

PROJEKTSKIZZE

Zur Vorlage einer Projektidee im Rahmen der VITAL-Förderung bei der **LAG GT8** in dem Antragsfenster von Mrz. 2020 – Dez. 2022



Vorschlag von:

Institution: Stadt Vermold

Wir/ich werde/n voraussichtlich die Projektträger

Wir/ich bringe/n die Idee ein, Projektträger sollte werden: **Stadt Werther (Westf.)**

Bearbeitungsstand: 24.09.2019

(Geben Sie hier das Datum des Bearbeitungsstands dieser Skizze an.)

1. Projekt- Arbeitstitel

Geben Sie hier den (Arbeits-)Titel Ihres Projektes an.

Titel: „Weg für Genießer-App“

2. Projektbeschreibung

Tragen Sie hier ein, was Sie genau vorhaben. – Was? Wie? Wo? Mit wem? Für wen?
Ggf. Anlagen beifügen (Skizze, Karte, Foto etc.)

Was ist der "Weg für Genießer"?

Bei dem "Weg für Genießer" handelt es sich um einen regionalen Wanderweg der die fünf Städte im Norden des Kreises Gütersloh Borgholzhausen, Halle (Westf.), Steinhagen, Vermold und Werther (Westf.) verbindet. Der Wanderweg - ein Rundweg - ist insgesamt 94 km lang und aufgeteilt in sechs Etappen. Die Idee des Weges ist es, das Thema "Genießen" in den Mittelpunkt zu stellen. Mit den klassischen fünf Sinnen "hören", "riechen", "schmecken", "sehen" und "fühlen" kann der Mensch in vollen Zügen genießen und seine Umwelt wahrnehmen. Jedem Ort ist als thematische Grundlange ein Sinn zugeordnet worden, mit dem Ziel besondere Rastplätze in der Natur zu schaffen:

Halle (Westf.)	hören
Borgholzhausen	sehen
Steinhagen	schmecken
Vermold	fühlen
Werther (Westf.)	riechen

Der "Weg für Genießer" - als Nachfolgeprodukt für den damaligen Eichenweg - ist vor sechs Jahren entstanden und gemeinsam mit der Arbeitsgruppe (aus jeder Kommune ein Mitarbeiter aus dem Arbeitsbereich Tourismus sowie eine Touristikerin von der pro Wirtschaft GT GmbH) entwickelt, vermarktet und weiterentwickelt worden (u. a. Schaffung von Rastplätzen und Möblierung, Entwicklung der Internetseite www.geniesserweg.de, Herausgabe eines Flyers,

ehrenamtliche Pflege des Weges über ein Wegepatensystem, gastronomische Partnerbetriebe am Wegesrand, jährliche Saisonöffnung mit Sternwanderungen, thematische Wanderungen wie z.B. Kräuterwanderung, Sonnenaufgangswanderung, Fackelwanderung, etc.). Mit den beantragten VITAL.NRW-Mitteln soll nun die "Weg für Genießer-App" mit einem dazugehörigen Marketing entwickelt werden. Durch die Beteiligung der fünf Städte handelt es sich um ein interkommunales Projekt, welches zugleich auch als Vorreiter- und Pilotprojekt im Kreis Gütersloh seine Bedeutung erhalten würde. Es gibt im Kreis Gütersloh bislang kein vergleichbares digitales Tourismus-Projekt, welches sich über mehrere Städte erstreckt. Da der Wanderweg auf den Norden des Kreises Gütersloh räumlich begrenzt und in sich schlüssig ist, ist eine Ausweitung auf die gesamte VITAL-Förderregion nicht sinnvoll. Selbstverständlich kann solch eine App auch auf andere (VITAL)-Tourismusräume/-regionen übertragbar sein. Das Thema Digitalisierung nimmt spürbar in allen Bereichen, wie auch in der Freizeit- und Tourismusbranche, zu. Um sich deshalb am Markt weiterhin innovativ zu präsentieren und halten zu können, müssen moderne, außergewöhnliche Ideen und digitale Grundstandards verfolgt und umgesetzt werden. Mit der geplanten App wird der Wanderweg besonders interessant, da hier zwei wesentliche Bedürfnisse unserer Zeit befriedigt werden: Das pure Naturerlebnis und zugleich der moderne, urbane Zeitgeist. Zur Zielgruppenerweiterung ist es auch von wichtiger Bedeutung, die Angebote in zwei Varianten vorzuhalten: Nämlich als Printprodukte und auch in digitaler Form. Durch die neue App sollen Wanderer und neue Zielgruppen in die Städte Halle (Westf.), Borgholzhausen, Steinhagen, Vermold und Werther (Westf.) „gelockt“ und der Wanderweg aufgewertet werden. Als Schwerpunkt für die „Weg für Genießer-App“ sollte die Augmented Reality-Technologie (AR-Technologie) umgesetzt werden.

