



Sachbearbeitung BM 2 - Bürgermeisterin Mann

Datum 22.04.2024

Geschäftszeichen Ba. / R2

Beschlussorgan Gemeinderat

Sitzung am 19.06.2024 TOP

Behandlung öffentlich

GD 177/24

Betreff: Zukunftsorientierte, digitale Kultur(-verwaltung) - Chancen, Möglichkeiten und Grenzen

Anlagen: 2

Antrag:

1. Der Sachstandsbericht wird zur Kenntnis genommen.

2. Der weiteren Umsetzung der Digitalprojekte des Fachbereichs Kultur im Rahmen der Roadmap "Digitale Verwaltung Ulm" zuzustimmen. Die Finanzierung erfolgt aus dem Schwerpunktthema Zukunftsfähigkeit der Stadtverwaltung; bisher: Digitalisierung Stadtverwaltung (Roadmap).

Neben der Umsetzung der Maßnahmen unter 2.2. bedeutet dies u.a. auch die Aufstockung von Personalressourcen um die Projekte dezentral etablieren zu können :

- a) Die Bereitstellung ggf. notwendiger zusätzlicher Ressourcen für die stadtweite Einführung des Dokumentenmanagementsystems (DMS) erfolgt im Rahmen des Berichts zur Digitalen Roadmap 2024 im Herbst.
- b) für den Stellenplan 2025 werden folgende Stellen aufgenommen
 - (1) Vermittlung KI Informationskompetenz bei BI (1 Stelle),
 - (2) Stelle digitales Kuratieren MU (1 Stelle)
 - (3) Medientechnik + Betreuung iMikel-App MS (0,5 Stellen)

Über weitere Bedarfe wird im Rahmen der Fortschreibung der Digitalen Roadmap in den Folgejahren berichtet und entschieden.

Die unter Ziffer 2 genannten Stellenschaffungen in Höhe von 216.000 € stehen unter dem Vorbehalt des Beschlusses des Haushalts 2025 durch den Gemeinderat und der Finanzierbarkeit aller zu erfüllenden Aufgaben.

Iris Mann, Bürgermeisterin

Zur Mitzeichnung an:

AR, BI, BM 1, C 2, DA, KA, MS, MU, OB, SH, TH, ZSD/HF, ZSD/IT, ZSD/P

Bearbeitungsvermerke Geschäftsstelle des
Gemeinderats:

Eingang OB/G _____

Versand an GR _____

Niederschrift § _____

Anlage Nr. _____

Sachdarstellung:

Zusammenfassende Darstellung der finanziellen Auswirkungen

Finanzielle Auswirkungen:	ja
Auswirkungen auf den Stellenplan:	ja

MITTELBEDARF ab 2025			
INVESTITIONEN / FINANZPLANUNG (Mehrjahresbetrachtung)		ERGEBNISHAUSHALT [einmalig / laufend]	
PRC: Projekt / Investitionsauftrag:		PRC: 2520-520 Museum Ulm 2630-550 Musikschule der Stadt Ulm 2720-560 Stadtbibliothek Kostenart 40*	
Einzahlungen	€	Ordentliche Erträge	
		<i>davon Auflösung Sonderposten</i>	
Auszahlungen	€	Ordentlicher Aufwand 2,5 Personalstellen	216.000 €
		<i>davon Abschreibungen</i>	
		Kalkulatorische Zinsen (netto)	
Saldo aus Investitionstätigkeit	€	Nettoressourcenbedarf	
MITTELBEREITSTELLUNG ab 2025, jährlich			
1. Finanzhaushalt 2025		2025 ff.	
Auszahlungen (Bedarf):	€	innerhalb Fach-/Bereichsbudget	
Verfügbar:	€		
Ggf. Mehrbedarf	€	fremdes Fach-/Bereichsbudget bei: PRC	
Deckung Mehrbedarf bei PRC			
PS-Projekt 7	€	Mittelbedarf aus Allg. Finanzmitteln 2,5 Personalstellen	216.000 €
		Im Rahmen des Schwerpunktthemas "Zukunftsfähigkeit der Stadtverwaltung"	
bzw. Investitionsauftrag 7	€		
2. Finanzplanung 2025 ff			
Auszahlungen (Bedarf):	€		
i.R. Finanzplanung veranschlagte Auszahlungen	€		
Mehrbedarf Auszahlungen über Finanzplanung hinaus	€		
Deckung erfolgt i.R. Fortschreibung Finanzplanung			

1. Bisherige Beschlüsse und Berichte

Veränderung und Wandel bestimmen das Leben in allen Bereichen. Der Fachbereich Kultur stellt sich den Herausforderungen. Basis unserer Planungen sind die gefassten Beschlüsse zu folgenden Themen und Gemeinderatsdrucksachen:

Titel - Themen	GD-Nummer
Digitales Handlungskonzept für das Haus der Stadtgeschichte	GD 345/16 FBA KU 07.10.16
Bericht über die Erprobung des Digitales Archivs und der Digitalisierungsstrategie für das Haus der Stadtgeschichte	GD 363/19 FBA KU 18.10.19
Zuwendung Kulturstiftung des Bundes für die Ausstellung "Transhuman-Von der Prothetik zum Cyborg" und für das mehrjährige Förderprogramm "Fond Digital"	GD 024/20 FBA KU 07.02.20
ZSD Strategie „Roadmap Digitale Verwaltung Ulm“ und Sachstandsberichte	GD 229/20 19.11.2020 GD 311/21 GD 395/22 GR 16.11.2022 GD 346/23
"HfG-Archiv Digital" Teilnahme am Förderprogramm der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG)	GD 403/20 FBA KU 27.11.20
Stadtbibliothek Ulm in der analog-digital vernetzten Bildungslandschaft	GD 324/22 FBA KU 07.10.22
Glaspyramide 2022: Projektabschluss hochdrei (u.a. Zentralbibliothek als Smart Library)	GD 400/22 FBA KU 09.12.22
Raumprogrammbeschluss Schulzentrum Wiblingen BA 1 (Mensa, Betreuung, Stadtteil- und Schulbibliothek), sh. S. 8-10	GD 135/23 GR 10.05.23
Ulm4CleverCity, laufendes Smart City Projekt Vorstellung und Beschluss weiterer Umsetzungsmaßnahmen (Co-Learning Spaces & Fake News Workshops (BI), sh. S. 5 / 3.2 + S. 7-8)	GD 211/23 HA 22.06.23
Digitale Agenda Austauschprojekt DiBiO (zur Stärkung digitaler Bildungsorte in Ulm und der Region Espoo, Finnland)	Vorstellung im Int. Ausschuss geplant 30.11.24

2. Aktuelle Ausgangslage

Kulturorte sind wichtige und lebendige Orte der Begegnung, des Austauschs, der Inspiration, des Treffens von Menschen. Es stellt sich die Frage, wie sich die Digitale Transformation auf die Kultur auswirkt? Wie gehen die Kulturinstitutionen mit der, in der gesamten Gesellschaft fortschreitenden, Digitalisierung um?

Daher haben sich im Frühjahr 2019 die Führungskräfte des Fachbereichs Kultur auf einer Klausurtagung intensiv mit dem Thema „Auswirkungen der fortschreitenden Digitalisierung auf die Arbeitsabläufe und auf die Zielgruppen der Abteilungen im Fachbereich Kultur“ beschäftigt. Hier wurde diehaltungsfrage des Fachbereichs bzgl. zunehmender Digitalisierung, die Auswirkungen

der Digitalisierung im Fachbereich Kultur, Stärken und Schwächen sowie künftige nötige Entwicklungen aus Sicht vom Publikum, Mitarbeitenden, Kulturschaffenden beleuchtet. Ziel war ein gemeinsames Verständnis zu entwickeln, zeigen und nutzen was möglich ist. Digitalität ist um so vieles mehr als nur die technische Ausstattung. Wie können die Kulturabteilungen auf die technische Innovation reagieren, welche Formen der künstlerischen Produktion, Vermittlung, Kommunikation bringt die Kultur voran? Kulturelles Leben, kulturelles Erbe soll spartenübergreifend in der "digitalen Welt" sicht- und erlebbar gemacht werden.

Dann kam im Frühjahr 2020 ein neuartiges Virus SARS-CoV2-Covid-19, eine Pandemie. Schnelle Folge waren die Coronaverordnungen, die u.a. als Auswirkung, die Schließung von Kultureinrichtungen mit sich brachte.

Die Isolation der Menschen und Schließungen von vielen Kulturstätten, Betrieben etc. waren dramatisch, wirkten sich jedoch in Betrachtung auf das gesamte Themenfeld rund um Digitales als Beschleuniger aus. Teilweise notgedrungen wurden mit großem Elan viele digitale, virtuelle Konzepte entworfen, experimentiert, ausprobiert und Angebote entwickelt um den Bürger*innen Alternativen anbieten zu können und um mit den bisherigen Besucher*innen in Kontakt zu bleiben. Für die Kulturszene begann ein intensiver Auseinandersetzungs- und Lernprozess mit Angeboten für ein Online- statt Live-Publikum sowie mit ihrer digitalen bzw. hybriden Präsenz. Zudem wurden Förder- und Impulsprogramme von Bund und Land ausgeschrieben und von den Kulturschaffenden als "Antreiber" genutzt.

Die fortschreitende Digitalisierung hat Auswirkungen in allen Lebens- und Gesellschaftsbereichen. Die Digitalisierung hat Potentiale und Chancen, jedoch auch Defizite und birgt Risiken.

Begleiterscheinung der fortschreitenden Digitalisierung sind veränderte Aufgaben und Arbeitsabläufe einer Kommune. Der digitale Wandel verändert unsere Art zu leben - im Privaten wie Beruflichen. Die Kulturabteilungen wollen sich und die Gäste, Kunden, Besucher*innen bestmöglich auf die Zukunft vorbereiten. Zentral dabei sind die Fragestellungen "Was bringt die Digitalisierung der Kultur den einzelnen Ulmer Bürger*innen? Wie kann sich dadurch deren Lebensqualität steigern, der soziale Zusammenhalt, die Chancengerechtigkeit durch kulturelle Teilhabe erhöhen?"

Die Kulturabteilungen sehen die zunehmende Digitalisierung als eine Chance für alle Bereiche des kulturellen Lebens, stellen sich den Herausforderungen und konzentrieren sich auf definierte Schwerpunktvorhaben. Jede Kulturabteilung identifiziert für sich digitale Maßnahmen und plant deren Umsetzung. Dabei werden Synergieeffekte genutzt. Zusammenarbeit und Kooperation innerhalb des Fachbereichs, aber auch innerhalb des gesamten Stadtkonzerns und aller Kulturschaffenden in Ulm sind gewollt.

Ausschnitt aus dem Geschäftsbericht von 2019 (GD 316/20): "Eine zukünftige Herausforderung wird es sein, die Kulturvermittlung insgesamt digital gewinnbringend und attraktiv mit dem analogen Angebot zu verzahnen. Auch hier gibt es bereits gute Ideen und Vorschläge."

2.1 Wesentliche Aufgabenstellungen hinsichtlich der Digitalisierung im Fachbereich Kultur, welche je nach Abteilung variieren können:

➤ Zusätzliches Personal:

zum einen besteht der Bedarf an zusätzlichem Personal für Digitalisierung vor Ort in den Abteilungen (zentrale Verortung bei ZSD/IT ist nicht zielführend), zum anderen variiert der Personalbedarf (digitale Kommunikation/ Social Media, Medientechnik, Projektmanagement etc.)

➤ Digitales Angebot für Nutzer*innen und digitales Publikum:

ein Schwerpunkt der Digitalisierung liegt bei Angeboten für die Kunden der

Kultureinrichtungen

➤ **Digitale Archivierung:**

ein weiterer Schwerpunkt liegt in der Digitalisierung von Beständen aller Art (Exponate, Archivalien, Kunden- und Besucherdaten, Theaterfundus, usw.)

➤ **Zusätzliche Finanzmittel:**

ausreichend Sachmittel für die zeitnahe Beschaffung von einrichtungsspezifischer Soft- und Hardware - eine Abarbeitung über PMO (**P**rojekt **M**anagement **O**rganisation durch ZSD/IT) ist zu aufwändig und langwierig und daher nicht zielführend

➤ **Unstrittige Mindeststandards:**

eine angemessene, ausreichende Ausstattung mit Hard- und Software sowie die Bereitstellung grundlegender Funktionen wie EPayment und WLAN müssen schnellstmöglich erfolgen

2.2 Abstimmungsprozess Fachbereich Kultur mit Kompetenzzentrum

Die "Roadmap Digitale Verwaltung Ulm" stellt den strategischen Fahrplan für die Digitalisierungsziele der Stadt Ulm für die Jahre 2021-2025 dar und soll die bisherigen, aktuell laufenden sowie die geplanten und neuen Aktivitäten für die Digitalisierung der gesamten Stadtverwaltung bündeln. Bereits während der Erstellung dieser GD begann der Abstimmungsprozess mit dem Kompetenzzentrum Digitale Verwaltung, das zur Umsetzung der Roadmap als Matrixorganisation etabliert wurde. In Einzelworkshops wurden insbesondere die teils heterogenen Bedarfe der einzelnen Kulturabteilungen an die IT evaluiert und konkretisiert. Es wurden erste beispielhafte Prozessoptimierungen (end-to-end-Digitalisierung) identifiziert und Synergieeffekte erkannt, um die Digitalisierungsziele der einzelnen Abteilungen des Fachbereichs Kultur voranzubringen und effektiv umzusetzen. Während viele Vorhaben von ZSD/IT begleitet werden können, sind für eine effiziente Umsetzung auch dezentrale Personal- und Finanzmittel nötig. Dies zeigen die Unterschiede, zwischen fachlich besser und weniger gut ausgestatteten Abteilungen, sehr deutlich.

Im Zuge der Workshops wurden zahlreiche digitale Vorhaben der Abteilungen des Fachbereichs Kultur identifiziert. Es besteht Einigkeit darüber, dass nicht alle Vorhaben sofort umgesetzt werden können und es eine entsprechende Priorisierung und Planung benötigt. Im Anhang findet sich eine Übersicht mit allen bisher geplanten Maßnahmen und deren Priorisierungen, wobei dies aufgrund der Dynamik des digitalen Wandels für Anpassungen offenbleibt. Die am höchsten bewerteten Maßnahmen sollen möglichst zeitnah umgesetzt werden:

- a) BI: Chatbot Assistenzsystem
- b) TH: Umsetzung des flächendeckenden WLANs
- c) MU: Schaffung der Infrastrukturvoraussetzungen für Hybrid-Konferenzraum und digitales Testfeld (Fried Bau, Kiechelhaus)
- d) MS: Ergänzung des Musikschul-Programms iMikel um weitere Module
- e) AR: Die Umsetzung der digitalen Angebote im Museum "Die Einsteins"
- f) SH: Migration der Access-Datenbank-Lösungen

Die Workshops haben zudem aufgezeigt, wie wichtig der enge und zielorientierte Austausch zwischen den einzelnen Kulturabteilungen und der IT-Abteilung ist und dass dieser weiter fortgeführt werden muss. Zentrale Angebote waren nicht solide auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der Fachabteilungen ausgerichtet oder gar unbekannt. Die dadurch entstandene heterogene Systemlandschaft wird immer komplexer, worunter sowohl der wirtschaftliche und stabile Betrieb als auch die städtische IT-Sicherheit leiden. Zudem werden die Fachbereiche mit Aufgaben außerhalb ihrer Kernaufgaben belastet und beansprucht.

Die Ergebnisse aus den einzelnen Workshops sind in diese GD eingeflossen. Die erkannten Maßnahmen sind in Form von Projektanträgen vor der Umsetzung zu den jeweiligen Stichtagen zu beantragen und müssen den, durch die "Roadmap Digitale Verwaltung Ulm" etablierten, Priorisierungsprozess für IT-Projekte durchlaufen. Eine besondere Herausforderung stellt hierbei die aktuelle Umsetzungsdauer der eingetakteten Projekte dar. Diese entspricht oftmals nicht den zeitlichen Erfordernissen von Kulturprojekten, weshalb in begründeten Einzelfällen in Absprache mit ZSD/IT Ausnahmen oder Abweichungen möglich sind. Bereits bestehende Angebote können durch IT-Aufträge abgerufen werden. Gesamtstädtische Anforderungen werden wiederum im IT-Portfolio aufgenommen und strategisch berücksichtigt.

3. Haus der Stadtgeschichte - Stadtarchiv Ulm (AR)

3.1 Stand der Digitalisierung/digitalen Projekte / Erfahrungen und Herausforderungen

Drei zentrale spezifische Handlungsfelder finden sich derzeit bei AR:

- Das Digitale Archiv,
- die digitale Erschließung, Digitalisierung und online-Stellung ausgewählter Bestände
- und die digitalen Komponenten des Museums "Die Einsteins".

Das 2016 im Gemeinderat vorgestellte (GD 345/16) und 2019 evaluierte und bestätigte Digitale Handlungskonzept des Hauses der Stadtgeschichte umfasst sowohl eine Strategie zur Digitalisierung als auch die Realisierung eines Digitalen Archivs.

Das Museum "Die Einsteins" wurde 2019 vom Gemeinderat beschlossen (GD 053/19).

Digitales Stadtarchiv:

Für die technische Archivierung digitaler Unterlagen wurde das vom Landesarchiv Baden-Württemberg entwickelte und erprobte Programm DIMAG ("Digitales Magazin") gewählt, das auf archivische Bedürfnisse zugeschnitten ist und auf einer Installation in den regionalen Rechenzentren basiert. Das Programm DIMAG übernimmt die Funktion eines sicheren und überprüfbaren Speichers für digitale Archivalien, vergleichbar mit einem abschließbaren und nur für Archivpersonal zugänglichen Archivraum: Digitale Unterlagen werden dort in Standardformaten sicher aufbewahrt und mit erläuternden Metadaten versehen. Nachträgliche Veränderungen an den Inhalten der digitalen Archivalien sind ausgeschlossen. Über Arbeiten und Veränderungen an ihren Metadaten werden systeminterne Protokolle geführt. Nach Probeläufen in den Jahren 2014 bis 2016 wurde das System 2017/18 bei AR in den Echtbetrieb überführt.

Digitale Erschließung, Digitalisierung und online-Stellung ausgewählter Bestände

2016 wurde mit dem Programm Findbuch.Net eine Online-Datenbank der Findbücher und Bestände des Stadtarchivs Ulm eingeführt, in dem aktuell 198.000 Archivalien-Verzeichnungseinheiten erfasst sind. Mit den Inventarisierungsdaten können mit Hilfe von Findbuch.Net auch Digitalisate verknüpft werden. Die Digitalisate werden in einer niedrigen Auflösung (72-150 dpi) abgespeichert, die für die wissenschaftliche Forschung und die interessierte Öffentlichkeit ausreichend ist. Derzeit sind ca. 94.000 Digitalisate eingestellt und online einsehbar. Auf diese Weise kann nun auch vom privaten PC aus in den Beständen des Stadtarchivs recherchiert werden (Findbuch.Net - <https://www.stadtarchiv-ulm.findbuch.net>).

