

**Innovationswettbewerb der Landeshauptstadt München
Ergebnisse aus dem Wettbewerb 2018
Fragestellungen für den Wettbewerb 2019**

Sitzungsvorlage Nr. 14-20 / V 14093

Bekanntgabe in der Sitzung des Ausschusses für Arbeit und Wirtschaft am 02.04.2019
Öffentliche Sitzung

Kurzübersicht
zur beiliegenden Bekanntgabe

Anlass	Information des Stadtrates über die Ergebnisse aus dem Innovationswettbewerb 2018 sowie die ausgewählten Themen für den Innovationswettbewerb 2019
Inhalt	In der Bekanntgabe wird der Stadtrat über die Ergebnisse aus dem Innovationswettbewerb 2018 zu den Themen „Darstellung digitaler Informationen in der Bauplanung“ und „Erfassung der Auslastung der Münchner U-Bahn“ sowie über die allgemeinen Erkenntnisse aus der ersten Wettbewerbsrunde bzw. Verbesserungspunkte für die neue Runde informiert. Des Weiteren werden die Fragestellungen für den Innovationswettbewerb 2019 „Müllvermeidung an Schulen“, „Digitaler Wochenmarkt – Erschließung neuer Zielgruppen“, „Selbst-generierender Stadtteil-Kultur-Kalender“ und „Crowdsourcing nutzen – Gemeinsam Daten sammeln für die Stadt München“ vorgestellt.
Gesamtkosten/ Gesamterlöse	-/-
Gesucht werden kann im RIS auch nach	Innovation, Wettbewerb, Challenge, Innovationspreis, Smart City
Ortsangabe	-/-

**Innovationswettbewerb der Landeshauptstadt München
Ergebnisse aus dem Wettbewerb 2018
Fragestellungen für den Wettbewerb 2019**

Sitzungsvorlage Nr. 14-20 / V 14093

**Bekanntgabe in der Sitzung des Ausschusses für Arbeit und Wirtschaft am
02.04.2019**

Öffentliche Sitzung

I. Vortrag des Referenten

In der Vollversammlung des Münchner Stadtrates vom 26. Juli 2017 wurde die Einführung eines Innovationswettbewerbes der Landeshauptstadt München beschlossen (Sitzungsvorlage Nr. 14-20 / V 06679). Dieser Wettbewerb umfasst zwei Phasen: Die Wettbewerbsphase und die Umsetzungsphase. In der Wettbewerbsphase formulieren die städtischen Referate mit ihren Eigenbetrieben und Beteiligungsgesellschaften konkrete Fragestellungen aus dem eigenen Verantwortungs- bzw. Aufgabenbereich, für die die Bewerberinnen und Bewerber ein Lösungskonzept einreichen sollen. Die Wettbewerbsphase wird abgeschlossen mit einer Preisverleihung für die Ideen, die sowohl innovativ sind als auch Interesse an einer Weiterentwicklung und Erprobung in der LHM erwecken. Der Preis beinhaltet die Zusage, das eingereichte Lösungskonzept im Rahmen eines städtischen Testfeldes, begleitet vom Inkubationsprogramm XPRENEURS der UnternehmertUM, umzusetzen, weiter zu entwickeln und im Praxiseinsatz zu erproben. Dieses findet im Anschluss in der dreimonatigen Umsetzungsphase statt.

Gemäß dem Stadtratsbeschluss und als Fortsetzung der Bekanntgabe Nr. 14-20 / V 10913 vom 17. April 2018 wird in dieser Bekanntgabe über die Ergebnisse der ersten Wettbewerbsrunde sowie über die definierten Fragestellungen für den Innovationswettbewerb 2019 berichtet.

1. Ergebnisse aus dem Innovationswettbewerb 2018

Mit der Bekanntgabe Nr. 14-20 / V 10913 vom 17. April 2018 wurde über die ausgeschriebenen Themen für den Innovationswettbewerb 2018 informiert:

- A) Augmented Reality – Darstellung digitaler Informationen in der Bauplanung
- B) Crowd Awareness – Erfassung der Auslastung der Münchner U-Bahn
- C) Bauzentrum 2.0 – digitale Neukonzeption und Ausbau einer virtuellen Plattform

An der Formulierung dieser Aufgabenstellungen waren das Kommunalreferat mit dem IT-Referat, die Stadtwerke München und das Referat für Gesundheit und Umwelt beteiligt.

