

EFRE-Projektidee Neumünster digital in Raum und Zeit (Es gilt das gesprochene Wort!)

Förderprojekt zum digitalen Erleben der touristischen Angebote in
Neumünster,
z. B. Aufzeigen des Wandels von Stadtbild und Lebensumständen



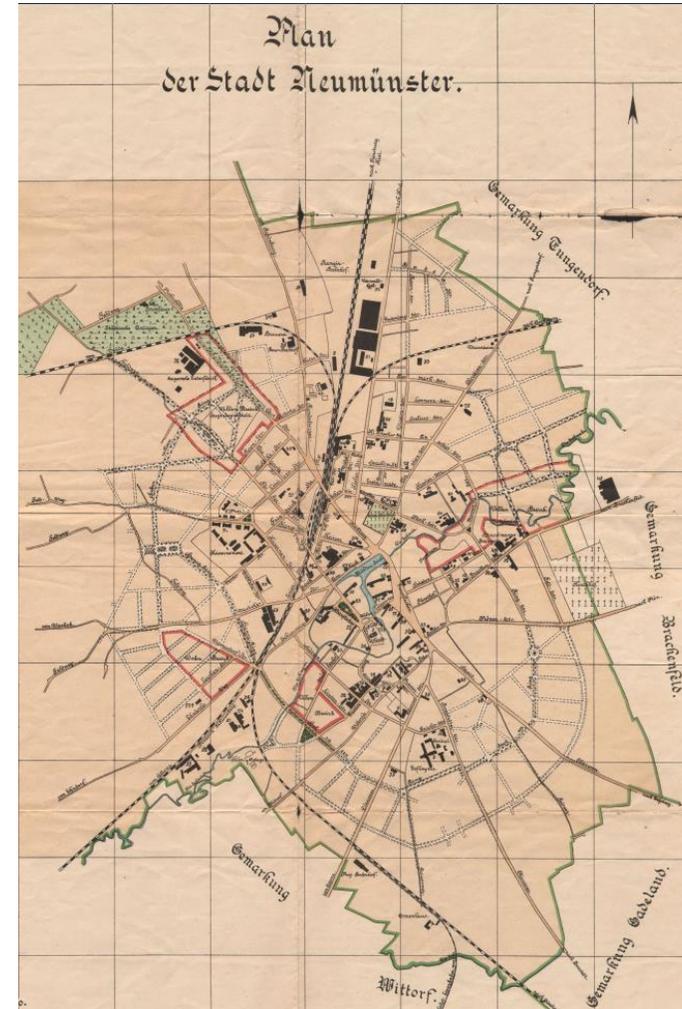
Archiv



Stadt Neumünster

Erlebbare Geschichte der Stadt Neumünster

Von den Anfängen der Besiedlung über
die Bedeutung des Kleinfleckens bis in
die Gegenwart



um 1910

Archiv

Projektziel



Ein niederschwelliges Angebot rund möglichst um die Uhr (also 24/7), das Fragen stellt und Antworten gibt, Geschichte und Geschichten, Wissenswertes und Anekdoten bietet.

Projekthalte

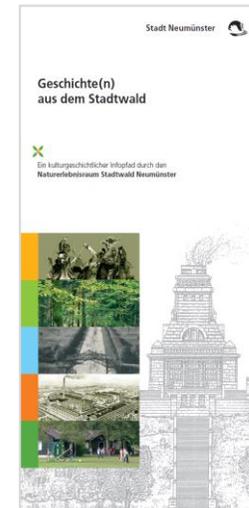


Die Inhalte sollen visualisiert und per Audiospur mittels Web-App vermittelt werden, auch für z. B. seh- und höreingeschränkte Personen.

Eine Web-App, also Webanwendung, hat den Vorteil, dass sie auf beliebigen Endgeräten betrieben werden kann und zusätzliche Installationen oder Updates nicht erforderlich sind. Um tiefer in die Möglichkeiten der Digitalisierung einzutauchen, stehen weitere Kommunikationskanäle zur Verfügung.

Baustein 1: Digitalisierung bestehender Touren

Die touristischen Rundtouren wie der Vicelinweg, die Route der Industriekultur, die Stadtpunkte, die Gartenroute, die Einfelder Sehpunkte, die Stolpersteine, aber auch die Geschichten aus dem Stadtwald sollen digital erlebbar werden.



Ochsenweg



Mittels Augmented Reality (AR) wird die Realität künstlich erweitert. Auf dem Computer oder Handy werden visuelle Elemente der realen Umgebung hinzugefügt. So können historische Gegebenheiten, wie z. B. der Viehtrieb auf dem Ochsenweg von Viborg nach u. a. Wedel, auf mobilen Endgeräten abgebildet werden.