Die digitalen Komponenten des Museums "Die Einsteins"

Das Museum "Die Einsteins", das im März 2024 eröffnet wird, beruht ganz wesentlich auf digitaler Vermittlung. Inhalte können durch Scannen von QR-Codes über vom Museum bereitgestellte iPads abgerufen und vertieft werden. Durch Filter können der Detailgrad jederzeit verändert und persönliche Suchinteressen verfolgt werden. Analog dargestellte Sachverhalte werden durch Erklärvideos und Graphic Novels digital und filmisch ergänzt. Eine aus fünf großen Touchscreens bestehende "Collection Wall" in der "Halle der Geschichten" lädt zur Erforschung der Geschichte der jüdischen Gemeinde und ihrer Angehörigen ein. Durch ein Toled-Fenster und eine Virtual Reality-Anwendung wird ein Blick auf den Ulmer Weinhof im 19. Jahrhundert möglich.

3.1.2 Nutzen der Digitalisierung, digitalen Umsetzung

In digitaler Form entstandenes Archivgut muss auch digital dauerhaft aufbewahrt und für Anfragen von Bürgerinnen und Bürgern bereitgestellt werden. Die Archivierung digitaler Daten ist somit eine gesetzliche Pflichtaufgabe und die Bürgerinnen und Bürger haben einen Anspruch auf den Zugang zu digital archivierten Unterlagen.

Darüber hinaus verlangen Bürgerinnen und Bürger immer mehr nach der digitalen Bereitstellung von auch in Papierform vorliegenden Archivalien. Häufig nachgefragte Archivalien werden daher sukzessive digitalisiert. Auf diese Weise können Benutzungen ubiquitär vom heimischen PC aus erfolgen. In diesem Zusammenhang werden auch Dienstleistungen immer weiter digital angeboten. Dazu zählen neben Online-Bereitstellungen der Archiv-Datenbank und von Digitalisaten auch die Automatisierung von Bestellvorgängen.

Die Online-Datenbank erfreut sich reger Nachfrage, 2022 waren es 16.128 Benutzerinnen und Benutzer, während im selben Jahr nur 688 persönliche Benutzerinnen und Benutzer den Lesesaal besuchten.

Durch die Digitalisierung und Online-Bereitstellung werden wertvolle Archivalien geschont und die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter entlastet.

Der besondere Nutzen der Digitalisierung hat sich besonders während der Pandemie-Zeit erwiesen, da ein kontaktfreier Zugang zu Archivalien ermöglicht wird. Mehrere Filme über das Haus der Stadtgeschichte wurden in Zusammenarbeit mit KA erstellt und künftig werden nach Möglichkeit alle Ausstellungen von AR gleichzeitig ins Internet gestellt, so auch die aktuelle Ausstellung "150 Jahre Alte Synagoge in Ulm", <https://www.ulm.de/stadtarchiv/haus-der-stadtgeschichte-stadtarchiv-ulm/ausstellungen/synagoge>

3.2 Projekte

3.2.1. Laufende Projekte

Digitales Archiv:

Ab 2023 erfolgen jährliche Aussonderungen der Eltern-Kind-Verknüpfungen aus KM-EWO im Echtbetrieb. Erste Anfragen zu den digitalen Archivalien im DIMAG haben bereits begonnen. In der gemeinsamen Arbeitsgruppe der Arbeitsgemeinschaften der Kommunalarchive im Städtetag und der Kreisarchive im Landkreistag Baden-Württemberg werden Exportschnittstellendefinitionen für die weiteren in den Kommunalverwaltungen Baden-Württembergs eingesetzten elektronischen Fachverfahren erarbeitet, sofern diese für die Archivierung in Frage kommen. Über eine künftige Archivierung digitaler Akten haben bereits Gespräche in der Stadtverwaltung stattgefunden.

Digitalisierung:

- Zu den ganz großen Projekten gehört die 2022 begonnene Digitalisierung der standesamtlichen Familienregister und der Geburts-, Heirats- und Sterberegister der Stadt Ulm von 1876 bis 1900 (Geburtsregister: ca. 27.000 Scans in 75 Einzel-Dateien, Eheregister: ca. 15.000 Scans, Sterberegister: ca. 22.000 Scans, Familienregister: ca. 21.500 Scans).

- Da Zeitungen eine zentrale Quelle zur Erforschung des 19. und frühen 20. Jahrhunderts darstellt und gerade für das Museum "Die Einsteins" von Interesse sind, wurde mit einem Digitalisierungsprojekt der Jahrgänge von 1868 bis 1880 der Ulmer Schnellpost begonnen, die seinerzeit die auflagenstärkste und meistgelesene Zeitung in Ulm war.
- Die Digitalisierung der Münsterrechnungsbücher aus dem 15. und beginnenden 16. Jahrhundert. Diese Rechnungsbücher hat Frau PD Dr. Anne Christine Brehm in 15 Lieferungen ediert, die nun sukzessive auf die Projektseite des Stadtarchivs eingestellt werden. Parallel dazu sollen die Benutzerinnen und Benutzer die Digitalisate über Findbuch.Net einsehen können.
- Bei der Digitalisierung der Urkunden des Stadtarchivs sind Restbestände übriggeblieben, die nicht mehr digitalisiert werden konnten. Sie werden in einem neuen Projekt zusammen mit Selektbestände bei den Grafiken digitalisiert.
- AR verfügt über eine reichhaltige Plakatsammlung, welche alle Bereiche des öffentlichen Lebens (Politik, Kultur, Religion, Sport ec.) abdeckt und eine wertvolle historische Quelle darstellt. Das Urheberrecht für Plakate erlischt in der Regel 70 Jahre nach Erstveröffentlichung. Es böte sich nun also die Möglichkeit, einen Teil dieser Plakate (ca. 3.000 Plakate) der breiteren Öffentlichkeit in digitaler Form zur Verfügung zu stellen. Das Vorbild dafür ist Mannheim, wo das MARCHIVUM sehr erfolgreich seine Plakate bereitgestellt hat.

3.2.2 abgeschlossene Projekte

Digitales Archiv:

Bislang wurden die Registerdaten des Gewerberegisters ab dem Jahrgang 1992 sowie Daten des Einwohnermelderegisters übernommen.

Die Webseiten der Stadt Ulm werden mit Hilfe des vom Landesarchiv Baden-Württemberg entwickelten Systems DIWI (DIMAG Website Ingest) in Jahresschnitten archiviert.

Digitalisierung:

- Verzeichnis der im Ersten Weltkrieg gefallenen und vermissten, aber gerichtlich für tot erklärten Ulmer Bürger und Einwohner, das auf Grundlage der standesamtlichen Sterbe- und Familienregister angefertigt worden war.
- Postkartensammlung zum Ersten Weltkrieg (häufig nachgefragt).
- Von 2017 bis 2019 wurden mit Mitteln der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) der größte Teil der reichsstädtischen und patrizischen Urkundenbestände im Stadtarchiv Ulm digitalisiert, insgesamt ein Umfang von rund 7.000 Urkunden. In den folgenden Jahren wurden die Digitalisate den Verzeichnungseinheiten zugeordnet und online gestellt. Die Digitalisate der Urkunden sind auch im Archivportal-D der DDB online und damit Teil der europäischen digitalen Bibliothek Europeana.
- Mit der Digitalisierung der historischen Ansichten und der Grafikbestände der Stadt Ulm wurde 2020/21 ein weiteres großes Digitalisierungsprojekt durchgeführt, das vor allem für die Außendarstellung Ulms mit historischen Bildern von großer Bedeutung ist, da die Stadtansichten häufig nachgefragt werden. Die historischen Ansichten stehen nun in bester digitaler Qualität online zur Verfügung.

- 2022 konnten fast 1000 Ulmer Luftbilder aus der Zeit zwischen 1980 und 2000 digitalisiert werden.
- Die historischen Fotobestände wurden schon in großen Teilen digitalisiert: Die Digitalisate der Fotos vor 1945 (ca. 18.000 Fotos) stehen bereits online in Findbuch.net.

3.3 Handlungsbedarf/Handlungsempfehlungen (Fazit) für die Zukunft

Nach wie vor besteht beim Archiv ein hoher Digitalisierungsbedarf und es gibt zahlreiche häufig nachgefragte Beständen, die einer Digitalisierung harren. Dieser Digitalisierungstau kann aber zurzeit nur langsam abgebaut werden. Folgende Punkte erweisen sich als hemmend:

- Vergaben an externe Dienstleister haben sich bei diesen Beständen aus konservatorischer Sicht schwierig gestaltet, verursachen hohe Kosten und hohen Koordinierungs-, Kontroll- und Reponierungsaufwand.
- Die effiziente Abwicklung von Digitalisierungsprojekten geht am besten mit einer Erschließung Hand in Hand.

Ganz generell sind Drittmittel für die Digitalisierung nur dann erfolgreich zu beantragen, wenn es sich

- um abgeschlossene Bestände handelt,
- um Archivalien von Landes- (Stiftung Kulturgut) oder nationaler Bedeutung (DFG) geht,
- die Stadt bereit ist, einen Eigenanteil zu tragen (Stiftung Kulturgut: 50%, Koordinierungsstelle für die Erhaltung des schriftlichen Kulturguts (KEK): 50%, Deutsche Forschungsgemeinschaft - Archiv (DFG): 30%),
- und die Fördersumme einen bestimmten Mindestbetrag überschreitet.

Hinzu kommen besondere Bedingungen für Förderprogramme. Die der KEK sind beispielsweise an das jeweilige Haushaltsjahr (abzüglich Bewilligungszeitraum) gebunden und geförderte Projekte müssen einen innovativen Ansatz verfolgen, was bei Digitalisierungsprojekten praktisch nicht erfüllbar ist.

Eine ausreichende, Projekt-bezogene Bereitstellung von städtischen Finanzmitteln für Erschließungs- und Digitalisierungsprojekte wäre wünschenswert. Diese Finanzmittel sollten auch zur Deckung der Kosten von befristet beschäftigten Digitalisierungs-Kräften genutzt werden dürfen.

4. Stadthaus (SH)

4.1 Stand der Digitalisierung / digitalen Projekte / Erfahrungen und Herausforderungen

Bei der Digitalisierung legt das Stadthaus den Schwerpunkt auf Kommunikation, Vermittlung und Publikumsbindung sowie auf hybride Veranstaltungsformen. Derzeit ist das Stadthaus hier in einer Phase des Ausbaus und der Stabilisierung.

Website

Printprodukte hat das Stadthaus stark reduziert und so nach und nach Produktions- und Portokosten in fünfstelliger Höhe eingespart.

Über QR-Codes führen verknappte Flyer auf die permanent aktualisierte Website des Stadthauses, eine eigenständige Subdomain der Stadt Ulm.

Sie ist zum wichtigsten Gelenkstück in der Kommunikation des Stadthauses geworden, dient der Information, Werbung, als Kalender, Archiv und Dach der Microsite des Fotowettbewerbs.

Angepasst werden sollen ein Downloadbereich für die Presse, der Shop, das Buchungssystem, die Möglichkeit zum Ticketkauf via E-Payment, ein Parkplatznavigator und die Funktion als Plattform

rund um die Saalanmietung.

Module: Newsletter, Social Media, YouTube

Der Newsletter geht an stabil rd. 800 Mailadressen, die Öffnungsrate liegt bei sehr guten 50%.

Ergänzt wird er anlassbezogen durch Massen-Mails an gezielte Verteiler (z.B. Förderverein).

Seit 2010 kommuniziert das Stadthaus auf Facebook, 2017 erweitert um Instagram. Der seit 2010 geführte Twitter-Account wurde 2022 (Musk-Übernahme) eingestellt.

Die Betreuung der Social Media ist eine stetig wachsende Aufgabe, permanent im Fluss. Sie dienen nicht nur den Programmankündigungen, sondern sind über eigens kreierten Content Profilträger des Stadthauses.

Nicht unerwartet kommen die meisten Nutzer*innen aus Ulm und Neu-Ulm, eine stabile Anzahl auch aus München, Berlin und Stuttgart, zudem auf beiden Kanälen eine gleichbleibende Zahl an Multiplikatoren aus Italien und den USA.

Sie verteilen sich relativ ausgewogen auf die Altersgruppen von 25 bis 64 Jahren, wobei auf beiden Stadthaus-Kanälen die 35- bis 44-Jährigen einen etwas größeren Anteil haben.

Der YouTube-Kanal des Stadthauses hat, Std. April 2024, zwar erst gut 190 Abonnent*innen und 90 Videos im Angebot, doch beide Zahlen wachsen. Die Videos werden i.d.R. während der Ausstellungen, zu denen sie entstehen, von meist um rd. 200 bis zu 700 und gelegentlich über 1000 Nutzer*innen abgerufen (über QR-Codes auch direkt in der Ausstellung). Sie sind eine sehr gute und kostengünstige Alternative zu gedruckten Katalogen und Erklärtexten.

Die Top-Videos haben ihre Ausstellungen schon lange überlebt und erweitern so die Relevanz des Stadthaus-Angebots nachhaltig: Das Interview mit einer Ordensschwester (Ausstellung "Perücke, Kopftuch, Ordenstracht" 2019) wurde, Std. April 2024, rd. 12.000 Mal angeklickt und rd. 8.000 Mal die Skype-Aufzeichnung mit dem Quantenphysiker und Nobelpreisträger Prof. Anton Zeilinger, der in zweieinhalb Minuten die Teleportation (vulgo: das Beamen) erklärt (Berblinger-Ausstellung 2020).

Hybride Veranstaltungen

Seit 2020 steigt die Anzahl hybrider Veranstaltungen und damit die Erwartungshaltung des Publikums und der Veranstalter*innen.

Das Stadthaus hat in Technik und Knowhow investiert, um in einer Mindestqualität livestreamen und aufzeichnen zu können. Für eine sichere und hohe Datentransferleistung wurde der Internetanschluss für den Saal optimiert.

Bei komplexeren Kundenwünschen vermittelt das Stadthaus externe Dienstleister*innen.

Beispielhaftes Projekt 1: Kooperation RR Reihe Radiostücke - in der Nische

Durch die Lockdowns haben Radio und Podcasts stark an Bedeutung gewonnen. Die Sendung "entartet" auf Radio free FM, ein Platz für experimentelle Musik, lotete in Kooperation mit dem Stadthaus, dem Neu-Ulmer Club Das Gold und Radio Slubfurt / Frankfurt Oder (FM, Kabel, Webstream) die Möglichkeiten des Radios als "Konzertort" aus. Hierfür eigens entwickelte Produktionen, live uraufgeführt im Stadthaus mit Liveübertragung im Radio, mussten vor Ort alle Qualitäten eines Livekonzertenerlebnisses haben (visuell, Raumklang, Aktion) und gleichermaßen die Zuhörenden an anderen (privaten) Orten allein via Lautsprecher an die Übertragung binden. Nach den Aufführungen blieb die Musik als Podcast frei zugänglich ("Eintritt" frei).

Beispielhaftes Projekt 2: Kooperation SWP Impuls - mit breiter Streuung

Die mit populären Themen (Life-Balance, Motivationspsychologie usw.) hocheffektive Reihe SWP Impuls lief über zwei Jahre auch hybrid. Tickets und Online-Zugangsdaten gab es zum gleichen Preis. Die Aufzeichnungen der Liveübertragungen aus dem Stadthaus blieben jeweils 14 Tage lang im Netz stehen, abrufbar mit den für den jeweiligen Vortrag erworbenen Zugangsdaten (satte 59 Euro pro Vortrag).

Die Frage der Leistungskennzahl

Grundsätzlich stellt sich - auch in Bezug auf die Investition von Haushaltsmitteln - die Frage, ob

Relevanz bzw. Erfolg hybrider oder rein digitaler Veranstaltungen differenziert erfasst werden sollen. Sollten Klicks auf Streams und Aufzeichnungen als den analogen Besuchszahlen gleichwertig gelten? Gilt der Abruf einer Veranstaltung auf YouTube so viel wie ihr Besuch vor Ort? Oder zählen auch künftig nur diejenigen als Besucher*innen, die eine Kultureinrichtung physisch aufsuchen?

4.2 Projekte

4.2.1. Laufende Projekte (Chancen und Herausforderungen)

Beispielhaftes Projekt 1: Fotowettbewerb "Demokratie auslösen"

Menschen von 10 bis 25 Jahren setzen sich mit demokratischen Werten und dem Zusammenhalt der Gesellschaft auseinander. Der Fotowettbewerb dazu findet biennial statt.

Eine Website mit Uploadportal ermöglicht die Registrierung mit Auswahlmöglichkeiten für Einzel- oder Schul- /Gruppenteilnahme und die Regulierung der Anzahl der eingereichten Fotos. Über ein Formular kann bereits bei der Registrierung das Einverständnis der Erziehungsberechtigten der jüngeren Teilnehmenden gesichert werden.

In den zwei bisherigen Wettbewerben wurden durchschnittlich je 200 Bilder hochgeladen, was beim Upload auf der Microsite in Bezug auf den hohen Datenverbrauch und benötigten Speicherplatz kein Problem darstellt. Der unkomplizierte Zugang auch direkt übers Handy setzt die Barriere enorm herab.

Direkt vom Portal ab lassen sich die Fotos in ausstellungsgerechter Qualität ausdrucken und für einen analogen Katalog generieren.

Beispielhaftes Projekt 2: Audioguide "Das Stadthaus hören"

Zusammen mit St. Hildegard-Schülerinnen sind schon 2015 elf Hörgeschichten zum Stadthaus für einen Audioguide entstanden. Anfangs war er als App abrufbar und im Stadthaus auf leihbaren Endgeräten zu hören. Automatisch wurde er an mit Beacons (2015 eine technische Innovation in Museen) ausgestatteten Stationen gestartet. Der rasante digitale Wandel erforderte eine technische Überarbeitung: 2022 wurden die Audiodateien neu in eine weitere, in die Stadthaus-Website integrierte Microsite eingebettet und sind seither über QR-Codes vor Ort oder über stadthaus.ulm.de/audioguide auf den Endgeräten der Besucher*innen an praktisch jedem beliebigen Ort zu hören.

Seit 2023 gibt es den Audioguide auch auf Türkisch, 2024 folgen Versionen in Englisch und Französisch.

4.2.2 abgeschlossene Projekte

Kombination von Streaming und Ticketing

Nicht weiterverfolgt wird die Online-Teilhabe an Veranstaltungen gegen ein Äquivalent zum Eintrittspreis. Was für große Theater oder Philharmonien mit teuren Digitalabos in Kombination mit aufwendig erstellten Produktionen funktionieren kann, ist mit Hausmitteln weder ästhetisch interessant noch refinanzierbar. Auch rechtliche Fragen sind eine Hürde. Zu beachten wären insbesondere das Urheberrecht, das Recht am eigenen Bild, Vervielfältigungs-/ Verwendungsrechte, GEMA, VG Bild, VG Wort usw. nicht auf Bundesebene, sondern durch die Digitalstreuung auch international.

Beispielhaftes Projekt: Kooperation mit der Strado Compagnia Danza

Ein 2020 geplantes Tanzstück fiel in einen Corona-Lockdown. Um die Engagements der Tänzer*innen zu retten und die bewilligten Drittmittel zu sichern, wurde es als ausschließlich digitale Aufführung - mit vier Kameralauten, einem Tontechniker und einem Videomischer - herausgebracht.

