

Digitalisierung Höhenwanderweg - Förderprogramm "Heimat digital" in Kooperation mit dem Landkreis Landshut

Gremium:	Bildungs- und Kultursenat	Öffentlichkeitsstatus:	öffentlich
Tagesordnungspunkt:	4	Zuständigkeit:	Referat 1
Sitzungsdatum:	04.06.2024	Stadt Landshut, den	16.05.2024
Sitzungsnummer:	18	Ersteller:	Bragulla, Michael Maier, Julia

Vormerkung:

Der Bildungs- und Kultursenat hat am 05.04.2022 die Beteiligung der Stadt Landshut gemeinsam mit dem Landkreis Landshut am Förderprogramm „Heimat digital“ des Bayerischen Staatsministeriums der Finanzen und für Heimat beschlossen.

Unter dem Projekttitel „Die Zeitmaschine – Heimat sichtbar und erlebbar machen“ sollen ausgewählte Stationen mit kulturellem bzw. historischem Bezug in Stadt und Landkreis Landshut auf dem Smartphone für die lokale Bevölkerung und Touristen sichtbar gemacht werden. Die Stationen auf dem Stadtgebiet sollen im Wesentlichen auf den Routen des Landshuter Höhenwanderwegs liegen, um diesen durch diese Digitalisierungsmaßnahme weiter aufzuwerten.

Der Förderantrag wurde gemeinsam erarbeitet und durch den Landkreis Landshut eingereicht. Die Regierung von Niederbayern hat am 22.12.2022 den vorzeitigen Maßnahmenbeginn zum 01.01.2023 genehmigt. Das beantragte Fördervolumen beträgt knapp 300.000 Euro bei einem Fördersatz von 75 Prozent. Das Projektvolumen liegt bei knapp 400.000 Euro. Der Projektzeitraum erstreckt sich über drei Jahre. Die Aufteilung des finanziellen Eigenanteils ist mit einem Verhältnis von 50:50 zwischen Stadt und Landkreis Landshut in einer Zweckvereinbarung geregelt.

Aktueller Umsetzungsstand des Projekts

Unter der Leitung der beim Landkreis Landshut angesiedelten Projektmanagerin Julia Maier erfolgten zwei Ausschreibungen. Die Ausschreibung für das Kreativkonzept hat den Zuschlag ergeben für Hubertus Hinse, Gründer der Regensburger Stadtmaus, Autor, Regisseur und Filmemacher. Zum Kreativkonzept gehören unter anderem die Auswahl und Priorisierung geeigneter Umsetzungspunkte auf den Kulturwander- und Radwegen in Stadt und Landkreis Landshut, das Verfassen eines Drehbuchs mit Erzählstrang für die digitale Produktion und die Beratung für die technische Realisierung. Die konkreten Inhalte der einzelnen Stationen auf den Kulturwander- und Radwegen werden mit dem in der Sitzung des Bildungs- und Kultursenats am 04.05.2023 vorgestellten Expertengremium (besetzt mit Vertretern von Stadt und Landkreis Landshut und externen Beratern aus den Bereichen Kultur, Archäologie, Heimatpflege und Tourismus) abgestimmt.

Bei der Ausschreibung der technischen Dienstleistungen (Programmierung und Content-Erstellung für die App „Die Zeitmaschine“, die mit digitalen audiovisuellen Medien und GPS-Funktion die Geschichte der Region Landshut auf spielerische Weise vermittelt) wurde der Fluxguide Ausstellungssysteme GmbH der Zuschlag erteilt.

Das inhaltliche Konzept sieht digitale Erlebnisse an sieben Orten in Stadt und Landkreis Landshut vor. An jedem Ort wird es eine Route mit mehreren Stationen geben. Sie können über zwei Modi entdeckt werden: Im Informationsmodus werden die Nutzer ähnlich wie bei einer klassischen Stadtführung nacheinander von Station zu Station geführt. Im Entdeckermodus

werden die Nutzer spielerisch herausgefordert, den Weg von Station zu Station über Text- und Bildhinweise sowie Quizfragen zu finden. Dabei können sie Punkte sammeln und Bonus-Inhalte freispielen.

