

Prototyping- Atelier

Innovationsprogramm „Kreative Zentren“ für die Stadt Bad
Neustadt a. d. Saale

Altes Amtshaus | 24. April 2023

Dokumentation

Rahmenbedingungen der Veranstaltung

Teilnehmende:

- rd. 26 ausgewählte Akteur:innen aus unterschiedlichen Bereichen, um unterschiedliche Sichtweisen und Ansprüche an die Modellprojekte geltend zu machen
- unter den Teilnehmenden waren u. a. der Bürgermeister von Bad Neustadt, Mitarbeitende der städtischen Verwaltung, Einzelhändler:innen, Gastronom:innen, Schüler:innen und Vertreter:innen der Kultur- und Kreativwirtschaft

Ablauf:

- kurzer Input zu den bisherigen Ergebnisse und Einführung in die Arbeitssituation durch Stadt + Handel
- eigenständige Arbeit der Akteur:innen anhand konkreter Arbeitsfragen in Kleingruppen mit einem **Brainstorming** zu möglichen Projektideen und anschließende konkrete Erarbeitung von umsetzungsreifen Modellprojekten (**Prototyping-Methode**)
- kurze Präsentation der Ergebnisse der Kleingruppen durch einen/eine Kleingruppensprecher:in
- Feedback und Bewertung der Modellprojekte durch die Akteur:innen

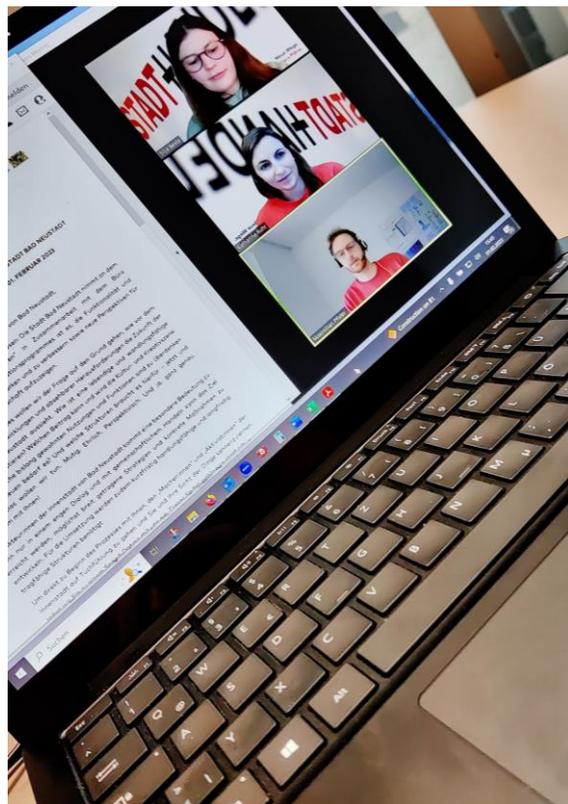
Ziele:

- gemeinsame Entwicklung von konkreten Maßnahmen und Projekten durch die Akteur:innen
- Sensibilisierung der Akteur:innen zu den für eine realistische Maßnahmenumsetzung notwendigen Rahmenbedingungen
- Sammlung von zahlreichen Ideen als Grundlage für Aktivierungs- und Profilierungsempfehlungen
- Vernetzung der Akteur:innen untereinander

Kurzinput

Was bisher geschah...

Dialogformate auf verschiedenen Ebenen



Speed-Dating



Zentrenspaziergang



Präsentation im Stadtrat

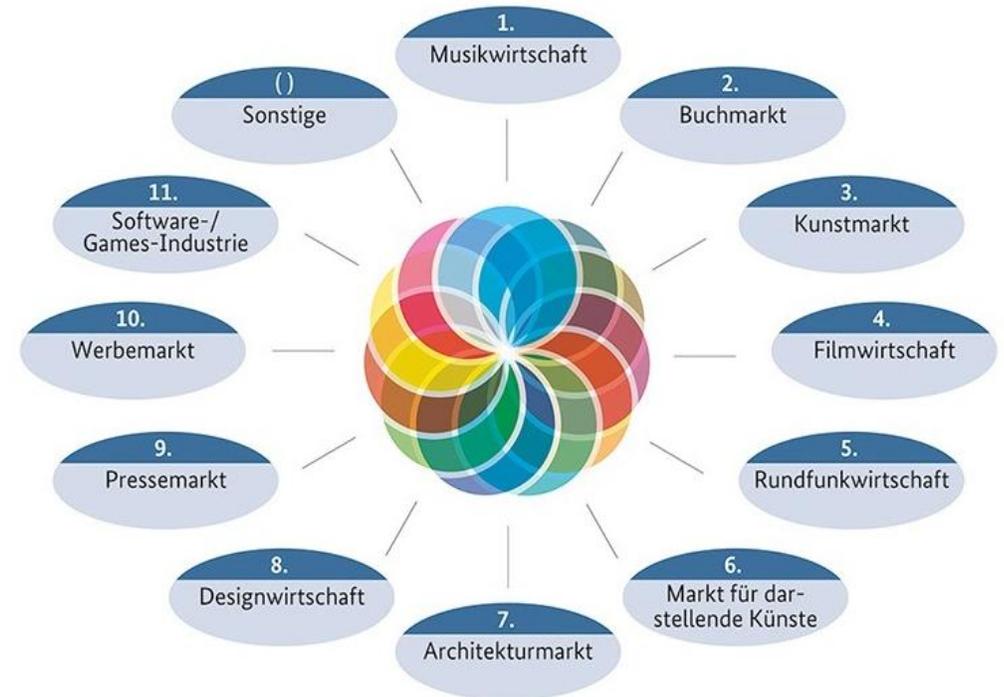
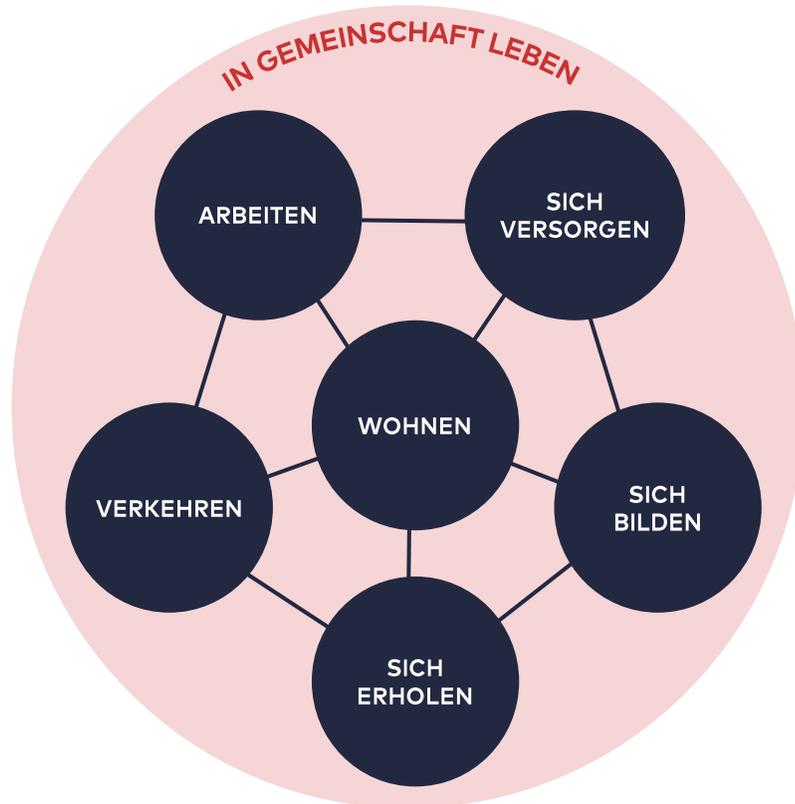


