

Projektdokumentation des Projektes

UX/UI-Konzept für ein digitales Beteiligungs-Ökosystem

Impressum

Diese Dokumentation beschreibt das Vorgehen und die Erkenntnisse des Projektes „UX/UI-Konzept für ein digitales Beteiligungs-Ökosystem“ in Zusammenarbeit mit der KielRegion GmbH und der Hansestadt Lübeck.

Hamburg September 2026



Abstract (Zusammenfassung)

Die vorliegende Dokumentation beschreibt die Herleitung und das Konzept einer digitalen Beteiligungs-Anwendung für Kommunen sowie einen modularen Baukasten, mit dem sich eine solche Anwendung schrittweise umsetzen und in ein Beteiligungs-Ökosystem überführen lässt. Das Konzept adressiert die aktuell stark fragmentierte Anwendungslandschaft in der kommunalen Bürgerbeteiligung. Ziel ist es, diese durch ein standardisiertes Design und eine intuitive Nutzerführung zugänglicher und nutzerfreundlicher zu gestalten und so bestehende Zugangsbarrieren abzubauen.

Inhaltlich fokussiert sich die Lösung bewusst auf die grundlegenden Beteiligungsstufen „Beobachtung / Information“ und „Mitwirkung“. Anstatt gänzlich neue Formate zu schaffen, steht die Bündelung vorhandener Angebote im Vordergrund.

Die konzeptionellen Grundlagen stützen sich auf eine qualitative Interviewstudie sowie eine Analyse bestehender Plattformen (u. a. Consul, WeChange, Dipas und Open.NRW). Ein erstes Konzept wurde in einer Usability-Studie verprobt und auf Basis der Erkenntnisse verfeinert. Um Kommunen bei der praktischen Anwendung zu unterstützen, wird die Dokumentation durch einen Entscheidungs-Leitfaden ergänzt. Dieser hilft dabei, eine neue Anwendung passgenau in das bestehende kommunale Ökosystem zu integrieren und den funktionalen Umfang an die jeweiligen Ziele und vorhandenen Kapazitäten anzupassen.

Inhaltsverzeichnis

I.	Einleitung	5	3.4.6.	Persönlicher Bereich (Mein Bereich)	24
I.I.	Inhalte und Ziel dieser Dokumentation	5	3.4.7.	Vollbild-Karte	24
I.II.	Glossar	6	3.5.	Bausteine	25
1.	Projektrahmen	7	3.5.1.	Suche und Filter (Search & Filter)	25
1.1.	Projektkontext und Rahmenbedingungen	8	3.5.2.	Karte (Map)	25
1.2.	Zielgruppe und Ziele der erarbeiteten Lösung	8	3.5.3.	Idee einreichen (Wizard)	25
1.3.	Vorgehen im Projekt	8	3.5.4.	Abstimmung (Voting)	25
1.4.	Anwendung eines Design-Systems – KERN UX	9	3.5.5.	Kommentarfunktion (Comments)	26
2.	Recherche	10	3.5.6.	Kontakt (Contact)	26
2.1.	Interviewstudie	11	3.5.7.	Fortschritt eines Vorhabens (Status)	26
2.1.1.	Methodik und Zusammensetzung der Stichprobe	11	3.5.8.	Weitere verwendete Bausteine aus dem KERN-UX Design System	27
2.1.2.	Wichtigste Erkenntnisse aus der Interviewstudie	11	3.6.	Exemplarische Umsetzung Desktop	28
2.2.	Marktanalyse	12	3.7.	Übersicht der Anpassungen an KERN UX	29
2.2.1.	Betrachtete Plattformen und deren Anwendung	12	3.8.	Schnittstellenbeschreibung CMS	30
2.2.2.	Vergleich auf Basis des Zwecks	12	4.	Ausblick	31
2.2.3.	Wiederkehrende Muster	12	4.1.	Weitere Entwicklungsstufen	32
2.3.	Rechtliche und normative Vorgaben	14	4.1.1.	Weitere Zielgruppen adressieren	32
2.4.	Evaluierung gewonnener Erkenntnisse	14	4.1.2.	Fokus auf den internen Verwaltungsprozess	32
2.4.1.	Erkenntnisse aus der Usability-Test-Studie	14	4.1.3.	Weiterentwicklung für höhere Beteiligungs-Stufen	32
2.4.2.	Ergänzende Statistiken	14	4.2.	Wissenstransfer und Community-Beitrag	32
2.5.	Abgeleitete Nutzungsanforderungen	15	5.	Anhang	33
3.	Beschreibung des erstellten Konzeptes	16	5.1.	Begleitende Dokumente	34
3.1.	Positionierung und Inhalte	17	5.2.	Quellen	34
3.1.1.	Inhalte	17	5.3.	Abbildungsverzeichnis	35
3.2.	Grundlegende Funktionen	18	5.4.	Exemplarisch abgebildete Anwendungsfälle	36
3.2.1.	Auffinden von Inhalten und Informationsbeschaffung	18			
3.2.2.	Individualisierte Benachrichtigungen	19			
3.2.3.	Aktive Beteiligung: Mitwirkung	20			
3.2.4.	Aktive Beteiligung: Einreichen eigener Ideen	20			
3.3.	Informationsarchitektur und Navigation	21			
3.4.	Seitenlayouts	21			
3.4.1.	Übersichtsseite	21			
3.4.2.	Suchergebnisseite	22			
3.4.3.	Detailseite – Vorschlag und Projekt	22			
3.4.4.	Detailseite – Idee	23			
3.4.5.	Veranstaltungsseite	23			