Baustein 1: Storytelling

Für eine interessante Informationsvermittlung ist ein Storytelling unverzichtbar. Ein „hier stand mal eine Kirche“ fesselt das Publikum nicht. Es muss eine Geschichte erzählt werden, in der die historischen oder bedeutenden Infos eingebettet werden. Im Idealfall gelingt ein

Edutainment at it's best, also eine optimale unterhaltsame Wissensvermittlung.



Stadt Neumünster zeitgenössisches Aquarell von Jürgen Micheelsen

Baustein 1: Stadtbildwandel

Am Beispiel der Klosterinsel ließe sich die wechselvolle Geschichte eines innenstadtnahen Areals darstellen:

1498 Errichtung eines Nonnenklosters, 1566 wieder aufgelöst.

Umbau für Herzog Adolf I. (von Schleswig-Holstein-Gottorf) zum herzoglichen, später fürstlichen Haus, 1570 bis 1647 diente es als Residenz verschiedener Mitglieder der Familie.

Zwischen 1647 und 1652 Wohnsitz des Generalwachtmeisters

Hans Rantzau, danach Sitz des Amtsmannes und der Unterbringung von Gefangenen,

ab 1729 Zucht- und Tollhaus,

1760 erste "Privilegierte Wollzeugfabrique",

1823 Tuchfabrik Renck & Meßtorff, 1896 Chromgerberei Brüning,

dann Firmen Weinknecht (Felle und Lumpen) sowie

Wehrenpfenning & Brügger (Trikotagenfabrik),

1915 Stadt Neumünster,

ab 1938 Museum für Germanische Trachtenkunde,

1960 Parkeinweihung

Stadt Neumünster



Baustein 2: digitale Einbindung Dritter

Digitale Angebote sollen Dritter in das Angebot eingebunden werden:

- Infos zu Stadtführungen
- Museumsführungen
- Bausteine aus dem parallelen Förderprojekt zum Ochsenweg.

Die Informationen sollen Anreize bieten, sich die Angebote vor Ort anzusehen, nicht den Besuch des touristischen Einzelziels ersetzen.



Baustein 2: Videos Dritter

Die Einbindung Videos Dritter sollen ebenfalls dazu dienen, das Interesse an einem Besuch zu wecken:

- Videos von laufenden Textilmaschinen
- fahrende und pfeifende Dampfloks
- Fütterungen im Tierpark.



Mit AR vor Ort wären
Maschinenvorführungen und
Lokomotiven in Aktion nicht
an bestimmte Zeitfenster
gebunden.

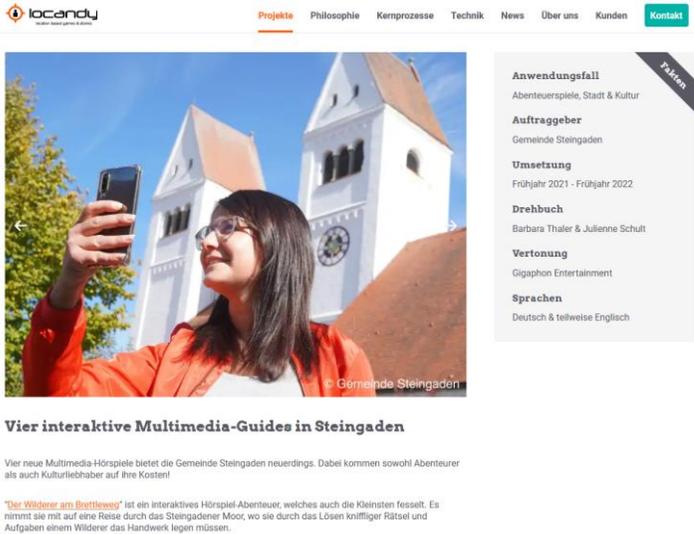
tuchundtechnik.de

gerisch-stiftung.de

kulturlokschuppen.de

tierparkneumuenster.de

Baustein 2: digitale Führungen



locandy
Projekt Philosophie Kernprozesse Technik News Über uns Kunden Kontakt

Anwendungsfall
Abenteuerspiele, Stadt & Kultur

Auftraggeber
Gemeinde Steingaden

Umsetzung
Frühjahr 2021 - Frühjahr 2022

Drehbuch
Barbara Thaler & Julienne Schütt

Vertonung
Gigaphon Entertainment

Sprachen
Deutsch & teilweise Englisch

Vier interaktive Multimedia-Guides in Steingaden

Vier neue Multimedia-Hörspiele bietet die Gemeinde Steingaden neuerdings. Dabei kommen sowohl Abenteuerer als auch Kulturliebhaber auf ihre Kosten!

