

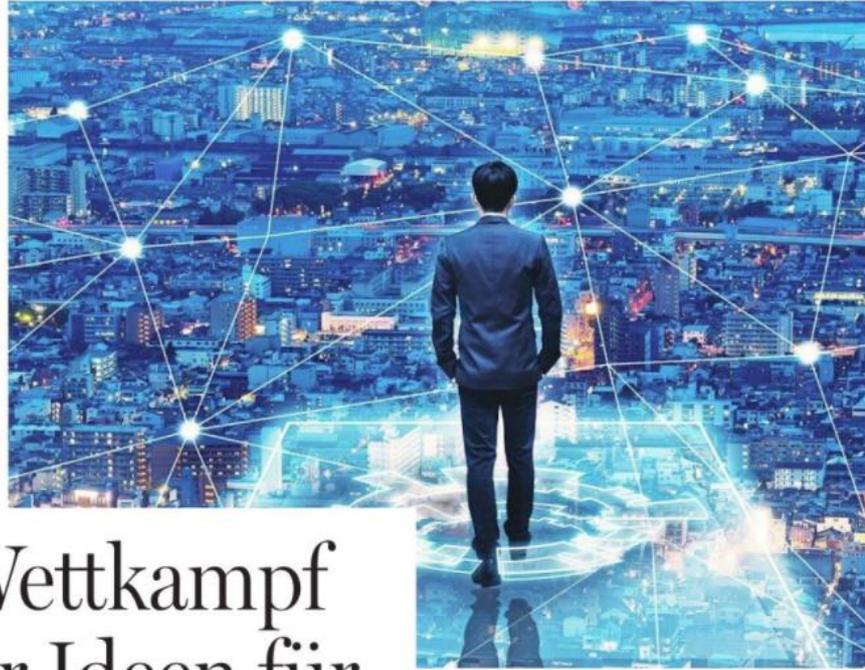
Print	Online	Medium	Rubrik / Seite	Tag / Datum
x		FT	Bamberg	07.02.2022

VON UNSEREM MITARBEITER JULIAN MEGERLE

Bamberg – Zwölf Teams, drei Preise, eine Jury: Was sich rund 40 Köpfe an diesen zwei Tagen ausgedacht haben, kann sich sehen lassen. Von Freitagvormittag bis Samstagabend schmissen die Programmierer und Tüftler in Projektgruppen ihre besten Ideen zusammen, um beim sogenannten „Hackathon“ der Smart City Bamberg abzuräumen. Die Stadt Bamberg erhält über das Bundesförderprogramm für die „Smart Cities“ insgesamt 17 Millionen Euro, um die Weikulturerbestadt digital voranzubringen. Der Hackathon, eine Mischung aus „Hacken“ (Programmieren) und einem Marathon, also auf Zeit, soll die Stadt in den Bereichen Digitales Welterbe, Mobilität, Forschung, Bürgerbeteiligung, Quartiersprojekte und Gesundheit nach vorne bringen.

Um die zumeist jungen Ideengeber vorzubereiten und Anregungen zu geben, fanden tagsüber Austauschformate mit Experten aus der Verwaltung, städtischen Beteiligungen sowie externen Initiativen und Firmen statt. Dann hackten die Entwickler fleißig in die Tasten, aßen Pizza und trieben ihre Projekte voran. Gut 60 Teilnehmer haben sich dann Samstag um 19 Uhr in das Zoom-Meeting eingeklinkt, um die Kurzvorstellungen, sogenannte „Pitches“, zu verfolgen. „Das wird keine einfache Aufgabe werden, aus den ganzen Projekten den Sieger herauszufinden“, betont Stefan Goller. Es winken 1000 Euro Jurypreis. Als städtischer Referent für Wirtschaft, Digitalisierung und Beteiligungen sitzt er zusammen mit den anderen Jury-Mitgliedern im „Smart City Wohnzimmer“ in der alten Spinnerei auf der Erba-Insel. Gemeinsam mit Professorin Astrid Schütz vom Lehrstuhl für Persönlichkeitspsychologie und Psychologische Diagnostik an der Uni Bamberg, Diethard Sahlander, dem Chief Technical Officer der Smart Green City in Halbfurt und Alexandra Jäkel-Miroshevska, welche als Multiplikatorin der Smart City und Mitglied im Migrantinnenbeirat der Stadt Bamberg dabei ist, hat Goller die Qual der Wahl. Gewinnt die Idee genug Zustimmung, kommt die Verwaltung ins Spiel, welche den Prozess dann weiter begleitet – bis zum Stadtrat. So sollen die Ideengeber auch Wertschätzung bekommen.