Obwohl mehrere Streamings vorgesehen waren, kam es nur zu dem der Premiere. Sie wurde zum Einheitspreis von 15 Euro, abzgl. System- und Vorverkaufsgebühren, über ulmtickets.de angeboten.

Der Link wurde eine halbe Stunde vor Beginn der Aufführung freigeschaltet. 137 Links sind verkauft worden, doch 300 Geräte waren zugeschaltet (wie viele Zuschauer*innen insgesamt vor diesen Geräten saßen, bleibt im Dunkeln). Mehr als die Hälfte der "Besucher*innen" hat also nicht bezahlt. Aufgrund der GEMA-Regeln musste die Aufzeichnung auch noch nach nur einer Woche vom YouTube-Kanal des Choreografen heruntergenommen werden. Das Experiment war den Versuch wert, ist aber letztlich als gescheitert zu betrachten.

4.3. Handlungsbedarf/Handlungsempfehlungen (Fazit) für die Zukunft

Konkrete Maßnahmen zum Angebot einer modernen, öffentlichen Verwaltung

Personalressourcen für Kommunikation

Das Stadthaus bedient weiterhin alle Instrumente der klassischen Öffentlichkeitsarbeit. Die Medien der rein digitalen Öffentlichkeit bedürfen einer eigenen Qualifikation und zeitlichen Ressource. Seit 2024 teilen sich im Stadthaus zwei für die unterschiedlichen Richtungen qualifizierte Teilzeitbeschäftigte 1 Stelle. Der Bedarf an "Digitalsachbearbeitung" wird jedoch perspektivisch steigen und erfordert Mittel.

Personalressourcen für Streamings, Mitschnitte und hybride Veranstaltungen

Ebenso besteht Handlungsbedarf, um das Angebot an Streamings, Mitschnitten und der Steuerung hybrider Veranstaltungen zu gewährleisten und perspektivisch zu verstärken. Publikum und Gastveranstalter*innen (Saalanmietungen) sollen sich auf Kompetenz und Qualität verlassen können, was eine zuverlässige Personalressource in Form von Stellen/-anteilen erfordert.

Konkrete Maßnahmen für die interne Arbeitsorganisation/Personal

Migration von Bestandsprogrammen (Access-Datenbanken)

In den frühen 2000er Jahren entstanden für das Stadthaus drei Datenbanken mit Windows-Access, die ein Beschäftigter von ZSD/IT geschrieben und betreut hat. Seit seinem Ausscheiden vor bald zehn Jahren besteht für diese Datenbanken kein Support mehr. Anpassungen bzw. Änderungen an der jeweiligen Struktur sind damit nicht mehr möglich. Auch besteht das Risiko, dass die Bestandsprogramme mit neuen Office Versionen nicht mehr kompatibel sind/sein werden. Es betrifft:

- a) Adressverteiler mit aktuell rd. 1.200 Datensätzen, sortiert in fünf großen Verteilern und mehreren Unterkategorien
- b) Statistik mit allen Besuchszahlen seit 2007 sowie Art und Anzahl der Führungen, Veranstaltungen und Ausstellungen. Alle vor 2007 digital erfassten Daten waren bereits mit dem Umstieg von einer frühen Lotus-Software auf Microsoft Office digital verlorengegangen und sind nur noch auf Papierausdrucken vorhanden.
- c) Publikationenarchiv mit derzeit über 3.000 Datensätzen zu Druckwerken, Tonträgern und Videos sowie allen vom Stadthaus produzierten Printprodukten (Flyer, Programmhefte, Abendprogramme, Handouts für Ausstellungen usw.).

Es soll geprüft werden, ob eine Weiterentwicklung der Access-Datenbanken oder eine Alternative den Zugriff auf die Daten weiterhin sichern kann..

E-Payment

Für Käufe (Shop) und Ticketbuchungen über die Website sollte es die Möglichkeit geben, direkt bei der Bestellung zu bezahlen (Kreditkarte, SEPA Einzug, PayPal o.a.). So könnten sicherlich mehr Einnahmen generiert, der Verwaltungsaufwand gleichzeitig deutlich reduziert und die Kundschaft zeitgemäß und zügiger bedient werden.

Immer öfter fragen auch Saalmieter*innen nach digitalen Rechnungen. Bis dato werden

Rechnungen im SAP noch so generiert, dass sie den Ausdruck auf ein DIN A 4 Blatt mit Überweisungsträger voraussetzen. Vor dem Versand per E-Mail müssen sie ausgedruckt, um anschließend wieder eingescannt zu werden. Besser wäre, Rechnungen könnten direkt als PDF generiert werden.

In seiner Rolle als Einkäufer hat sich die für die Abteilung eingeführte Kreditkarte als gute Hilfe erwiesen. Eine weitere Erleichterung wäre die Einrichtung eines PayPal Accounts.

Konkrete Maßnahmen für die Bürgerschaft

s.o.: E-Payment

Fachprozess: Digitalisierung der Saalvermietung

Ein Wunschvorhaben des Stadthauses ist die automatisierte Verknüpfung aller Schritte im Zuge der Saalvermietung: von der Erstanfrage bis zum Eingang der abgeschlossenen Veranstaltung in die Statistik mit all den Zwischenschritten wie Disposition, Angebotserstellung, Vertragsabschluss, Beantragung Mietkostenzuschuss, organisatorische, technische, personelle Planung, Hinzuziehung externer Leistungen (Flügelstimmung, Catering, Blumenschmuck usw.), Ticketverkauf, Rechnungsstellung.

Optimaler Weise sollte die digital strukturierte Erfassung dieser Vorgänge auch direkt in die Dienstpläne der Veranstaltungsmanager, des Abendpersonals und der Reinigungskräfte einfließen. Die Konzeption und Entwicklung eines solch komplexen Fachprozesses wäre für das Stadthaus ein angestrebtes Zukunftsprojekt. Bei allen Vorteilen einer automatisierten Weitergabe der beschriebenen Fülle an Details bleiben die gemeinsame, persönliche Auslotung der Bedarfe der Gastveranstalter*innen und die Beratung durch das Stadthaus unverzichtbar.

5. Theater Ulm (TH)

5.1 Stand der Digitalisierung/digitalen Projekte / Erfahrungen und Herausforderungen

Digitale künstlerische Projekte und Online-Arbeit

Das Theater Ulm setzte und setzt digitale technische Gestaltungsmittel bislang in begrenztem Umfang im Rahmen von Inszenierungen und Vorstellungen oder im Bereich Public Relation/Marketing ein. Die personellen und technischen Möglichkeiten sind in diesem Segment sehr begrenzt, für eine Erweiterung dieser Einsatzmöglichkeiten wären nennenswerte Investitionen in Equipment und Fachkräfte notwendig.

5.1.2 Nutzen der Digitalisierung

Der Ausbau der Digitalisierung bringt vielfältigen Nutzen: im Vordergrund steht dabei ein ausgebaut und stetig verbessertes Angebot für die Besucherinnen und Besucher. Dem Publikum werden durch den Einsatz digitaler Techniken Möglichkeiten geboten, Theater anders, neu zu erleben. Beispielhaft seien genannt die Verbesserung der Videotechnik, aber auch Angebote wie Streaming etc. Mit Letzterem könnte auch ein Beitrag zur Teilhabe an Kultur geleistet werden.

Mit der Schaffung verbesserter Serviceangebote, insbesondere im Bereich der Abonnements, wird der Komfort in der "Verwaltung" des eigenen Abonnements deutlich erhöht, da nicht für jeden Vorgang der Weg zum Karten- und Abo-service gesucht werden muss. Dies kann in der Folge die Attraktivität eines Abonnements steigern.

Gleichzeitig wird durch den Ausbau digitaler Techniken dem Theater die Möglichkeit geboten, technisch mit anderen Häusern Schritt zu halten und somit konkurrenzfähig zu bleiben.

Nicht zuletzt entsteht für theaterinterne Vorgänge (Beispiel: Fundusverwaltung) ein hoher Nutzen, wenn dafür digitale Techniken eingesetzt werden.

5.2 Projekte

5.2.1 Laufende Projekte (Chancen und Herausforderungen)

Einsatz digitaler Medien im Marketing und Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Hinsichtlich der Nutzung digitaler Optionen setzt die Presse- und Öffentlichkeitsarbeit des Theaters alle branchenüblichen Werbeplattformen im Bereich Social Media ein: die stete Aktualisierung der Homepage, das Streaming von Vorstellungen, die inhaltliche und technische Betreuung von Video-Displays im Zuschauerbereich des Theaters (für Werbeclips und tagesaktuelle digitale Stückeinführungen). Zudem werden audiodeskriptive Angebote bereitgestellt, regelmäßige Podcasts und Digitalwerbung im ÖPNV der Stadt Ulm.

Seit der Spielzeit 2022-2023 nutzt die Presse- und Öffentlichkeitsarbeit zur Verkaufsförderung branchenspezifische Direktmarketing-Tools, die für gezielte Online-Kampagnen zur Bewerbung bestimmter Produktionen des Theaters regelmäßig angewendet werden.

Die genannten vielfältigen Tätigkeiten, die aktuell im Rahmen von Werbung und Öffentlichkeitsarbeit unter Nutzung digitaler Medien geleistet werden, übersteigen bereits jetzt die zeitlichen und personellen Möglichkeiten der Abteilung, die derzeit lediglich mit 1,5 Mitarbeiterinnen besetzt ist.

5.2.2 Abgeschlossene Projekte

Live-Streaming

In den vergangenen Spielzeiten wurden - auch vor der Corona bedingten Einschränkung und Aussetzung des Spielbetriebs - mindestens 2 Inszenierungen per Live-Streaming online für das Publikum verfügbar gemacht. Auch kleinere künstlerische Beiträge veröffentlicht das Theater regelmäßig über die sozialen Netzwerke.

Online-Projekte während der Pandemie

Während der Corona bedingten Einschränkung von Spielbetrieb und Besucherkapazität und der phasenweisen Schließung des Theaters in den Spielzeiten 2019-2020 und 2020-2021 entwickelte das Leitungsteam des Theaters Ulm gemeinsam mit den technischen Abteilungen und den Ensembles aus Musiktheater, Schauspiel, Tanztheater und Orchester kontinuierlich künstlerische Beiträge unter Nutzung digitaler Techniken, die über die sozialen Medien für das Theaterpublikum zugänglich waren, darunter auch mehrere längerformatige Onlineprogramme als On-Demand-Beiträge und Live-Streams sowie Plattformen für die theaterpädagogische Arbeit als digitale Formate. Zudem konnten in den Sparten Probenarbeit und künstlerisches Studium partiell über Live-Meetings und Online-Plattformen geleistet werden.

Über mehrere Monate hinweg wurden täglich kurze künstlerische Beiträge online per Streaming veröffentlicht, u.a. Kammerkonzertformate, Liedprogramme, Lectures und Performances sowie Lesungen und Rezitationen. Mit einer Vielzahl an musikalischen Beiträgen, Videos aus Tanztheater und Schauspiel sowie online verfügbar gemachten Liedprogrammen und Beiträgen aus dem Jungem Theater konnte ein vielseitiges, mit digitalen Mitteln erstelltes künstlerisches Sonderprogramm präsentiert werden. Hinzu kam eine über mehrere Wochen veröffentlichte Online-Lesung und eine Serie von Video-Performances on demand mit szenisch aufbereiteten Ausschnitten aus zeitgenössischer und klassischer Theaterliteratur.

Die aufwändige Erstellung der vielfältigen Beiträge für die Online-Bereitstellung war personell und zeitlich nur in diesem Umfang zu leisten aufgrund der Aussetzung des regulären Spiel- und Probenbetriebs während der Pandemie.

Im Probenbetrieb konnten digitale Optionen während der Pandemie partiell als Ersatz normalerweise üblicher Arbeitsformen genutzt werden, so z.B. im Musiktheater in Form von

Online-Meetings für Sprachcoaching und -lectures oder zur individuellen Erarbeitung einzelner online verfügbar gemachter choreografischer Sequenzen im Tanztheater zur Unterstützung des Trainings und Studiums im »Home-Office«. Diese Möglichkeiten digital unterstützter künstlerischer Arbeit waren allerdings lediglich als Überbrückung vorübergehende Not-Behelfe und kein vollwertiger Ersatz für die künstlerische Theaterarbeit.

Auch das Junge Theater am Theater Ulm nutzte die digitale Technik und Online-Optionen zur Aufrechterhaltung der theaterpädagogischen Arbeit während der Pandemie im Kontakt mit Schulen, zur Bereitstellung von Arbeitsmaterial und für die Probenarbeit via Zoom. Regelmäßige wöchentliche Zoom-Proben fanden vor allem mit den Bürgerbühnen aller Arbeitsstufen und Sparten statt, um trotz des Lockdowns und ausgesetzter regulärer Proben auf diesem Weg künstlerische Resultate mit den Mitwirkenden, vor allem Kindern und Jugendlichen, anzustreben. Zudem steuerte die Theaterpädagogik eigene Beiträge zum Online-Programm des Theaters bei.

Live-Video-Performance AM KÖNIGSWEG

Als aufwändigstes digitales Projekt wurde in der Spielzeit 2020-2021 Benjamin Junghans' Inszenierung von Elfriede Jelineks AM KÖNIGSWEG als Live-Video-Performance konzipiert und umgesetzt. Für die technische Umsetzung des Live-Streams mit mehreren gleichzeitig eingesetzten Kameras und Tonspuren musste das Theater zusätzlich zum hauseigenen Equipment Spezialtechnik anmieten und professionelle Fachkräfte für Kameraführung und Liveschnitt gastweise engagieren. Die Inszenierung im Live-Stream-Format wurde durch die kreative Nutzung der digitalen Optionen zu einem ungewöhnlichen Theatererlebnis, die Reaktionen auf diese ambitionierte Arbeit waren seitens des Publikums und der Kritik überaus positiv. Die Premiere wurde exklusiv für Theaterabonnenten/innen online verfügbar gemacht, die Folgevorstellungen der ersten Serie waren als kostenfreier Live-Stream buchbar, die zweite Serie ebenfalls als Live-Stream im Pay-per-View-Verfahren.

Alle Beiträge des Theaters online fanden und finden große Resonanz beim Publikum mit insgesamt 5-stelligen Zugriffsergebnissen auf den entsprechenden Plattformen.

5.3 Handlungsbedarf/Handlungsempfehlungen (Fazit) für die Zukunft

Möglichkeiten des digitalen Arbeitens am Theater Ulm: Ausblick

Digitale technische Optionen (Online-Meetings und Konsultationen per Videotechnik) können – so die Erfahrung der Theaterarbeit während der Pandemie – reguläre szenische Proben oder musikalische Einstudierungen nicht ersetzen. Ebenso sind technisch ambitionierte und hochwertig produzierte künstlerische Online-Beiträge im Video-on-demand-Verfahren kein Ausgleich für den »normalen« Spielplan, sie sind von der visuellen wie akustischen Qualität kein vollwertiger Ersatz für das Live-Erlebnis im Theater. Dennoch sind künstlerische Online-Beiträge wichtige Werbemittel, die neben dem Vorstellungsbetrieb per Stream oder Video-on-demand eine Teilhabe von interessierten Publikumsschichten an bestimmten künstlerischen Arbeiten ermöglichen. Die Resonanz auf kostenfreie Online-Programme ist beachtlich: Das Angebot wird intensiv wahrgenommen, pro Beitrag sind dreistellige, oft vierstellige Zugriffszahlen zu registrieren.

Bei den bislang angebotenen kostenpflichtigen Online-Angeboten lagen Erlös und Zugriffszahlen aber deutlich unter dem Durchschnitt vergleichbarer regulärer Vorstellungen, so dass sich hier eine große Diskrepanz von Aufwand und Nutzen zeigt. Nur durch den zeit- und kostenintensiven Einsatz speziellen technischen Equipments und zusätzlicher professioneller Unterstützung lassen sich hierbei künstlerische Ergebnisse erzielen, die eine eigenständige ästhetische Qualität als Live-Stream-Vorstellung aufweisen. Die Einnahmen bleiben dennoch gering, die Bereitschaft des Publikums, Pay-per-View-Angebote für Theaterproduktionen wahrzunehmen, ist derzeit sehr begrenzt.

Eine regelmäßige Realisierung von Produktionen, die das Potential der Theaterarbeit auf der Bühne bei Inszenierungen und künstlerischen Projekten kreativ mit den Möglichkeiten der digitalen Technik verbinden, übersteigt die derzeitigen finanziellen und personellen Ressourcen des Theaters in der Ton- und Videotechnik erheblich. In der entsprechenden Abteilung gibt es momentan keinerlei spezialisierte Mitarbeiter für den Bereich Videotechnik und Digitale Techniken (u.a. 3D-Technik oder Virtual Reality).

Auch im Bereich des Einsatzes digitaler Medien in Marketing und Öffentlichkeitsarbeit ist die personelle Ausstattung des Theaters Ulm für ein Theater dieser Größenordnung und hinsichtlich der stetig gestiegenen Anforderungen und Leistungen bei weitem nicht ausreichend. Üblicherweise ist die vergleichbare Abteilung an mittelgroßen Mehrspartentheatern mindestens mit einer Anzahl von 5-6 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern besetzt, von denen 1-2 Personen speziell die Digitale Kommunikation und Webpflege übernehmen.

In Anbetracht der bereits derzeitigen Unterbesetzung (mit 1,5 Personen) ist ein Ausbau der Maßnahmen auf diesem Sektor nicht denkbar. Es wären erhebliche personelle, technische und finanzielle Erweiterungen notwendig.

Handlungsansätze / Konzepte / Projekte

Flächendeckendes funktionierendes WLAN als Grundvoraussetzung

Die technische Grundvoraussetzung und Basis aller Bemühungen um das Aufrechterhalten der bestehenden digitalen Maßnahmen und für das Vorantreiben der Digitalisierung ist das Vorhandensein eines flächendeckenden und funktionierenden WLANs im gesamten Theatergebäude, im Idealfall auch auf dem Theatervorplatz. Dies betrifft nicht nur die nachstehend genannten Konzepte und Maßnahmen, sondern auch die bestehenden digitalen Angebote und Serviceleistungen.

Konzept Videotechnik

In den vergangenen Jahren sind die Anforderungen im Bereich Ausstattung und Regie, auch digitale Techniken im Rahmen von Inszenierungen einsetzen zu können, stetig gewachsen, ebenso die Qualitätsansprüche des Publikums auf diesem Sektor. Um als Theater hinsichtlich des Einsatzes der Videotechnik und avancierter Gestaltungsmittel (VR) attraktive Angebote machen zu können, ist es perspektivisch erforderlich, personelle und finanzielle Ressourcen für diesen Bereich bereitzustellen und deutlich auszubauen.

Konzept Streaming von Vorstellungen

Um beim Livestreaming von Vorstellungen den gestiegenen Ansprüchen des Publikums an technisch wertige Angebote gerecht werden zu können, musste und muss das Theater Ulm bisher externes Equipment und Personal in Anspruch nehmen, da es mit den derzeitigen eigenen technischen und personellen Ressourcen für solche Aufgaben nicht gerüstet ist.

