitarbeiter*innen der Träger. Dies muss in allen gängigen Browsern funktionsfähig sein und eine responsive Darstellung für alle gängigen Größen bieten.
- Möglichkeit der Anzeige der Informationen auf den Endgeräten der Nutzer*innen (Webschnittstelle).
- Newsfeed zu Veranstaltungen.
- Interaktive Kartendarstellung des Quartiers und der Aktivitäten der Träger.
- Analysemöglichkeiten der Interaktion mit den Nutzer*innen.
- Schnittstelle zu der bestehenden Quartiersplattform am Arrenberg, um Inhalte und veröffentlichte Veranstaltungen integrieren zu können. Die Quartiersplattform ist zu finden auf <https://arrenberg.app>.
- Möglichst schnelle Anzeige der Inhalte, welche auf Ladezeiten optimiert und entwickelt werden soll.
- Gewährleistung von gängigen Sicherheitsmechanismen, um einen unbefugten Zugriff auf das Redaktionssystem zu verhindern

2. Anforderungen Interface Gestaltung

Das zu entwickelnde Interface soll in seiner Gestaltung zugänglich und übersichtlich sein. Um alle Zielgruppen zu erreichen, soll ein hoher Wert daraufgelegt werden, eine starke visuelle Kommunikation zu entwickeln, welche maßgeblich auf Bildern und Grafiken basiert. Sprachliche Barrieren sollen so vermieden und weitestgehend umgangen werden. Gleichzeitig sollen komplexe bzw. abstrakte Themen wie sozialer Zusammenhalt und gemeinsame Aktivitäten gegen den

Klimawandel und für den Umweltschutz klar und verständlich kommuniziert und erklärt werden können.

Die zu entwickelnden Elemente sind dabei folgende:

- ein visuelles System bestehend aus unterschiedlichen Inhaltsbausteinen und Inhaltstypen.
- Definition von Schriftarten, Größen, Formen und Farben.
- Entwicklung einer grafischen Sprache bestehend aus Icons und Symbolen, um eine gute und universelle Verständlichkeit der Inhalte zu gewährleisten

3. Anforderungen Hardware

Die mobilen Installationsdisplays werden sich nach Möglichkeit nahtlos in das Stadtbild integrieren und einen skulpturalen abstrakten Charakter besitzen. So kann verhindert werden, dass die Informationen zwischen Werbetafeln untergehen, um so den unterschiedlichen Informationsanspruch zu verdeutlichen. Die Displaylösungen sollen an mindestens drei Stellen, welche sich nach der durchgeföhrten Standortanalyse als geeignet erweisen im Quartier platziert werden.

- Entwicklung einer Hardwarelösung bzw. eines Konzeptes, um die Informationen der Träger und Organisationen im Quartier lokal verfügbar zu machen. Die Ausführung soll sich an vergleichbaren Lösungen aus dem Bereich der Außenwerbung orientieren.
- Öffentlich aufstellbare Hardware, welche gegen Witterung und Vandalismus geschützt ist sowie eine möglichst autarke Stromversorgung besitzt.
- Möglichkeit eines kabellosen Internetzugangs über eine Mobilfunkverbindung oder ähnlichen Technologien.
- Displays von mindestens 70 Zoll, um eine gute Sichtbarkeit im Quartier zu gewährleisten.
- Leistungsstarke Hardware mit einer Lebensdauer von mindestens 5 Jahren um eine lange Funktionsfähigkeit zu gewährleisten.
- Möglichkeiten von Fernwartung der einzelnen Displays.
- Übersicht im Backend über den Status der Displays.
- Die Auflösung muss mindestens dem Full-HD Standard entsprechen.
- Starke Leuchtkraft der Displays, um auch bei Tageslicht eine gute Lesbarkeit zu garantieren
- Gewährleistung von Energiesparfunktionen (Abdunkelung etc.).
- Physische Interaktionsmöglichkeit mit den Displays für die Bewohner*innen des Quartiers, um beispielsweise das Umschalten von Inhalten zu ermöglichen. Dabei könnte es sich beispielsweise um großflächige Tasten handeln, welche von außen an den Rahmen der Displays angebracht werden.
- Gestalterische Eingliederung in das Quartier.
- Angebot für mindestens drei voneinander unabhängigen Hardwareinstallationen.

Dokumentation und Administratives

Alle Projektfortschritte sowie die Workshops müssen für den Auftraggeber ausführlich dokumentiert werden.

Begleitend zu den Workshops sollen Presseartikel erstellt und veröffentlicht werden, um eine transparente Abbildung der Projektaktivitäten zu erreichen. Diese sind vom Auftragnehmer vorzubereiten und der proviel GmbH zur Veröffentlichung bereit zu stellen.

Die Dokumentation ist als Zwischenstandbericht mit jeder eingereichten Rechnung dem Auftraggeber vorzulegen. Nach erfolgten Projektabschluss ist eine finale Dokumentation des gesamten Projektes inklusive einer Dokumentation für die Software einzureichen, um eine autarke Bedienung durch die Mitarbeiter*innen der Träger zu ermöglichen.

Administrative Informationen

Zusätzlich zu den durchzuführenden Workshops werden regelmäßige Kontroll- und Abstimmungstermine mit der proviel GmbH stattfinden, um einen reibungslosen Projektverlauf zu Gewährleisten. Die Häufigkeit der Kontrolltermine wird in Absprache mit der proviel GmbH definiert werden.

Der Leistungszeitraum beträgt 8 Monate nach Auftragsvergabe, wobei die ersten Konzeptionsworkshops mit den Trägern noch im laufenden Kalenderjahr durchgeführt und abgerechnet werden sollen.

Abrechnung

Die Abrechnung erfolgt nach der Projektbudgetierung stufenweise. Die 3 Stufen werden einzeln abgerechnet in den folgenden drei Bestandteilen:

1. Durchführung von Konzeptionsworkshops
2. Gestaltung und Entwicklung der Software
3. Installation und Herstellung der Hardware

Die genaue Umsetzung des Gesamtprojektes wird auf Basis des ersten intensiv Workshops abgestimmt und ausgelöst.

Bei etwaigen Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.