I. Einleitung

I.1. Inhalte und Ziel dieser Dokumentation

Im Rahmen des Projektes „UX/UI-Konzept für ein digitales Beteiligungs-Ökosystem“ der KielRegion GmbH und der Hansestadt Lübeck entstand gemeinsam mit der Ergosign GmbH ein Konzept für eine standardisierte Benutzungsschnittstelle für digitale Beteiligungs-Anwendungen in Städten und Kommunen.

Das übergeordnete Ziel dieses Dokuments ist es, das Vorgehen im Projekt zu dokumentieren und die Herleitung des erstellten Konzepts einer digitalen Beteiligungs-Anwendung zu veranschaulichen. Dabei richtet sich dieses Dokument primär an das Projektteam sowie interessierte zukünftige Projektteams, die mit der Planung und Implementierung von digitalen Beteiligungs-Formaten betraut sind oder das erarbeitete Konzept erweitern möchten.

Im Zentrum der Betrachtung steht dabei die Standardisierung der Benutzererfahrung. Durch die Bereitstellung eines modularen Konzeptes für eine Benutzungsschnittstelle soll ein konsistenter, leicht zu bedienender und bedürfnisorientierter Zugang zu digitalen Beteiligungsangeboten gewährleistet werden, der Barrieren abbaut und eine intuitive Teilhabe ermöglicht.

Das erstellte Konzept beschreibt hierfür einen modularen Ansatz unter der Verwendung von standardisierten Bedienelementen. Es veranschaulicht, wie eine Benutzungsschnittstelle auf Basis eines flexiblen Design-Systems systematisch aufgebaut werden kann.

