

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

Anlage 1 zur GD 177-24

Zur Übersichtlichkeit extra in der Anlage

Tabellarische Übersicht Gesamtbedarf Fachbereich Kultur

Zur Umsetzung der Aufgabenstellungen der Digitalisierung erforderlicher zusätzlicher Personal- und Finanzbedarf

Zusätzlicher Bedarf durch Digitalisierung an/ für:	Haus der Stadtgeschichte - Stadtarchiv Ulm Museum "Die Einsteins"	Stadthaus	Musikschule	Stadtbibliothek	Museum Ulm HfG-Archiv Ulm	Kulturabteilung	Theater Ulm
Personal	1) Medientechnik (Teilzeit) 2) Veranstaltungstechnik (Teilzeit) 3) Social Media (Teilzeit)	1) Medientechnik/ Veranstaltungseinsatz bei Streamings (Teilzeit, 50%) 2) Social Media (Teilzeit)	1) Medientechnik (Teilzeit) 2) Betreuung iMikel App 3) Social Media/ Werbung (Teilzeit)	1) Vermittlung von KI- Informationskompetenz (Vollzeit, 100%) 2) Medien- und Veranstaltungstechnik (Teilzeit) 3) Social Media (Teilzeit) 4) Datenmanagement (Vollzeit, befristet)	1) Digitalkuration/-mngnt (Vollzeit) 2) Medientechnik (Teilzeit) 3) Veranstaltungstechnik (Bedarfsfall, außerhalb Dienstzeiten) 4) Social Media (Teilzeit)	1) Online Marketing, Social Media Content, Online Kommunikation (75%)	1) Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Social Media, Streamings, Einsatz digitaler Medien in Marketing und Öffentlichkeitsarbeit 2) Ausbau Digitaltechnik (Personal und Investitionen) 3) Inventarisierung verschiedener Bestände (temporär)
Digitale Angebote für Nutzer*innen/ digitales Publikum	1) Digitale Angebote für das Haus der Stadtgeschichte und für das Museum "Die Einsteins" (zeitgemäßes digitales Nutzungsangebot, Reduktion manueller Aufwands) 2) Angebote für eine hybride Community (Videos, Podcasts, partizipative Online Plattform, Einstein-App), weltweites Kommunikationsinstrument 3) Veranstaltungsbetreuung auf technischer Ebene für Symposien, Tagungen, Vortragsveranstaltungen, Gedenkveranstaltungen auch außerhalb der Dienstzeiten	1) Digitale Anwendungen, flexibel nach unterschiedl. Erfordernissen der Ausstellungen u. auf Vermittlungskonzepte angepasst (z.B. VR o. Livezuspielungen) 2) Angebote hybrider Veranstaltungen des Stadthauses selbst sowie als Dienstleistung für Saalmieter (Streamings, Videos, Hörstücke, partizipative Formate) 3) Ausbaufähigere, zukunftsfähige Website mit mehr Funktionen, auch mehr nachrüstbaren automatischen Funktionen, als wichtigstes Drehkreuz der SH-Kommunikation	1) Einführung iMikel App zur Digitalisierung von Kommunikation und Verwaltungsabläufen zwischen Schülerfamilien, Lehrkräften und Verwaltung der MS 2) Ausbau der Online-Anmeldung 3) Intensivierte digitale Werbung für Unterrichtsangebote und Veranstaltungen Weitere Projekte sind geplant, aber noch nicht bezifferbar.	Zusätzlich 20.000 € p. a. für den Ausbau der Online-Bibliothek Der Bedarf für neue/ bessere digitale Bildungsangebote für die Stadtgesellschaft ist vielfältig (siehe GD-Text) und die entsprechenden investiven und laufenden Sachkosten werden im Haushaltsverfahren angemeldet.	Zusätzlich mind. 25.000 € p.a. für: 1) Digitale Anwendungen für die Sammlungsbereiche 2) Angebote für eine hybride Community Desweiteren notwendig, aber aktuell nicht näher bezifferbar: 3) Museum Ulm digital (zeitgemäße digitale Präsentation ausgewählter Exponate für Forschungs- und Marketingzwecke) 4) HfG-Archiv digital (zeitgemäßes digitales Nutzungsangebot, Reduktion manueller Aufwands) 5) Digitale Präsentation von Ergebnissen der Provenienzforschung	Je nach Projekt zu beziffern	1) künstlerische Online-Beiträge als wichtige Werbemittel, die neben dem Vorstellungsbetrieb eine Teilhabe an bestimmten künstlerischen Angeboten ermöglichen 2) Regelmäßige Realisierung von Produktionen, die das Potenzial der Theaterarbeit bei Inszenierungen und künstlerischen Projekten kreativ mit den Möglichkeiten der digitalen Technik verbinden (u.a. 3D-Technik, Virtual Reality) 3) Ausbau mobiler Angebote auf der Homepage 4) Programmierung einer Theater-App, die die Möglichkeiten der Homepage mobil verfügbar macht etc. Dies könnte insbesondere eine jüngere Zielgruppe ansprechen 5) Digitaler Blick auf die Bühne für die Besucher*innen, um die Sicht auf die Bühne von jedem einzelnen Platz aus im Vorfeld zeigen zu können
Digitale Archivierung von Beständen	Investitionen in die Betreuung und periodische Speicherplatzweiterung des Digitalen Magazins (DIMAG) der Stadt Ulm	Überführung veralteter, nicht mehr weiterführbarer Datenbanken (Archiv, Statistik, Verteiler) in zeitgemäße Systeme		Weltweite Sichtbarmachung des Historischen Buchbestandes (siehe GD)	Investition in die Beschleunigung der digitalen Erfassung und Qualität der Digitalisate an Museum Ulm und HfG-Archiv Ulm. Dringlichkeit insbesondere bei Fotoarchiv Aicher geboten. (Personal, Technik, Software)		Digitalisierung verschiedener Fundusbestände, z.B. Kostümfundus (30.000 Kostüme), umfangreiche Lagerbestände an Mobiliar, erhebliche Ressourcen an technischem Equipment
Beschaffung einrichtungsspezifischer Software			App der Musikschulsoftware iMikel	Der Bedarf für neue/ bessere digitale Bildungsangebote für die Stadtgesellschaft ist vielfältig - s. GD-Text - und die entsprechenden investiven und laufenden Sachkosten werden im Haushaltsverfahren angemeldet.	Aktuell nicht konkret benennbar		
Beschaffung einrichtungsspezifischer Hardware	Erneuerung der Hardware nach Zeitablauf	Mobiles Equipment für Streamings (zus. mobile Kamera, bis dato Kamera im Saal statisch)	1) iPads für alle Lehrkräfte 2) Equipment für Angebote (z.B. Musikdesign)	Der Bedarf für neue/ bessere digitale Bildungsangebote für die Stadtgesellschaft ist vielfältig - s. GD-Text - und die entsprechenden investiven und laufenden Sachkosten werden im Haushaltsverfahren angemeldet.	Equipment für digitale Anwendungen (z.B. Virtual Reality, LED) für Vermittlung und Ausstellung		

