

# ulm 2.0

## Diskussionspapier

### - Auszug -

Stand: 02.06.2015 | Version 1.0



## **Impressum**

Stadt Ulm  
Rathaus  
Marktplatz 1  
89073 Ulm

Die Stadt Ulm ist eine Körperschaft des öffentlichen Rechts.  
Sie wird vertreten durch Oberbürgermeister Ivo Gönner.

Ulm, 2015

## **Ansprechpartner für das vorliegende Konzeptpapier**

Christian Geiger  
Grundsatzfragen ulm 2.0  
Frauenstraße 19  
89073 Ulm

+0049 731 161 1081  
+0049 176 2210 3512  
c.geiger@ulm.de

## 1. Themenschwerpunkte & Herausforderungen

Betrachtet man die Rahmenbedingungen und die Herausforderungen, vor denen die Stadt Ulm steht, so lassen sich **sechs große und aktuelle Herausforderungen** identifizieren, welche Relevanz für die zukünftige Entwicklung vor dem Einsatz von neuen Informations- und Kommunikationstechnologien in Ulm besitzen. Diese Themenschwerpunkte beinhalten (I) das Verhältnis zwischen Stadt und Bürger (Stadtpolitik), (II) die wirtschaftliche Standortentwicklung (Standort), (III) die Förderung der Wissensgesellschaft (Qualifikation), (IV) die Förderung der Lebensqualität vor Ort (Leben), (V) den intelligenten Einsatz von Ressourcen und (VI) den Umgang mit dem gesellschaftlichen Wandel (Demografie). Alle nachfolgenden Themenschwerpunkte und Fragestellungen beziehen sich auf die Frage, **welche Relevanz Informations- und Kommunikationstechnologien und die Leitgedanken von ulm 2.0 in diesem Kontext haben:**

### | **Stadtpolitik**

Wie soll die gesellschaftliche, politische und bauliche Stadtentwicklung aussehen? Wie soll die politische Arena jetzt, bzw. in naher Zukunft mit der Nutzung von Web 2.0 und Social Media aussehen? Wie kann Verwaltung effizienter funktionieren? Wie können Innovationen von der Gesellschaft in die Verwaltung gebracht werden? Wie lässt sich eine transparente, partizipative und kooperierende Kommunalverwaltung umsetzen?

### | **Standort**

Wie soll der Wirtschaftsstandort Ulm von außen wahrgenommen werden? Wie kann der Wirtschaftsstandort mit der Nutzung neuer Technologien und Neuer Medien gefördert werden? Wie können Wirtschaftsnetzwerke gefördert werden? Wie kann die Förderung Wissens- und Informationstechnologie-intensiver Unternehmen stattfinden?

### | **Qualifikation**

Wie kann Bildung im 21. Jahrhundert aussehen? Wie kann die Stadt Ulm den Bereich des lebenslangen Lernens unterstützen? Wie können Kooperationen mit Unternehmen aus dem Bereich Forschung und Entwicklung aussehen?

### | **Leben**

Wie können Medien den Bereich Freizeit, Kultur, etc. unterstützen? Welche Lösungen verlangen die Bürger?

### | **Nachhaltigkeit**

Wie können Mobilität und Verkehr nachhaltig vernetzt gestaltet werden? Welche Green-IT-Projekte lassen sich Stadt-weit umsetzen? Wie ist das Thema Vernetzung in einer Kommune der Zukunft handzuhaben?

### | **Demografie**

Wie kann eine Stadt mit dem demografischen Wandel umgehen? Wie kann eine wirkungsvolle Inklusion sämtlicher Bürgerinnen und Bürger stattfinden? Wie kann dem Digital Divide entgegengewirkt werden?