"Der Wilderer am Brettbeeweg" ist ein interaktives Hörspiel-Abenteuer, welches auch die Kleinsten fesselt. Es nimmt sie mit auf eine Reise durch das Steingadener Moor, wo sie durch das Lösen kniffliger Rätsel und Aufgaben einem Wilderer das Handwerk legen müssen.

Die wichtigsten Besonderheiten von Multimedia-Führungen sind:

1. interaktive Erlebniswege durch Storytelling und Gamification ein Stück weit „erarbeiten“, was zu einer tieferen und nachhaltigeren Vermittlung führt
2. Audios in Hörspielqualität
3. Apps mit einem ungewöhnlichen Leistungsumfang
4. auch barrierefrei z. B. für Blinde, Hörgeschädigte oder mobilitätsbeschränkte Zielgruppen.

digitale Schnitzeljagd Fallada

Wo hat er gewohnt? Wo hat er gearbeitet?

Warum saß er in Neumünster ein?

Wo haben die Prozesse stattgefunden, die ihn als Gerichtsreporter zu seinem Roman „Bauern, Bonzen und Bomben“ inspiriert haben?

Welche Erlebnisse sind im Roman „Wer einmal aus dem Blechnapf frißt“ zugrundeliegend? Welche Bedeutung hatten die Jahre in Neumünster auf dem Weg zu seinem Weltruhm?

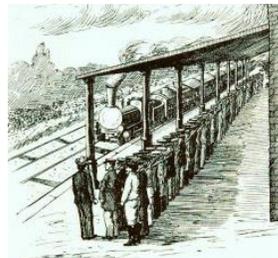
digitale Schnitzeljagd Fabriken



Zudem böte es sich beispielsweise an,
das Wappen Neumünster mit den Schornsteinen
als Anlass für eine Suche nach den Standorten früherer Fabriken
und noch existierender baulicher Zeitzeugen zu nehmen.

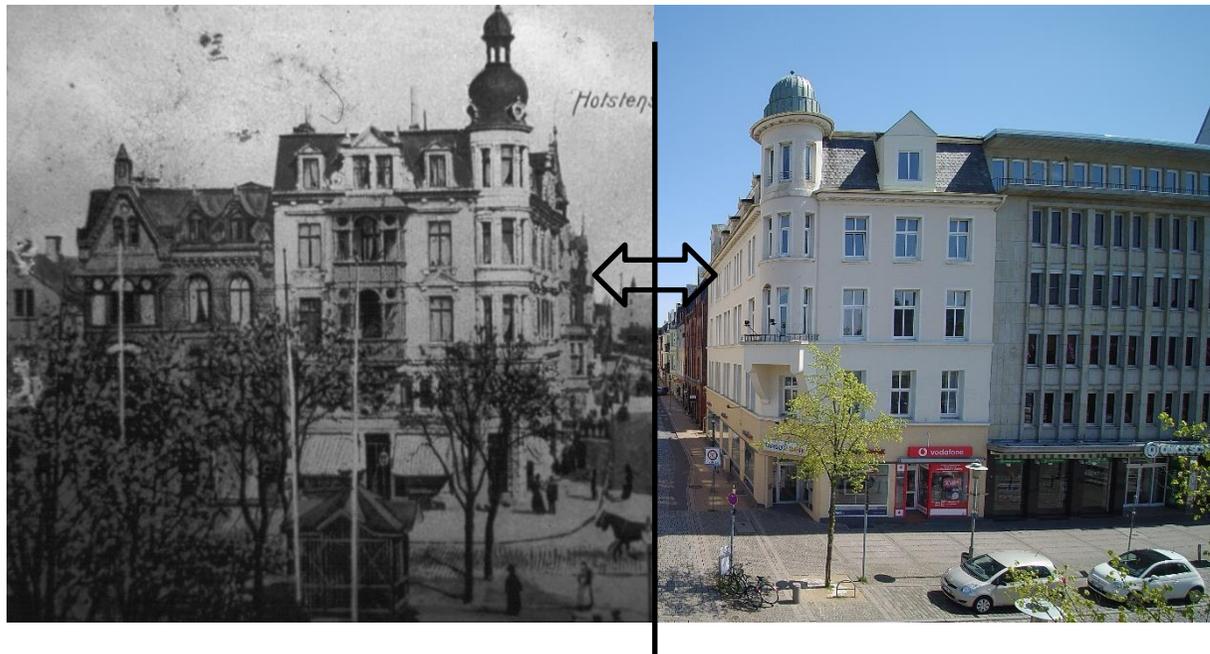
Baustein 3: Dänische Spuren

Dänen größte Klientel unter den ausländischen Gästen, interessiert an geschichtlichen Hintergründen.