I.II. Glossar

Anwendung	Einzelne Benutzungsschnittstelle innerhalb eines übergeordneten Ökosystems.
Benutzererfahrung (User Experience, UX)	Ganzheitliches Erlebnis und Wahrnehmung der Anwendenden vor, während und nach der Interaktion mit einem System.
Benutzungsschnittstelle (User Interface, UI)	Ebene der direkten Interaktion zwischen Mensch und System, hier spezifisch als grafische Bedienoberfläche.
Beteiligungs-Ökosystem	Gesamtheit der digitalen und analogen Angebote einer Kommune, über die Bürger*innenbeteiligung tatsächlich stattfindet – etwa die Homepage, Fachportale, Apps, Newsletter sowie Präsenzformate wie Informationsveranstaltungen. Im Sinne dieses Leitfadens ist es der Zusammenhang, in den sich eine neue oder überarbeitete Beteiligungs-Anwendung einfügt.
Bürger*innenbeteiligung	Teilhabe und Mitgestaltung von Bürger*innen an politischen, kommunalen und administrativen Planungs- sowie Entscheidungsprozessen. Sie reicht von Beobachtung / Information über Mitwirkung, Mitentscheidung und Selbstverantwortung bis zur Eigenständigkeit. Das vorliegende Konzept beschränkt sich dabei auf die Stufen Beobachtung / Information und Mitwirkung.
Content-Management-System (CMS)	Software zur gemeinschaftlichen Erstellung, Bearbeitung, Organisation und Darstellung digitaler Inhalte zur Verwendung in Webseiten und Apps.
Design-System	Umfassende Sammlung wiederverwendbarer User-Interface-Komponenten (Schaltflächen, Eingabefelder ...) sowie Standards und Richtlinien, um einheitliche grafische Benutzungsschnittstellen über verschiedene digitale Anwendungen hinweg zu gestalten.
Drittanbieter-Software	Externe Softwarelösungen, die über Schnittstellen in eine Beteiligungs-Anwendung integriert werden, um spezifische Funktionen (z. B. komplexe Karten-Tools oder spezialisierte Dialogverfahren) bereitzustellen.
Interoperabilität (technische)	Die Fähigkeit verschiedener digitaler Systeme, Softwarelösungen und Plattformen, nahtlos zusammenzuarbeiten und Daten auszutauschen
KERN UX	Open-Source-Design-System und UX-Standard für die digitale Verwaltung in Deutschland. Produkt des IT-Planungsrats.

Open Source (Quelloffenheit)	Bereitstellungsmodell mit öffentlich zugänglichem Quellcode und freien Lizenzen. Im vorliegenden Konzept sind sowohl die erarbeiteten Projektergebnisse als auch das genutzte KERN UX Design-System unter einer Open-Source-Lizenz verfügbar.
openCode (openCode.de)	Zentrale Open-Source-Plattform der öffentlichen Verwaltung in Deutschland zur Nachnutzung von Software-Quellcode.
Plattform	Modulares System zur Erstellung unterschiedlicher Anwendungen mit dem Ziel der Konsistenz in der Benutzererfahrung über diese Anwendungen hinweg.
Proprietäre Schnittstelle	Eine geschlossene, nicht-standardisierte Verbindung zwischen Softwaresystemen, deren technische Spezifikationen im Besitz eines Herstellers liegen und meist nicht frei zugänglich sind
Usability (Gebrauchstauglichkeit)	Nach ISO 9241-11 das Ausmaß, in dem ein System, Produkt oder eine Dienstleistung durch bestimmte Benutzer*innen in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um festgelegte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen.
Zentrale Beteiligungs-Anwendung	Zentrale Benutzungsschnittstelle, die unterschiedliche digitale Angebote und Informationen aggregiert und Nutzenden einen strukturierten, einheitlichen Zugang ermöglicht, im vorliegenden Konzept auch kurz als Beteiligungs-Anwendung oder neue Anwendung bezeichnet.

1. Projektrahmen

Das nachfolgende Kapitel beschreibt die wesentlichen Grundlagen des Projektes. Es ordnet das Vorhaben in seinen inhaltlichen Kontext ein, definiert die adressierten Zielgruppen und Ziele und gibt einen Überblick über das iterative Vorgehen sowie die Anwendung des etablierten KERN UX-Standards.

1.1. Projektkontext und Rahmenbedingungen

Den Ausgangspunkt des vorliegenden Konzeptes bildet eine gemeinsame Initiative der KielRegion GmbH und der Hansestadt Lübeck. Diese ist eingebettet in das Förderprogramm „Modellprojekte Smart Cities“ (MPSC) des Bundesministeriums für Wohnen, Stadtentwicklung und Bauwesen (BMWSB). Im Rahmen dieser Initiative kooperieren verschiedene Kommunen mit dem Ziel, eine Strategie zur Standardisierung von Beteiligungstools zu entwickeln und testweise umzusetzen.