Am 24. Juli 2018 wurde der Innovationspreis der Stadt München erstmals verliehen. Aus den insgesamt fünf Finalisten wurde zum Thema Augmented Reality die Firma Holo-Light als Gewinnerin des Innovationspreises ausgewählt. Zum Thema Crowd Awareness wurden zwei Preisträger prämiert, die in der Jurysitzung sehr unterschiedliche Lösungsansätze präsentiert hatten: TERATRACE und LXElectronics. Zum Thema Bauzentrum 2.0 gab es keine passenden Lösungsansätze, die beim Referat für Gesundheit und Umwelt auf ausreichendes Interesse gestoßen sind, um sie weiterzuentwickeln und real zu erproben. Hier wurde somit kein Preis verliehen.

Zu Thema A) Darstellung digitaler Informationen in der Bauplanung

Die Firma Holo-Light hat in Zusammenarbeit mit dem Kommunalreferat auf Basis der Daten vom GeodatenService München im Testfeld Freiham eine Anwendung für die Mixed-Reality-Brille HoloLens der Firma Microsoft entwickelt. In dieser Anwendung werden die wesentlichen Inhalte der Aufgabenstellung erfüllt:

- Präsentation im Rahmen von Gremiensitzungen, Besprechungen o.ä.:
Präsentation der vorhandenen Bebauung auf Grundlage des fotorealistischen 3D-Stadtmodells des GeodatenService München, ergänzt um die zukünftige Bebauung auf Basis des rechtskräftigen Bebauungsplans für Freiham;
- Präsentation vor Ort (z.B. von einer Aussichtsplattform):
Ergänzung der realen Welt vor Ort um ein virtuelles 3D-Modell der zukünftigen Bebauung auf Basis des rechtskräftigen Bebauungsplans für Freiham.

In beiden Fällen kann die dreidimensionale Visualisierung von bis zu zwölf Personen zeitgleich betrachtet werden und dabei zudem weiterführende Informationen wie zum Beispiel Straßennamen, Stockwerkszahlen etc. angezeigt werden. Des Weiteren ist es möglich, mit Handbewegungen oder Sprachkommandos virtuelle Objekte anzupassen und zum Beispiel die Höhe eines ausgewählten Gebäudes durch Veränderung der Stockwerkszahl anzupassen.

Dieser neue und hochinnovative Ansatz soll Stadtrat, Stadtplaner und weitere Beteiligte auf sehr anschauliche Art und Weise in der Bauplanung unterstützen und bietet neue Wege in der Kommunikation mit den Münchner Bürgerinnen und Bürgern.

Die Ergebnisse stoßen auf sehr großes Interesse. Der GeodatenService München sowie der Preisträger Holo-Light haben sich unter anderem am 26. Oktober 2018 an dem Marktplatz der digitalen Möglichkeiten im alten Rathaus präsentiert. An einem Pressetermin am 27. Februar 2019 wurden die Ergebnisse von Herrn Bürgermeister Pretzl sowie der Kommunalreferentin Frau Frank vorgestellt. Eine Präsentation der Lösung bei weiteren Veranstaltungen (z.B. an der TU München) ist geplant. Darüber hinaus wurde die Firma Holo-Light mit dieser Anwendung für den German Innovation Award nominiert.

Zu Thema B) Erfassung der Auslastung der Münchner U-Bahn

Die Firma TERATRACE hat in Zusammenarbeit mit den Stadtwerken München an dem Testfeld U-Bahnhof Fröttmaning mithilfe von Bluetooth Sensoren anonymisierte Fahrgastbewegungen erfasst. Durch den Einsatz von Crowd Awareness konnten kontinuierliche, anonyme und datenschutzkonforme Daten erfasst werden, die Rückschlüsse zu Personenaufkommen und Verteilungen auf U-Bahnplattformen / U-Bahnfahrzeugen ermöglicht haben. Es konnten durch Einsatz von Analysen und künstlich intelligenten Algorithmen Prognosen generiert werden, die dem Einsatzpersonal unter anderem ermöglichen, auf Ereignisse im Vorfeld reagieren zu können. Beispielsweise kann bei Veranstaltungen oder Umbaumaßnahmen das Einsatzpersonal zielgerichteter disponiert werden und/oder Personenflüsse über die Bahnsteige bzw. Zugänge können besser durch entsprechende Maßnahmen (Lautsprecher durchsagen etc.) gesteuert werden.