## 2. Handlungsfelder

6 Handlungsfelder

Die Nutzung Neuer Technologien und Neuer Medien bietet sich in zahlreichen Aktionsfeldern innerhalb einer Kommune an. Die Stadt Ulm differenziert im Rahmen ihrer Aktivitäten zwischen **sechs verschiedenen Handlungsfeldern**:

### 2.1. Gesellschaft, Politik & Verwaltung

Transparenz,  
Beteiligung,  
Zusammenarbeit

Gesellschaft, Politik und Verwaltung stehen vor zahlreichen Herausforderungen, welchen Sie vor dem Hintergrund einer Nutzung Neuer Technologien und Neuer Medien begegnen können. Themen wie **Transparenz, Offenheit oder auch Bürgerbeteiligung** lassen sich wirkungsvoller über die Neuen Medien realisieren als über die herkömmlichen Kommunikationskanäle. Zahlreiche Beispiele für die Nutzung der Neuen Medien in unserer Wissensgesellschaft finden sich in der Nutzung von bekannten Web 2.0-Instrumenten wie den Sozialen Netzwerken wie [Facebook](#), [GooglePlus](#), oder auch [Xing](#). Neuartige Formen Sozialer Netzwerke, wie Fotocommunities und -netzwerke ([Instagram](#), [Flickr](#), [Pinterest](#)) oder auch Bloggernetzwerke ([Tumblr](#)) nehmen weiter zu. Das Web 2.0 zeichnet sich dabei durch einen stetigen schnellen technischen Wandel aus, welcher sich rasant auf die Gesellschaft auswirken und zu Veränderungen im gesellschaftlichen Miteinander führen kann. Innovative Web 2.0 - Tools, deren Potenziale für die Gesellschaft bislang noch nicht abzuschätzen sind können dabei unterschiedliche Zielfokusse besitzen und gehen möglicherweise so schnell wie sie gekommen sind: Organisation spontaner Treffen (Neustarter: "[Hallospace](#)"), Soziales Netzwerk (geschlossen: "aka-aki"). Zahlreiche Initiativen zur Umsetzung von Open Government nutzen die bestehenden Web 2.0 - Instrumente. Hierzu gehören Aktivitäten um Open Data, wie das [Govdata](#)-Portal des Bundes oder das [Hamburger Transparenzgesetz](#). Weitere Beispiele für die Nutzung von OpenData finden sich im [OpenData-Showroom](#). Oftmals können auch direkt Vorschläge in die Politik bzw. in die Verwaltung gebracht werden ([OpenAntrag](#)) bzw. findet eine Beteiligung der Bürger zu bestimmten Sachfragen ([Citybahnhof Ulm](#)) oder zur generellen Weiterentwicklung der Stadt in Form eines Zukunftsdialoges (z.B: [München MitDenken](#)) statt.

Bürgernähe

Eine Stadt wie Ulm sollte in den Neuen Medien vertreten sein und kann Neue Technologien zu ihrem Vorteil nutzen. Die Stadt Ulm kann sich dafür einsetzen, Politik erlebbarer und bürgernäher zu gestalten. Auch die Verwaltung kann sich kundenfreundlicher, schneller und qualitativ besser aufstellen. Mit einer Bearbeitung dieser Themen kann dem Wunsch einer Bürgerkommune sehr viel näher gekommen werden, als ohne den Einsatz der Neuen Technologien. Sicherlich sollten hierbei Neue Medien mit der "analogen Welt" sinnvoll verknüpft werden. Dabei kann sowohl von eigenen Lösungen wie auch von bereits bestehenden Marktlösungen Gebrauch gemacht werden.

Grundsätze im Handlungsfeld:

- | Förderung des zivilgesellschaftlichen Engagements
- | Vernetzung interessierter Akteure fördern
- | gemeinsame Stadtpolitik betreiben
- | Modernisierung der öffentlichen Verwaltung vorantreiben
- | Sensibilisierung für den Umgang mit Neuen Medien

## 2.2. Wirtschaft, Beschäftigung & Arbeit

Mit der Etablierung des Internet haben sich **zahlreiche Veränderungen in der Wirtschaft, den Beschäftigungsformen und der Arbeitswelt** ergeben. Große Entwicklungen wie "Cloud Computing" oder auch die Bereitstellung breitbandiger mobiler Internetanbindungen eröffnen neue Möglichkeiten für andere Arbeitsweisen. Neue Geschäftsmodelle und neuartige Organisationsformen verändern den Alltag. E-Commerce und Internethandel verändern das Wissen um Preisstrukturen und die Abläufe logistischer Prozesse. Dutzende von neuen Internetfirmen werden jeden Tag neu gegründet, andere gleichzeitig aufgelöst.