Die grundlegende Problemstellung, welche das Projekt adressiert, liegt in einer stark fragmentierten Anwendungslandschaft: Bislang nutzen Kommunen themen- und projektbezogen eine Vielzahl isolierter digitaler Beteiligungs-Lösungen. Diese weisen in der Regel unterschiedliche Benutzeroberflächen, proprietäre Schnittstellen und separate Anmeldeverfahren auf. Diese mangelnde technische Interoperabilität sowie die fehlende visuelle und funktionale Konsistenz errichten Zugangsbarrieren für die Anwendenden und erschweren die Teilhabe.

Zur Lösung dieser Herausforderung fokussiert sich das Projekt auf die Erstellung eines UX/UI-Konzeptes für ein digitales Beteiligungs-Ökosystem. Ein zentraler Baustein ist dabei ein technologieagnostischer und anbieterunabhängiger Standard, der ein konsistentes Nutzererlebnis sicherstellt und die nahtlose Einbindung verschiedenster Drittanbieter-Anwendungen ermöglicht.

Bei der Ausarbeitung des vorliegenden Konzeptes und der Detaillierung der Anwendungsfälle bestand eine zentrale Rahmenbedingung darin, dass primär gestalterische und funktionale Leitlinien fokussiert werden. Spezifische inhaltliche oder strategische Vorgaben zur Ausgestaltung kommunaler Beteiligungsprozesse waren nicht vorgegeben.

Die entstandenen Ergebnisse sind quelloffen (Open Source) veröffentlicht. Eine Übersicht der ergänzend zu diesem Dokument veröffentlichten Inhalte befindet sich in „5.1. Begleitende Dokumente“, Seite 34.

1.2. Zielgruppe und Ziele der erarbeiteten Lösung

Das im Projekt erarbeitete Konzept für eine Beteiligungs-Anwendung adressiert Bürger*innen als Endanwendende des digitalen Angebots. Hinsichtlich seiner inhaltlichen und funktionalen Ausrichtung fokussiert sich das Konzept primär auf die grundlegenden Beteiligungs-Stufen „Beobachtung / Information“ und „Mitwirkung“ aus der Perspektive der Bürger*innen, wobei die Stufe Mitwirkung auch das eigeninitiierte Einreichen von Vorschlägen und Ideen von Bürger*innen umfasst. Weitere Stufen „Mitentscheidung“, „Selbstverantwortung“ und „Eigenständigkeit“ sind derzeit nicht vom Konzept abgedeckt.

Der Fokus liegt folglich auf der bedarfsgerechten und transparenten Bereitstellung von Informationen sowie der Strukturierung grundlegender Mitwirkungsmöglichkeiten, um eine zugängliche Kommunikation zwischen Zivilgesellschaft und Verwaltung zu gewährleisten.

Das übergeordnete Ziel ist die konzeptionelle und gestalterische Integration in das bestehende Ökosystem digitaler Beteiligungs-Lösungen. Durch die Etablierung einer einheitlichen Benutzeroberfläche, sollen bestehende Zugangsbarrieren abgebaut und die Teilnahme an bereits etablierten Formaten vereinfacht werden.

Diese begleitende Dokumentation richtet sich primär an das Projektteam sowie interessierte zukünftige Projektteams, die mit der Planung und Implementierung von digitalen Beteiligungs-Formaten betraut sind oder das erarbeitete Konzept erweitern möchten.