Konzept Ausbau mobiler Angebote auf der Homepage

TH hat auf der Homepage einen Bereich "Mein Abo" eingerichtet. Darin können Abonnentinnen und Abonnenten ihr Abonnement selbst verwalten. In einem ersten Schritt wird die Möglichkeit eingerichtet, über dieses Tool selbst von zuhause aus Umtausche von Abo-Vorstellungen vornehmen zu können. Bisher war es nötig, dies an der Theaterkasse persönlich zu tun. Weitere Funktionalitäten sollen folgen.

Konzept Theater-App

Wünschenswert wäre die Programmierung einer App, die die Möglichkeiten der Homepage bequem verfügbar macht. Damit könnte insbesondere auch ein jüngeres Publikum angesprochen werden, das sich dann bequem über die Angebote informieren, aber auch Tickets oder auch Abonnements über diese App buchen kann.

Konzept Verbesserung Besucherservice durch digitalen "Blick auf die Bühne"

Wünschenswert ist, den Besucherinnen und Besuchern der Homepage mittels eines digitalen Blicks auf die Bühne die Sicht von jedem einzelnen Platz bereits im Vorfeld eines Kartenkaufs zeigen zu können.

Konzept Inventarisierung

In Hinblick auf die digitale Inventarisierung ist der Bedarf des Theaters umfangreich: Es stehen z.B. der Kostümfundus (30.000 Kostüme) sowie verschiedene umfangreiche Lagerbestände an Mobiliar, aber auch erhebliche Ressourcen an technischem Equipment wie Scheinwerfer etc. zur Digitalisierung an. Im Angebotspektrum der Dispositionssoftware KOKOS, die aktuell am Theater Ulm eingeführt wird, gibt es bereits ein entsprechendes Tool. Dieses Tool müsste erworben und gepflegt werden. Neben der erleichterten Übersicht über die jeweiligen Gesamtbestände wären Verfügbarkeiten einzelner Objekte abzubilden durch einen Abgleich der aktuell in Produktionen verwendeten Bestände (z.B. Möbel, Konstruktionsteile, Scheinwerfer) und derzeitig oder künftig noch frei einsetzbarer Bestände. Diese Option würde bestimmte Arbeitsschritte bei der Vorbereitung von Produktionen erheblich erleichtern.

Neben der erforderlichen Soft- und Hardware sind temporäre zusätzliche Personalressourcen zur Ersteinrichtung nötig.

6. Musikschule (MS)

6.1 Stand der Digitalisierung/digitalen Projekte

Die **Musikschule** ist primär eine pädagogische Einrichtung. Im Zentrum der Arbeit stehen der Unterrichtsbetrieb und die dazugehörigen Veranstaltungen - diese Haupt-Aufgabengebiete sollen von der Verwaltung möglichst kundenfreundlich und effizient organisiert werden können.

Wir sehen drei Handlungsfelder, in denen digitale Möglichkeiten und die weitere Digitalisierung von Abläufen und Prozessen eine zunehmend wichtigere Rolle spielen könnten und vermutlich werden:

Dies sind die Bereiche Verwaltung, Veranstaltungen/Information/Öffentlichkeitsarbeit sowie Unterricht/pädagogische Projekte.

In den letzten Jahren wurden die Verwaltungsabläufe der Musikschule zunehmend digitalisiert: Versand von Unterlagen, Informationsmaterial und Einladungen per Mail sowie Online-Anmeldung zum Unterricht. Informationen über Veranstaltungen und Konzerte über die Homepage und auf Instagram ergänzen das immer noch gewünschte Informationsmaterial in Form von Flyer, Plakaten und Ankündigungen in der Presse.

Im Unterricht werden Apps, Videos und Hörbeispiele selbstverständlich zur Information, Motivation und zum Üben eingesetzt, Online-Unterricht wird nach der Corona-Zeit nur noch sehr vereinzelt nachgefragt.

6.1.2. Nutzen der Digitalisierung, digitalen Umsetzung

In der **Verwaltung** der Musikschule arbeiten wir kontinuierlich daran, die Abläufe so unkompliziert und effizient wie möglich zu gestalten. Digitalisierung bietet da viele Chancen. Allerdings zeigt sich immer wieder, dass zeitliche Einsparungen an einer Stelle Mehrarbeit an einer anderen Stelle bedeuten: z.B. durch erhöhten Aufwand für die Pflege von Hard- und Software, durch zusätzlichen kontinuierlichen Fortbildungsbedarf, sowie durch datenschutzrechtliche und sicherheitsrelevante

Aspekte.

Die bisher umgesetzten, sowie auch die derzeit geplanten Schritte zur weiteren Digitalisierung von Verwaltungsabläufen in der Musikschule bringen den **Schülerfamilien** eine deutliche Vereinfachung: neben der Anmeldung auch Ummeldungen und Kündigungen direkt online zu erledigen oder sich schnell auf der Homepage über Veranstaltungen informieren zu können, wird inzwischen fast schon erwartet.

Auch die künftig mögliche Kommunikation per App wird vermutlich von vielen begrüßt werden - andere werden vielleicht eine weitere App eher kritisch sehen.

6.2. Projekte

6.2.1. laufende Projekte

Online-Anmeldung: hier ist die Weiterentwicklung geplant mit der Möglichkeit, auch Ummeldungen etc. direkt über die Homepage erledigen zu können.

Einführung Musikschul-App iMikel: Nachdem zunächst 2021 die MusikschulApp ERNA von einigen Kolleg*innen und deren Schüler*innen getestet wurde, haben wir uns für die Einführung der sogenannten MusikschulApp der Firma iMikel, mit deren Musikschulverwaltungssoftware wir seit 2013 arbeiten, entschieden. Die Einführung der App ist ein umfangreiches Projekt, welches aktuell für 2025 vorgesehen ist.

Über diese App wird der direkte datenschutzsichere Austausch von Dokumenten zwischen Verwaltung, Lehrerschaft und Schülerfamilien möglich.

Vorteile für die Schülerfamilien:

- Rechnungen, An- und Abmeldeunterlagen stehen digital zur Verfügung
- SEPA-Mandate digital laden
- Pinnwand: Inserate können nach Sichtung durch die Verwaltung freigegeben werden
- Kontaktaufnahme erfolgt ohne Weitergabe von persönlichen Daten innerhalb der Musikschul-App
- DSGVO-konform

Vorteile für Lehrkräfte/Verwaltung:

- digitale Anwesenheitsliste, Unterrichtsausfälle und Verlegungen können eingegeben werden
- Unterrichtsbereich direkt mit Nachrichtenfunktion verbunden für Benachrichtigung Eltern bei Unterrichtsausfall
- digitaler Kalender z.B. für Konferenzen, Besprechungen und Vorspiele
- datenschutzkonforme Kommunikation mit den Schüler*innen bzw. deren Familien.

Erweiterung der Musikschulsoftware iMikel:

- Modul Umsatzsteuer: muss bis 2024 integriert sein.
- Scan-Modul zur Digitalisierung bisher noch papierhaft eingegangener An- und Ummeldungen.

Digitalisierung in der Zusammenarbeit/Kommunikation zwischen Lehrkräften und Verwaltung.

Die Einführung der Musikschul-App wird damit einhergehen, dass für die Lehrkräfte die Anschaffung mobiler Geräte (iPads) nötig wird. Auch der Zugang zum städt. Intranet sowie eine städt. Mail-Adresse für die TVöD-Lehrkräfte sind in der Diskussion - der tatsächliche Bedarf soll Kollegiums intern ermittelt und diskutiert werden, um dann auch eine hohe Akzeptanz der damit einhergehenden Möglichkeiten zu erreichen.

Kalender Saalbelegungen/Veranstaltungsbelegungen

Derzeit wird an der Einführung eines internen Bereichs für die Lehrkräfte auf der Homepage gearbeitet, auf dem dann ein Kalender zur direkten Einsicht und Reservierung von Schülervorspielen bereitgestellt werden soll, der auch von den Lehrkräften mit privaten Mobilgeräten zugänglich ist.

6.2.2.abgeschlossene Projekte

WLAN und Info-Screens

Nach einiger Vorlauf-Zeit sind die Gebäude der Musikschule seit Sommer 2022 (Stadtbad) und Sommer 2023 (Klostermühle) mit einem gut funktionierenden WLAN ausgestattet, was, wie oben beschrieben, die Einbeziehung digitaler Möglichkeiten in die Unterrichtsgestaltung nun unkompliziert erlaubt. Auch mit städt. Geräten ist mobiles Arbeiten nun im ganzen Haus möglich. Wir freuen uns auch, dass die Info-Screens im Eingangsbereich nun endlich einwandfrei funktionieren.

Pädagogische Projekte

Neben dem digitalen Adventskalender 2022 sind bereits seit 2020 zahlreiche Videos zur Information und zum Mitmachen entstanden., so z.B. die auf unserer Homepage eingestellten Videos zur Instrumenteninformation oder auch die Mitmach-Videos der Elementaren Musikpädagogik. Die Produktion von Videos ist mit großem zeitlichem Aufwand verbunden, und wenn professionelle Ton- und Bildgestaltung gewünscht ist, auch mit einigen Kosten. Der Nutzen bzw. Gewinn muss dabei jeweils sorgfältig gegen die Kosten bzw. auch den personellen Aufwand abgewogen werden.

6.3. Handlungsbedarf/Handlungsempfehlungen für die Zukunft

6.3.1 Anschaffung, Bereitstellung und permanenter Support von Hard- und Software - ausreichende personelle und finanzielle Ressourcen.

Für die Anschaffung und vor allem den ständigen Support und die ja durchaus in kurzen Abständen nötigen Aktualisierungen von Mobilgeräten für ca. 100 Lehrkräfte sind finanzielle, vor

allem aber personelle Ressourcen nötig, über die die Musikschule derzeit nicht verfügt. Die beste Lösung wäre aus heutiger Sicht eine eigene Digitalfachkraft, die sowohl alle digitalen Projekte und Prozesse in der Musikschule als auch deren Vernetzung mit den anderen städt. Projekten und Abteilungen betreuen könnte.

Die Kosten für Bereitstellung und Lehrer-/Schüler-Lizenzen der MusikschulApp betragen einmalig ca. 5000€ (incl. MwSt.) sowie laufend mindestens ca. 7800€/Jahr (incl. MwSt., Stand Mai 2023).

Zusätzliche personelle Ressourcen werden auch nötig sein für die Betreuung und den Umgang mit digitaler Präsentationstechnik in den Besprechungsräumen, sowie für eine intensivere digitale Werbung und eine erweiterte Präsenz in den sozialen Medien.

6.3.2. Schaffung von Akzeptanz für digitalisierte Prozesse bei der Lehrerschaft durch Schulungen und Fortbildungen im Umgang damit

Sowohl im Zusammenhang mit der Einführung der Musikschul-App als auch bei weiteren Digital-Projekten werden Fortbildungen und Schulungen für die Lehrkräfte im Umgang mit Hard- und Software nötig sein.

6.3.3. Ausstattung von Unterrichts- und Besprechungsräumen

Die Ausstattung von Unterrichts- und Besprechungsräumen mit digitaler Technik: Laptop, Beamer, interaktives Whiteboard ist bereits in Arbeit.

6.3.4. Erweiterte Unterrichtsangebote

Unterrichtsangebote Komponieren/Arrangieren/Improvisieren etc. mit digitaler Technik; evtl. Angebote im Bereich Musikdesign sind perspektivisch geplant.

7. Stadtbibliothek (BI)

7.1 Stand der Digitalisierung/digitalen Projekte

Die Stadtbibliothek Ulm ist wahrscheinlich die städtische Kultureinrichtung, für die die digitale Disruption die größten Chancen als auch die größten Risiken birgt. Durch die Umsetzung vieler Maßnahmen der Zielkonzeption 2022 (GD 443/15) hat die Stadtbibliothek Ulm in puncto digitaler Wandel - weitgehend unabhängig von der Corona-Pandemie - einen großen Sprung nach vorne gemacht. Noch größer sind die zukünftigen Herausforderungen bei diesem Megathema. Das Spektrum der Bibliotheksarbeit in einer analog-digital vernetzte Bildungslandschaft veranschaulicht die GD 324/22.

7.1.2 Nutzen der Digitalisierung

Vor dem Nutzen der Digitalisierung geht es als Überbau um den Nutzen der Stadtbibliothek Ulm im 21. Jahrhundert. Für was ist die Stadtbibliothek da?

Erster Gedanke: Dort kann man Bücher ausleihen, das fällt den Bürgerinnen und Bürgern sicherlich nach wie vor als erstes ein

Zweiter Gedanke: Die Stadtbibliothek Ulm stellt für die Stadtgesellschaft Medien, also Werkzeuge,

zur freien Nutzung bereit, um für alle Bürgerinnen und Bürgern
- das selbstgesteuerte lebenslange Lernen und ganz individuelle Erkenntnisgewinne zu ermöglichen
- mit einer aktiven Bildungsarbeit seitens der Stadtbibliothek Kompetenzen ganzheitlich zu fördern
und hierbei die Förderung von Grundkompetenzen wie dem Lesen und die Vermittlung von digitalen Kompetenzen zusammenzubringen.

Das potenzielle Alleinstellungsmerkmal von Bibliotheken ist, dass sie mit ihren Wissensquellen zu jedem Thema anschlussfähig sind und entlang aller Lebensphasen bedarfsorientiert mit individuellen Denkanstößen begleiten können, wenn es gelingt, jede*n dort abzuholen, wo sie oder er gerade steht. Das Werkzeug dafür ist sehr oft ein Buch, manchmal aber auch ein kleiner Roboter, um zum Beispiel Programmieren zu lernen.

Dritter Gedanke: Die Stadtbibliothek Ulm ist ein stark frequentierter, breitenwirksamer öffentlicher Ort für alle, mit der Glaspypamide in der Innenstadt, den Stadtteilbibliotheken und dem Bücherbus. Sie dient den Bürger*innen nicht nur als Tankstelle für Bücher und andere Medien, sondern als Treffpunkt zum Lesen, Lernen und Leben. Neben dem Zuhause (Erster Ort) und dem Arbeits- bzw. Ausbildungsort (Zweiter Ort) soll die Stadtbibliothek der öffentliche Dritte Ort für alle werden. Nahe meiner Haustür; da, wenn ich Zeit habe; freier Eintritt; günstiger Bibliotheksausweis; Aufenthaltsqualitäten für ganz unterschiedliche Nutzungsbedürfnisse, Wissensquellen in den Regalen zum mit nach Hause nehmen, begleitende Online-Angebote und vieles mehr. Denn echte Begegnungsorte werden für eine Demokratie im digitalen Zeitalter noch wichtiger.

Vierter Gedanke: Was ist dann die Stadtbibliothek Ulm als Vierter Ort? Sowohl eine Institution, die Digitales für viele Menschen anschaulich, erlebbar und greifbar macht. Sei es in einer Glaspypamide 4.0, in der zum Beispiel ein humanoider Roboter im Internet der Dinge einfache Services für die Kundschaft übernimmt und das Personal mehr Zeit für eine individuelle Beratung hat. Auch im Sinne der Sozialraumorientierung in den Stadtteilbibliotheken, zum Beispiel mit freiem W-LAN im Quartier. Als auch als virtueller Raum, in dem die Stadtbibliothek online niedrigschwellige Informationsangebote macht: Denn "jeder hat das Recht, [...] sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten" (GG, Art. 5) - die wesentliche Aufgabe der Stadtbibliothek ist und bleibt, Zugang zu allen Medien und Medientechnologien zu ermöglichen.

Nun zum Nutzen der Digitalisierung im engeren Sinn.

7.1.2.1 stadintern

- Effektives und effizientes Arbeiten
- Kreatives und innovatives Arbeiten als Lernende Organisation
- Möglichst offene Lösungen (z. B. Open Source) / vernetzteres Arbeiten innerhalb der Stadtverwaltung inkl. Transfer von Knowhow
- Integration der Lernangebote der Stadtbibliothek ins Fortbildungskonzept für die Mitarbeitenden der Stadtverwaltung

7.1.2.2 für die Bürgerschaft / Kund*innen

- Erreichung von noch mehr Menschen und neuen Zielgruppen für unsere Bildungs- und Kulturarbeit
- Austausch und Vernetzung von unterschiedlichen Menschen untereinander

- Mitarbeitende mit mehr Zeit für die Kundschaft
- Neue Angebote und Dienstleistungen
- Längere "Öffnungszeiten" der Services bis hin zu 24/7
- Nutzung vor Ort und von zu Hause aus, im besten Fall je nach Gusto
- Zugänglichkeit von Informationen aller Art, bis hin zum kulturellen Erbe
- Einfachere, verbesserte, unabhängigere, schnellere Nutzbarkeit
- Erlernen von analogen und digitalen Kompetenzen
- Unterstützung von digitalfernen Zielgruppen in Zeiten des digitalen Wandels
- Sowohl Content als auch Hard- und Software als öffentlich zugängliche Infrastruktur, unabhängig vom Geldbeutel

7.2 Projekte

7.2.1 laufende Projekte

Ausgewählte Beispiele aus der Stadtbibliothek Ulm findet man hier:

Neues Library Management System (LMS): Dieses große Projekt betrifft unter anderem mit dem Bibliothekskatalog einen der meistgenutzten Online-Services der Stadt Ulm sowie im kommenden Jahr alle Mitarbeitenden der Stadtbibliothek. Die Einführung soll Mitte 2025 erfolgen und unter anderem die folgenden Verbesserungen mit sich bringen:

- Bibliothekskatalog als Discovery-System, das eine wie bei Suchmaschinen wie Google gewohnte komfortable Suche ermöglicht, die die unterschiedlichen Quellen der Stadtbibliothek Ulm verknüpft
- Nutzung auf mobilen Endgeräten, z. B. Smartphones, mit responsivem Design und per App
- Single-Sign-On für die Nutzung verschiedener Online-Dienste mit nur einem Login
- eGovernment-Funktionalitäten wie z. B. ePayment, d. h. vor allem Aktivierung bzw. Verlängerung des Bibliotheksausweises (Jahresgebühr) sowie Begleichung von Mahn- und Säumnisgebühren von zu Hause aus und nicht mehr zwingend vor Ort
- Cloudbasierte Open Source Lösung
- Voraussetzung für die technischen Weiterentwicklungen der Bibliothek wie z. B. Robotik, Digitaler Assistent / Chatbot

Smart City: Co-Learning-Spaces sowie Workshops gegen Fake News (vgl. unter anderem GD 394/23 und 211/23)

In den Co-Learning Spaces innerhalb der Stadtbibliothek werden buchbare und multimedial ausgestattete Räume eingerichtet, die als zentral gelegener Dritter Ort das gemeinsame Lernen und Üben ermöglichen. Die Räume fügen sich in das Gesamtkonzept Glaspyramide 2022 ein und werden im Zuge der Umbauarbeiten erstellt. Die neuen Co-Learning Spaces sollen Menschen innerhalb der Stadtbibliothek ermöglichen miteinander zu interagieren und zu kooperieren. Durch

dieses Konzept bleibt die Stadtbibliothek eine Anlaufstelle für ein lebenslanges Lernen.