*Industrie 4.0*

Die Neuen Medien ermöglichen beispielsweise innovativen Start-Ups bei vorhandenem Know-How bislang ungeahnte Möglichkeiten, neue und innovative Dienstleistungen beim überschaubaren Einsatz finanzieller Ressourcen bereitzustellen. Der erfolgreiche Launch eines neuen Services und die Nutzerakzeptanz einer neuen Lösung sind allerdings nicht gleichzusetzen mit der Etablierung eines nachhaltigen Geschäftsmodells.

*Innovation*

Neben den eigentlichen neuen Produkten ermöglichen die Neuen Technologien **neue Formen des Arbeitens**. Unter dem Stichwort "**Arbeitsplatz 2.0**" werden die zahlreichen Diskussionen um die Potenziale neuer Arbeitsformen zusammengefasst. Büroausstattung, Organisations- und Arbeitszeitmodelle müssen angepasst und von den Mitarbeitern akzeptiert werden. Die zunehmende Flexibilisierung von Arbeitsplätzen wird dabei von verschiedenen Akteursgruppen äußerst unterschiedlich bewertet. Trends wie "Bring Your Own Device" (BYOD) müssen kritisch hinterfragt, Lösungen gefunden werden.

*Arbeitsplatz 2.0*

Grundsätze im Handlungsfeld:

- | Breitbandausbau vorantreiben
- | Vernetzung interessierter Akteure fördern
- | Wachstum durch Vernetzung vorantreiben
- | smarte Lösungen auch in der Stadtverwaltung vorantreiben
- | Förderung von Start-Ups im Bereich Neuer Technologien

## 2.3. Bildung, Forschung & Technologie

### *Wissens- gesellschaft*

Die heutige Gesellschaft wird weitläufig als **Wissensgesellschaft** bezeichnet. Immer mehr Daten werden in immer kürzerer Zeit produziert und publiziert. **Lebenslanges Lernen** ist zu einem Schlagwort in der heutigen Gesellschaft geworden. Praktisch forciert wird dieser breit gedachte Ansatz durch die massenhafte Bereitstellung und Durchführung von sogenannten Massive Open Online Courses (MOOCs). Kostenlose Online-Seminare befinden sich im Angebot verschiedener Hochschulen und Universitäten. Open Access ist hierbei als ein praktischer Anwendungsfall von Open Data im Bereich der Diskussion um Bildung und Lehre zu sehen. Immer stärker nachgefragt werden auch "Serious Games", welche einen spielerischen Lernansatz zur Vermittlung der gewünschten Lehrinhalte verfolgen. Zum jetzigen Zeitpunkt wird jedoch leider noch zu selten an die Verknüpfung von "virtuellen" und "realen" Lernformaten im Rahmen eines gezielten Blended Learning-Ansatzes nachgedacht. Diese Verknüpfung bietet sich vor allem bei der vermehrten Nutzung von mobilen Endgeräten an, welche Lernaktivitäten auf Nachfrage und unabhängig von Zeit und Ort ermöglichen.

### *Forschungs- netzwerke*

Wie auch innerhalb der Gesellschaft, wird durch die **zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten** die Vernetzung der Forschungsakteure in Bildung und Wissenschaft weiter forciert. **Die soziale Vernetzung einzelner Kernakteure fungiert dabei als die neue Form des Wissensmanagements.**

Grundsätze im Handlungsfeld:

- | Bildung ganzheitlich auf die vernetzte Gesellschaft ausrichten
- | innovative Ausstattung an den Schulen fördern
- | Lebenslanges Lernen ermöglichen
- | Verbundprojekte mit IuK-Unternehmen und wissenschaftlichen Partnern durchführen

## 2.4. Freizeit, Kultur & Soziales

*Erleben!*

Beim Einsatz der Neuen Technologien und der Neuen Medien bieten sich Aktivitäten in den Bereichen Freizeit, Kultur und Soziales geradezu an. Neue Medien versprechen **innovative, einfach nutzbare Lösungen** zum gewünschten Themenschwerpunkt. Im Bereich der Kultur finden sich unter dem Stichwort "Digital Arts" verschiedene Ansätze zur Gestaltung von Kunst mit Hilfe von digitalen Elementen. Sehenswert ist sicherlich eines der "[Digital Arts Festivals](#)", beispielsweise 2013 in London.