Baustein 4: 900-Jahr-Feier im Jahr 2027

Geschichte aufzeigen; Slider für Damals–Heute-Vergleiche
Wettbewerbe mit Gewinnspiel!?!



Archiv

Bettina Brodersen

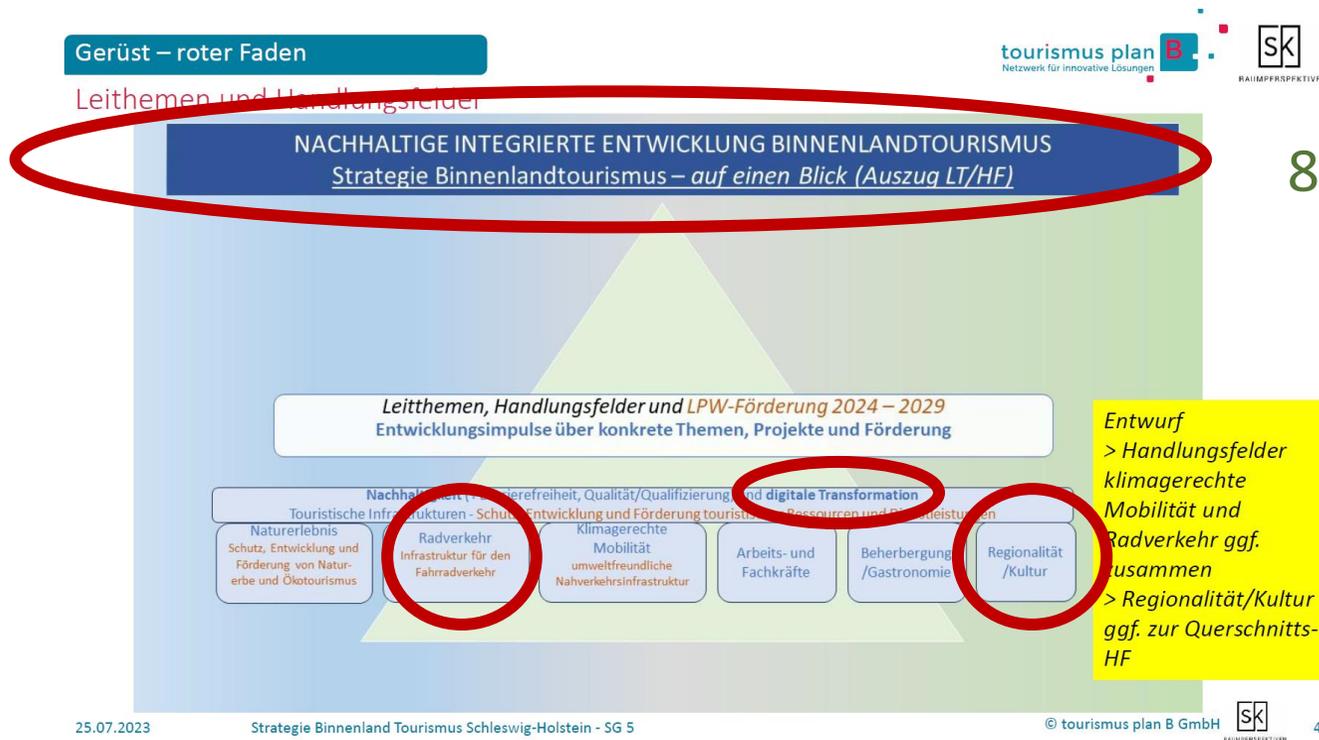
Baustein 5: Übersetzung von Angeboten ins Dänische und Englische

- 20 bis 25 % der Ankünfte / Übernachtungen erfolgen durch ausländische Gäste
 - Interesse an entsprechenden Informationen i. d. R. hoch
- Wichtiger Baustein in der Willkommenskultur im Auslandsmarketing; außerhalb des Förderprojektes Erweiterung um weitere Sprachen.



pixabay.com

EFRE-Ansatz



Förder-Quote
80 % bei Mitgliedschaft
in einer LTO

60 % ohne LTO-
Mitgliedschaft

(Stand Januar 2024)



Planung

- Vorbereitungsgruppe
- RiLi-Entwurf im I. Quartal
- Workshop Beginn II. Quartal
- Veröffentlichung RiLi im ca. Juni
- schnellstmöglich Antragstellung

von GDJ über Pixabay

Ziel

Neumünster nicht nur zur 900-Jahr-Feier einem breiten Publikum in all seinen Facetten erlebbar machen!