Einsatzzwecke in der MVG Betriebsleitzentrale sind sehr gut vorstellbar. Das Pilotprojekt weist ein hohes Weiterentwicklungspotenzial auf, zielgerichtete Anwendungsbeispiele können kontinuierlich entwickelt werden, um eine Optimierung für den Fahrgast zu erreichen. Die Firma TERATRACE kann sehr flexibel und zielgerichtet auf die Erfordernisse (Implementierung spezieller Use Cases) der SWM reagieren.

Die Firma TERATRACE hat im Rahmen des Innovationswettbewerbs an dem Inkubatorprogramm der UnternehmerTUM teilgenommen und die Chance wahrgenommen, sich bei der Abschlussveranstaltung Xhibition am 5. Dezember 2018 interessierten Unternehmensvertretern und Investoren gegenüber zu präsentieren.

Der Firma LXElectronics war es während der Umsetzungsphase von September bis November 2018 nicht möglich, ihre Idee zu realisieren.

Nach der Umsetzungsphase wurde der Innovationswettbewerb erstmals evaluiert und Verbesserungsmöglichkeiten wurden identifiziert. Daraus haben sich bereits einige Änderungen für den Innovationswettbewerb 2019 ergeben:

- Es wurden Anforderungen an geeignete Fragestellungen entwickelt, die zum Beispiel gewährleisten, dass sich aus dem Lösungsansatz auch ein Geschäftsmodell für den Bewerberin/Bewerber entwickeln lässt.
- Für den Innovationswettbewerb 2019 wird eine finanzielle Anerkennung für die Finalisten bereitgestellt und nach Abschluss der Umsetzungsphase ein zusätzliches kleines Preisgeld für die Preisträger. Die Finanzierung erfolgt aus den Haushaltsmitteln des Referats für Arbeit und Wirtschaft.
- Der Innovationswettbewerb 2019 wird sowohl auf Deutsch als auf Englisch ausgeschrieben. Die Bewerbungen können auf Deutsch oder Englisch eingereicht werden. Die Präsentation vor der Jury soll allerdings auf Deutsch erfolgen und auch in der Umsetzungsphase ist Deutsch als Arbeitssprache vorgesehen.

2. Themen für den Innovationswettbewerb 2019

Für den Innovationswettbewerb 2019 standen acht Themen aus sechs Referaten und einem Eigenbetrieb zur Auswahl. Die Fragestellungen wurden gemeinsam mit den städtischen Referaten ausgewählt und von den jeweiligen Fachreferaten ausformuliert. Die nachfolgenden vier Fragestellungen sind für den Innovationswettbewerb 2019 vorgesehen:

A) Müllvermeidung an Schulen

Die ausgeschriebene Fragestellung:

Wie kann an Münchner Schulen mehr Sensibilität und Motivation für das Thema Abfallvermeidung und -trennung geschaffen werden?

Diese Fragestellung wurde vom Referat für Bildung und Sport formuliert. Die spätere Umsetzung im Testfeld wird vom Referat für Bildung und Sport organisiert und betreut, im Fall eines digitalen Lösungsansatzes unterstützt vom IT-Referat.

Hintergrundinformationen und detaillierte Beschreibung der zugrunde liegenden Ideen: Das Referat für Bildung und Sport zahlt derzeit jährlich 1,8 Millionen € für die Leerung der Mülltonnen an den Abfallwirtschaftsbetrieb München. Der übermäßige Ressourcenverbrauch und die unzureichende stoffliche Verwertung von Rohstoffen sorgen auch in München für einen enormen Energieverbrauch. Abfallvermeidung und Abfalltrennung tragen maßgeblich zur Ressourcenschonung bei. Beispielsweise spart die Reduktion von Verpackungsmüll, Coffee-to-go-Bechern oder unnötigen Ausdrucken nicht nur erhebliche Mengen an Kunststoff oder Zellstoff ein, sondern auch große Mengen an CO₂. Der Umgang

mit Müll an Bildungseinrichtungen ist sehr unterschiedlich und hängt stark vom Engagement Einzelner in den Einrichtungen ab.