Da ist zum Beispiel das Projekt „nameless, faceless“ mit dem Lena Pieper, Niklas und Alfred Döbler die städtische



Wettkampf der Ideen für digitale Stadt

STADTGESTALTUNG Bei einem „Hackathon“ wurden Projekte vorgestellt, die das digitale Leben in Bamberg voranbringen sollen.

Beteiligungswebsite www.bamberg-gestalt.en.de weiterentwickeln wollen. Auf einer Karte von Bamberg sollen Bürger Ideen für Veränderungen eintragen können, etwa wo ein neues Hochbett hinkommen könnte.

Die Ideen

Mit der lokalen „Community App“ von Nikolas Schobert, Max Schrickler und Christian Komerth sollen bestehende Ideen für Projekte vorgestellt und transparent gemacht werden, welche Form von Unterstützung – Geld, Räumlichkeiten oder Wissen – sie noch für eine Verwirklichung brauchen.

Das Team um die Feuerwehrleute Jochen Dürst und Andreas Schönberger will die Einsatzleitung smarter machen und mittels App die Positionierung der

17 Millionen Euro bekommt Bamberg über das Förderprogramm „Smart Cities“, um die Stadt digital voranzubringen. Beim „Hackathon“ wurden verschiedene Ideen vorgestellt. Symbolbild: Adobe Stock

Fahrzeuge und Bilder vom Einsatzort schneller zugänglich machen, was der allgemeinen Sicherheit zugutekomme.

Weitere Projekte drehten sich unter anderem um lokale Nahrungsmittelgewinnung, eine öffentliche Datenbank, eine dezentrale Bibliothek, die Steuerung des persönlichen CO₂-Verbrauchs im Haushalt oder das Erkunden der eigenen Nachbarschaft für Veranstaltungen und Geschäfte.

Die Gewinner

Bernhard Öder und Andreas Wagner dürfen am Ende den Hauptpreis mit 1000 Euro nach Hause tragen: Mit ihrer „Digitalen Zeitreise“ erscheinen historische Objekte auf dem Smartphonebildschirm. Im Vortrag der beiden Entwickler sieht man, wie das Modell einer historischen Straßenbahn über die Luitpoldstraße schwebt. Damit sollen gerade jüngere Generationen mit Geschichte in Berührung kommen.

Gleich zwei Projekte wurden von allen Hackathon-Teilnehmern mit 500 Euro bedacht: das Projekt „Ladekollektiv“

und der Chatbot zur Blutspende. Bei ersterem wollen Tobias Aufenanger, Sebastian Seyfahrt und Johannes mittels App den Suchverkehr nach E-Ladesäulen reduzieren und die Infrastruktur erweitern. Der Chatbot entstand um das Team von Saskia Hofmeister und Daniel Alt am Franz-Ludwig-Gymnasium zusammen mit Zwölfklässlern, um der jungen Generation zeitgemäß alle Fragen zur Blutspende zu erklären. Beim Bamberg-Preis in Höhe von 500 Euro dürfen alle mitbestimmen, die über die Plattform bamberg-gestalten.de dabei sind. Dazu folgen noch kurze Videos zu allen Projekten. Nähere Infos gibt es unter smartcity.bamberg.de.

Begriffsklärung: Hackathon

Ein Hackathon ist eine Programmier-Veranstaltung. Der Begriff setzt sich aus „Hacken“ (für Programmieren) und „Marathon“ zusammen, weil die Veranstaltung über einen längeren Zeitraum geht. Ziel ist es, gemeinsam nützliche Softwareprodukte herzustellen. Die Teilnehmer kommen üblicherweise aus verschiedenen Gebieten und arbeiten häufig in Teams.