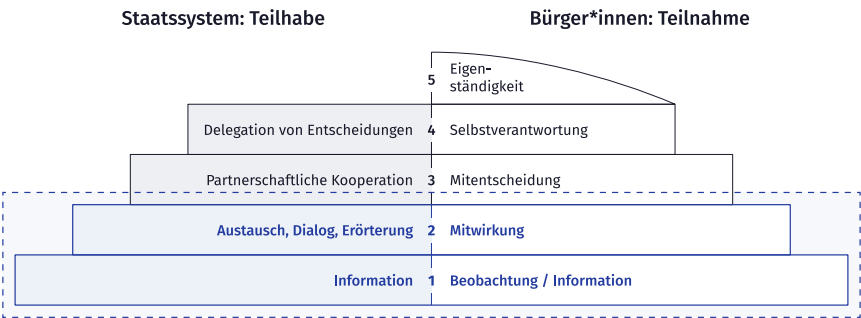


Abbildung 1: Beteiligungs-Stufen angelehnt an Lüttringhaus 2009

1.3. Vorgehen im Projekt

Um eine fundierte und bedürfnisorientierte Entwicklung der Lösung sicherzustellen, folgte das Projekt einem iterativen Vorgehensmodell. Dies bedeutet, dass zu den erarbeiteten Zwischenständen frühzeitig und wiederkehrend Feedback der Zielgruppe eingeholt wurde, um die gewonnenen Erkenntnisse direkt in die weitere Lösungsentwicklung einfließen zu lassen.

Der Projektverlauf gliederte sich grob in drei aufeinander aufbauende Phasen, deren zeitlicher Ablauf in der nachfolgenden Grafik zusammenfassend dargestellt wird.

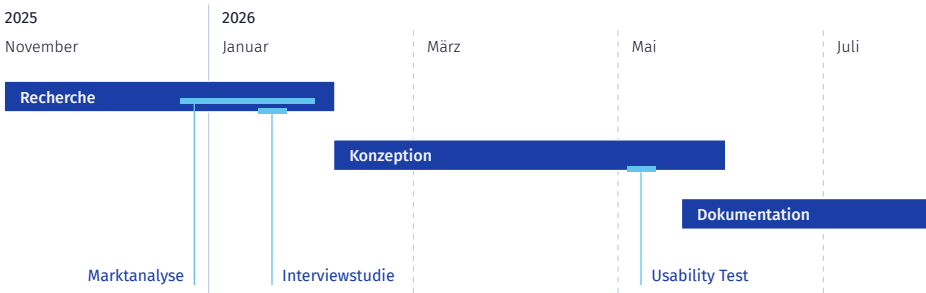


Abbildung 2: Zeitplan des Projektes

Den Ausgangspunkt des Projektes bildeten eine detaillierte Auftragsklärung sowie die Sichtung bestehender Materialien aus Vorprojekten, um den theoretischen und konzeptionellen Rahmen zu definieren. Darauf aufbauend wurde eine qualitative Interviewstudie durchgeführt, um die Anforderungen der Zielgruppen empirisch zu fundieren. Das primäre Ziel dieser Interviewstudie war es, tiefgreifende Erkenntnisse über das alltägliche Informationsverhalten der Bürger*innen hinsichtlich kommunaler Planungen und Entscheidungen zu gewinnen. Zudem zielten die semistrukturierten Interviews darauf ab, bestehende technische und organisatorische Hürden bei der Nutzung von analogen sowie digitalen Beteiligungs-Formaten zu identifizieren. Es wurde detailliert erfasst, welche Motivationen, wiederkehrenden Probleme und Wünsche für einen idealen Beteiligungsprozess aus Sicht der Befragten, insbesondere auch im Kontext ehrenamtlicher Tätigkeiten, bestehen.

Parallel zur Interviewstudie erfolgte eine systematische Analyse der bereits bestehenden digitalen Beteiligungs-Lösungen am Markt und deren Anwendung in verschiedenen Kommunen. Die Synthese aus den Erkenntnissen der Interviews und der Marktanalyse bildete das Fundament für die anschließende Konzepterstellung.

Auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse wurde ein Konzept für eine modulare Benutzungsschnittstelle entworfen, deren Praxistauglichkeit anhand von Nutzertests mit einem interaktiven Prototypen evaluiert wurde. Die daraus resultierenden Rückmeldungen flossen direkt in die Verfeinerung des Konzeptes ein.

Um die entwickelten modularen Bestandteile auch für folgende Projektteams direkt verfügbar zu machen, wurde das bereits etablierte KERN UX Design-System als Grundlage genutzt und entsprechend erweitert.

Den Abschluss des Projektvorgehens bildete die Ableitung konkreter, übertragbarer Richtlinien, die Kommunen künftig als Leitfaden für die Implementierung eigener Beteiligungsoberflächen nutzen können.