Gesucht wird ein Lösungsansatz mit spielerischen Elementen, der insbesondere Schülerinnen und Schüler, aber auch die gesamte Schulfamilie für das Thema Abfallvermeidung und -trennung im Schulalltag sensibilisiert und der Zielgruppe Anreize bietet, diese umzusetzen. Dies kann mit digitalen und/oder analogen Mitteln geschehen. Idealerweise wird im Rahmen der Aufgabe ein Problembewusstsein geschaffen, eine Verhaltensänderung ausgelöst oder eine neue Idee entwickelt.

Erwartetes Ergebnis und Auswirkung:

- Mit Hilfe des entwickelten Angebots wird für ein umweltbewusstes Nutzerverhalten sensibilisiert und motiviert. Kinder und Jugendliche üben die Abfallvermeidung und -trennung in den Bildungseinrichtungen ein und können sie auch zu Hause umsetzen.
- Im Idealfall hat ein solches Angebot eine große Reichweite, da alle Kinder und Jugendliche erreicht werden, die Münchner Schulen besuchen.

B) Digitaler Wochenmarkt - Erschließung neuer Zielgruppen

Die ausgeschriebene Fragestellung:

Wie kann im digitalen Zeitalter eine neue Wochenmarktkultur mit dem Fokus auf regionalen und qualitativ hochwertigen Lebensmitteln entstehen?

Diese Fragestellung wurde vom Kommunalreferat formuliert. Die spätere Umsetzung im Testfeld wird ebenfalls vom Kommunalreferat organisiert und betreut.

Hintergrundinformationen und detaillierte Beschreibung der zugrunde liegenden Ideen: Ziel des Projektes ist die Schaffung eines Digitalen Wochenmarktes zur Erschließung neuer Zielgruppen (online-affine Käufer) und zur Versorgung von Personengruppen, die bisher keine Möglichkeit zum Einkauf auf einem Wochen- oder Bauernmarkt haben (Berufstätige, erkrankte und/oder ältere Personen). Entstehen soll eine neue Wochenmarktkultur im digitalen Zeitalter mit dem Fokus auf regionale und qualitativ hochwertige Lebensmittel. Mit einem immer stärker wachsenden Online-Lebensmittelhandel darf der klassische Wochen- und Bauernmarkt den Anschluss und damit die Kundengruppen nicht verlieren. Ein regionales Online-Angebot der Wochen- und Bauernmärkte ist deshalb langfristig unerlässlich.

In einem Web-Shop des digitalen Wochenmarktes werden die einzelnen Produkte der Händler und Händlerinnen angeboten. Um die Umsetzung eines digitalen Wochenmarktes realisieren zu können, müssen logistische Voraussetzungen (Web-Shop, Kom-

missionierung, Lagerung etc.) wie auch lebensmittelrechtliche Voraussetzungen (Hygiene, getrennte Lagerung, Kühlung, Zertifizierung etc.) in Kooperation mit der Marktgemeinschaft konkretisiert werden. Die Abholung bestellter Waren am Marktstandort und die Lieferung an den Endverbraucher sollen auf zukunftsfähige Mobilitätsformen in den Städten abgestimmt sein.

Für die Erprobung des Lösungsansatzes in der Praxis sind der Wochenmarkt am Rotkreuzplatz und der Bauernmarkt auf der Schwanthaler Höhe vorgesehen.

Erwartetes Ergebnis und Auswirkung:

- Der „digitale Wochenmarkt“ entspricht dem zeitgemäßen wie auch zukünftigen Handel im Bereich der Lebensmittel. Mit der Fokussierung auf die Themen Regionalität und Direktvermarktung können durch den „digitalen Wochenmarkt“ Käuferschichten und Zielgruppen erschlossen und Kundinnen und Kunden zurückgewonnen werden, die bereits Lebensmittel online bestellen.
- Ein Ziel ist bei den Händlerinnen und Händlern eine stärkere Nachfrage bzw. mehr Umsatz zu generieren und deren Bekanntheitsgrad zu steigern. Damit soll der Beruf des „Wochenmarkt-Händlers“ weiterhin zukunftsträchtig und attraktiv bleiben.
- Ein weiteres Ziel ist die Mehrfachnutzung von Einzelhandelsgebäuden / Läden für Abholstationen. Dies trägt wesentlich zur Wiederbelebung des Einzelhandels vor Ort bei.
- Transparenz beim Einkauf, kürzere Lieferwege und Stärkung der Region durch regionale Wertschöpfung sollen zur Festigung eines umfangreichen Kundenstammes führen.