Betrachtet man den Bereich der mobilen Endgeräte stellt man fest, dass ein Großteil der Anwendungen nicht für den produktiven Bereich, sondern lediglich zur Unterhaltung gedacht ist. Die Neuen Medien wie auch die Neuen Technologien finden vor allem in der Freizeit großen Anklang. Beispiele für den Einsatz neuartiger Web 2.0 - Technologien im Bereich Freizeit, Kultur und Soziales sind beispielsweise Veranstaltungskalender, Tour-Guides oder Themen-Apps für das Smartphone. Im Freizeitbereich finden sich des weiteren Angebote wie Wanderkarten, GPS-Tracking, etc.

Grundsätze im Handlungsfeld:

- | Marketing / Förderung von Kultur über Soziale Medien
- | Neue Technologien als Gegenstand von "Digitaler Kunst"
- | Zugang zu Freizeitaktivitäten und Kunstangeboten

## 2.5. Mobilität, Energie & Vernetzung

### *Smart Grid & Connected Home*

Mobilität, Energie und die intelligente Vernetzung von Menschen und Systemen innerhalb der Städte werden Zukunftsthemen sein. Vor allem unter den Aspekten der "**Green IT**" und der smarten, weil automatisierten, Bedienung von verschiedenen Geräten lassen sich zunehmend Lösungen rund um eine intelligente Vernetzung der Lebensumwelt ("**Connected Life**") identifizieren. Hierzu gehört beispielsweise die intelligente Vernetzung von Häusern. Die Lösungen reichen von einer intelligenten Steuerung der Heizung ("[Tado](#)") bis zur ganzheitlichen Steuerung eines gesamten Hauses (Telefunken: [Smart Building-Solutions](#)).

### *E-Mobility*

Neben dem grünen Nachhaltigkeitsgedanken steht die Entwicklung **neuartiger Mobilitätslösungen** im Zentrum der Debatte. Mobilität muss hierbei im Rahmen intelligenter Lösungen für den Öffentlichen Personennahverkehr gleichermaßen gedacht werden, wie auch im Rahmen von Lösungen für den Individualverkehr von morgen. Dass hierbei Themen der Vernetzung ebenso zum Tragen kommen wie neuartige Energiequellen, wie beispielsweise die Nutzung von e-Mobilität und passender Ladeinfrastrukturen ist selbstverständlich.

### *Vernetzte Systeme*

Die Grundlage zur Nutzung innovativer Services ist die intelligente Vernetzung der relevanten Netzwerke und Systeme. Nur mit einer schnellen Breitbandinfrastruktur ist die sinnvolle Verwendung mehrwertiger Services und die Benutzung innovativer Dienstleistungen möglich. Der weitere Ausbau der Breitbandinfrastruktur soll daher vorangetrieben werden.

Grundsätze im Handlungsfeld:

- | nachhaltige und umweltgerechte Nutzung neuer Technologien
- | Beschreibung alternativer und zukunftsweisender individueller Mobilitätskonzepte
- | Lösungen zum kommunalen ÖPNV der Zukunft



## 2.6. Gesundheit, Demografie & Inklusion

AAL

Die Neuen Technologien bieten sich an, einer älter werdenden Bevölkerung, wie sie in Deutschland zu finden ist, das Leben zu erleichtern. Unter dem Stichwort des "**Ambient Assisted Living**" (AAL) geht es um eine intelligente Vernetzung von Produkten und Dienstleistungen, um eingeschränkten Bürgern das Leben einfacher zu machen. Dabei gibt es verschiedene Ansätze, mit denen auf zusätzlichen Gesundheits- und Betreuungsbedarf eingegangen werden kann. Und es muss sich nicht immer gleich um einen [Roboter](#) vor Ort handeln, der die Menschen im Alltag unterstützt. Neben dem Bereich der Betreuung existieren auch zahlreiche Lösungen für pragmatische Fragestellungen bezüglich einer Inklusion von Menschen mit Behinderung: Die "[Wheelmap](#)" beispielsweise erleichtert die Suche und das Auffinden rollstuhlgerechter Orte auf der Basis von Geodaten. Mit Hilfe Neuer Technologien können auf diese Weise bedarfsgerechte Lösungen forciert werden. Hierzu gehört unter anderem der Umgang mit dem demografischen Wandel: **Intelligente Lösungen zur Erleichterung des Alltags müssen niederschwellig und intuitiv bedienbar gestaltet sein.**