Die vollständigen Berichte zur Interviewstudie und zum Nutzertest sowie die Erweiterungen des KERN UX Design-System sind ergänzend zu diesem Dokument veröffentlicht, siehe „5.1. Begleitende Dokumente“, Seite 34.

Die konsequente Nutzung eines solchen Design-Systems bietet maßgebliche Mehrwerte für die Entwicklung digitaler Angebote. Die Verwendung standardisierter, barrierefreier und wiederverwendbarer Komponenten minimiert den zeitlichen und finanziellen Realisierungsaufwand für die Kommunen und ermöglicht ein visuell konsistentes Nutzungserlebnis, das kognitive Hürden für die Bürger*innen abbaut und das Vertrauen in die digitale Verwaltung nachhaltig stärkt.

Der beschriebene Lösungsansatz ist dabei bewusst so konzipiert, dass die zugrunde liegende Logik bei Bedarf auch auf andere etablierte Design-Systeme übertragen werden kann.

1.4. Anwendung eines Design-Systems – KERN UX

Das erarbeitete Konzept nutzt als methodische und technologische Grundlage ein Design-System. Exemplarisch kommt hierbei der KERN UX-Standard zur Anwendung. Die offizielle Dokumentation von KERN erläutert das Wesen und den Umfang dieses Ansatzes wie folgt:

„Das KERN Design-System hilft bei der einheitlichen und gemeinsamen Gestaltung von digitalen Dienstleistungen für Bürger*innen. Ein Design-System ist umfassender als ein Styleguide. Dieser enthält üblicherweise nur Informationen über die Marke, Farben und Typografie - also die Dinge, die Designer*innen zur Gestaltung brauchen. Das Design-System verbindet die Bedürfnisse der verschiedenen Disziplinen, die an der Entwicklung digitaler Produkte beteiligt sind: Gestaltung, Konzeption und Entwicklung. Es enthält daher Gestaltungsprinzipien, Informationen zur Barrierefreiheit, Richtlinien für eine einheitliche Sprache und Tonalität sowie konkrete Beschreibungen von Komponenten und deren Umsetzung in Code. Die Foundations erklären die Grundlagen der Komponentenentwicklung und enthalten Informationen zu Design-Token, Layout, Farbe, Typografie, Größen und Abstände sowie zu Icons.“

2. Recherche

Das nachfolgende Kapitel enthält die zentralen Erkenntnisse der qualitativen Interviewstudie, die Ergebnisse der Marktanalyse, die relevanten Erkenntnisse aus dem Usability Test sowie die daraus abgeleiteten Systemanforderungen.

2.1. Interviewstudie

Um die Anforderungen der Zielgruppen an ein digitales Beteiligungs-Ökosystem empirisch zu fundieren, wurde im Rahmen des Projektes eine qualitative Interviewstudie durchgeführt. Die nachfolgenden Abschnitte fassen die methodische Herangehensweise sowie die zentralen Erkenntnisse dieser Untersuchung zusammen. Der vollständige Bericht ist ergänzend zu diesem Dokument veröffentlicht, siehe „5.1. Begleitende Dokumente“, Seite 34.

2.1.1. Methodik und Zusammensetzung der Stichprobe

Die Erhebung fand im Januar und Februar 2026 statt und umfasste Interviews mit neun Bürger*innen aus Kiel, Lübeck und dem angrenzenden Umland. Das primäre Ziel der Untersuchung bestand darin, ein tiefgreifendes Verständnis für die Motivation, den Grad der Beteiligung sowie die Informationswege der Zielgruppe zu generieren. Darüber hinaus wurden bestehende technische und organisatorische Hürden bei der Nutzung von analogen und digitalen Beteiligungs-Formaten erfasst.