ZentrenWERKstatt

Quelle: Stadt + Handel; Stadt Bad Neustadt a. d. Saale; StMWi; graphic recording bei atelierhaus.de.

Was bisher geschah...

Fitness-Check der Daseinsgrundfunktionen sowie der Kultur- und Kreativwirtschaft



Quelle: Darstellung Stadt + Handel nach Partzsch 1964; Dieter Partzsch (1964): Zum Begriff der Funktionsgesellschaft. In: Mitteilungen des deutschen Verbandes für Wohnungswesen, Städtebau und Raumplanung, Heft IV, S. 3-10.

Was bisher geschah...

Bestandsanalyse der Bad Neustädter Innenstadt

Legende

- Stärken**
- Einzelhandelsanker
 - Arbeitsorte
 - Medizinische Versorgung
 - Schulen
 - Freizeit-/Kulturorte
 - Gewässer
 - Grünfläche
 - Kleingärten
 - Fußgängerwegenetz

Schwächen

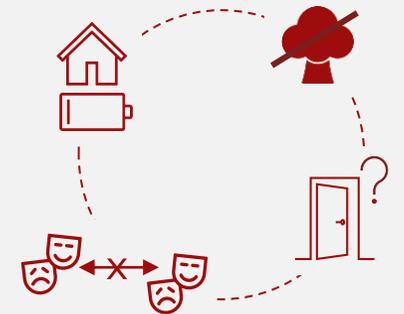
- Leerstände
- Mangelnde Verknüpfung
- Trennwirkung
- Fehlende Begrünung
- unattraktive Eingangssituationen für Fußgänger:innen