*Nieder-  
schwelligkeit*

Musterbeispiele hierbei ist sicherlich die mittlerweile einfache Möglichkeit, Zusatzprogramm (Apps) auf Smartphones zu installieren oder die mit dem Web 2.0 vorhandene Möglichkeit auf einfache Weise Inhalte (Content) im Internet zu generieren. Hierzu gehören selbst gemachte Homepages, Blogs oder auch die Nutzung sozialer Netzwerke. Bestimmte Anbieter haben sich beispielsweise auf Soziale Netzwerke für die ältere Zielgruppe spezialisiert. Die sogenannten "Silver Surfer" finden auf "[Seniorbook.de](#)" eine alternative zu einschlägigen Sozialen Netzwerken wie z.B. "Facebook". Schaltflächen sind besonders großzügig gestaltet, es werden ausschließlich deutschsprachige Worte verwendet und die Server bzw. der Sitz der Firma befinden sich in München. Dies wird von den Nutzern aus Datenschutzgründen und unter den Aspekten des "IT-Trust" eindeutig von Vorteil.

Grundsätze im Handlungsfeld:

- | Verringerung des Digital Divide
- | Inklusion sämtlicher Bevölkerungsgruppen
- | Förderung eines selbstbestimmten Lebens im Alter
- | Nutzung neuer Technologien in der Gesundheitsvorsorge und der Behandlung

## 2.7. Zusammenfassung Kapitel 6

In Kapitel sechs wurden die inhaltlichen Handlungsfelder ausgeführt, in denen sich die im Vorfeld dargestellten Fragestellungen bewegen. Hierzu gehören gesellschaftliche Themen (Gesellschaft, Politik & Verwaltung), wirtschaftliche Fragestellungen (Wirtschaft, Beschäftigung & Arbeit), Weiterentwicklung zukünftiger Potenziale (Bildung, Forschung & Technologie), das Leben vor Ort (Freizeit, Kultur & Soziales), nachhaltige ökologische Ressourcennutzung (Mobilität, Energie & Vernetzung) sowie der Wandel mit gesellschaftlichen Herausforderungen (Gesundheit, Demografie & Inklusion). Die Themenfelder bieten dabei den inhaltlichen Rahmen, in dem Projektideen gesammelt, strukturiert, bewertet und durchgeführt, bzw. gesteuert werden sollen.

### 3. Themenbausteine



Tabelle 1: Sieben Themenbausteine des Projektes ulm 2.0

#### 3.1. ulm.digital

##### Die vernetzte Stadt - Infrastrukturen bereitstellen und nutzen

Die Stadt Ulm sieht die Entwicklung einer **leistungsfähigen Netzinfrastruktur** als wesentliche Grundvoraussetzung zur Teilhabe an der Informations- und Wissensgesellschaft an. Im Rahmen von ulm.digital wird der Aufbau der erforderlichen Infrastrukturen im Stadtgebiet verfolgt. Dafür wesentlich ist einerseits die Internetoffensive 2012 – SWU TeleNet, deren Ziel eine Anbindung von 99% an das „high speed internet“ über Glasfaser ist.

*leistungs-  
fähige  
Netze*

Ein weiteres Ziel von ulm.digital ist die Ausstattung der Schulen mit Hardware und leistungsfähigen Internetzugängen, um die Qualität der Bildung zu steigern und die Medienkompetenz insbesondere bei Jugendlichen zu verbessern.