Digitale Infrastruktur öffentlicher Räume	Zeitgemäße Infrastruktur für Veranstaltungen mit Streaming-Möglichkeiten für eine weltweite Kommunikation	1) Verstärkung und Ausbau des WLANs für Kunden, Publikum und Beschäftigte im SH-Gebäude dringend erforderlich 2) Verstärkung des WLANs im Büro (externes Gebäude) erforderlich		Der Bedarf für neue/ bessere digitale Bildungsangebote für die Stadtgesellschaft ist vielfältig - s. GD-Text - und die entsprechenden investiven und laufenden Sachkosten werden im Haushaltsverfahren angemeldet.	1) Experimenteller Einsatz von LiDAR für Security, datenschutzkonforme Besuchsdatenerfassung und künstlerische Vermittlung 2) Verbesserung der WLAN-Abdeckung und Leistung in den Ausstellungsbereichen für browserbasierte Anwendungen (z.B. Augmented Reality) sowie im Verwaltungsbereich		
Weiterer Bedarf	Mehr Bandbreite an beiden Standorten	Höhere Investitionsmittel für künftige regelmäßige Hardwareerneuerungen			Mehr Bandbreite an beiden Standorten		
	Klimamonitoring Kulturgüter: Je nach Projektstruktur ggf. befristeter zusätzlicher Personalbedarf auf Nutzerseite			Klimamonitoring Kulturgüter: Je nach Projektstruktur ggf. befristeter zusätzlicher Personalbedarf auf Nutzerseite	Klimamonitoring Kulturgüter: Je nach Projektstruktur ggf. befristeter zusätzlicher Personalbedarf auf Nutzerseite		
Allgemeiner Bedarf	Bereitstellung grundlegender Funktionen wie E-Payment und WLAN müssen schnellstmöglich erfolgen.						
	Digitalisierung löst als Folgekosten auch laufende IT-Sachkosten aus (z. B. Wartungs- und Supportverträge für Hardware und Software), die on top zu den Kulturbudgets zentral finanziert werden sollten.						