C) Selbst-generierender Stadtteil-Kultur-Kalender

Die ausgeschriebene Fragestellung:

Auf welche Weise kann die Stadt München bereits veröffentlichte Informationen über unterschiedlichste Einzelveranstaltungen zusammentragen, um die Bürgerinnen und Bürger umfassend, übersichtlich, tagesaktuell und standortbezogen über stadtteilkulturelle Ereignisse zu informieren?

Diese Fragestellung wurde vom Kulturreferat formuliert und aufgrund des künftigen Anwendungspotenzials vom Sozialreferat unterstützt. Die spätere Umsetzung im Testfeld wird vom Kulturreferat organisiert und betreut.

Hintergrundinformationen und detaillierte Beschreibung der zugrunde liegenden Ideen: Das Kulturreferat fördert rund dreißig stadtteilkulturelle Einrichtungen, die in bürgerschaftlicher Trägerschaft nach jeweils eigenen Konzepten betrieben werden. Hinzu kommt eine Vielzahl vom Kulturreferat geförderter Stadtteilkulturprojekte. Die Vielfalt und Heterogenität der Akteurinnen und Akteure, der Konzepte und der Angebote bzw. Veranstaltungen

findet in der Unterschiedlichkeit der Veröffentlichungsarten im Web seine Fortsetzung. Viele für die Bürgerinnen und Bürger attraktive, wohnortnahe Angebote können daher bisher nur in Detail-Suchanfragen gefunden werden, vorausgesetzt die Orte, respektive die Akteure sind bekannt und die jeweiligen Websites werden einzeln und gezielt aufgesucht.

Um den Bürgerinnen und Bürgern eine komfortabel gebündelte und stets aktualisierte Übersicht wohnortnaher Veranstaltungen bieten zu können, wird eine Lösung für einen sich selbst generierenden Stadtteilkultur-Kalender gesucht, der keine zusätzliche Dateneingabe durch die Beteiligten erfordert. Die Gesamtschau aller Termine vor Ort soll – auch im Sinne der Nachhaltigkeit - nach Möglichkeit innerhalb der jüngst entwickelten Münchner Smartcity App¹ abrufbar sein. Im Rahmen des Wettbewerbs soll auch ermittelt werden, welche unterschiedlichen Such- und Nutzungsgewohnheiten und -bedürfnisse in diesem Zusammenhang bestehen. Die Ausgabemöglichkeiten einer Suchabfrage als gut strukturiertes und leicht lesbares Druckdokument soll jedenfalls vorgesehen werden.

Erwartetes Ergebnis und Auswirkung:

- Durch die automatische Integration der bereits vorhandenen Informationen in die München Smartcity App können die oft bürgerschaftlich organisierten Akteure ohne zusätzlichen Aufwand für ihre Angebote zusätzlich werben.
- Die Landeshauptstadt München wird in die Lage versetzt, vorhandene und von ihr geförderte Angebote umfänglicher als bisher darzustellen und den Bürgerservice so weiter zu verbessern.
- Die München Smartcity App kann durch den zusätzlichen Content ihren Service ausweiten.
- Die Bürgerinnen und Bürger können sich auf benutzerfreundliche Weise einen Überblick über wohnortnahe Angebote und Möglichkeiten verschaffen.
- Menschen mit „analogen“ Informationsbedürfnissen haben die Möglichkeit nach der Online-Suche ein übersichtliches Dokument zu erhalten.

D) Crowdsourcing nutzen –

Gemeinsam Daten sammeln für die Stadt München

Die ausgeschriebene Fragestellung:

Unser Ziel ist es München auch in Zukunft lebenswert, innovativ und digital zu gestalten. Daten und Informationen zu aktuellen Themen der Stadt bilden dabei unsere Basis. Wir wollen gemeinsam als Stadtgesellschaft unsere Aufgaben und Fragestellungen schneller und effizienter meistern. Dazu suchen wir eine leichte, spielerische, mobile Lösung, die es Bürgerinnen und Bürgern ermöglicht, sicher und transparent Daten unter Wahrung des Datenschutzes und der DSGVO für die Stadt zusammenzutragen.

¹ Die neuen Inhalte der München Smart City App wurden unter der Federführung des IT-Referats im Rahmen des EU-Projekts „Smarter Together“ auf Basis der bestehenden muenchen.de App konzipiert.