### 3.2. ulm.diskussion

#### Beteiligung & Veränderung stärken

*Teilhabe*

Die Stadt Ulm verfolgt im Handlungsfeld ulm.diskussion einerseits den Einstieg in web 2.0 und soziale Medien und andererseits die Etablierung **nachhaltiger und kontinuierlicher Beteiligungsangebote**. Es sollen Online-Angebote geschaffen werden, die die Einbindung von Bürgern sowohl bei formellen und informellen politischen Entscheidungsprozessen gestatten als auch die Einbindung der Stadtgesellschaft und ihres Wissens im Rahmen von Verwaltungsprozessen ermöglichen. Bereits in 2011 wurde mit einem ersten Online-Dialog zum Thema City Bahnhof begonnen. Ein derartiges Beteiligungsangebot soll weiter verfolgt und verstetigt werden, so dass zeitlich befristete Beteiligungen zu politischen Schwerpunktthemen ressourcenschonender ermöglicht werden können.

### 3.3. ulm.mobil

#### Mobilität ist Trumpf

*mobile  
Lösungen*

Die Stadt Ulm möchte ihre **Online-Angebote auch mobil verfügbar** machen. Dies soll in Zusammenarbeit mit Partnern aus der Stadt erfolgen. Die Arbeiten sind eng verflochten mit dem Handlungsfeld ulm.portal. Die Ulm-App ist bereits seit einiger Zeit verfügbar und mit dem iPhone nutzbar. Sie soll funktional weiterentwickelt werden. Darüber hinaus soll das mobile Angebot auf Basis von Android realisiert werden, um einem weiteren Nutzerkreis den Zugang zu mobilen Angeboten der Stadt Ulm zu gestatten.

### 3.4. ulm.portal

#### smarten Zugang ermöglichen

*Zugang*

Im Rahmen des Handlungsfeldes ulm.portal soll die **Weiterentwicklung des Internetportals** www.ulm.de und des Mitarbeiterportals erfolgen. Dabei soll die Modernisierung der technischen Plattform und die Entwicklung eines modernen und nutzergerechten Webdesigns sowie eine strukturelle Überarbeitung des Angebotes erfolgen. Die inhaltliche und funktionale Basis soll erweitert und die Flexibilität erhöht werden, um auf inhaltliche und funktionale Anforderungen der Verwaltungsführung, der Politik und der Fachbereiche besser reagieren zu können. Darüber hinaus soll das Internetportal um funktionale Angebote (E-Partizipation, Web 2.0, mobile Anwendungen, Multimedia, Newsroom, Videos, Podcast, Veranstaltungskalender, Livestreaming von Stadtratssitzungen, Geoportal etc.) und E-Government Anwendungen aufgewertet werden. Inhalte, die bisher auf verschiedene Auftritte verteilt waren, sollen verstärkt integriert werden. Neue Anwendungen und Funktionen, die im Rahmen der Weiterentwicklung von ulm.de entstehen, sollen den städtischen Gesellschaften zur Mitnutzung angeboten werden.

### 3.5. ulm.open

#### Daten, Transparenz & Information

*Transparenz*

Die Stadt Ulm strebt an, im Rahmen der gesetzlichen Möglichkeiten Verwaltungsdaten transparent zu machen (**Open Data**). Als Open Data wird die öffentlich verfügbare Bereitstellung von Datenbeständen der öffentlichen Hand, in der Regel in Form von Rohdaten zur Nutzung, insbesondere durch Weiterverwendung und Weiterverbreitung, bezeichnet. Ausgenommen hiervon sind personenbezogene Daten sowie Daten, die anderweitig schutzwürdig sind (z.B. sicherheitsrelevante Daten, Betriebs- und Geschäftsgeheimnisse). Der besondere Mehrwert von

Open Data liegt vor allem darin, durch Verknüpfung von maschinenlesbaren Daten neue Informationszusammenhänge aufzuzeigen. Die Daten der Stadt Ulm sollen in einer Form bereitgestellt werden, die die automatisierte Weiterverarbeitung durch Dritte gestattet. Darin wird auch ein Beitrag zur Förderung von Innovationen sowie der lokalen Wirtschaft gesehen.