Die so genannten "Fake News Workshops" sind Teil der Umsetzungsmaßnahme "Co-Learning Space", welches auf das Gesamtkonzept der Bibliothek als zukunftsfähiges Medienzentrum einzahlt. Die noch bis Ende 2024 vom Bund geförderten Workshops vermitteln den Teilnehmenden Sicherheit und Kompetenz im Umgang mit Nachrichten und Informationen im Web 2.0 mit dem Ziel, falsche Medieninhalte zu entlarven und vertrauenswürdige zu identifizieren.

7.2.2 abgeschlossene Projekte

Ausgewählte Beispiele aus der Stadtbibliothek Ulm findet man hier:

Bibliothek der digitalen Dinge: <https://stadtbibliothek.ulm.de/angebote/bibliothek-der-dinge>

Makerspace: <https://stadtbibliothek.ulm.de/angebote/makerspace>

Mobiles Medienlabor: <https://stadtbibliothek.ulm.de/bildungspartner/schulen-und-andere-bildungseinrichtungen/grundschulen/mobiles-medienlabor>

RFID in der Glaspypiramide: <https://stadtbibliothek.ulm.de/vor-ort/zentralbibliothek/rfid>

7.3 Handlungsbedarf/Handlungsempfehlungen für die Zukunft, incl. konkrete Maßnahmen

Da es sich bei der digitalen Weiterentwicklung um ein sehr dynamisches Feld handelt, bleiben auch Updates über die genannten wichtigen Themen hinaus möglich.

7.3.1 Open Library

Um die Zentralbibliothek und die Stadtteilbibliotheken in diesem Jahrzehnt zu den oben benannten Dritten Orten zu machen, die die Bürger*innen so frei wie möglich nutzen können, braucht es neben baulichen Maßnahmen auch vielfältige, technologiegestützte Lösungen.

Die Stadtbibliothek Ulm als öffentlich finanzierte Infrastruktur ist - wie viele andere Häuser auch - faktisch öfter geschlossen als geöffnet: <https://stadtbibliothek.ulm.de/vor-ort> (Bsp. Zentralbibliothek: 40 von 168 möglichen Stunden in der Woche). Deshalb soll die Stadtbibliothek über die mit Fachpersonal besetzten Kernöffnungszeiten hinaus zur Open Library werden, die die Bürgerinnen und Bürger per Bibliotheksausweis selbständig betreten und nutzen können.

So sollen die Stadtteilbibliotheken Wiblingen (zuletzt Raumprogrammabschluss GD 135/23) und Böfingen (erstmal GD 270/15, zuletzt GD 455/22, Raumprogrammabschluss im Gemeinderat 6/2024 angestrebt) im Neubau in der 2. Hälfte des Jahrzehnts mit rund 60 Stunden in der Woche, also zum Beispiel auch samstags und sonntags öffnen. Langfristig ist das auch für den Eselsberg und die Weststadtbibliothek das Ziel. Zu einer solchen Smart Library zählen: Zutrittskontrolle per Bibliotheksausweis und Passwort, Ausleih- und Rückgabeautomaten, Mediensicherung inkl. Gates an den Ausgängen, automatische Tür-, Licht- und Durchsagesteuerung, sicherheitsoptimierte und smarte Haustechnik, Kassenautomat, Medienschränk, Kameraüberwachung (zeitlich begrenzte Speicherung, Einsicht nur im Einzelfall). Dadurch wird prinzipiell auch eine 24/7-Bibliothek möglich. Eine Voraussetzung für die Stadtteilbibliotheken ist die Einführung der sogenannten RFID-Technik (Radio Frequency Identification), was mittelfristig als Projekt im Rahmen der Digital Roadmap angegangen werden muss.

Für die Zentralbibliothek sollen erweiterte Öffnungszeiten geprüft werden (GD 400/22). In einem besonderen Bestandsgebäude wie der Glaspypiramide von Gottfried Böhm ist eine Nachrüstung der Haustechnik zur Smart Library kostenintensiv und somit eine langfristige Zielsetzung. Gleichzeitig ist

der Auftrag für erweiterte Öffnungszeiten der Zentralbibliothek implizit da: Gemäß der gesamtstädtischen Leitlinien zur Haushaltskonsolidierung (GD 043/21) bieten zentrale Anlaufstellen in der Innenstadt die gleichen Öffnungszeiten wie dies in der Einkaufsstadt üblich ist. Beispiel Innenstadtdialog (GD 100/20): 09.30 bis 20.00 Uhr in der 1a Lage. Und vor allem ist auch die Nachfrage da, unsere letzte Besucherbefragung hebt folgende zusätzliche Öffnungszeiten hervor: Samstagsnachmittag sowie Sonntag und Montag. Um in puncto Öffnungszeiten der Zentralbibliothek voranzukommen streben wir voraussichtlich ab Herbst 2024 (Haushaltsmittel stehen zur Verfügung, s. Haushaltsbeschluss 2024) ein Pilotprojekt an, beginnend mit einer Öffnung am Samstagsnachmittag nach 14:00 Uhr nur mit Sicherheitspersonal, unabhängig vom Bibliotheksausweis.

Fest steht, dass weiterhin die Kernbesetzung mit Fachpersonal erforderlich ist und diese neue Dimension von Bibliothek auch mehr Fachpersonal erfordert (insbesondere in den Stadtteilbibliotheken und der LuK-Betreuung bei BI). Gleichzeitig ist eine Vervielfachung der Öffnungszeiten als (technologiegestützte) Open Library eine günstig smarte Lösung.

Sobald wir in Ulm das Thema Smart Library angehen, besteht auch die Option einer mobilen Mini Open Library im Container, zum Beispiel als Interimsanlaufstelle beim Umbau von Stadtteilbibliotheken oder auf der Landesgartenschau 2030 (hier Buchausleihe sowohl für den general interest - neue Romane anlesen, aus Kinderbüchern vorlesen, etc. - als auch den special interest - thematischer Infopoint zu den spezifischen Themen der LGS, z. B. Nachhaltigkeit) . Bsp. <https://www.muenchner-stadtbibliothek.de/bibbox>

7.3.2 Digitaler Assistent / Chatbot

Die von Team IT federführend betriebene Bot-Familie bekommt Nachwuchs in Zusammenarbeit mit der Digitalen Agenda und in Teilen gefördert durch die Smart City: Ein Bot namens Schlau-BI soll mit Hilfe von KI unseren Kund*innen mehrsprachig mit Erstauskünften rund um die Stadtbibliothek weiterhelfen. Sowohl auf unserer Website als auch vor Ort auf Infoscreens oder unserem humanoiden Roboter.

Innovativ ist dabei unter anderem:

- die Verknüpfung mit unserem Library Management System (LMS) - Beispiel: Im natürlichen Dialog mit dem Bot gibt die Kundschaft Stichwörter, Themen oder Suchbegriffe mittels Tastatur oder Spracheingabe ein. Als Ergebnis werden relevante Medien der Stadtbibliothek, mit Kurzbeschreibung, Standort und Verfügbarkeit, angezeigt. Er unterstützt die Kundschaft bei der Suche nach thematisch ähnlichen Medien (sichtbare KI).
- die Einbindung in die IoT-Landschaft der Zentralbibliothek - Beispiel: Der Bot hilft der Kundschaft, aktuell freie Plätze oder Räume in der Bibliothek zu finden und weist den Weg dorthin.

Zur digitalen Assistenz gehört auch ein digitales Leitsystem durch die Räume der Stadtbibliothek.

7.3.3 Stadtbibliothek als Lern- und Arbeitsort

In einer Stadtbibliothek als Dritter Ort wird es zunehmend wichtig, neben Büchern und Medien und der Vermittlung von Medienkompetenzen auch Räume als öffentliche Infrastruktur für vielfältige Zielgruppen zur Verfügung zu stellen (Beispiele Makerspaces und Co-Learning-Spaces s. o.). Dafür braucht es ein Raum- und Veranstaltungsbuchungssystem, fallweise auch in Kombination mit einem elektronischen Türschließsystem, damit die Bürgerschaft die Räume eigenständig buchen und nutzen kann. Die Abteilungen BI, DA, ZSD/IT und GM stehen hier bereits im Austausch, um mittelfristig eine Lösung zu realisieren, die auch für weitere Einheiten der Stadtverwaltung nutzbar sein soll.

Außerdem braucht es zum Lernen und Arbeiten in der Stadtbibliothek neben dem weitgehend

realisierten freien W-LAN für die Endgeräte der Kundschaft ("bring your own device") auch seitens der Stadtbibliothek für die Bürger*innen und Bürger eine entsprechende Ausstattung mit Hard- und Software für die Kundschaft.

Ein digitaler Bibliotheksausweis mit RFID oder anderer Technologie, mit dem man auch Ausdrucke rauslassen kann, Geld aufladen und bezahlen kann, weitere Dienstleistungen in Anspruch nehmen kann (e.g. Ausleihe direkt am Regal, Zugang zu Räumen, usw.), gehört ebenfalls zu diesem Themenfeld.

7.3.4 Kulturvermittlung mit digitaler Medien- und Veranstaltungstechnik

Die Stadtbibliothek Ulm hat in den letzten 20 Jahren ihre Arbeit in der Kulturvermittlung von rund 300 Veranstaltungen auf 955 Veranstaltungen im Jahr 2023 gesteigert. Parallel bedarf es dafür mehr und mehr einer digitalen Medien- und Veranstaltungstechnik, deren Betreuung nebenher nicht mehr machbar ist.

Hier werden zusätzliche Stellenanteile (50%) benötigt, um die Medien- und Veranstaltungstechnik in puncto Digitale Medien, Audio, Video, Licht, etc. mit den folgenden Aufgaben sicherzustellen:

- Planung und Beschaffung (ggf. inkl. Schnittstellenfunktion zum Gebäudemanagement in puncto bauliche Umsetzungen)
- Wartung sowie Kümmern bei Problemen und Defekten
- Schulungen Kollegium
- Auf- und Abbau
- Betreuung von Veranstaltungen (z. B. Lesungen am Abend, KIBUM)
- Support und Fehlerbehebung im Akutfall vor Ort bei/während der Veranstaltungen
- Organisatorische und technische Verwaltung der Tablets für Klassenführungen, medienpädagogische Aktionen, etc.

7.3.5 Informationskompetenz im 21. Jahrhundert

Informationskompetenz ist eine zentrale Fähigkeit, die eine demokratische Gesellschaft braucht, um im Zeitalter der Informationsflut mit einer stark zunehmenden Tendenz zur Desinformation zu bestehen. Durch den aktuellen Sprung bei der Künstlichen Intelligenz - ChatGPT als Beispiel - potenziert sich diese Herausforderung. Das Megathema KI bringt für die Bibliotheksarbeit der Zukunft viele Facetten mit sich. Die größte gesellschaftliche Aufgabe von Bibliotheken kann dabei die Förderung einer KI-Informationskompetenz als Beitrag zur digitalen Mündigkeit der Bürgerinnen und Bürger werden.

Die Zielsetzungen: "So ist hinsichtlich informationskompetenten Verhaltens reflektiertes kritisches Denken und Hinterfragen von Informationen bzw. Quellen, Wissen zu Methoden der Informationsbewertung, zum Informationsraum sowie die Fähigkeit zur Einordnung von Informationsbedürfnissen in Bezug auf die persönliche und gesellschaftliche Relevanz sowie die Abwägung von Risiken gefordert." (Quelle: <http://dx.doi.org/10.3196/186429502070336>)

Beispielhafte To-Dos für die Praxis

Wie kann man noch Fakten von (Deep-) Fakes unterscheiden, wenn im Web 3.0 eine KI generativ eigene - ggf. täuschend echte - Texte, Bilder, Audiodateien, Videos, etc. produziert?

Wie gehe ich mit meinen Filterblasen - ich bekomme tendenziell das gezeigt, was mir ohnenin nahe liegt - zum Beispiel in meinen Suchmaschinen und auf meinen Social-Media-Kanälen um und gibt es da Auswege?

Wie verändert sich das recherchierende und wissenschaftliche Arbeiten? Wie übertragen wir die uns wichtigen Prinzipien ins KI-Zeitalter? Wann ist der Einsatz von KI-Anwendungen sinnvoll, wann problematisch? Muss ich noch selbst lesen oder lasse ich zusammenfassen?

Wie schreibe ich Prompts (Aufforderungen) an ChatGPT und andere Tools so klar und präzise, das daraus eine qualitätsvolle und nützliche Information entsteht?

Was sollte ich über den Schutz meiner Daten wissen?

Die Informationskompetenz im 21. Jahrhundert umfasst also u. a. auch KI-Kompetenzen, Digital Literacy, Data Literacy, etc.

Warum ist das ein Bibliotheksthema? Die originäre Aufgabe der Stadtbibliothek Ulm ist die Förderung von Lese-, Sprach-, Medien- und Informationskompetenz. Wenn die Stadtbibliothek es schafft, die Basiskompetenzen: Lesen, Schreiben, Sprechen als auch die Digitalkompetenzen ganzheitlich zu fördern, ist dies ein wichtiger Bildungsbeitrag gegen die digitale Spaltung der Gesellschaft. Denn je besser bzw. schlechter meine Grundkompetenzen sind, desto mehr fördern bzw. überfordern mich die digitalen Welten (digital gap / digital divide). Die ganzheitliche Kompetenzvermittlung durch die Stadtbibliothek zählt also auf die Bildungsgerechtigkeit ein und hilft gerade auch Kindern und Familien aus bildungsfernen Verhältnissen oder mit Migrationsgeschichte.

Was wir dafür brauchen: Um die Förderung der KI-Informationskompetenz als wesentlichen Beitrag der Stadtbibliothek zum Megathema für die Ulmer Stadtgesellschaft aufzubauen, auszuarbeiten und nachhaltig in die Vermittlungsarbeit zu bringen, ist eine zusätzliche neue Stelle (100%) nötig. Dabei ist die Zusammenarbeit mit Schulen und Schulverwaltung unerlässlich, die Abteilung Bildung und Sport würde eine solche Initiative in Federführung der Stadtbibliothek sehr begrüßen, inkl. Arbeitskreis mit allen Schularten. Die wichtigsten Zielgruppen sind Schülerinnen und Schüler ab Klassenstufe 9, Lehrende und weitere Multiplikatoren.

7.3.6 Online-Bibliothek

Sowohl die Angebote als auch die Nutzung unserer Online-Bibliothek:

<https://stadtbibliothek.ulm.de/online> haben sich in den letzten Jahren sehr positiv entwickelt (s. GD 250/23). Gleichzeitig handelt es sich um einen dynamischen Markt, den die Stadtbibliothek Ulm bis dato nicht abdeckt. Wenn gleichzeitig die klassische Leseförderung bzw. die boomende Buchausleihe hochgehalten werden soll, werden zusätzlich 20.000 € p. a. benötigt, um neue digitale Angebote an Land zu ziehen und die Medien- und Kursangebote in digitalen Formaten auszubauen, die dann mit Bibliotheksausweis genutzt werden können.

Z. B. E-Learning für Schüler*innen: <https://www.sofatutor.com>

Z. B. Noten klassischer Musik, gerne in Kooperation mit der Musikschule: <https://enote.com/>

Z. B. Filmportal Filmfreund: <https://reutlingen.filmfreund.de/de/pages/home>

Außerdem ist zu prüfen, die bestehenden Online-Angebote der Stadtbibliothek in das E-Learning-Konzept für die Mitarbeitenden der Stadtverwaltung zu integrieren.

7.3.7 social media

Entgegen der sehr hohen Nutzungszahlen "klassischer" Online-Medien der Stadtbibliothek Ulm (Bsp. Homepage: 230.000 Besuche in 2023, separate hochfrequentierte Portale wie Onleihe und Online-Katalog nicht mitgezählt) ist die social-media-Präsenz auf eigenen Kanälen rudimentär und sowohl im Vergleich Bibliothekswesen als auch in der Ulmer Kultur schwach. Ab dem Jahr 2018

konnten zwar innerhalb des bestehenden Stellenplans der Stadtbibliothek erstmals eigenständige ~ 10 Wochenarbeitsstunden für die klassische Öffentlichkeits- und Kulturveranstaltungsarbeit der Stadtbibliothek umgewidmet werden, womit aber das Feld Web 2.0 leider nicht abgedeckt ist. Für eine zeitgemäße social-media-Arbeit werden neu auszugestaltende, zusätzliche Stellenanteile (50%) benötigt.

7.3.8 Historischer Buchbestand: Datenmanagement und weltweite Sichtbarmachung

Die im Jahr 1516 gegründete Stadtbibliothek Ulm mit ihrer 500-jährigen Geschichte ist eine der ältesten Stadtbibliotheken in Deutschland. Ihre Bestände sind beinahe lückenlos erschlossen und über den lokalen Katalog recherchierbar, das gilt für den Magazinbestand an wissenschaftlicher Literatur, die auch extern über die Fernleihe angefragt werden, sowie den Historischen Bestand von ca. 40.000 Titeln, die vor 1800 erschienen sind. Zu diesen 40.000 Titeln werden seit einigen Jahren auch fortlaufend Bilddateien produziert, die international von Forscher*innen angefragt werden. Ein großes Manko ist, dass dieses große kulturelle Erbe über Ulm hinaus digital quasi nicht sichtbar ist. Um den Historischen Buchbestand als herausragendes Kulturgut der Stadt Ulm national wie weltweit sichtbar zu machen, bedarf es eines Projekts Datenmanagement und Vernetzung in Sachen Historischer Bestand und Katalogdaten.

Die Einspeisung der Katalogdaten in wissenschaftliche Katalogverbünde und Plattformen sowie die nachhaltige Langzeitarchivierung und Nutzbarkeit der Bilddateien erfordern als Aufbauarbeit voraussichtlich für 2 Jahre eine bibliothekarische Personalstelle (100%) zusätzlich zum bestehenden Personalbudget bzw. Stellenplan.

Zum Aufgabenprofil gehören:

Digitaler Bestandsnachweis in überregionalen und wissenschaftlichen Verbundkatalogen

- Einspeisung unserer Katalogdaten zum Historischen Bestand (15.-18. Jh) in den Südwestdeutschen Bibliotheksverbund (SWB) und damit zusammenhängend in LeoBW, in den Karlsruher Virtuellen Katalog (KVK), und in Verzeichnissen der im deutschen Sprachraum erschienenen Drucke des 16., 17. bzw. 18. Jahrhunderts (Nachträgliche Nationalbibliografien VD 16, VD 17, VD 18). Nur so ist eine Erfassung Ulmer Exemplare historischer gedruckter Werke und damit deren Zugänglichkeit für die Wissenschaft möglich. Aus den Nationalbibliografien speist sich darüber hinaus der Universal Short Title Catalogue (USTC), eine internationale Metadatenbank für Historische Drucke. Bislang erscheinen nur die Ulmer Inkunabeln (via Gesamtkatalog der Wiegendrucke) im USTC und sind damit international auffindbar und sichtbar: d.h. ca. 620 von ca. 40.000 Titeln!
- Künftig Einspeisung von Metadaten des Handschriftenbestandes in das im Aufbau befindliche Handschriftenportal

Langzeitarchivierung von Bilddateien und Erfassung und Pflege von Metadaten von digitalisiertem Kulturgut

- Eine gut strukturierte und nachhaltige Langzeitarchivierung der Bilddateien und Erfassung von Metadaten und Normdaten, die eine Nachnutzung durch die Wissenschaft gewährleisten.
- Entwicklung eines Digitalisierungsworkflows
- Aufbau einer robusten Speicherstruktur

Zugänglichkeit von Digitalisaten und Usability

- Aufbau eines Nutzer*innen freundlichen Open Access Bereichs mit nachhaltiger Speicherstruktur.
- Digitalisate (PDF) mit Metadaten und stabilen, wissenschaftlich zitierbaren Permalinks, DOIs oder ähnlichem

Damit einher geht ein erhöhter dauerhafter Sachmittelbedarf, zum Beispiel für Speicherkapazitäten auf Servern und technische Plattformen zur Präsentation und Verwaltung der Digitalisate.