STÄRKEN



SCHWÄCHEN



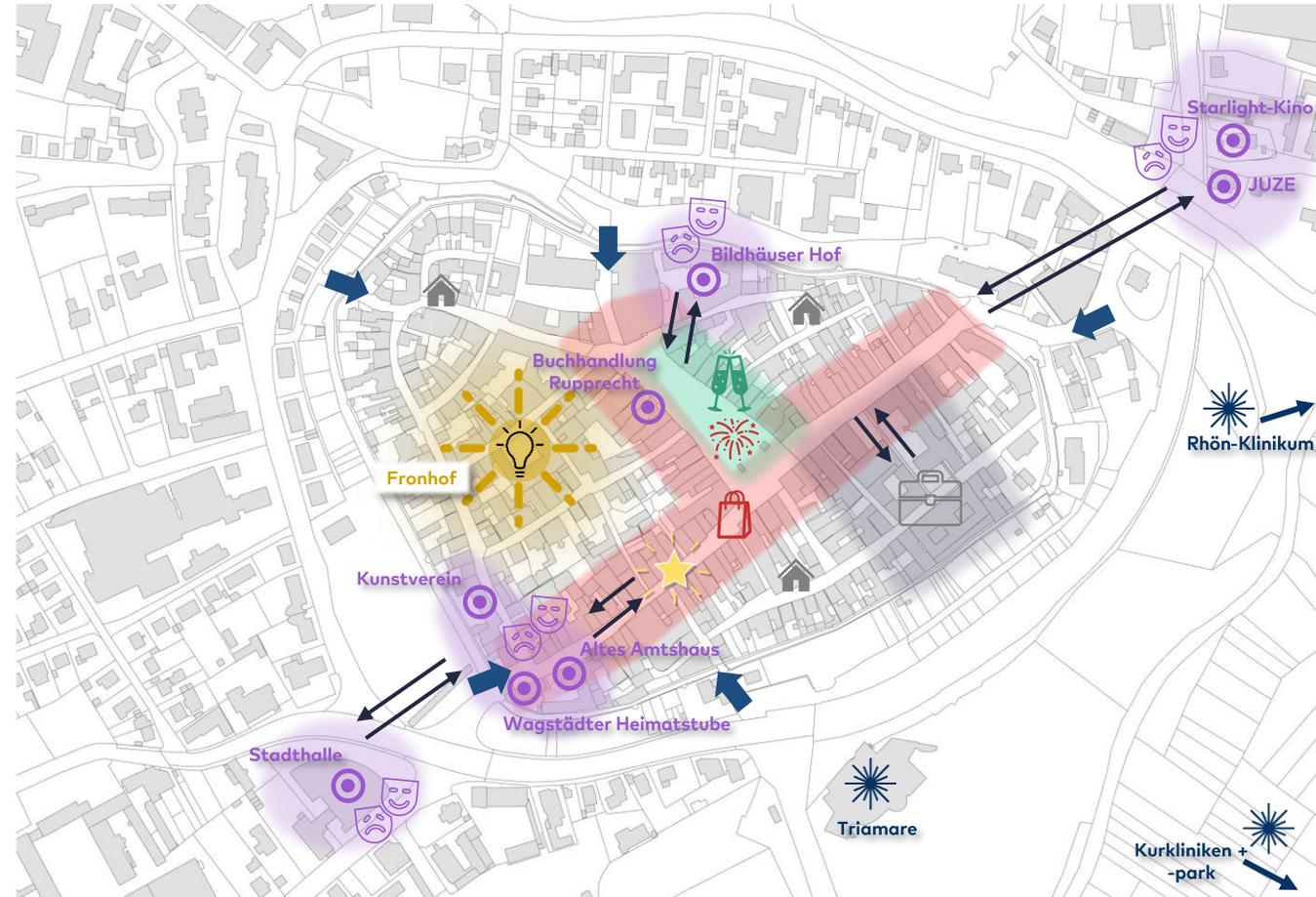
Was bisher geschah...

Zielbild für das kreative Zentrum von Bad Neustadt a. d. Saale

Legende

-  Fokusbereich Shopping
-  Fokusbereich Genuss
-  Fokusbereich Arbeit, Dienstleistung, Bildung
-  Fokusbereich Kunst- und Kultur
-  Kulturzentrum Fronhof
-  Hohe Verweilqualität
-  Hauptveranstaltungsort
-  Frequenzbringer für die Innenstadt
-  Attraktive Wohnlage
-  Wechselwirkung
-  Attraktives Eingangstor

50 m



Prototyping-Atelier

Ablauf des Prototyping-Ateliers



Alle Ideen raus! (15 min)

Brainstorming zu Ideen von geeigneten Modellprojekten



Modellprojekt gesucht! (15 min)

Einigung auf eines der skizzierten Modellprojekte inkl. Namenstaupe und Teamsprecher:innen-Wahl



Elevator Pitch! (je 1 Minute)

Kurzvorstellung der Grundidee des Modellprojekts durch Teamsprecher:in in 60 Sekunden



Transferfenster! (10 min)

Gibt es ein Modellprojekt, bei dem Sie sich mit Ihren Kompetenzen und Ressourcen noch besser einbringen können? Dann wechseln Sie jetzt die Projektgruppe.



Projektschmiede! (30 min)

Möglichst konkrete Ausarbeitung des Modellprojekts zu einem umsetzbaren Prototypen



Plenum: Feedback & Diskussion! (30 min)

Feedback der Teilnehmenden zu den ausgearbeiteten Modellprojekten

Impressionen Prototyping-Atelier



Veranstaltungsräumlichkeiten



Input und Ausblick durch Stadt + Handel

Impressionen Prototyping-Atelier



eigenständige Arbeit in Kleingruppen



Feedback-Phase

Quelle: Fotos Stadt + Handel.

Ergebnisse des Prototypings

Modellprojekt 1: KULTURHAUS

aktivierend, integrativ, belebend, vernetzend, lebendig, als Kreativ- und Begegnungsort für alle



Quelle: Foto Stadt + Handel

Modellprojekt 1: KULTURHAUS

aktivierend, integrativ, belebend, vernetzend, lebendig, als Kreativ- und Begegnungsort für alle

Kurzbeschreibung	<ul style="list-style-type: none">▪ Begegnungsstätte für Alle und Alles▪ Überwindung der Einsamkeit▪ offene Werkstätten (Druck, Keramik, Film, Werken, Repair, Ateliers, Proberäume, Tauschbörse, Küche)▪ Suppe + Salat: gesundes Essen mittags für alle leistbar▪ Ort, wo ungeplant Dinge entstehen können▪ Gemeinschaft lernen + leben▪ Schülerinnen-Café▪ Tanz-Ort▪ Karaokebar
Projektziele	<ul style="list-style-type: none">▪ offener, konsumfreie Begegnungsraum für Alle und Alles (Jung + Alt, heimisch + Neubürger)▪ Vernetzung der Akteur:innen an einem gemeinsamen Ort (menschennahe Vernetzungstreffen)▪ soll ein Anziehungspunkt werden▪ neue Möglichkeitsräume schaffen + kreativ bespielen▪ gelebte Kultur: aktiv, integrativ, niederschwellig
Verantwortlichkeiten	<ul style="list-style-type: none">▪ verschiedene Akteur:innen (Kulturwerkstatt, Kunstverein, Buchhandlung Rupprecht, Naturkost, Fairer Handel/Weltladen, Repair-Café, Lebenshilfecafé Schüler:innen Café etc.)▪ BüroAktiv (Bsp. Tübingen): Anlaufstelle für Ehrenamt
Ressourcen (Bedarf UND Quellen)	<ul style="list-style-type: none">▪ eine neutrale feste Stelle (Träger)▪ Räumlichkeiten (Offene Werkstätte (Druck, Film, Tauschbörse, Proberäume etc.))