### 3.6. ulm.geo Heimat ist, wo Du zu Hause bist

Die Stadt Ulm plant, im Rahmen von ulm.geo zukünftig vermehrt **dynamische Karten im Internet** zur Verfügung zu stellen sowie standortbezogene Dienste (sog. Location-based Services, die bspw. Sehenswürdigkeiten oder Veranstaltungen in der Umgebung anzeigen) anzubieten. Schließlich soll die Einbindung interessierter Akteure aus der Stadt zum Beispiel über Stammtische erfolgen.

*Geodaten*

### 3.7. ulm.erleben Neue Technologien leben

Im Rahmen des ganzheitlichen Ansatzes zur Bündelung der Web 2.0-Aktivitäten der Stadt Ulm in den neuen Sozialen Medien ist die Erweiterung der bisherigen Gesamtstrategie um das Themenfeld ulm.erleben erstrebenswert. Mit den in diesem Themenfeld genannten Aktivitäten und Projekten stärkt die Stadt Ulm ihre **Präsenz innerhalb bestehender innovativer Kanäle im Web 2.0**. Vor allem auf den bekannten Plattformen von Web 2.0 - Dienstleistern wird in der heutigen Zeit eine Präsenz ihrer Kommune erwartet. Die neuen Medien sollen desweiteren als zusätzlicher, multimedialer Kanal genutzt werden, um neue und bestehende Dienste gegenüber den Bürgerinnen und Bürgern der Stadt zu erbringen.

*Innovation in  
Kommuni-  
kation*

### 3.8. Zusammenfassung Kapitel 7

Im siebten Kapitel wurde funktional dargestellt wie an die Fragestellungen bzw. Herausforderungen in Kapitel 5 und die inhaltlichen Handlungsfelder in Kapitel 6 herangegangen werden kann. Hierzu wurden die dargestellten sieben Themenbausteine formuliert.

Bei (I) ulm.digital steht im Vordergrund, die für ulm 2.0 notwendige technische Infrastruktur in der Stadt zu implementieren, (II) ulm.open thematisiert Themen der Transparenz politischer und Verwaltungsprozesse, (III) ulm.diskussion beschäftigt sich mit Themen der Beteiligung, (IV) ulm.portal stellt die smarte Auffindbarkeit und den passenden Zugang sicher, (V) ulm.mobil thematisiert die mobile Nutzbarkeit von Produkten und Dienstleistungen, (VI) ulm.geo fokussiert auf den Bereich der Geoinformation und (VII) ulm.erleben beschäftigt sich mit der Kommunikation der geschaffenen Lösungen.

## 4. Themenmatrix

Mit einer Darstellung der

- | aktuellen Themenschwerpunkte und Herausforderungen (Kapitel 5),
- | inhaltlicher Handlungsfelder (Kapitel 6) und
- | einzelner Themenbausteine (Kapitel 7)

kann eine Themenmatrix gebildet werden, in welche die verschiedenen konkreten Einzelprojekte und auch die potenziellen Projektideen, welche in der Zukunft umgesetzt werden können, für das Projekt "ulm 2.0" klassifiziert werden können.

|                | Gesellschaft,<br>Verwaltung,<br>Politik | Wirtschaft,<br>Beschäftigung,<br>Arbeit | Bildung,<br>Forschung,<br>Technologie | Freizeit,<br>Kultur,<br>Soziales | Mobilität,<br>Energie,<br>Vernetzung | Gesundheit,<br>Demografie,<br>Alter |
|----------------|---|---|---------------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|
| ulm.digital    | Stadtentwicklung                        | Standort                                | Qualifikation                         | Leben                            | Nachhaltigkeit                       | Demografie                          |
| ulm.diskussion |   |   |                                       |                                  |                                      |                                     |
| ulm.mobil      |   |   |                                       |                                  |                                      |                                     |
| ulm.portal     |   |   |                                       |                                  |                                      |                                     |
| ulm.open       |   |   |                                       |                                  |                                      |                                     |
| ulm.geo        |   |   |                                       |                                  |                                      |                                     |
| ulm.erleben    |   |   |                                       |                                  |                                      |                                     |

Tabelle 2: Themenmatrix zur Einordnung von Projekten in ulm 2.0