Diese Fragestellung wurde vom IT-Referat aus dem Bereich „E-/Open-Government und Smart City“ erarbeitet. Die spätere Umsetzung im Testfeld wird ebenfalls vom IT-Referat organisiert und betreut.

Hintergrundinformationen und detaillierte Beschreibung der zugrunde liegenden Ideen: Die Digitalisierung in der Landeshauptstadt München schreitet in vielen Themenbereichen voran. Zur Gestaltung und Beurteilung konkreter Lösungen, die greifbare Vorteile für Bürgerinnen und Bürger als auch für die Stadtverwaltung ermöglichen, werden oftmals bisher nicht vorhandene aktuelle Daten und Informationen benötigt. Diese ermöglichen die Beschreibung der jeweiligen Situationen vor Ort, erlauben aber auch eine zeitliche Beobachtung, inhaltliche Beurteilung und Wirkungsanalyse von Maßnahmen durch die Stadtverwaltung (Infrastruktur, Regelungen u.ä.). Ein effizienter Weg wäre, die Beteiligung vieler, engagierter Personen in der Stadt. Die Möglichkeit, solche Aufgabenstellungen durch Data-Crowdsourcing als gezielte und unmittelbare Interaktion mit der Stadtbevölkerung zu bearbeiten, hat Potential und baut auf Communities wie nebenan.de, OpenStreetMap, aber auch Funding-Plattformen auf, die einen hohen Wirkungsgrad erzeugen können sowie auf einem breiten Netzwerk von Helfern basieren. Der steigende Grad der digitalen Vernetzung, die ständige Weiterentwicklung der technischen Möglichkeiten und die zunehmend einfacher werdende Handhabung von mobilen Angeboten steigern das Potential von Data-Crowdsourcing. In vielen Fällen geht es hierbei also um „Crowd-Data“, um situationsabhängige Informationen und Datensammlungen einer größeren Anzahl betroffener bzw. freiwillig teilnehmender Bürger, die diese Daten der Stadtverwaltung freiwillig und – idealerweise – kostenfrei zur Verfügung stellen. Crowd-Data sind immer bezogen auf einen vorher konkret beschriebenen Anwendungsfall und werden möglichst direkt „online“ vor Ort erfasst bzw. erhoben. Crowd Data sind anonym, ermöglichen also keinerlei Rückschlüsse auf einzelne Personen oder Gruppen.

Die Herausforderung und das Innovationspotential bei der Erfassung von situationsbezogenen Crowd Data oder der Beteiligung an anderen Aufgabenstellungen für die Landeshauptstadt bestehen vor allem in vier Bereichen:

- a) Einbindung und Motivation der Bevölkerung: Der Erfasser ist in dem Fall der „Anwender“, also die Bürgerin oder der Bürger. Hierzu soll es den Anwendern übergebenenfalls auch zielgruppenabhängige Gamification-Ansätze (z.B. nach Altersgruppe des Anwenders, Themenbereichen etc.) leicht gemacht werden, in spielerischer oder anderer motivierender Form manuell oder automatisch Daten zu erfassen und diese als Crowd Data kostenfrei der LHM zur Verfügung zu stellen. Eine innovative Feedback-Darstellung über die jeweiligenfassungsergebnisse oder Zwischenergebnisse (z.B. online-Belohnungselemente, Anzahl Teilnehmer und Datensätze, erreichte Ergebnisse, Score, Wichtigkeit der Daten für die Schaffung einer Lösung in der Stadt etc. sowie die Darstellung einer durchschnittlichen, durch das aktuelle Thema getriebenen Verhaltensveränderung bei

- anderen Teilnehmern) ist hierbei ein wesentliches Element der Aufgabenstellung.
- b) Einfache Handhabung: Einfachheit der Nutzung für alle teilnehmenden Bürgerinnen und Bürger, die nur über allgemeine Grundkenntnisse eines Smartphones verfügen müssen, sowie Übersichtlichkeit für den Erfasser, um jeweils zu erkennen, welche Daten gerade erhoben werden.
 - c) Universeller Einsatz: Universeller Ansatz, der es erlaubt, individuelle, mobile, zeitbegrenzte und situationsabhängige Crowd-Data Abfragen seitens der LHM zu definieren, zu initialisieren und zu erfassen.
 - d) Datenschutz, Datensicherheit und Anonymität: Unbedingte Wahrung der Anonymität des Datenerfassers im Sinne der DSGVO. Es darf (mit Ausnahme einer expliziten und gewollten Zustimmung des Datenerfassers) keine Möglichkeit bestehen, über die erfassten Daten Rückschlüsse auf den/die Erfasser der Daten zu ziehen.