8. Museum (MU)

8.1 Stand der Digitalisierung/digitalen Projekte

Museum Ulm und HfG-Archiv sehen sich mit einer komplett veränderten gesellschaftlichen Erwartungshaltung konfrontiert. Die zunehmende Digitalisierung aller Lebensbereiche führt zu neuen Formen von Freizeitgestaltung und Wissensaufnahme sowie zu einem gänzlich anderen Informations- und Kommunikationsverhalten. Hinzu kommt die digitale Entwicklung beim wissenschaftlichen Arbeiten sowie in der Kunst selbst, die es ebenfalls aufzugreifen gilt.

Ob digitale Erfassung von Beständen für optimales Arbeiten mit der Sammlung bzw. Erstellung von Digitalisaten zur Sicherung von Objekten in kritischem physischem Zustand, zeitgemäße digitale Angebote für ein (oft jüngeres) digital-affines Publikum, digitale Kommunikation zum Ausbau der Reichweite (Digital Outreach) oder die Verbesserung von Infrastruktur und internen Prozessen für mehr Effizienz – seit 2017 beschäftigen sich Museum Ulm und HfG-Archiv intensiv mit ihrer digitalen Weiterentwicklung. Diese geht mit einem erhöhten Finanzbedarf einher, weshalb sich besonders aktiv um Drittmittel bemüht wurde und wird (siehe auch GD 024/20, GD 403/20), mit denen allerdings nur ein Teil gedeckt werden kann.

Die vierjährige Förderung durch den Fonds Digital der Kulturstiftung des Bundes (2020-2023) ermöglichte dem Museum Ulm die Umsetzung des vielbeachteten digitalen Leuchtturmprojektes nextmuseum.io und darüber hinaus die Entwicklung neuer digitaler Angebote, den Aufbau einer digitalen Community, das Experimentieren mit verschiedensten Technologien sowie den Ausbau von digitalem Knowhow und Kompetenzen innerhalb des Teams.

Die jahrelange Schließung des Museums sowie die programmatische Neupositionierung der Dauerausstellungen erfordern eine Anpassung der Digitalstrategie. In Zusammenarbeit mit ZSD/IT werden Ziele, Bedarfe und Umsetzungsmöglichkeiten im Bereich Digitalisierung überprüft.

8.1.2 Nutzen der Digitalisierung, digitalen Umsetzung

Welchen Nutzen die Digitalisierung für die Erfüllung der klassischen Museumsaufgaben Sammeln, Bewahren, Forschen, Ausstellen und Vermitteln hat, liegt auf der Hand. Mit Blick auf die Zukunft geht es bei der Digitalisierung aber um nicht weniger als die gesellschaftliche Relevanz der Institution Museum. Als städtische Einrichtungen ist es unsere Aufgabe, einer möglichst breiten Gesellschaft Zugang zu unseren Inhalten zu verschaffen, um ihr Leben durch kulturelle Bildung und Inspiration zu bereichern. Hierfür muss, auch im Sinne von Inklusion, über die Museumsmauern hinaus (im besten Fall hybrid) gedacht werden. Die Digitalisierung nutzt sowohl dem Digital Outreach als auch effizienterem, ressourcenschonenderem Arbeiten und ist Voraussetzung für ein

zeitgemäßes Angebot im physischen und virtuellen Raum.

8.1.2.1 stadintern

- Die Digitalisierung der Bestände ermöglicht ein verbessertes Arbeiten mit den eigenen Sammlungen sowie die Sicherung vom Zerfall bedrohter Werte (Archivalien, Kunst).
- Digitalisierte Prozesse wirken positiv auf die Effizienz der Mitarbeitenden und auf Kostenoptimierung (was zur Erlössteigerung beitragen kann).
- Digitale Ausstattung (Hardware, Software) und Infrastruktur (z.B. WLAN) erleichtern das Arbeiten (auch über die verschiedenen Standorte Museum, Depot, Archiv hinweg). Entsprechend ausgestatteter verfügbarer Raum steht auch anderen (städtischen Abteilungen) zur Verfügung.
- Verbesserung der Sicherheit und datenbasierte Optimierung im Ausstellungsbereich (z.B. durch LiDAR, KI).
- Digitales Knowhow und Kompetenzen innerhalb des Teams sind Grundvoraussetzung für vernetztes Arbeiten, insbesondere für die Zusammenarbeit bei Digitalprojekten.

8.1.2.2 für die Bürgerschaft/Kund*innen

- Breiteres Angebot an Kunsterlebnissen und Vermittlungsformaten (physisch/ virtuell)
- Besseres Erlebnis (mehr Komfort, mehr Spaß, leichteres Lernen, mehr Austausch)
- Effizientere und komfortablere Archivnutzung bzw. wissenschaftliches Arbeiten
- Digitale Bildung für jüngere und ältere Zielgruppen (Vermittlungsangebote)
- Mehr (digitale) Partizipationsmöglichkeiten
- Community Building
- Barrierefreiheit/ Inklusion
- Leichter informiert bleiben durch digitale Kommunikation und Dialogmöglichkeiten
- Einfache Buchung von Veranstaltungen und Räumlichkeiten
- Online-Museums-Shopping
- Komfortable (digitale) Bezahlmöglichkeiten

8.2 Projekte

8.2.1. Laufende Projekte

Die digitale Inventarisierung der Sammlung des Museum Ulm sowie die digitale Archivierung im HfG-Archiv sind laufende Prozesse. Die beiden Häuser gehen bei der Digitalisierung

allerdings unterschiedlich vor. Für das Museum Ulm erfolgt eine Schnellinventarisierung der Objekte mit Fotografie und Erfassung der wichtigsten Daten. Strategisch liegt die Priorität auf einer vollständigen digitalen Bestandsübersicht zum verbesserten Arbeiten, nicht auf der Veröffentlichung einer digitalen Sammlung. Hochwertige Daten für kuratierte digitale Angebote (wie z.B. 3D-Scans für Extended Reality-Anwendungen) werden nur im Bedarfsfall erstellt. Aktuell sind ca. 13.000 Objekte erfasst, der Gesamtbestand allein des Museums wird auf ca. 70.000 geschätzt.

Das HfG-Archiv erstellt, mit dem zeitgemäßen Ziel eines volldigital nutzbaren Archivs und zur Sicherung bedrohter Bestände, Digitalisate in hoher Qualität zur Langzeitspeicherung. Seit 2008 konnten drei Bereiche komplett und einige in Teilen (20-80%) digital archiviert werden. Aber allein die für die kommenden Jahre zur vollständigen Digitalisierung vorgesehenen Sammlungen und Konvolute (u.a. Akten des Aicher Archivs und Aicher Dias, Objekte und Fotografien aus dem Zeischegg Nachlass sowie Fotografien, Dias und Grafiken der Sammlung HfG-Stiftung) betragen mehr als 60.000 Elemente.

Im Rahmen eines Studierendenprojektes mit dem MIREVI Lab der Hochschule Düsseldorf entstanden vier Prototypen für digitale Anwendungen für den Sammlungsbereich „Alte Kunst“ (Virtual Reality, Animation, Generative KI und Immersion rund um „Münster-Kunst“). Diese Prototypen sollen bis zum Herbst weiterentwickelt werden und zur Kulturnacht nutzbar sein.

Zum Ende der Förderung durch die Kulturstiftung des Bundes wurde Anfang 2024 die letzte Ausbaustufe der digitalen Plattform für Schwarmkuration nextmuseum.io gelauncht. Nach vielen positiven Erfahrungen hält das Museum Ulm an digitaler Partizipation durch Open Calls und im Sinne der Nachhaltigkeit an nextmuseum.io fest. Um die Plattform als technische Basis für Schwarmkuration auch weiterhin kostenfrei für die Allgemeinheit bereitstellen zu können, werden die Bemühungen im Web3-Bereich mit dem Ziel der Gründung einer Dezentralen Autonomen Organisation (DAO) ausgebaut. Damit wird die Umsetzung eines Co-Ownership-Modells verfolgt, in dem der Betrieb von Museum Ulm in Gemeinschaft mit anderen Institutionen und engagierten Privatpersonen übernommen wird.

Mit diversen Angeboten (u.a. dem Intercultural Communication Space) entwickelt sich das Museum Ulm schon seit einiger Zeit, entlang seines Selbstverständnisses, zu einem „Dritten Ort“ für die Gesellschaft (neutraler, niedrigschwellig und öffentlich zugänglicher Wohlfühl-Ort für Begegnung und Aufenthalt mit passender Ausstattung/ Angebot). Wir nutzen die Möglichkeiten des Umbaus und testen, welche digitalen Hilfsmittel Austausch und Vernetzung fördern, Ideen sprudeln und kreativ werden lassen, beim Lernen helfen, Spaß machen oder entspannen.

Für unser künftiges Sicherheitssystem errichten wir ein Testfeld zum Einsatz von Light Detection and Ranging (LiDAR). Die fortschrittliche Technologie ermöglicht Schutzmechanismen für Kunstwerke und zeitgleich datenschutzkonforme Erfassung von Bewegungsdaten (zu Optimierungszwecken, z.B. hinsichtlich Energieverbrauch oder Raumgestaltung).

8.2.2 Abgeschlossene Projekte

nextmuseum.io

Mit dem ersten Quartal 2024 endete die offizielle Laufzeit des vierjährigen Kooperationsprojektes mit dem NRW-Forum/ Kunstpalast Düsseldorf: <https://nextmuseum.io/>

Die digitale Plattform für Schwarmkuration wurde von der Kulturstiftung des Bundes von 2020-2023 im „Fonds Digital“ als eines von 15 richtungsweisenden Vorhaben für den digitalen Wandel in Kulturinstitutionen mit 760.000 Euro gefördert.

Die Online-Plattform nextmuseum.io bietet die technische Basis für digitale Partizipation in Form von Schwarmkuration. Institutionen und freie Kurator*innen können Open Calls für

kollaborative Ausstellungsprojekte veröffentlichen, Künstler*innen Kunstwerke einreichen und im Schwarm mit Kunstinteressierten diskutieren und mitgestalten. So entstehen digitale Zugänge und Partizipationsmöglichkeiten, die zur Demokratisierung des Museums- und Kulturbetriebs beitragen.

Zusätzlich zur Plattform wurden mit dem Digitalpartner MIREVI Lab/ Hochschule Düsseldorf und Studierenden vier digitale Experimente umgesetzt:

- 1) die Augmented Reality-App „ART chat“ zum Austausch und zur Ergänzung von Texten in der Ausstellung (open source Entwicklung)
- 2) eine WebXR-Anwendung für eigene Smartphones/ Tablets <https://webxr.nextmuseum.io/>
- 3) das partizipative Metaverse „wwwforum“
- 4) sowie Prototypen für digitale Anwendungen in der Sammlung „Alte Kunst“ des Museum Ulm.

Während der Projektlaufzeit wurden mehr als 40 Open Calls und über 50 Veranstaltungen zur Diskussion, Vernetzung und Weiterbildung auf der Plattform angeboten sowie eine Community mit 500 Mitgliedern aufgebaut. nextmuseum.io war 2022 und 2023 im Programm der Digitalkonferenz re:publica, präsentierte 2023 auf dem 28. International Symposium on Electronic Art (ISEA) in Paris sowie bei zahlreichen weiteren Veranstaltungen (z.B.: Webinar ZKM Karlsruhe (u.a. mit Singapore Art Museum), Festival Goethe Institut Korea (im Panel mit Louvre und MMCA Korea), MAI-Tagung 2022, Museumsbund BW, ICOM Young Professionals). Mit seinem revolutionären Ansatz war nextmuseum.io regelmäßig in den Medien (lokal sowie national u.a. in Monopol, Deutschlandfunk, t3n und diversen Podcasts) und wurde eingeladen, sein Fazit nach vier Jahren Projektlaufzeit im Jahrbuch 2023/2024 der Kulturpolitischen Gesellschaft zu veröffentlichen.

Museum Ulm und HfG-Archiv erprobten Schwarmkuration mehrfach selbst erfolgreich, u.a. bei den Ausstellungen „Kunstreichgewächse – bitte gießen!“ (2021), „Der Ulmer Hocker“ (2022), „PROTEST! GESTALTEN“ (2022) und „Kunststoff – Zauberstoff“ (2023). Durch nextmuseum.io vernetzte sich das Museum Ulm international mit anderen zukunftsorientierten Museen und wird diesen Austausch zu Digitalthemen, Innovationen und Partizipation auch in Zukunft beibehalten und auch beim weiteren Betrieb von nextmuseum.io investiert bleiben.

Museum Digital

2018 wurde IMDAS Pro als neue Inventarisierungssoftware für Museum und HfG-Archiv erfolgreich eingeführt. Für den öffentlichen digitalen Zugriff auf Sammlungsobjekte wurde die Verknüpfung mit der Informations- und Suchplattform <https://www.museum-digital.de/> des Bundesverbandes sowie eine zusätzliche Kioskfunktion von IMDAS Pro getestet. Das Ergebnis war in keiner Form zufriedenstellend. Für ein volldigital nutzbares HfG-Archiv muss ebenso neu gedacht werden wie für digitale Zugänge zu Sammlungsbeständen des Museum Ulm.

Besondere digitale Vermittlungsangebote (auch während Corona-bedingter Schließzeiten)

Unter dem Titel "DIGITAL³" bot die Abteilung Bildung und Vermittlung digitale Formate in Museum Ulm, HfG-Archiv und kunsthalle weishaupt an. Die digital geführten Rundgänge oder Online-Vorträge zu Sonder- und Dauerausstellungen wurden mit der Wiederaufnahme des Regelbetriebs nach und nach aufgrund sinkender Publikumsnachfrage und zugunsten anderer digitaler Formate wieder zurückgefahren.

Digitale Bildung für jüngere Zielgruppen ist Bestandteil unseres Vermittlungsangebotes. In Kooperation mit externen Partnern und Schulen gab es in der Vergangenheit diverse Angebote wie u.a. das Medienkunstcamp (e.tage.medien.bildung/ Stadtjugendring), ein AR-Projekt (Projektwoche mit Kepler-Gymnasium) sowie den "hfg3000" Audio-Workshop (unterstützt vom Theaterkollektiv schubert-stegemann, gefördert vom Zentrum für Kulturelle Teilhabe BW).

Ältere Zielgruppen konnten beispielweise durch geführte Sessions (in der Ausstellung) mit der ART chat-App auf eigenen Geräten an Augmented Reality herangeführt werden.

Intercultural Communication Space (ICS)

Gemeinsam mit der Digitalen Agenda der Stadt Ulm entstand im Museum Ulm ein Stück Smart City: <https://museumulm.de/ics/>

Das Museum Ulm versteht sich nicht nur als Ausstellungshaus für Kunst, Archäologie und Ulmer Kulturgeschichte, sondern als einen Ort der Begegnung und der Kommunikation für Menschen allen Alters, aller sozialer Schichten und Kulturen. Als städtisches Museum möchte es insbesondere den Bürger*innen der Stadt Ulm kulturelle Angebote machen (auch digital) und legt dabei großen Wert auf Inklusion.

Beim Intercultural Communication Space (ICS) handelt es sich um ein räumliches Setup, einen mobilen Raum für zwei bis vier Personen, der technologisch mit einer sprachbasierten Übersetzungsanwendung und Audiotechnik ausgerüstet ist, die von Nutzer*innen zur Begegnung und multilingualen Kommunikation in Schrift, Bild und Ton genutzt werden kann.

Mit dem ICS sollen interkultureller Austausch, Begegnung, Verständigung und Kommunikation gefördert werden. Kostenfrei nutzbare moderne Technologie und ein außergewöhnliches Design, platziert in einem neutralen/ öffentlichen Umfeld sollen Barrieren für interkulturelle Begegnungen abbauen und der ICS so zu Integration beitragen. Auch soll der ICS Menschen mit geringem technischem Knowhow bzw. mangelnder Ausstattung unterstützen.

Der Intercultural Communication Space war eine von sieben kurzfristigen Maßnahmen des Jahres 2021, die im Rahmen von Smart City von der Digitalen Agenda der Stadt Ulm ausgewählt und gefördert wurden. Der Prototyp war seit Ende 2021 im Museum kostenfrei für das Publikum zugänglich und nutzbar und kann auch anderen Abteilungen der Stadt zur Verfügung gestellt werden.

Ebenfalls abgeschlossen wurden **diverse digitale Maßnahmen für ein besseres Besuchserlebnis**.

Dazu gehören u.a. ein neues Kassensystem inklusive Online-Ticketing und digitalen Zahlungsmöglichkeiten (gefördert über das Programm NEU-START KULTUR des Bundes), Funktionserweiterungen im Online-Shop sowie Ausbau und Professionalisierung der Social-Media-Aktivitäten.

8.3 Handlungsbedarf/Handlungsempfehlungen (Fazit) für die Zukunft

Als öffentliche Institutionen müssen Museum Ulm und HfG-Archiv mit ihrem Angebot adäquat auf die zunehmende Digitalisierung der Gesellschaft antworten. Museumsbesuchende und Archivnutzer*innen erwarten zurecht online verfügbare Inhalte, digitale Kunsterlebnisse und Wissensvermittlung vor Ort und im Virtuellen sowie zeitgemäße Möglichkeiten sich zu informieren, teilzuhaben, zu buchen und zu bezahlen. Der hier formulierte Bedarf und die dazugehörigen Handlungsempfehlungen sind Basis für die Umsetzung der Digitalstrategie.

8.3.1 Grundlagen

Daten und Infrastruktur sind Grundvoraussetzung für digitale Museumsarbeit. Hier sind vergleichbare Häuser schon wesentlich weiter, es besteht akuter Handlungsbedarf. Damit intern wie extern mit Daten gearbeitet werden kann (wissenschaftliches Arbeiten, Kuration, Vermittlung, Administration) und auch zur Sicherung vom Zerfall bedrohter Archivbestände muss deren Digitalisierung zwingend beschleunigt werden. Hierfür wird eine zusätzliche Personalstelle (100%) sowie weitere finanzielle Mittel zur Beauftragung externer Dienstleister (z.B. für die Digitalisierung der Direktionsakten) benötigt.