Modellprojekt 1: KULTURHAUS

aktivierend, integrativ, belebend, vernetzend, lebendig, als Kreativ- und Begegnungsort für alle

Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none">▪ Wo? – Innenstadt (Zentral, Nähe Seniorenheim/ Kita, eventuell Fronhof auf lange Sicht, Stadtmauer, VHS o. Areal kath. Kirche) → Immobilie sollte der Stadt gehören, bzw. langfristiger Pachtvertrag▪ Wann? – Dauerhaft▪ zu klären: nichts
Projektplan	<ul style="list-style-type: none">▪ Personal einstellen▪ Räume definieren

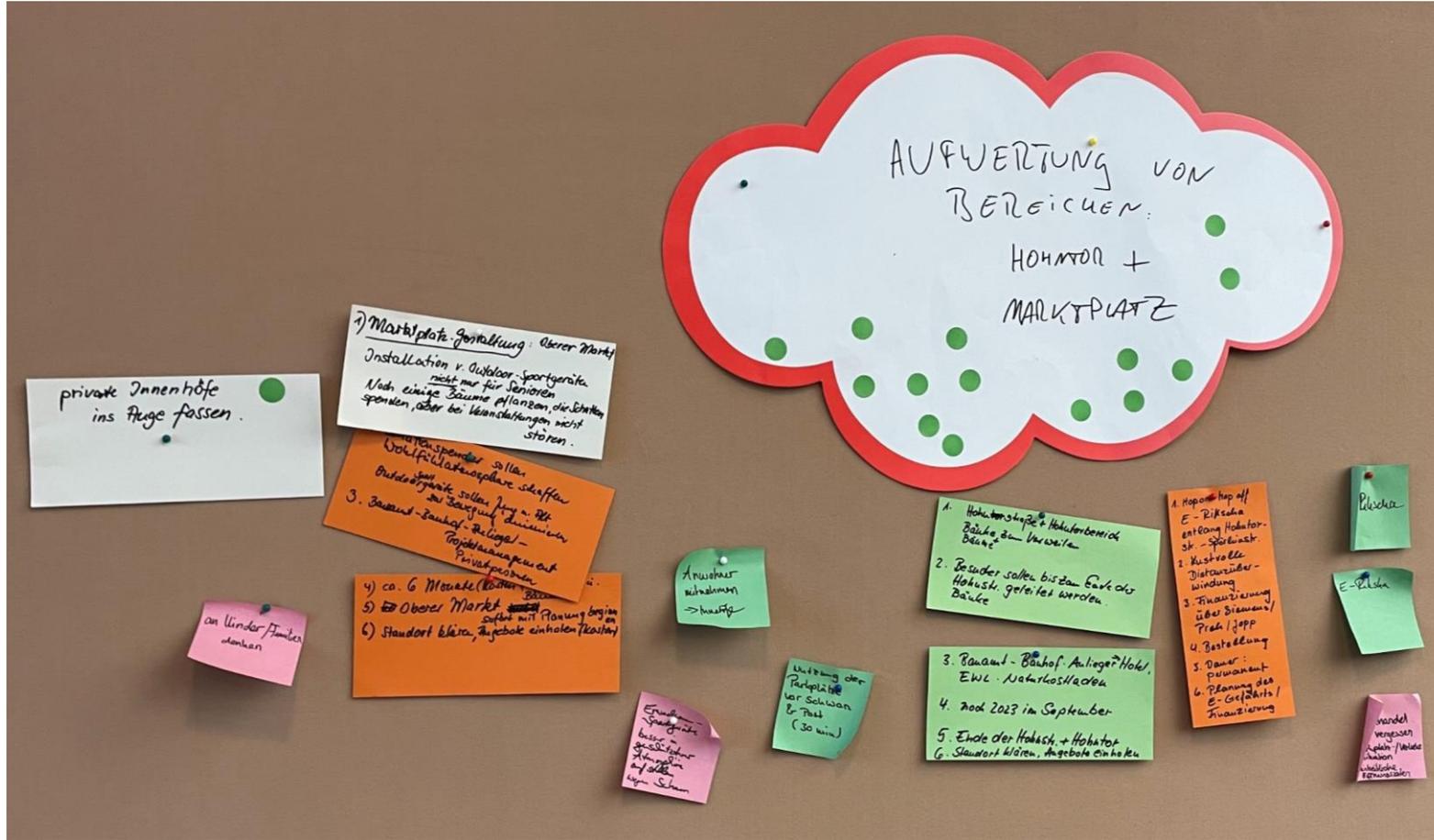
Modellprojekt 1: KULTURHAUS

aktivierend, integrativ, belebend, vernetzend, lebendig, als Kreativ- und Begegnungsort für alle

I like	I wish	I could	Voting 
<ul style="list-style-type: none">▪ Lebendigkeit▪ Einsamkeit wird entgegengewirkt▪ offene Werkstätte▪ Koalition mit Modellprojekt 3: Digitale Erlebniswelt▪ Kultur▪ niedrigschwellig▪ Synergien würden für NES gut tun▪ konsumfrei▪ Begegnungsstätte	<ul style="list-style-type: none">▪ Vernetzung digitaler und grüner Gruppe (Gruppe 3 und 4)▪ lokale Akteure einbinden▪ Verbindung mit digitaler Jugendarbeit▪ Mutter-Kind-Treffpunkt?▪ Gebäude des Kulturhauses von außen mit Magnetfarbe + Tafelfarbe bestreichen → bemalbar als offene Kommunikation	<ul style="list-style-type: none">▪ Kulturwerkstätte Rhön-Grabfeld▪ Kunstverein bringt sich gerne ein▪ Michael Werner	

Modellprojekt 2: AUFWERTUNG VON BEREICHEN

Hohntor & Marktplatz



Modellprojekt 2: AUFWERTUNG VON BEREICHEN

Hohntor & Marktplatz

Kurzbeschreibung	<ul style="list-style-type: none">▪ Aufwertung der öffentlichen sowie privaten Bereiche▪ Marktplatzgestaltung: Installation von Outdoor-Sportgeräten nicht nur für Senioren, Bäume als Schattenspende, die bei Veranstaltungen nicht stören▪ Hohnstraße: Bäume und Bänke zum Verweilen▪ Hop-on-Hop-off E-Rikscha entlang Hohnstraße und Spörleinstraße
Projektziele	<ul style="list-style-type: none">▪ kunstvolle Distanzüberwindung▪ private Innenhöfe ins Auge fassen▪ Marktplatz gestalten▪ Outdoorgeräte für Jung und Alt▪ Außenbereich zum verweilen umstrukturieren▪ Besucher sollen bis zum Ende der Hohnstraße geleitet werden
Verantwortlichkeiten	<ul style="list-style-type: none">▪ Stadt Bad Neustadt, Projektmanagement▪ Bauamt▪ Bauhof▪ Privat Personen (Anlieger)
Ressourcen (Bedarf UND Quellen)	<ul style="list-style-type: none">▪ Personal
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none">▪ Wo? – Marktplatz, private Innenhöfe, Hohnstraße▪ Wann? – langfristig▪ Dauer? - permanent▪ zu klären: Standort, Angebote einholen (Kosten)

Modellprojekt 2: AUFWERTUNG VON BEREICHEN

Hohntor & Marktplatz

Projektplan

- Angebote einholen
- Finanzierungsplan (Finanzierung über Sponsoren (Siemens, Preh, Jopp))
- Personal einstellen
- genaue Standorte klären

Modellprojekt 2: AUFWERTUNG VON BEREICHEN

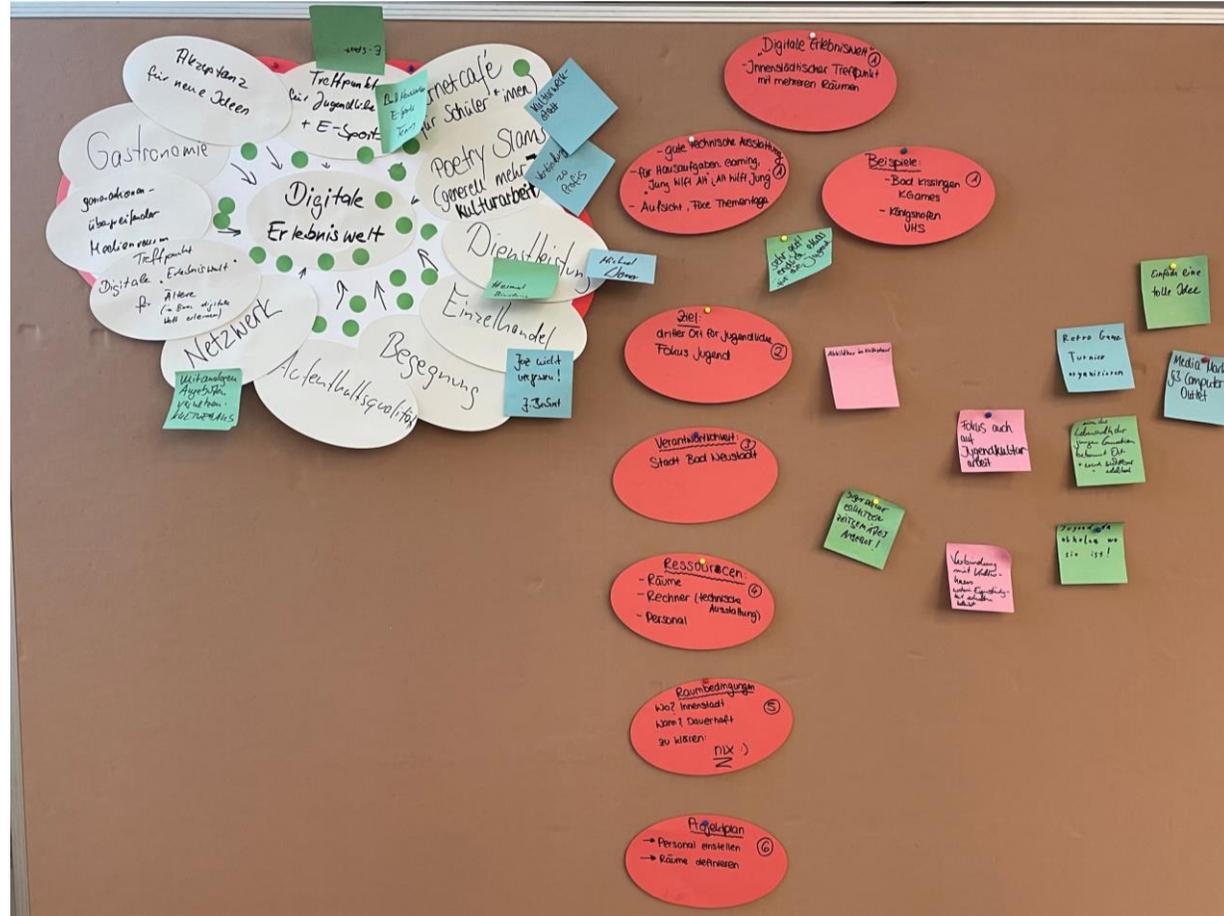
Hohntor & Marktplatz

Feedback aus dem Plenum

I like	I wish	I could	Voting 
<ul style="list-style-type: none">▪ E-Rikscha▪ Anwohner:inn mitnehmen (Innenhöfe)▪ Nutzung der Parkplätze von Schwan & Post	<ul style="list-style-type: none">▪ an Kinder/ Familien denken▪ Sportgeräte für Erwachsene besser in geschützter Atmosphäre aufstellen (wegen Scharm)▪ Einzelhandel nicht vergessen (Parkplatz- und Verkehrssituation, einheitliche Öffnungszeiten)		

Modellprojekt 3: DIGITALE ERLEBNISWELT

generationenübergreifender Medienraum als Treffpunkt in der Innenstadt



Quelle: Foto Stadt + Handel.

Modellprojekt 3: DIGITALE ERLEBNISWELT

generationenübergreifender Medienraum als Treffpunkt in der Innenstadt

Kurzbeschreibung	<ul style="list-style-type: none">▪ innerstädtischer Treffpunkt mit mehreren Räumen▪ gute technische Ausstattung▪ Internetcafé für Schüler:innen▪ generationenübergreifender Medienraum▪ für Hausaufgaben, Gaming, „Jung und Alt“; Alt trifft Jung▪ Aufsicht, fixe Thementage▪ Beispiele: Bad Kissingen KGames, Königshofen VHS
Projektziele	<ul style="list-style-type: none">▪ Dritter Ort für Jugendliche▪ Fokus Jugend
Verantwortlichkeiten	<ul style="list-style-type: none">▪ Stadt Bad Neustadt
Ressourcen (Bedarf UND Quellen)	<ul style="list-style-type: none">▪ Räume▪ Rechner (technische Ausstattung)▪ Personal
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none">▪ Wo? – Innenstadt▪ Wann? – Dauerhaft▪ zu klären: nichts
Projektplan	<ul style="list-style-type: none">▪ Personal einstellen▪ Räume definieren

Modellprojekt 3: DIGITALE ERLEBNISWELT

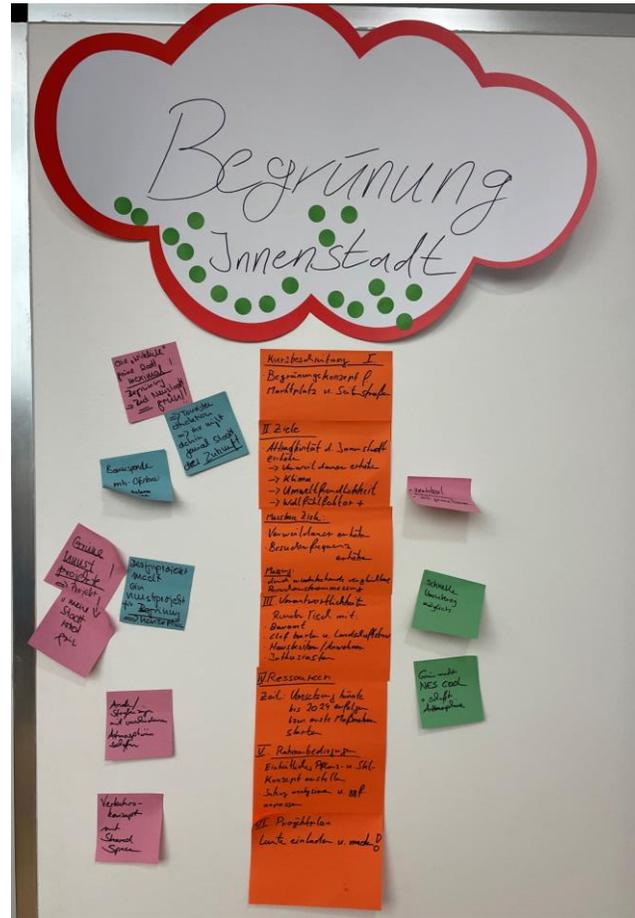
generationenübergreifender Medienraum als Treffpunkt in der Innenstadt

Feedback aus dem Plenum

I like	I wish	I could	Voting 
<ul style="list-style-type: none">▪ E-Sports▪ Bad Neustädter E-Sports Team▪ Heimat Bindung▪ mit analogen Aufgaben vernetzen (KULTURHAUS)▪ Jugendliche erhalten zeitgemäßes Angebot▪ sehr gut! – endlich etwas für die Jugend▪ einfach eine tolle Idee▪ Lebenswelt der jungen Generation bekommt einen Ort → wird sichtbar und erlebbar▪ Jugend da abholen wo sie ist	<ul style="list-style-type: none">▪ abbildbar im Kulturhaus▪ Fokus auf Jugendkulturarbeit▪ Verbindung mit Kulturhaus wobei Eigenständigkeit erhalten bleibt	<ul style="list-style-type: none">▪ Kulturwerkstatt▪ Verbindungen zu Profis▪ Michael Werner▪ JUZE nicht vergessen (J. Benkert)▪ MediaMarkt▪ G3 Computer Outlet▪ Retro Game Turnier organisieren	

Modellprojekt 4: BEGRÜNUNG DER INNENSTADT

Begrünungskonzept für Marktplatz und Seitenstraßen



Quelle: Foto Stadt + Handel.

Modellprojekt 4: BEGRÜNUNG DER INNENSTADT

Begrünungskonzept für Marktplatz und Seitenstraßen

Kurzbeschreibung	<ul style="list-style-type: none">▪ Begrünungskonzept für Marktplatz und Seitenstraßen
Projektziele	<ul style="list-style-type: none">▪ Attraktivität der Innenstadt erhöhen▪ Verweildauer, positiver Einfluss fürs Klima, Umweltfreundlichkeit und Wohlfühlfaktor erhöhen▪ Besucherfrequenz steigern
Verantwortlichkeiten	<ul style="list-style-type: none">▪ Runder Tisch mit Bauamt, Garten- u. Landschaftsbaum Hausbesitzer:innen, Anwohner:innen, Enthusiasten etc.
Ressourcen (Bedarf UND Quellen)	<ul style="list-style-type: none">▪ Zeit: Umsetzung könnte bis 2024 erfolgen bzw. erste Maßnahmen starten
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none">▪ Wo? – Innenstadt▪ Wann? – kurzfristig bis 2024▪ zu Klären: Einheitliches Pflanz- und Stilkonzept erstellen, Satzungen analysieren und ggf. anpassen
Projektplan	<ul style="list-style-type: none">▪ Leute einladen und machen

Modellprojekt 4: BEGRÜNUNG DER INNENSTADT

Begrünungskonzept für Marktplatz und Seitenstraßen

Feedback aus dem Plenum

I like	I wish	I could	Voting 
<ul style="list-style-type: none">▪ schnelle Umsetzung möglich▪ Grün macht NES cool▪ schafft Atmosphäre	<ul style="list-style-type: none">▪ Verkehrskonzept mit Shared-Space▪ Areale/ Straßenzüge mit verschiedenen Atmosphären schaffen▪ grüne Projekte: „meine Stadt wird Grün“▪ grüne Kunstprojekte▪ vertikale Begrünung▪ die grüne Gasse▪ maximale Begrünung	<ul style="list-style-type: none">▪ Touristenattraktion▪ Baumspende (mh-Ofenbau), Magdalena Herde▪ Designprojekt macht ein Kunstprojekt für Begrünung	

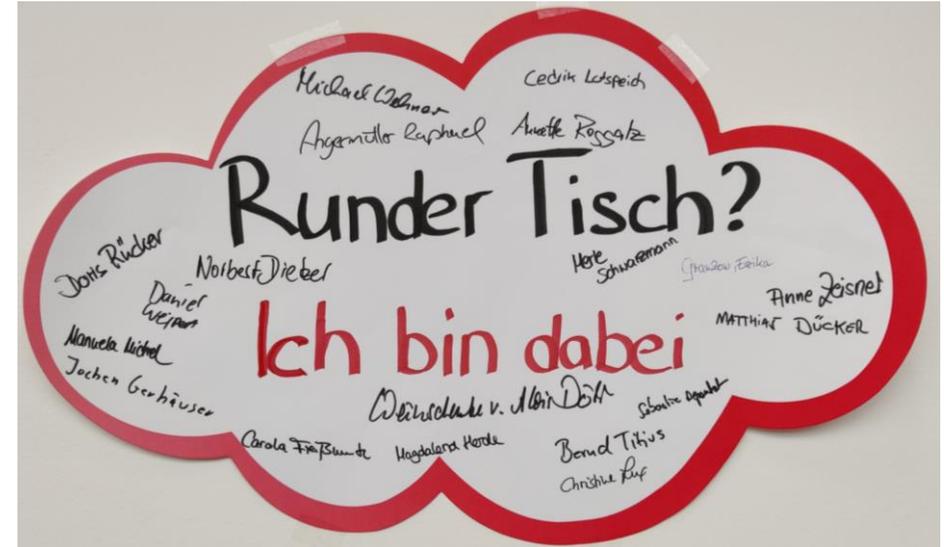
Weitere Projektideen aus der Brainstorming-Phase

Kultur/Freizeit	Öffentlicher Raum/Öffentlichkeit	Leerstandsmanagement/ Immobilien
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Musik-Aktionen in der Innenstadt (samstags) ▪ aktiv inspirierendes Stadtfest von und für Alle ▪ Graffiti-Orte (freie Kunstflächen) ▪ Straßenkünstler mehr Möglichkeiten bieten ▪ Kunst an der Stadtmauer/ die Lebendige Stadtmauer ▪ Kunst- und Gartenschau ▪ Suppenküche ▪ Wasserspielplätze ▪ Multisportplatz (Fußball, Basketball, Aufenthaltsqualität, Minigolfplatz) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verkehrskonzept ▪ Green-City (Atmungsaktive, lebendige, kreative grüne Kultur) ▪ Kommunikative Stadt (Kreide Wand: Sag was, schreib was, mal was) ▪ Mottogassen (Klingende Gasse mit Audio, Kunstgasse, sinnliche Gasse, ...) ▪ Shared-Space (öffentlicher Raum für alle, ohne Bevorzugung eines Verkehrsmittels) ▪ Kurzzeitparkplätze/ mehr kostenlose Parkplätze/ Brötchentaste ▪ Vereinsgenossenschaften, Zivilgesellschaft einbinden ▪ Gestaltungssatzung anpassen ▪ Wegweiser ▪ Weihnachtsbeleuchtung ▪ keine Miete auf Pflanztöpfe ▪ Belebung durch „junge“ Projekte (Karaoke-, Spiele-, Literatur-Café ohne Verzehrzwang) ▪ kostenlose Marktplatznutzung (v. a. Gastronomie) ▪ Bodentextur der Stadt überdenken/einheitlich gestalten ▪ Stadtstrand, Sandplatz 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eigentum verpflichtend – Dauerleerstände vermeiden ▪ Immobilien – „Verkaufen geht immer“ ▪ einheitliche Öffnungszeiten

Ausblick

Ausblick

- Stadt + Handel wird in den kommenden Wochen in enger Abstimmung mit dem Projektteam der Stadt Bad Neustadt auf Grundlage der Analyseergebnisse und den daraus abgeleiteten Handlungsbedarfen und Zielvisionen sowie den Ergebnissen des Prototyping-Ateliers, fünf konkrete Modellprojekte entwickeln
- die Ergebnisse des gesamten Erarbeitungsprozesses des Entwicklungskonzeptes sowie die konkretisierten Modellprojekte werden im Rahmen des Endberichtes aufbereitet
- für die Umsetzung von Maßnahmen und die weitere Vernetzung und Mobilisierung der Akteur:innen nach Ende des Innovationsprogrammes wird ein Runder Tisch ins Leben gerufen



Wer?
Mobilisierung von Akteur:innen



Was?
Priorisierung von Projekten



Wie?
Ausarbeitung eines Umsetzungsplans



Womit?
Sicherstellung finanzieller Ressourcen



Und dann?
Verstetigung der Aktivitäten



STATUS QUO

Status quo, neue Perspektiven und frische Denkanstöße



VISION

Leitgedanken und Zukunftsbilder zum Zentrum



IDEENSCHMIEDE

Eine Toolbox für das Zentrum mit konkreten Projektansätzen



MANUFAKTUR

Sichtbare Prototypen, konkrete Projekte



SHOWTIME

Erfolge feiern und Know-how teilen

Motiv:

Auswerten, Erkunden, Ableiten

Methode:

SWOT-Analyse, Stakeholderanalyse

Output für Ministerium:

Zentreinfunktionen in Bezug zu Zielsetzungen der Landesentwicklung

Output für Kommune:

Fitness-Check des Zentrums im Hinblick auf Kultur- und Kreativszene

Motiv:

Verstehen, Verdichten, Projizieren

Methode:

Point-of-View, Zielprojektion

Output für Ministerium:

Zielbildentwicklung und Soll-Profil für relevante Daseinsgrundfunktionen

Output für Kommune:

Leitbild für das künftige „Kreative Zentrum“

Motiv:

Anreichern, Vernetzen, Kuratieren

Methode:

Brainstorming, Prototyping

Output für Ministerium:

Maßnahmen/Projekte zur Stärkung relevanter Daseinsgrundfunktionen

Output für Kommune:

Profilierungsempfehlungen und erste Projektansätze

Motiv:

Projektieren, Anreichern, Verdichten

Methode:

Good Practices, Projektmanagement

Output für Ministerium:

Herausarbeiten der Zentren-Relevanz für Landesentwicklung

Output für Kommune:

Umsetzungsreife Modellprojekte inkl. Zeit-/Finanzierungsplan

Motiv:

Vernetzen, Austauschen, Transferieren

Methode:

Präsentieren, Networking

Output für Ministerium:

Verknüpfung der Modellprojekte, Übertragbarkeit auf andere Räume

Output für Kommune:

Aufnahme in das bereits etablierte Netzwerk „Starke Zentren“

Januar bis März 2023

März bis April 2023

April bis Mai 2023

Mai bis Juni 2023

August 2023



Öffentlichkeitsarbeit

Digitales Speed-Dating



Öffentlichkeitsarbeit

Zentren-Spaziergang



Öffentlichkeitsarbeit

Prototyping-Atelier

Neue Wege.
Klare Pläne.

Es werden Grafiken und Bildausschnitte zur besseren Darstellung von Kernaussagen verwendet. Eine öffentliche Nutzung bzw. Weitergabe, Vervielfältigung oder gar allgemeine Veröffentlichung kann jedoch Ansprüche der Rechteinhaber:innen auslösen. Wer diese Unterlagen deshalb in welcher Form auch immer weitergibt, vervielfältigt der veröffentlicht, übernimmt das volle Haftungsrisiko gegenüber den Inhabern der Rechte. Stadt + Handel Beckmann und Föhler Stadtplaner GmbH wird mit der Verletzung dieser Untersagung zur Weitergabe und Veröffentlichung von allen Ansprüchen Dritter freigestellt. Die Verursacher:innen dieser Verletzung oder heranzuziehende Verantwortliche hierfür tragen die Kosten der ggf. notwendigen Abwehr von solchen Ansprüchen.

AUFTRAGGEBER

Freistaat Bayern vertreten durch das
Bayerische Staatsministerium für
Wirtschaft, Landesentwicklung und
Energie

LEISTUNGSEMPFÄNGER

Stadt Bad Neustadt a. d. Saale

VERFASSER

Dipl.-Ing. Marc Föhler
Jens Nußbaum, M. A.
Katharina Ruhr, M. Sc.
Silja Beste, B. Sc.
Dortmund, 24.04.2023

STADT+HANDEL

Stadt + Handel Beckmann und Föhler Stadtplaner GmbH

info@stadt-handel.de

www.stadt-handel.de

Amtsgericht Dortmund,
Handelsregisternummer
HRB 33826, Hauptsitz
Dortmund

Standort Dortmund

Hörder Hafenstraße 11
44263 Dortmund
Fon +49 231 86 26 890
Fax +49 231 86 26 891

Standort Hamburg

Tibarg 21
22459 Hamburg
Fon +49 40 53 30 96 49
Fax +49 40 53 30 96 47

Standort Karlsruhe

Beiertheimer Allee 22
76137 Karlsruhe
Fon +49 721 14 51 22 62
Fax +49 721 14 51 22 63

Standort Leipzig

Markt 9
04109 Leipzig
Fon +49 341 92 72 39 42
Fax +49 341 92 72 39 43