Die gewünschte Anwendungsplattform bietet die Voraussetzung, dass in einem nächsten Schritt Praxisanwendungen für mögliche referatsübergreifende Crowd Data Themenbereiche mit entsprechenden Datenerfassungen angegangen werden können, wie zum Beispiel bevorzugte Radrouten, Lieblings-Spazierwege, Ökologischer Fußabdruck bzw. ökologische Verhaltensweise, Wohlfühlplätze in der Stadt, Situationen oder Orte, die Angst erzeugen, potentielle Gefahrenstellen, defekte Infrastrukturen oder Verschmutzungen.

Erwartetes Ergebnis und Auswirkung:

- Aufzeigen der prinzipiellen Möglichkeiten der Mitwirkung, des Engagements, der einfachen und schnellen Datenerfassung sowie der Gamification und Feedback-Darstellungen für Anwender in Form einer App o.ä. an mindestens einem ausgewählten Beispiel im städtischen Umfeld.
- Einhaltung und Nachweis der strengen Anonymisierung der erfassten und gesammelten Daten.

Weiterer Zeitplan

Der Beginn der Ausschreibung für den Innovationswettbewerb 2019 war im März 2019. Ende April endet die Bewerbungsfrist. Die Jurysitzung sowie die Preisverleihung durch den Schirmherrn Herrn Bürgermeister Pretzl sind am 18. Juli 2019 geplant. Eines der wesentlichen Kriterien für die Auswahl der Preisträger ist das Realisierungspotenzial im Rahmen eines städtischen Testfeldes. Im Herbst folgt die dreimonatige Zusammenarbeit bei der Erprobung im städtischen Testfeld und die Begleitung im Rahmen des Inkubationsprogramms XPRENEURS. Mit einer Abschlussveranstaltung, bei der die Ergebnisse präsentiert werden, endet im Dezember der Wettbewerb 2019.

Im Frühjahr 2020 erfolgt auftragsgemäß erneut eine Bekanntgabe im Stadtrat, in der über

die Ergebnisse des zweiten Wettbewerbsjahres berichtet und über die Aufgabenstellungen des Wettbewerbes 2020 informiert wird.

Der Korreferent des Referates für Arbeit und Wirtschaft, Herr Stadtrat Richard Quaas, und der Verwaltungsbeirat für Wirtschaftsförderung, Herr Stadtrat Mario Schmidbauer, das Kommunalreferat, das Referat für Bildung und Sport, das Kulturreferat, das IT-Referat, das Referat für Stadtplanung und Bauordnung, das Referat für Gesundheit und Umwelt und die Stadtwerke München haben jeweils einen Abdruck der Bekanntgabe erhalten.

II. Bekannt gegeben

Der Stadtrat der Landeshauptstadt München

Der/Die Vorsitzende

Der Referent

Ober-/Bürgermeister/-in
ea. Stadtrat/-rätin

Clemens Baumgärtner
Berufsm. Stadtrat

III. Abdruck von I. mit II.

über Stadtratsprotokolle (D-II/V-SP)

an das Direktorium – Dokumentationsstelle (2x)

an die Stadtkämmerei

an das Revisionsamt

z.K.

IV. Wv. RAW - FB 2 – SG 2

zur weiteren Veranlassung.

Zu IV.

1. Die Übereinstimmung des vorstehenden Abdrucks mit der beglaubigten Zweitschrift wird bestätigt.

2. An den Stadtwerke München – Frau Sonja Reppenhagen
An das Baureferat
An das Direktorium - Herrn Felix Gertkemper
An das Kommunalreferat – Herrn Edwin Grodeke
An das Kreisverwaltungsreferat
An das Kulturreferat - Herrn Max Leuprecht
An das Personal- und Organisationsreferat
An das Referat für Bildung und Sport - Frau Simone Magdolen
An das Referat für Gesundheit und Umwelt – Frau Majda Behnke
An das IT-Referat – Herrn Wolfgang Glock
An das Referat für Stadtplanung und Bauordnung – Herrn Klaus Illigmann
An das Sozialreferat - Frau Anja Findeiß
An das Stadtkämmerei – Herrn Jürgen-Friedrich Kahlert
z.K.

Am