Was ist Augmented Reality?

Unter erweiterter Realität (engl. augmented Reality), kurz AR, versteht man die computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung. Diese Information kann alle menschlichen Sinnesmodalitäten ansprechen. Häufig wird unter erweiterter Realität die visuelle Darstellung von Informationen verstanden (vgl. WIKIPEADIA, augmented Reality, Stand: 05.08.2019). Dazu werden zum realen Kamerabild auf dem Smartphone weitere digitale Inhalte eingeblendet oder abgespielt. Das können Bilder, Videos, Animationen, gesprochene Hinweise und vieles mehr sein. Apple und Google haben in ihren Betriebssystemen inzwischen die AR-Technologie integriert. Somit ist eine flächendeckende Verbreitung garantiert.

Hier ein Beispiel für Augmented Reality auf dem "Weg für Genießer":

Sie sehen auf dem "Weg für Genießer" im Abschnitt Halle (Westf.) die "Kaffeemühle" und Sie möchten wissen, um welches Objekt es sich handelt und wie der Begriff entstanden ist?

Sie richten die Kamera des Smartphones auf das Gebäude. Die App erkennt es über die AR-Technik und Sie können die gewünschten Informationen lesen oder sich vorlesen lassen. Auch ein 360°-Foto als Innenansicht ist aufrufbar.



Ein AR-Ausblick mit der Kennzeichnung der wichtigsten Gebäude und Erhebungen kann in das Kamerabild ergänzt werden.



Bei der App handelt es sich um kein geschlossenes und starres System. Die App ist bei Bedarf erweiterbar und kann z. B. bei Änderungen angepasst werden. Die folgenden Funktionen sollen Inhalt der Wander-App sein:

- 15 verschiedene Sehenswürdigkeiten / Punkte durch Augmented Reality erlebbar machen (3 Punkte pro Kommune) und mit Geofencing (nutzt GPS und sendet Push-Nachricht bei Erreichen der gesetzten Wegemarke).
- Darstellung von AR-Technik z. B. mit Hilfe von 360°-Panoramen, Drohnenvideos, etc.
- Navigationsfunktion zum Wandern.
- Umliegendes Wanderwegenetz darstellen, um Schleifen laufen zu können.
- Digitaler Wanderpass (Stempelstellen).
- Flächenrelief / Höhenprofil darstellen.
- Gastronomie / Hotellerie einbinden und in der Karte verorten.
- Veranstaltungen vermarkten.
- Infos / Verlinkungen zur Genießer-Homepage und städtischen Homepages

Die VITAL.NRW-Mittel sollen für die Konzeption und Erstellung der App im Jahr 2020 sowie für das Marketing (Pressearbeit, Internet, Social Media, Flyer, Broschüren und Evaluation; die Auflistung der Marketing-Bausteine sind aufgelistet unter dem Punkt „Arbeitsschritte/Projektbausteine) im Jahr 2021 verwendet werden.

3. Ziel

Beschreiben Sie hier die Zielsetzung: Was soll mit dem Projekt erreicht werden? Was nützt das Projekt der VITAL-Region GT 8?