Die „Zeitmaschine“ führt in diese sieben Epochen und Orte:

1. Altdorf: Abenteuer Steinzeit (Neolithikum, ca. 5600 v. Chr. bis 2600 v. Chr.)

Thema ist der Wechsel von Jägern und Sammlern hin zu den ersten Siedlern. Medien: 5 x 3D-Objekte in Augmented Reality-Ansicht, 1 x 3D-Rekonstruktion in Augmented Reality-Ansicht eines neolithischen Langhauses, Quizfragen, Bild, Text, Audio.

2. Bruckberg: Keltisches Begräbnis (Bronzezeit / Eisenzeit, ca. 800 bis 475 v. Chr.)

Thema sind Handelswege und neue gesellschaftliche Strukturen und Machtverhältnisse, die sich auch in Grabbeigaben in den keltischen Hügelgräbern widerspiegeln. Medien: 5 x 3D-Objekte in Augmented Reality-Ansicht, 1 x Augmented Reality-Ansicht einer Begräbnis-Szene bei den Bruckberger Hügelgräbern, Quizfragen, Bild, Text, Audio.

3. Ergoldsbach: Machtkampf zwischen Adel und Kirche (Frühmittelalter, 822 n. Chr.)

Thema ist der Erbstreit zwischen dem Regensburger Bischof Baturich und der Verwandtschaft des Adligen Antarbord, der bei einer Zusammenkunft auf der einstigen Burg auf dem Ergoldsbacher Kapellenberg ausgetragen wurde und letztlich zur Gründung der Stadt Landshut führte. Medien: 5 x 3D-Objekte in Augmented Reality-Ansicht, 1 x Videoavatar (mit 7 Auftritten), Quizfragen, Bild, Text, Audio.

4. Stadt Landshut, Burg Trausnitz: Weg zur Gründung der Stadt Landshut unter Ludwig dem Kelheimer (Hochmittelalter, 1204 n. Chr.)

Bau der Burg Trausnitz. Medien: 5 x 3D-Objekte, Quizfragen, Bild, Text, Audio.

5. Stadt Landshut, Altstadt: Die historische Landshuter Hochzeit 1475, die Macht des Herzogs und das Selbstbewusstsein der Landshuter Bürgerschaft (Hoch- bis Spätmittelalter, um 1389 bis ca. 1500 n. Chr.)

Medien: Digitales Rundum-Panorama (720 Grad) vom Turm der Martinskirche, 5 x 3D-Objekte in Augmented Reality-Ansicht, 1 x Videoavatar, 1 x 3D-Gebäuderekonstruktion in Augmented Reality-Ansicht, Quizfragen, Bild, Text, Audio.

6. Vilsbiburg: Industrialisierung, Handwerk und ein Kriminalfall im Hafner-Milieu (Neuere Geschichte, 1870er Jahre)

Ein Vilsbiburger Söldner wird von seiner Ehefrau und deren Geliebten, einem Hafnergesellen, vergiftet. Medien: 5 x 3D-Objekte, 2 x Videoavatare (gesamt 7 Auftritte), Quizfragen, Bild, Text, Audio.

7. Stadt Landshut, Altstadt: Gründung des Vereins Die Förderer e. V. und Beginn der Inszenierung des Festes der Landshuter Hochzeit (Neuere Geschichte, ab 1903 bis heute).

Medien: 1 x Selfiestation (Nutzer können mit dem Handy ein Foto mit dem digitalen Brautpaar der Landshuter Hochzeit machen), 5 x 3D-Objekte in Augmented Reality-Ansicht, 3 x Deepfakes („sprechende Gemälde“ im Rathausprunksaal), Quizfragen, Bild, Text, Audio.

Die Inhalte zur Landshuter Hochzeit werden in Abstimmung mit dem Verein Die Förderer erarbeitet.

Für 2024 sind das Design der Benutzeroberfläche, die Digitalisierung historischer Exponate als 3D-Objekte, ein Filmdreh sowie die Erstellung von Videoavataren, des digitalen Rundum-Panoramablicks vom Turm der Martinskirche sowie der digitalen Selfie-Station mit dem Brautpaar der Landshuter Hochzeit geplant.

Der digitale Rundum-Panoramablick vom Martinsturm und die digitale Selfie-Station mit dem Brautpaar der Landshuter Hochzeit können voraussichtlich noch in diesem Jahr bereits vor der Fertigstellung der App als Vorgeschmack auf „Die Zeitmaschine“ über eine Homepage veröffentlicht werden.

Beschlussvorschlag:

Vom Bericht des Referenten wird Kenntnis genommen.

Anlagen:
