

20. März 2017

Steuerungsprojekt des IT-Planungsrats

„Förderung des Open Government (Offenes Regierungs- und Verwaltungshandeln)“

## **Bericht Design Thinking-Workshop und Fachdialog am 19. & 20. Januar 2017 in Berlin**

## Dialogorientierter Erarbeitungsprozess

Erfolgreiche Öffentlichkeitsbeteiligung ist für alle Fachbereiche der Verwaltung auf allen Ebenen potentiell relevant. Besonders die digitale Öffentlichkeitsbeteiligung erlaubt den Nutzerinnen und Nutzern orts- und zeitunabhängig an Fragestellungen der öffentlichen Verwaltung teilzuhaben. Doch wie sieht die E-Partizipation der Zukunft aus? Über welche Funktionen und Möglichkeiten muss eine geeignete Software, sowohl auf Seiten der Nutzer als auch auf Seiten der Betreiber, verfügen? Um solch komplexe Fragestellungen zu beantworten ist ein ebenen- und fachübergreifender Ansatz erforderlich. In dem Steuerungsprojekt Open Government soll deshalb zusammen mit allen Bundesländern eine Referenzarchitektur für E-Partizipation durch verschiedene Projektschritte erarbeitet werden.

Die Erarbeitung der Ergebnisse soll sich so eng wie möglich an den Bedürfnissen der späteren Nutzerinnen und Nutzer, am aktuellen Stand der Informationstechnik und der internationalen Partizipationsforschung sowie am Know-how in Wirtschaft und Zivilgesellschaft orientieren. Zu diesem Zweck wird ein dialogorientierter Prozess gewählt, der unterschiedliche Formate umfasst.

In einem ersten Verfahrensschritt wurden zentrale Anwendungsszenarien identifiziert und relevante Verahreigenschaften abgeleitet. Diese Grundlagen wurden zwischen April und August 2016 durch umfassende Experteninterviews validiert. Die Expertinnen und Experten wurden aus den Akteursgruppen Verwaltung und Genehmigungsbehörden, Wissenschaft, Vorhabenträger und Planungsbüros, Wirtschaft, Zivilgesellschaft und Träger öffentlicher Belange rekrutiert. Die Ergebnisse aus dieser Phase können im [Zwischenbericht](#) eingesehen werden.

## Kreatives Arbeiten mit Personas und Use Cases beim Design Thinking-Workshop

Im nächsten Schritt wurde der Blick auf die Potenziale von E-Partizipations-Tools noch einmal geweitet. Dafür fand am 19. Januar 2017 ein Design Thinking-Workshop in der NRW Landesvertretung in Berlin statt. Ziel des anderthalbtägigen Workshops war es, neue Ideen für zeitgemäße und nutzerfreundliche E-Partizipation zu entwickeln. Durch die Methode des Design Thinking wurden die Bedürfnisse und Motivationen der Nutzerinnen und Nutzer von E-Partizipation in den Fokus gerückt und konkrete Use Cases erarbeitet. An dem Workshop nahmen Studierende, Doktoranden und Experten aus unterschiedlichen Fachrichtungen teil, um eine interdisziplinäre Sichtweise auf die Zukunft von E-Partizipation einnehmen zu können. In fünf Kleingruppen wurden gemeinsam Funktionen oder Produktideen für archetypische Zielgruppen entwickelt. Die folgenden Ideen waren das Ergebnis des intensiven Workshop-Tages:

- „Partizipinder“: Eine Beteiligungs-App, die sich nach dem Vorbild der Dating-App Tinder mit einfachen Wischbewegungen bedienen lässt, und den Nutzern spielerisch durch Virtual Reality-Elemente ein erlebbares Bild von geplanten Maßnahmen verschafft.

- „Flo(w)-Chart“: Durch das Bereitstellen der im Zuge des Beteiligungsverfahrens gesammelten Daten als Open Data, können Nutzer eigene Datenauswertungen (Abstimmungsergebnisse, Stimmungsbilder etc.) vornehmen und in ihren persönlichen Netzwerken teilen.
- „Beteiligungsmonitor“: Durch das Bündeln von Informationen und Verfahren über Ländergrenzen hinweg in einem Portal, schaffen eine individualisierte Timeline und Nutzerprofile themenspezifische Zugänge zu Beteiligungsverfahren.
- Beteiligung von „Laien-Experten“: Durch das Bereitstellen von Informationen über den Beteiligungsgegenstand in unterschiedlich hoher Komplexität (Laie bis Experte) sowie durch das gezielte Anfragen von Expertenwissen in der Beteiligungscommunity werden fachkundige Nutzer motiviert, zum Ergebnis beizutragen.
- „Jung und hipp“: Mit der gezielten Ansprache von Nutzern sozialer Medien mit Hilfe von Visualisierung/emotionalen Botschaften wird ein jüngeres Publikum erreicht. Diese Nutzer werden dann selbst zu Multiplikatoren für das Verfahren, weil ihnen individualisierte, teilbare Inhalte von der Plattform zur Verfügung gestellt werden (z. B. der eigene Beitrag in unterschiedlichen bildstarken Ausführungen)



Erarbeitung der Funktionen und Produktideen in fünf Kleingruppen *Quelle: Ministerium für Inneres und Kommunales des Landes Nordrhein-Westfalen*

In jeder Kleingruppe nahm ein Mitglied der Bund-Länder-Arbeitsgruppe an der Diskussion teil. Positiv angetan waren alle von der Fülle und Detailreichtum der erarbeiteten Ideen. Die Bund-Länder-Arbeitsgruppe wird die dahinterliegenden Ansätze und Konzepte im Bezug auf die

Referenzarchitektur prüfen. Die Mitglieder waren sich einig, dass auf Grund der gemachten Erfahrungen, die Zusammenarbeit und Kooperation mit Hochschulen und der öffentlichen Verwaltung in Zukunft weiter ausgebaut werden solle, um so kreative und neue Ideen für weitere Vorhaben zu erarbeiten. Ein Landesvertreter sichert sogar zu, die Umsetzung einer der Ideen direkt für das eigene Beteiligungsportal prüfen zu lassen.

Am darauffolgenden Tag wurden die Ergebnisse des Workshops Expertinnen und Experten aus unterschiedlichen Disziplinen im Rahmen eines Fachdialogs vorgestellt. Ziel des Fachdialogs war es, den Status quo der E-Partizipation zu diskutieren und die bisherigen Bausteine für die Referenzarchitektur kritisch zu prüfen. Der Fachdialog richtete sich an Vertreterinnen und Vertreter aus Verwaltung, Wissenschaft, Wirtschaft und Zivilgesellschaft, die sich mit informellen oder formellen (Online-)Beteiligungsverfahren beschäftigen. Als Praxisbeispiele wurde die Beteiligungs-Plattform zur Bauleitplanung in Schleswig-Holstein, [BOB-SH](#), und das Projekt „[Baukraft – Der Minecraft-Wettbewerb](#)“ vorgestellt. BOB-SH bildet Bauleitplanverfahren rechtssicher online ab und ermöglicht sowohl eine Übersicht aller Vorhaben in Schleswig-Holstein, als auch die Möglichkeit sich an diesen Verfahren zu beteiligen.



*Kleingruppenarbeit am Nachmittag des Fachdialogs*

*Quelle: Ministerium für Inneres und Kommunales des Landes Nordrhein-Westfalen*

Mit Hilfe des Computerspiels Minecraft konnten Jugendliche in Berlin eine Minecraft-Karte von fünf Gebieten des Berliner Stadtteils Gropiusstadt im Zuge eines Wettbewerbs visualisieren und gestalten. Basierend auf offenen Geodaten können im Spiel durch das Bewegen und Verschieben einzelner Blöcke neue Räume entstehen und geplant werden.

Bisherige Ansätze für Bausteine der Referenzarchitektur für E-Partizipation sowie noch offene Fragen und Problemfelder wurden am Nachmittag in Kleingruppen diskutiert. Dabei lag das größte Interesse der Teilnehmerinnen und Teilnehmer in der Auswertung der Verfahren, die sehr unterschiedlich sein können und teilweise technisch besser unterstützt werden können. Daneben formierte sich auch spontan eine eigene Gruppe, die über die Potenziale von Open Source-Ansätzen diskutierte.

Am Ende des Veranstaltungstages wurden die zentralen Fragestellungen zur Erarbeitung einer Referenzarchitektur festgehalten. Alle Ergebnisse fließen in den Entwurf der Referenzarchitektur ein, der ab April veröffentlicht und online konsultiert werden soll.



*Podiumsdiskussion der Expertinnen und Experten gemeinsam mit Vertreterinnen und Vertretern der Bund-Länder-Arbeitsgruppe Open Government Quelle: Ministerium für Inneres und Kommunales des Landes Nordrhein-Westfalen*