Spätestens zu seiner Wiedereröffnung 2027 muss das Museum flächendeckend mit performantem WLAN ausgestattet sein, damit digitale Anwendungen, die Internetzugang erfordern, überhaupt nutzbar sind (z.B. Augmented Reality in Kunst und moderner Wissensvermittlung). Das bedingt auch ein zeitgemäßes freies WLAN-Angebot zur Nutzung eigener Geräte (parallel zur Nutzung der zur Verfügung stehenden Bandbreite durch städtische/ museumseigene Geräte). Aber auch in der

Zwischenzeit besteht in Arbeits- und Experimentierbereichen Infrastrukturbedarf, denn WLAN ist in unserem Falle ein erforderliches Arbeitsmittel.

8.3.2 HfG-Archiv digital

Mit der digitalen Präsentation von Dokumenten und Fotografien wird die Zugänglichkeit des Archivbestandes für ein nationales wie internationales Publikum erhöht und damit die wissenschaftliche Aufarbeitung und Forschung zu dieser bedeutenden Institution der Nachkriegszeit in Deutschland vereinfacht und vorangetrieben.

Ein Vergleich mit anderen Archiven sowie der international relevante Bestand des HfG-Archivs begründen das Ziel eines volldigitalen HfG-Archivs, in dem online recherchiert und (in einem Ende-zu-Ende-digitalisierten Prozess) Material bestellt und bezahlt werden kann. Parallel zur laufenden digitalen Archivierung müssen zeitnah digitale Zugänge zu den Archivdaten und eine bessere Lösung für die Langzeitspeicherung geschaffen werden.

2021 stellte das HfG-Archiv im Rahmen eines Pilotprojektes die technischen, rechtlichen und inhaltlichen Voraussetzungen her, um mit den eigenen Beständen bei großen Datenbanken wie der Deutschen Digitalen Bibliothek oder Europeana vertreten sein zu können. Technisch wurde der Export aus der hauseigenen Software IMDAS Pro via Lido-Schnittstelle umgesetzt. Rechtlich entstand ein neuer Mustervertrag für Dauerleihgabe bzw. Überlassung und inhaltlich wurde eine Reihe von Datensätzen so aufbereitet, dass diese allgemeinen Standards einer Darstellung im Internet (inklusive hochauflösender Bilddaten), entsprechen. Das Pilotprojekt offenbarte technische Schwachstellen bei IMDAS Pro in Bezug auf Datenexport und verdeutlichte den immensen personellen Bedarf zur Digitalisierung. Ein zukunftsrelevantes Projekt wie „HfG-Archiv digital“ kann nicht nebenbei durch das vorhandene Archivpersonal geleistet werden, sondern erfordert die Schaffung befristeter wissenschaftlicher Stellen und assistierender Praktikumsplätze sowie finanzielle Mittel für die Beschaffung von Software bzw. Beauftragung externer Dienstleister zur Umsetzung technischer Lösungen. Ebenso muss ein dauerhaft erhöhter Sachmittelbedarf berücksichtigt werden, z.B. für Speicherkapazitäten auf Servern und Maintenance von technischen Plattformen zur Präsentation und Verwaltung der Digitalisate.

8.3.3 Digitale Angebote für digital-affine Zielgruppen in Ausstellung sowie zur Vermittlung

Nach den Experimenten und Entwicklungen durch nextmuseum.io müssen weiterhin im Kontext der Sammlungen und Sonderausstellungsthemen digitale Angebote für digital-affine Zielgruppen geschaffen werden. Hier bietet u.a. Web3 spannende Möglichkeiten. Passend dazu wurde das Museum Ulm im Frühjahr von der WAC Initiative (unlocking Web3 for the Arts and Culture) in die Lern- und Entwicklungsprogramme des Jahres 2024 aufgenommen (zusammen mit u.a. Palais de Tokyo, Royal Danish Collections, Pinakothek der Moderne, Chambord, Swiss National Museum, Van Gogh Museum). Zur Umsetzung und Maintenance von digitalen Angeboten werden p.a. mind. 25.000 Euro benötigt.

8.3.4 Dritter Ort

Im Selbstverständnis eines Ortes für die Gesellschaft und in der Entwicklung hin zu einem echten Dritten Ort liegt die größte Chance für Museen, gesellschaftlich relevant zu bleiben. Das Museum Ulm hat hierbei alle Bevölkerungsschichten im Blick und berücksichtigt deshalb auch notwendige digitale Ausstattung und Angebote für eine hybride Community (VR, AR, Virtuelle Welten/ Gaming, Streaming, Online-Meetings). Während der Umbauphase erproben wir verschiedene digitale Hilfsmittel und starten ein Beteiligungsprojekt (in Zusammenarbeit mit Baupiloten aus Berlin), das uns Eingaben aus der Bevölkerung für die weitere Raumplanung liefern wird. Hier besteht Bedarf an Infrastrukturmaßnahmen und Sachmittel für Ausstattung.

8.3.5 Digitales Arbeiten

Viel Potenzial für effizienteres Arbeiten liegen in Maßnahmen wie Ende-zu-Ende-digitalisierten Prozessen (bei der Bestellung von Bild-/ Archivmaterial, der Buchung von Veranstaltungen und

Räumen oder beim Online-Shopping), der Vereinheitlichung von Buchungs- und Abrechnungssystemen, der Einbindung eines Chatbots auf der Website, der Einführung von E-Payment bzw. der Nutzung einer eigenen Kreditkarte (und PayPal). Dabei wird auch das Thema IT-Sicherheit immer wieder tangiert, was städtische IT-Lösungen erforderlich macht.

8.3.6 Digital Marketing und Social Media

Für Kunst- und Kulturinstitutionen ist die digitale Präsenz, der Austausch in den Sozialen Medien sowie digitale Partizipationsmöglichkeiten von existenzieller Bedeutung und nicht vergleichbar mit anderen Institutionen der städtischen Verwaltung. Perspektivisch werden hier zusätzliche Stellenanteile (30%) benötigt.

8.3.7 Weiterer Personalbedarf

Die auf der Basis des Förderprojektes nextmuseum.io eingerichtete Projektstelle (50%) wurde aufgrund der Übernahme Ulm-spezifischer Digitalthemen schon nach kurzer Zeit angehoben. Zum Ende der Förderung erfolgte dann die Verstetigung in Form einer Stelle für Digitalkuration (ab 01.01.2024) nach dem Vorbild der Initiative für die Landesmuseen in Baden-Württemberg. Mit Aufgaben wie Digitalstrategie, digitale Zugänge, digitale Kunst- und Vermittlungsangebote vor Ort und im Virtuellen sowie Digital Outreach/ Community Building, muss diese Stelle auch künftig zu 100% finanziert werden, um die digitale Weiterentwicklung von Museum Ulm und HfG-Archiv zu gewährleisten.

Spätestens zur Wiedereröffnung 2027 wird zur Betreuung digitaler Anwendungen im Ausstellungs- und Veranstaltungsbereich ein*e Medientechniker*in (20%) benötigt. Zudem müssen künftig alle Aufsichten digital geschult sein und sich mit den Medien in den Ausstellungsräumen auskennen, damit sie digitale Angebote in der Ausstellung begleiten und Besuchende anleiten können.

9.1. Kulturabteilung (KA)

9.1.1. Stand der Digitalisierung/digitalen Projekte / Erfahrungen und Herausforderungen

KA erprobt - als Abteilung selbst und über die Förderung der Freien Szene - nicht erst seit Beginn der Pandemie an vielen Stellen die Integration von digitalen Formaten und Inhalten in der kulturellen Arbeit. Dies läuft als permanenter Lernprozess mit dem Ziel ab, digitale Strategien und Technologien sinnvoll und mit dem richtigen Augenmaß und zum Nutzen des Publikums, der Kunde*innen und der eigenen Arbeitsprozesse einzusetzen. Betroffen sind alle Arbeitsbereiche der Kulturabteilung: Kulturmarketing, Kulturvermittlung, Veranstaltungen und Projekte sowie Kulturförderung. In der Regel geht es in allen Bereich um Erleichterung der Prozesse, bessere Beteiligung, Vermittlung und letztlich um die Erweiterung der Möglichkeiten in der kulturellen Praxis. In einzelnen Fällen liefert die Digitalisierung auch einen künstlerischen Mehrwert. So war es zum Beispiel im Sinne der ausführenden Künstlerkollektivs des Projekts Digital Wall, dass die Zuschauer*innen die begleitende App nutzen, um die synchronisierte Tonspur zur 1 km langen Projektion zu erleben. Im Gegensatz zu den Personen die sich bei den Lautsprecher-Sound-Inseln eingefunden haben, konnten die App-Nutzer sich frei bewegen und das Kunstwerk aus unterschiedlichen Perspektiven betrachten.

Einsatz digitaler Technologien und Tools zur Erleichterung und Erweiterung der Möglichkeiten in der kulturellen Arbeit

KA nutzt digitale Technologien und Tools um die Arbeitsprozesse in der kulturellen Praxis zu erleichtern. Als Beispiel sollen folgende Programme und Tools genannt werden: mit Mentimeter wird Feedback eingeholt und mit Programmen wie Trello, Smartsheet und Miro-Board

Gruppenprozesse gesteuert; Kulturförderanträge können über standardisierte Masken eingereicht werden und in der Kulturvermittlung finden erprobungsweise Augmented-Reality-Apps Einzug. Diese Einbindung bestehender Programme erleichtert den Arbeitsalltag und erweitert die Möglichkeiten der Kulturarbeit.

Auf der anderen Seite entwickelt KA digitale Plattformen und Projekte, die in der Kulturvermittlung, im Kulturmarketing und in der Veranstaltungspraxis eingesetzt werden:

Folgende Beispiele sollen dies verdeutlichen:

- Als digitales Standbein der lokalen Kulturszene wurde die Web-Plattform "Kultur in Ulm" samt zugehöriger Social-Media-Kanäle ins Leben gerufen.
- Mit dem Kulturclub wurde eine App programmiert, die Rezipient*innen vernetzen soll und gemeinsames Erleben von Kulturveranstaltungen fördern möchte.
- die Umsetzung des Programmhefts für die Kulturnacht wird über einen digitalen Anmeldungs- und Redaktionsprozess (App und Webseite) abgewickelt, über den letztlich auch die Daten der rund 100 "Redakteure" zusammengeführt werden
- KA hat mit der Burgwandler-APP ein dauerhaft verfügbares Führungsangebot durch die Wilhelmsburg ins Leben rufen.
- Die Kulturvermittlung erprobt mit der sog. Kulturhupe kulturelle und künstlerische Mitmach-Angebote in den Sozialräumen (vgl. 9.2.1)

Hybride und digitale Veranstaltungen

Während der Pandemie wurde das Live-Streamen von Veranstaltungen zur gängigen Praxis. KA streamte z.B. mehrere Veranstaltungen des Berblinger Jubiläums, der Ulmer Denkanstöße, der Schultheatertage der Länder oder die Jubiläumsfeier zu "75 Jahren Demokratie in Ulm. Alles Veranstaltungen, die im Rahmen der Zuschauerbeschränkung erst durch das Streamen für ein größeres Publikum zugänglich wurden. KA muss für das Streamen externe Dienstleistungen einkaufen, die in den Anfangszeiten der Pandemie noch recht günstig zu bekommen waren. Mittlerweile haben sich die Preise eingespielt und das Streamen muss demnach nach Kosten und Nutzen genau abgewogen werden. Die Zugriffszahlen auf die Live-Streams sind mit Beendigung der pandemischen Lage tendenziell nach unten gegangen. Allerdings schätzen es viele Kulturinteressierte bestimmte Veranstaltungen auch im Nachgang auf Videoplattformen aufrufen zu können. Dementsprechend lohnt sich für KA das reine Streamen nur für ausgewählte Veranstaltungen wie die Ulmer Denkanstöße oder den Berblinger Innovationspreis, und muss dementsprechend auch in den Projektbudgets zusätzlich berücksichtigt werden. Geld das oftmals nicht vorgesehen ist.

Rein digitale Formate wurden vor allem als Überbrückung während der pandemischen Lockdowns genutzt, um Publikum anzusprechen, zu halten und sinnhafte Beschäftigung für die Kreativszene zu generieren (z.B. Kulturspeicher im Kornhaus über AKK, Streaming-Plattform theater-stream.de über Junge Ulmer Bühne oder Umsetzung Ulmer Denkanstöße 2021 als reine Onlineveranstaltung). Auch Tagungen und Netzwerk-Events wurden digital umgesetzt, z.B. 7 X 7 digital

(Bildungsnetzwerk) oder eine Kulturvermittlerkonferenz. Mit Wiederöffnung nach der Pandemie waren rein digitale Formate weniger gefragt. Nur in Ausnahmefällen hat sich die Kulturabteilung für eine Fortführung entschieden. So wird z.B. das Vernetzungsformat "7x7 digital" nach positiven Erfahrungen als rein digitales Format weitergeführt.

Digitale Inhalte und Kanäle für die Kulturarbeit

Die Kulturabteilung lässt laufend Inhalte, insbesondere Videos, Fotos, Texte und Storys im Sinne der Kulturvermittlung und des Kulturmarketings produzieren. Ausgespielt werden diese in erster Linie auf den eigenen "Kultur in Ulm" Kanälen auf Instagram, Facebook, Youtube und dem Kulturinulm-Blog, darüber hinaus auf den Kulturseiten der Stadt Ulm Webseite sowie auf weiteren von der Kulturabteilung betriebenen Microsites. Die Kulturabteilung muss hierfür externe Dienstleister*innen beauftragen; auch für die redaktionelle Betreuung der Social Media Kanäle.

9.1.2. Nutzen der Digitalisierung, digitalen Umsetzung

9.1.2.1 Stadtintern (einfachere Arbeitsabläufe etc.)

Auch intern dienen digitale Technologien und Tools der Kulturabteilung um Arbeitsprozesse zu erleichtern und die Möglichkeiten zu erweitern. Mit der Pandemie hat die Notwendigkeit eingesetzt, viele interne Prozesse auf digital umzustellen. Die Kulturabteilung musste kreativ und findig vorgehen und viele Herausforderungen abteilungsintern mit selbstgestrickten Lösungen umsetzen, da gesamtstädtische Lösungen oftmals zu lange dauern. So wurden beispielsweise eigene W-Lan Würfel zugekauft, Videokonferenztools abonniert, Kopfhörer und Projektplanungssoftware angeschafft um Teamprozesse besser steuern zu können.

Herausfordernd dabei ist, dass im Rahmen der städtischen IT-Sicherheitsvorschriften nicht alle digitalen Tools zur stadtinternen Nutzung freigegeben sind oder erst stadtkonform programmiert werden müssen. Für geeignete Programme gibt es oftmals kein Budget und die Einführung stadtverwaltungsübergreifender Lösungen ist im Zuge der rasanten Entwicklung oftmals zu langsam.

9.1.2.2 für die Bürgerschaft/ Kund*innen

Die von KA eingesetzten digitalen Technologien und Strategien sind fester Bestandteil der kulturellen Arbeit geworden. Zum Nutzen für die Bürgerschaft geben die Ausführungen unter 9.1. detailliert Auskunft.

Ergänzend soll hier festgehalten werden, dass es den Nutzen für die Bürger*innen und Kulturschaffenden im Speziellen jeweils individuell zu prüfen und zu evaluieren gilt. Oft sind digitale Projekte und Technologien mit hohen Kosten verbunden, die sich nicht immer mit dem erzielten Nutzen rechtfertigen lassen. So werden im Zuge eines andauernden Lern- und Evaluierungsprozess die digitalen Maßnahmen von KA laufend überprüft, weiterentwickelt und auch wieder stillgelegt.

9.2 Projekte

9.2.1. Laufende Projekte (Auswahl)

Kulturhupe

Die Kulturhupe ist ein E-Mobil auf drei Rädern, das als mobiler Veranstaltungsort - ausgestattet mit ausreichend audiovisueller Technik und Internetzugang - genutzt werden kann. Es verfügt über ausreichend Kapazitäten, um die Ulmer Bürger*innen digital interaktiv mit der Welt zu verbinden. Die Kulturhupe ist ausgestattet mit mobilem W-Lan und Strom, Bildschirm, Soundsystem, Mikrofon,

iPad und zusätzlichen Schnittstellen für noch mehr Module.

7x7 Bildung und Kultur - digital

Die Macherinnen und Macher von sieben Ulmer Kooperationsprojekten präsentierten in jeweils sieben Minuten lang ihr Kooperationsprojekt zu einem vorgegebenen Themenkomplex. Die Veranstaltung findet als Videokonferenz statt.

Ulmer Denkanstöße als hybrides Veranstaltungsformat

Die Ulmer Denkanstöße werden als Veranstaltungsformat hybrid weitergeführt.

augmented reality Projekte und iPads für Schulprojekte

Im Rahmen der Tätigkeiten des Ulmer Kulturagenten wurde zusammen mit Schulklassen digital "experimentiert" und Erfahrungen im Umgang mit augmented reality, als eine Möglichkeit der digitalen Ausstellungsformate, gesammelt. Ebenso kamen regelmäßig in Projekten des Kulturagenten iPads zum Einsatz, z. B. für Foto- oder Videoprojekte mit Schulklassen.

Kreative im Fokus

Seit April 2022 gibt es die Video-Interviewreihe "Kreative im Fokus", die auf Youtube veröffentlicht wird. Dabei werden regelmäßig Kulturschaffende, Künstlerinnen und Künstler aus Ulm und Neu-Ulm vorgestellt.

Neugestaltung der Mitgebörse > kultur klub ulm

Einführung einer App und Ablöse des webbasierten Programms zur Vernetzung der Mitglieder + Kulturlots*innen incl. zeitgemäße Möglichkeit zum Einstellen von eigenen Mitgeh-Angeboten

Burgwandler-App

Die BURGWANDLER-App lässt die Besucher*innen auf ganz neue Weise in die Vergangenheit der Ulmer Wilhelmsburg eintauchen – spielerisch, spannend, multimedial.

9.2.2 abgeschlossene Projekte (Auswahl)

Digitales Kulturlöwenprogramm + ulmutopia.de - Website für digitale Vermittlungsangebote

beide Projekte ruhen im Moment, mangels Nachfrage. Ulmutopia soll weiterentwickelt werden, das digitale Kulturlöwen-Programm bleibt auf Abruf, falls Schulen von weiter weg (Ortschaften) diese Variante buchen wollen. Aktuell ist aber von allen Seiten eine Tendenz zu analogen Formaten festzustellen.

Schultheatertage der Länder

Die Schultheatertage der Länder stellen das größte Schultheaterfestival in Europa dar. Da die Pandemie es erforderlich machte, fand das Theaterfestival als mehrheitlich hybride Veranstaltung statt, mit zahlreichen unterschiedlichen digitalen Formaten. Für den Transfer der Veranstaltungen ins Digitale, sowie die Umsetzung des digitalen Festivals wurde eine externe Agentur beauftragt.

Kulturvermittlungskonferenz

Der digitale Fachtag der Kulturvermittlung bot verschiedene Vorträge und Workshops an, um zusammen mit Akteur*innen der Kulturvermittlung Aspekte der digitalen Teilhabe zu diskutieren und zu erforschen. Die Veranstaltung fand auf einer digitalen Videoplattform im Ulmer CI statt und wurde von einer Agentur technisch betreut.