- Neue Zielgruppen erschließen: Menschen auf das Thema Wandern aufmerksam machen und deren Interesse wecken; Menschen, die eine Affinität zu digitalen Medien haben.
- Erhöhung des Freizeitwertes für die Einheimischen.
- Stärkung des Tages- und Wochenendtourismus in der VITAL-Region.
- Wir möchten die Sehenswürdigkeiten, Museen, Heimathäuser entlang des Wegs für Genießer mit Hilfe von Augmented Reality attraktiver und erlebbar machen und

dadurch die Wanderer in die Innenstädte leiten. Mit Hilfe des Projektes soll Natur und Kultur miteinander verbunden werden.

- Aus Wirtschaftsförderungsgesichtspunkten sollten die Gastronomiebetriebe (KMU) in das Projekt mit einbezogen und gestärkt werden. Konzeptionell sollte das Thema genießen (Genießen von Essen und Getränken) mit eingearbeitet werden, sodass mehr Besucher die gastronomischen Angebote wahrnehmen.
- innovatives Angebot bieten, um den Wanderweg breiter zu bewerben.
- Naturerlebnis vermitteln.
- Stärkere Profilierung der VITAL-Region als Tourismus-Destination.

4. Projektträger

Wer beantragt das Projekt? (*Falls abweichend vom Projektideengeber, siehe S. 1 oben*)

Institution: Stadt Werther (Westf.)

5. Projektpartner

Benennen Sie mögliche und/oder verbindliche Projektpartner, die Ihre Idee unterstützen (ideell und/oder finanziell).

Neben der Stadt Werther (Westf.) beteiligten sich die GT8-Kommunen Stadt Borgholzhausen, Stadt Halle (Westf.) und Stadt Versmold an dem Projekt.

Auch die Gemeinde Steinhagen ist Projektpartner.

Da sich die Gemeinde außerhalb der VITAL-Region befindet, übernimmt sie 1/5 der Kosten (13.536,25 €).

Unterstützt werden die Kommunen von der pro Wirtschaft GT GmbH.

6. Umsetzungszeitraum

Geben Sie an, wann Sie mit dem Projekt starten möchten und wann es voraussichtlich abgeschlossen sein wird.

Projektbeginn: am 01.03.2020

Projektende: am 31.12.2022

7. Arbeitsschritte/Projektbausteine

Erläutern Sie hier, was getan werden muss, um das Projekt zu realisieren. Gehen Sie bitte auch darauf ein, wie die einzelnen Arbeitsschritte bzw. Projektbausteine aussehen/lauten.

Das Projekt wird von den fünf Kommunen gemeinsam mit einer zu beauftragenden Werbeagentur umgesetzt. Nach Beauftragung der Agentur werden gemeinsam die Inhalte und das Konzept erstellt. Danach sind Haushaltsansätze für die Jahre 2020 und 2021 von den Kommunen zu berücksichtigen. Die Werbeagentur erarbeitet die App-Technik. Welche Sehenswürdigkeiten bzw. POI's digital aufbereitet werden, entscheidet die Kommune und liefert die Inhalte. Nach Aufbereitung der Inhalte sind die Punkte vor Ort zu etablieren. Im Anschluss erfolgt im Jahr 2021 das Marketing für die neue App, das (vorerst) für zwei Jahre durch eine Marketing-Agentur betrieben wird.

Das Marketing könnte folgende Bausteine beinhalten:

1. Baustein: Marketingkonzept entwickeln (u.a. sich auf (Unter-)Zielgruppen festlegen).
2. Baustein: Klassische Presse- und Öffentlichkeitsarbeit (z. B. Flyer gestalten, Pressemitteilung herausgeben).
3. Baustein: Zielgruppenspezifische Gestaltung von Werbepostkarten, die u.a. in Hotels/Gaststätten und Kneipen ausgelegt werden.
4. Baustein: Anzeigen schalten und PR-Artikel.
5. Baustein: Social Media nutzen (Instagram und/oder Facebook).
6. Baustein: Digitale Werbung schalten über Facebook und Suchmaschinenoptimierung (SEO).
7. Baustein: Aktionen/Challenges zur Bespielung der App über z.B. Fotowettbewerb auf Instagram, Glühwein-Wanderung im Winter, Picknick-Aktion im Sommer etc.

