

ERGEBNISBERICHT SMART CITY HACKATHON

Am 04. und 05.12. fand der Smart City Hackathon Fallenbrunnen als Online-Veranstaltung statt. Insgesamt freuten sich die Veranstalter (Stadt Friedrichshafen, IWT Wirtschaft und Technik GmbH und cyberLAGO e.V.) über das Interesse und Engagement von 30 Mitwirkenden und 9 Mentoren, die sich mit 6 spannenden Projekten beschäftigt haben. Der Smart City Hackathon Fallenbrunnen hatte zum Ziel, den Teilnehmern Raum zu bieten, Lösungen und Konzepte für die Weiterentwicklung des Zukunfts- und Wissensquartiers Fallenbrunnen prototypisch zu erarbeiten. Bewusst standen hierbei die Türen nicht nur den „Hackerinnen“ und „Hackern“ offen, sondern auch solchen Teilnehmerinnen und Teilnehmern die nicht programmieren, sondern andere Methoden einsetzen wollten. Bearbeitet wurden an den beiden Tagen die folgenden Projektideen:

SMART CITY DASHBOARD

Ziel des Projektes Smart City Dashboard war es, einen Prototyp für eine Web-Applikation zu liefern, der zeigt, wie unterschiedlichste Daten aus dem städtischen Raum visuell ansprechend so zusammengeführt werden können, dass schnell und einfach auf diese zugegriffen werden können und die damit verbundenen Services genutzt werden. Hierbei wurde prototypisch gezeigt, wie sich die Ansicht z.B. nach bestimmten Profilen verändern ließe, um immer wieder neue Interessensgruppen anzusprechen. Integrierte Services waren z.B. Fahrplan, Wetterdaten, Übersicht über freie Ladestationen oder auch ein Chat-Bot.

Der Nutzen eines Smart City Dashboards werden seitens des Amtes für Digitalisierung, Smart City und Informationstechnik als allgemein gegeben gesehen. Dies gilt letztlich auch unabhängig von Fallenbrunnen. Die Idee wird daher bei den zukünftigen Planungen Berücksichtigung finden.

KONZEPTION EINES SMARTEN BELEUCHTUNGSSYSTEMS

Das Projekt zum smarten Beleuchtungssystem beschäftigte sich mit Fragestellungen zur Vereinbarkeit einer bedarfsgerechten Beleuchtung von Straßen, Wegen und Wegnetzen mit dem Ziel die Lichtemissionen auf ein für die Tierwelt verträgliches Maß zu reduzieren. Gerade im Fallenbrunnen sind schützenswerte Arten zu beachten, gleichzeitig gibt es aber Schulkinder, Berufstätige und Freizeitnutzer, die unbeleuchteten (Wald-)Wege nutzen. Der Vorschlag des Projektes zielt auf einen sensorgesteuerten Ansatz, der dafür sorgt, dass die Beleuchtungsintensität an die Nutzung und die Umgebungsbeleuchtung angepasst wird und beispielsweise darüber eine dem Nutzer mitwandernde Beleuchtung ermöglicht wird.

OFFENE KULTURBILDER

Mit den offenen Kulturbildern verfolgt der Stadtwiki Friedrichshafen e.V. das Ziel, Bilddateien aus dem kulturellen Raum automatisiert zu verschlagworten und diese mit weiteren offenen Daten anzureichern und so zur freien Weiternutzung zugänglich zu machen. Im Rahmen des Hackathons wurden vor allem auch Fragstellungen rund um die generellen Voraussetzungen (technisch und lizenzrechtlich) diskutiert, die Grundlage für eine Akzeptanz bei den Eigentümern und Urhebern von Bildmaterial aus dem kulturellen Raum sind. Die weitere Bearbeitung der Idee wird durch den Verein Stadtwiki Friedrichshafen sichergestellt.

NUTZER GEBÄUDE-INTEGRATION/BAULAB FN

Thema von dem Projekt 4 waren Überlegungen zur Integration

- eines BauLAB
Ein Platz zum Ausprobieren Lernen, Forschen und Verstehen für verschiedene Interessensgruppen (Bauherren Familien, Schüler, Architekten und Handwerker)
- einer Virtualisierung für Planspiele und Simulation des zukünftigen Quartiers
- die Nutzung der Bestandsbebauung
- die Verbindung verschiedener Funktionen bei der Nutzung (Wohnen, Lernen, Arbeiten und Leben)

Der Öko.See.Dorf e.V. wird die Ideen aus dem Hackathon weiterverfolgen.

MY HOME – PLATTFORM FÜR VERNETZTE NACHBARSCHAFT

Hinter MyHome verbirgt sich ein Ansatz auf Basis einer technologischen Plattform die Themen

- soziale Isolation
- Nutzung von Potentialen in der Nachbarschaft
- Informationsbedarf
- Kommunikation

anzugehen.

Dabei sollen verschiedene Interessensgruppen miteinander vernetzt werden, um gegenseitige Angebote (z.B. Nachbarschaftshilfe) und Services (z.B. Hausmeisterdienstleistungen) auffindbar und nutzbar zu machen. Das Projektteam plant, die Idee weiter auszubauen und ein Netzwerk mit Eigentümern, Gebäudeverwaltungen, Mietern und weiteren Interessensgruppen aufzubauen.

MOBILITÄT IM FALLENBRUNNEN

Rund um die Mobilität zum und im Fallenbrunnen drehte sich die Projektidee 6. Kernelement des Vorschlags ist die Schaffung zweier Mobilitätshubs an den zentralen Eingängen / Zufahrten des Fallenbrunnens. Hier können Nutzer das Fortbewegungsmittel wechseln wobei an diesen Punkten die Elemente verschiedener Sharing-Angebote (Fahrrad, Roller, PKW), autonom Fahren der Shuttles im Fallenbrunnen und die Anbindung an den Personennahverkehr integriert werden könnten. Die Anbindung an eine multifunktionale Quartiersgarage und das Fuß- und Radwegesystem im Fallenbrunnen runden das Konzept ab. Die zentralen Ziele für die Mobilität für den Fallenbrunnen werden in der Reduzierung der PKWs, einer Planbarkeit des Parkens, flexibler, sicherer und nachhaltiger Mobilität und der Steuerung der Zufahrtsberechtigungen gesehen.