Kultur@home:

Kultur@home ist spontan und mit viel Motivation aller Beteiligten im ersten Lock-Down 2020 entstanden. Das Ziel war es, Kultur nach Hause zu bringen. In nur 3 Monaten wurden 38 Videos

von und mit 8 Kultureinrichtungen produziert. Insgesamt 6067 Zugriffe.

9.3 3.3 Handlungsbedarf/Handlungsempfehlungen (Fazit) für die Zukunft, incl. konkrete Maßnahmen zum Angebot einer modernen, öffentlichen Verwaltung

Zusammengefasst gilt es festzuhalten, dass für KA die Notwendigkeit und der Druck zur Digitalisierung hoch ist. Gleichzeitig müssen alle Maßnahmen der Digitalisierung laufend überprüft, weiterentwickelt und ggf. auch kritisch hinterfragt werden. KA befindet sich weiterhin in einem permanenten Lernprozess und muss letztlich den Nutzen jeder einzelnen Maßnahme abwägen. So kam es zum Beispiel nach der Pandemie zu einer deutlichen Übersättigung an digitalen Formaten, sowohl bei Kulturschaffenden als auch bei den Rezipienten, so dass hierauf neue Antworten und Formate gefunden werden müssen, um mit der Digitalisierung Schritt halten zu können. So gilt es analoge und digitale Formate aufeinander abzustimmen, wo es sinnvoll erscheint und einen Mehrwert bringt. Der Nutzen stellt sich letztlich auch erst dann in vollem Maße ein, wenn auch die Empfänger digital und kompatibel ausgestattet sind (Hardware, Software, Nutzerwissen).

Letztlich sind digitale Projekte und Technologien mit hohen Kosten verbunden, die in der Regel in den Projektbudgets nicht verankert sind. Mit dem vorhandenen Budget lassen sich nicht automatisch alle Projekte mit den Möglichkeiten des digitalen Raums erweitern und ausspielen. Dies stellt die Kulturabteilung vor die Herausforderung, genau abzuwägen, wo eine weitere Digitalisierung Sinn macht und noch leistbar ist. Personell müssen aktuell bei KA viele Leistungen, wie Social Media Betreuung, dauerhaft ausgegliedert werden, was für eine Konstanz im Work-Flow oftmals hinderlich ist.

Des Weiteren gilt es auch bei KA die digitale Infrastruktur sicher zu stellen, so sind funktionierendes W-Lan sowie flächendeckende Ausstattung an aktueller Soft- und Hardware immer noch kein Standard. Herausfordernd bleibt für alle Arbeitsprozesse, dass im Rahmen der IT-Sicherheitsvorschriften nicht alle digitalen Tools zur stadtinternen Nutzung freigeben sind oder erst stadtkonform programmiert werden müssen. Dies steht im Gegensatz zur rasanten Geschwindigkeit der Digitalisierung, mit dessen Tempo so schwer mitzuhalten ist.

10. Gemeinsamer Handlungsbedarf der Abteilungen Museum, Archiv und Bibliothek

WLAN-basiertes System zum Klimamonitoring in Depot- und Magazingebäuden der Abteilungen AR, MU und BI

Durch die baulichen Begebenheiten der verschiedenen Depot- und Magazingebäude besteht ein Risiko durch Lagerung bei materialabhängig ungünstigen klimatischen Verhältnissen (Schäden durch Feuchtigkeit, Schimmel bzw. Trockenheit). Dieses Risiko wird sich durch den Klimawandel absehbar fortlaufend verschärfen.

Die bisher in MU, BI und AR eingesetzten Systeme zum Monitoring zeigen alle Nachteile wie Fehleranfälligkeit, Zeitaufwand, Abhängigkeit von externen Stellen, die mit einem WLAN-basiertem System und digitalem Datenmanagement (Auswertung, Visualisierung, Langzeitarchivierung) behoben werden können. Dafür werden investive und dauerhafte laufende Mittel (z. B. Betriebskosten) zusätzlich zu den Abteilungsbudgets benötigt.

Auch wenn die Erhebung von Klimadaten nicht direkt bei der Ursachenbekämpfung hilft, können sinnvolle Maßnahmen nur nach gründlicher Analyse der Umgebungsbedingungen geplant werden. Auch externe Expert*innen können eine Problemanalyse nur auf Grundlage solider Messdaten leisten. Auch Leihgebende von Exponaten für Ausstellungen schreiben zunehmend ein solches Klimamonitoring in den Leihverträgen fest.

Auf Grundlage robuster Messdaten können besonders kritische Zeiten im Jahresverlauf oder

gefährdete Gebäudeabschnitte oder Raumzonen identifiziert werden, um dann mit gezielter Kontrolle und Einzelmaßnahmen einen größeren Schadensbefall zu verhindern. Langfristige Prävention ist sinnvoller als Konservierungs- oder Restaurierungsmaßnahmen.

Anforderungen:

- Ein System für alle Gebäude und Räumlichkeiten erleichtert die Handhabung über eine größere Personengruppe hinweg, statt die Klimaüberwachung von Einzelnen mit Spezialkenntnissen abhängig zu machen.
- Voraussetzung ist eine flächendeckende WLAN-Abdeckung in den Depot- und Magazingebäuden.
- Das System sollte skalierbar sein, also ggf. schrittweise auf alle Gebäudeeinheiten ausdehnbar, und an die speziellen Bedarfe der Sammlungen anpassbar (z.B. verschieden definierte Grenzwerte für unterschiedliche Gebäudeabschnitte oder Sammlungsbereiche mit unterschiedlichen Materialien).
- Online-Warnfunktionen bei kritischen Werten: In dem Monitoringsystem sollte es möglich sein, kritische Grenzwerte für einzelne Gebäude(teile) zu definieren, deren Überschreitung eine Warnung (per E-Mail, auf das Diensthandy) auslöst. Mit der bisherigen nachträglichen Messdatenauswertung wurden kritische Situationen zu spät erkannt.
- Überwachung in Echtzeit: Erleichtert die Kontrolle online über verschiedene Gebäude(teile) hinweg. Ist auch für Vitrinen während Ausstellungen wichtig.
- Einfacher Datenexport: Um Entwicklungen von Temperatur- und Luftfeuchtigkeitsschwankungen über das Jahr und über Jahre hinweg verfolgen zu können, müssen die Daten ohne Aufwand exportiert und auf städtischen Servern gespeichert werden können. Das ist auch wichtig, wenn zum Beispiel andere Auswertungen und Datenvergleiche vorgenommen werden sollen (wie z. B. Schichtmessungen im Tresor).
- Einfach anwendbare Datenvisualisierung: Helfen bei der Analyse und Interpretation der Messdaten.

11. Digitale Kultur im Kontext der gesamtstädtischen Digitalisierung

Der Wandel durch die Digitalisierung hat sich in den Einzelworkshops mit den sieben Kulturabteilungen auch in neuen Anforderungen an die IT widerspiegelt. Die Gespräche waren ein wichtiger Schritt, um einen Überblick zu Bedarfen und Wünschen der Kultur-Fachseite und ein gemeinsames Verständnis für die Rahmenbedingungen zu erhalten. Nur so kann eine gezielte strategische Entwicklung erfolgen. Die einzelnen Vorhaben erfordern nun im Gesamtzusammenhang der tatsächlichen finanziellen/personellen Ressourcen sowie der Anforderungen über den Fachbereich Kultur hinweg, bis hin zur gesamtstädtischen IT-Strategie der Digital Roadmap, eine weiterführende genauere Betrachtung.

Mit den neu etablierten "Digitalisierungs- und IT-Support" Teams reagiert ZSD/IT bereits auf den heterogenen Bedarf der Fachabteilungen. Bereits 2023 wurde das erste Zweierteam (Fachbereich BD, ZSD und OB) besetzt und erprobt und nach dessen positiver Evaluation 2024 ein weiteres Team (Fachbereich SBU). Für die beiden Fachbereiche Kultur und „Bildung und Soziales“ werden 2025 zwei Stellen zur Verfügung stehen (beschlossen mit GD 295/22) und somit das letzte geplante Team etabliert. Diese qualifizierten IT-Fachkräfte werden primär vor Ort im Einsatz sein, um eine kontinuierliche Wartung und zeitgemäße Instandhaltung der Fachanwendungen sicherzustellen und somit die IT-Sicherheit innerhalb der Stadtverwaltung zu erhöhen.

Die IT-Abteilung der Stadt Ulm muss Digitale Kultur im Kontext der gesamtstädtischen

Digitalisierungsstrategie betrachten. Die Stadt Ulm steht vor der Herausforderung, die sehr unterschiedlichen Digitalisierungsniveaus ihrer Abteilungen unter einem einheitlichen strategischen Dach zu vereinen. Dies erfordert einen strukturierten und engen Austausch auf Augenhöhe mit allen Abteilungen, die hierfür adäquat ausgestattet sein sollten, sowie die präzise Definition der relevanten Schnittstellen. Dadurch können zentral bereitgestellte Dienste, einschließlich Personal- und Finanzressourcen, optimal genutzt und die Digitalisierung zielgerichtet gesteuert und gestaltet werden.

Wesentliche Herausforderungen und Handlungsbedarfe

Bei der gesamtstädtischen Digitalisierung hat IT-Sicherheit für ZSD/IT höchste Priorität. Aber auch weitere Aspekte sind von entscheidender Bedeutung für die digitale Transformation der Stadt Ulm. Eine solide IT- und Business-Architektur ist elementar für die effektive Unterstützung von Geschäftsprozessen und als sichere technische Basis für die Verwaltung. Außerdem ist der Aufbau eines stadtweiten Datenmanagements und einer Daten-Governance angesichts der zunehmenden Bedeutung digitaler Technologien wie Künstlicher Intelligenz und der Forderung nach Transparenz in der Verwaltung unerlässlich.

11.1 IT-Sicherheit

Angriffe auf die IT-Sicherheit finden zunehmend außerhalb der üblichen Geschäftszeiten statt. Um die Datenintegrität und -sicherheit zu jeder Zeit zu gewährleisten, wird die Ausdehnung der Betriebszeiten und Erreichbarkeit der IT-Dienste auf eine 24/7-Basis sowie die Konsolidierung forciert. Ein erhöhtes Sicherheitsrisiko stellt auch die bisherige IT-Landschaft in Ulm dar, die historisch von einer Vielzahl dezentraler Insellösungen geprägt ist, welche aus der Notwendigkeit entstanden, spezifische Bedarfe einzelner Abteilungen zu decken.

11.2 Konsolidierung und Standardisierung

ZSD/IT strebt eine strategische Konsolidierung und Standardisierung von Systemen für Webauftritte, Kassensysteme, POI-Lösungen, E-Payment-Schnittstellen etc. an. Diese Unterstützung soll die IT-Sicherheit stärken, die wirtschaftliche Effizienz erhöhen und es den Abteilungen ermöglichen, sich auf ihr Kerngeschäft zu konzentrieren. Zudem wird eine verbesserte Abstimmung zwischen den verschiedenen Einrichtungen angestrebt, um deren Anforderungen gemeinsam zu konsolidieren.

11.3 Integration und Optimierung der Medien- und Veranstaltungstechnik

In vielen städtischen Einrichtungen ist Medien- und Veranstaltungstechnik in unterschiedlicher Ausprägung vorhanden, oftmals angeschafft und implementiert in Eigenregie und mit Unterstützung externer Partner. Ungeachtet des dezentralen Bedarfs der Kulturabteilungen an Personal zur Betreuung ihrer Veranstaltungen und Medienangebote in den Häusern und Ausstellungen, bieten die neu etablierten "Digitalisierungs- und IT-Support" Teams auch hier die Möglichkeit, eine engere technische Begleitung bereitzustellen und die Mehrheit der technischen Anforderungen durch zentral verwaltete Lösungen effektiv zu erfüllen.

Eine Ausnahme bildet spezialisierte Bühnen- oder Veranstaltungstechnik, wie sie beispielsweise im Theater oder Museum zum Einsatz kommen soll. Hierfür sind spezifische Kenntnisse und maßgeschneiderte Lösungen erforderlich, die sich einer zentralisierten Steuerung entziehen und individuell auf die jeweiligen Veranstaltungen abgestimmt werden müssen. Auch die technische Veranstaltungsbetreuung in allen Einrichtungen muss von entsprechend kompetenten Personen vor Ort erledigt werden. Allerdings kann auch hier eine zentrale Unterstützung sinnvoll sein, um die Einhaltung von Vertrags- / Sicherheitsstandards oder andere technische Anforderungen

einzuhalten.

11.4 Förderung der Ende-zu-Ende-Digitalisierung zur Optimierung von Geschäftsprozessen

Die Notwendigkeit einer Ende-zu-Ende-Digitalisierung wesentlicher Geschäftsprozesse in den verschiedenen Abteilungen der Stadt Ulm wird durch den aktuellen Fachkräftemangel noch verstärkt. Die während der Workshops mit den Kulturabteilungen oberflächlich identifizierten Prozesse zeigen durchaus Optimierungspotentiale. Für deren Konkretisierung sind weitere Workshops erforderlich, um eine wirtschaftlich sinnvolle und nachhaltige Implementierung sicherzustellen.

11.5 Social Media und digitales Marketing

Während die gesamtstädtische Verantwortung bei der Zentralstelle Öffentlichkeitsarbeit liegt, sind die Anforderungen gerade bei kulturellen Einrichtungen sehr individuell und mit erhöhtem Aufwand verbunden. Dort sind diese Kanäle von besonderer Bedeutung und werden teils aktiv genutzt, um Inhalte zu vermitteln, Teilhabe zu ermöglichen, mit Nutzer*innen zu kommunizieren und Beziehungen zu pflegen sowie neue Zielgruppen zu erreichen. Die Etablierung und strategische Nutzung von Social Media ist mangels Ressourcen jedoch in den meisten Abteilungen noch nicht umgesetzt.

Die IT-Abteilung kann hierbei eine unterstützende Rolle spielen, indem sie solide, zentral bereitgestellte IT-Lösungen entwickelt, die insbesondere den Webauftritt und die damit verbundenen Schnittstellen umfassen. Diese Unterstützung ermöglicht es den Abteilungen, sich auf die inhaltliche Gestaltung und das Beziehungsmanagement zu konzentrieren, während technische Aspekte effizient verwaltet werden.

Zum konkreten weiteren Vorgehen im Fachbereich Kultur erfolgt ein Update im Oktober im Zuge des erneuten Sachstandsberichts zur Digital Roadmap.

12. Fazit

Ob im physischen oder digitalen Raum – öffentliche Kulturinstitutionen, Archive, Bibliotheken, Musikschulen, Museen und Theater sind sozialrelevante Orte. Gerade heute leisten sie mit ihren Angeboten für, mit und in die Stadtgesellschaft hinein einen wesentlichen Beitrag für nachhaltige Bildung, sozialen Zusammenhalt, Chancengerechtigkeit und Lebensqualität der Bevölkerung. Als harte Standortfaktoren tragen Ulms Kultureinrichtungen zur Profilierung, Sichtbarkeit und Wahrnehmung der Stadt als attraktivem, offenem und zukunftsorientiertem Lebensraum bei. Mit der Digital Roadmap hat die Stadt Ulm Digitalisierungsziele und -maßnahmen zur Effizienzsteigerung von Verwaltungsprozessen definiert. Diese erfordern sowohl zentrale IT- als auch dezentrale Ressourcen in den einzelnen Kulturabteilungen, die individuell und wettbewerbsorientiert in die Öffentlichkeit hineinarbeiten und ihre Angebote auf die unterschiedlichen Bedürfnisse ihrer Nutzer*innen und Besucher*innen abstimmen. Bei der Digitalisierung handelt es sich nicht um eine optionale Kann-Leistung, sondern um die Erfüllung gesellschaftlicher Anforderungen, wofür der Fachbereich Kultur der Stadt Ulm bisher nicht ausreichend ausgestattet ist. So ist zum Beispiel die digitale Aufbereitung, Erschließung und Veröffentlichung von Archivalien, Akten und Projektprozessen eine gesetzliche Pflichtaufgabe. Den hierfür zentral eingeführten Digitalisierungsverfahren müssen, wenn sie erfolgreich sein sollen, auch dezentrale Personalressourcen zur Seite gestellt werden. Dies gilt auch für den Bedarf an Medien- und Veranstaltungstechniker*innen zur Betreuung vor Ort, wie langjährige negative Erfahrungen mit zentral gesteuerten Personalpools im Kulturbereich bestätigen. Auch für die digitale Weiterentwicklung der Kulturinstitutionen, für die Kreation einrichtungsspezifischer und

zielgruppengerechter Digitalangebote, den Austausch mit digitalen Zielgruppen in den Sozialen Medien sowie den Ausbau der Reichweite sind zwingend Personalkapazitäten in den Kulturabteilungen selbst erforderlich (siehe Bedarfsübersicht in der Anlage). Ungenügende Ressourcen gefährden eine erfolgreiche kund*innen- und zukunftsorientierte digitale Kulturarbeit.

Im Allgemeinen sind IT-Projekte stets „Kooperationsverträge“, deren inhaltlich-programmatische Gestaltung von den Kulturabteilungen bestimmt und ausgeführt wird, während die IT technisch-strukturelle sowie organisatorische Voraussetzungen zur Umsetzung schafft und sich um das Projektmanagement kümmert. Notwendige Grundlagen für sämtliche Digitalisierungsmaßnahmen wie IT-Sicherheit oder eine zentrale Dateninfrastruktur dürfen bei der Digitalisierung nicht außer Acht gelassen werden um den zukünftigen Anforderungen der Open Data Bereitstellung gerecht zu werden. Ebenso wenig die Wartung und Instandhaltung technischer Systeme, die auch zusätzlich zu finanzierende laufende Sachkosten mit sich bringen. Zudem ist aus IT-Sicht eine Konsolidierung der Systemlandschaft zwingend notwendig. Dies birgt für den Kulturbereich langfristig Vorteile, zunächst aber einen signifikanten Umstellungsaufwand. Für eine erfolgreiche Digitalisierung, für Kosteneffizienz, IT-Sicherheit und Nachhaltigkeit ist eine gute Zusammenarbeit zwischen den Kulturabteilungen und der IT, basierend auf transparenter Kommunikation, wechselseitigem Verständnis und einem wertschätzenden Miteinander, von entscheidender Bedeutung.

Der stetige Ausbau und die Weiterentwicklung userfreundlicher, mobiler, barrierefreier, umweltfreundlicher und nachhaltiger digitaler Verwaltungs-/Angebote ist eine Schlüsselaufgabe für Kommunen. Mit der Digital Roadmap hat sich die Stadt Ulm vor Jahren aktiv auf den Weg gemacht, vieles bereits vorangebracht und doch besteht, für Mitarbeitende und Bürger*innen spürbar, weiterhin Handlungs- und Optimierungsbedarf. Im Kulturbereich gilt es, den Anschluss im Wettbewerbsvergleich und an die allgemeinen technischen Standards nicht zu verlieren. Dabei muss auch die Dynamik der fortschreitenden Digitalisierung beachtet und anerkannt werden. Sie erfordert eine ständige Anpassung an neue Entwicklungen. Mit den notwendigen Ressourcen ausgestattet, kann dies von den Kulturabteilungen als Chance zur Gestaltung des kulturellen Lebens – in Ulm und im digitalen Raum – gleichermaßen genutzt werden.