8. Zielerreichung

Gehen Sie hier auf die Frage ein, woran man erkennt, ob das Projekt sein Ziel erreicht hat/erfüllt?

Das Ziel ist erreicht, wenn der "Weg für Genießer" und seine angrenzenden Sehenswürdigkeiten durch die App an Bekanntheit gewonnen haben. Durch die App möchte die Arbeitsgruppe den Freizeit- und Tourismuswert in der VITAL-Region GT8 steigern und sich digital und modern präsentieren. Durch die Erhöhung des Bekanntheitsgrades möchten wir mehr Menschen und neue Zielgruppen dazu bringen, den Weg zu erwandern. Ein erhöhter Besucherzuwachs in der Gastronomie, bei den Sehenswürdigkeiten, den Museen und den Heimathäusern sollte durch die App erreicht werden. Als internes Steuerungselement besteht die Möglichkeit ein Statistiktool zu hinterlegen, wie viele Menschen die App heruntergeladen haben.

9. Schritte zur Sicherung der Dauerhaftigkeit des Projektes

Beschreiben Sie, wie das Projekt auch nach Ablauf der Förderung Bestand hat und auf die Region wirkt. Gehen Sie bitte auf die Frage ein, wie sichergestellt werden kann, dass eine Verstetigung des Projektes (z.B. bei Tourismusprojekten: Pflege/Unterhaltung von Wegen und Beschilderungen) gewährleistet ist.

- regelmäßige Pflege der App
- jährliche Bereitstellung von Budget zur Aktualisierung
- Pflege der Wegepunkte vor Ort (z. B. durch Bauhof)
- Marketing (weiterentwickeln und anpassen)
- System nicht starr, sondern erweiterbar

10. Bezug zur Lokalen Entwicklungsstrategie (LES) der LAG GT 8

In welches Handlungsfeld passt Ihr Projekt? Welchen Beitrag leistet das Projekt im Hinblick auf die Ziele der LES der LAG GT 8?

Handlungsfeld „Kulturlandschaft als Erholungs- und Erlebnisraum“

Teilziele:

- Attraktivitätssteigerung der VITAL-Region GT8 als Freizeit- und Erholungsregion für Einheimische, Naherholungssuchende und Kurzurlauber aus Nachbarregionen
- Schaffung einer regionalen Freizeitbindung und Identität durch den Ausbau von naturverträglichen Freizeitangeboten kombiniert mit kulturellen Angeboten
- Verbesserung der landschaftsbezogenen Erholung im Bereich Wandern
- Das Erlebarmachen von Sehenswürdigkeiten, Museen, Heimathäusern entlang des Weges für Genießer mit Hilfe von Augmented Reality. Dadurch könnten Wanderer verstärkt in die Innenstädte geleitet werden.
- Mithilfe des Projektes sollen Natur und Kultur miteinander verbunden werden.

In der VITAL-Region GT8 ist eine Vielzahl an Freizeit- und Naherholungsmöglichkeiten vorhanden. Die Qualitätssicherung und -steigerung dieser Angebote wird als wichtig angesehen. Hierbei besteht der Anspruch, dass Angebote für Einheimische und Naherholungssuchende sowie für Kurzurlauber aus den Nachbarregionen geschaffen und attraktiv ausgestaltet werden. Auch wenn es sich bei GT8 um keine klassische Urlaubs- oder Tourismusregion handelt, soll die Außenwirkung dieser Freizeit- und Tourismusangebote berücksichtigt werden. Zentrale Komponenten im Themenfeld Freizeit und Naherholung sind das Wandern und Radfahren. Hier sind großflächig geeignete Strukturen vorhanden. Diese müssen qualifiziert, ausgebaut und verbessert werden. Auch steht der Aspekt der Schaffung naturverträglicher Freizeitangebote im Fokus des Handlungsfeldes 1 der Regionalen Entwicklungsstrategie von der LAG GT8. Nachhaltige Strukturen sollen langfristige Freizeit- und Naherholungsangebote schaffen und die Menschen an die Region binden.