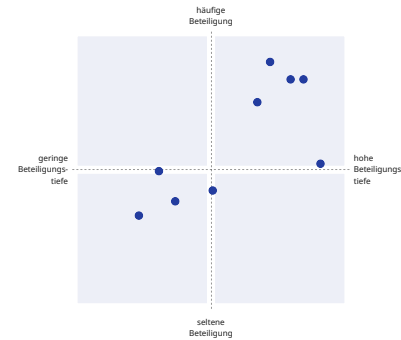


Abbildung 3: Verteilung Teilnehmer*innen nach Beteiligung

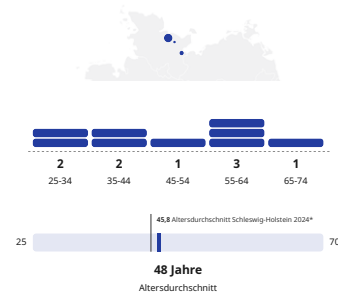


Abbildung 4: Verteilung Teilnehmer*innen nach Alter und Wohnort

2.1.2. Wichtigste Erkenntnisse aus der Interviewstudie

Aus den Interviews lassen sich mehrere wiederkehrende Muster ableiten, die sowohl das Beteiligungsverhalten der Befragten als auch ihre Erwartungen an eine künftige Anwendung beschreiben. Die folgenden Erkenntnisse bündeln diese Muster bezogen auf eine mögliche digitale Beteiligungs-Anwendung und bilden die Grundlage für die im Anschluss abgeleiteten Anforderungen.

IS-01 Einstieg über Betroffenheit (Lebensweltlicher Bezug)

Den stärksten Auslöser für aktive Beteiligung bildet die unmittelbare Betroffenheit im eigenen Lebensumfeld – etwa bei Vorhaben in der eigenen Straße oder im direkten Ort(-steil). Bürger*innen verlassen die Passivität meist erst dann, wenn ein direkter Bezug zu ihren alltäglichen Wegen oder ihrer unmittelbaren Nachbarschaft erkennbar ist.

IS-02 Eine zentrale Übersicht / Anlaufstelle

Es gibt sehr viele unterschiedliche Einstiege, um jeweils thematisch begrenzte Informationen zu gewinnen; häufig sind diese Angebote regional begrenzt und in ihrer Benutzerfreundlichkeit unzureichend. Der Mehrwert einer künftigen Lösung liegt in der Übersicht aggregierter Daten. Nutzer*innen wollen nicht eine Anwendung für alles, sondern einen Ort, an dem sie alles finden. Erschwerend kommt hinzu, dass unstrukturierte, textlastige Angebote einen zeitlichen Aufwand erzeugen, der insbesondere von Vollzeitbeschäftigten kaum zu bewältigen ist.

IS-03 Transparenz & Rückmeldung

Fehlende Rückmeldung und Transparenz zu aktuellen Prozessständen schwächen Vertrauen und stehen dem Anspruch entgegen, sich auf Augenhöhe zu begegnen. Wenn proaktive Statusmeldungen zu laufenden Vorhaben ausbleiben, entsteht bei den Teilnehmenden schnell der Eindruck, dass ihre Beiträge unbeachtet bleiben. Die größte Hürde für eine erneute Beteiligung ist das Gefühl, dass der abgegebene Input in einem „schwarzen Loch“ verschwindet.

IS-04 Digital: Informieren, Aktivieren und Organisieren; Analog: Interagieren

Der Fokus digitaler Beteiligungsmöglichkeiten liegt aktuell klar auf der Stufe des „Informierens“. Funktionen einer Plattform, die informieren, aktivieren und die Organisation analoger Formate unterstützen, sollten in der ersten Phase priorisiert werden. Die eigentliche Interaktion und Aushandlung bleibt dabei zunächst dem analogen Raum vorbehalten.

IS-05 Multiplikator*innen und informationserhaltende Netzwerke

Über die Hälfte der Befragten agiert im beruflichen oder ehrenamtlichen Kontext als Multiplikator*in und trägt Informationen aktiv in die eigenen Netzwerke weiter. Der initiale Einstieg in diese Strukturen erfolgt dabei häufig zufällig; ist eine Integration in bestehende Netzwerke jedoch erst einmal vollzogen, werden die Akteur*innen meist automatisch und mit minimalem eigenen Suchaufwand über neue Vorhaben informiert.

IS-06 Optimierte mobile Nutzung

Das Smartphone ist der wesentliche Einstieg in die digitale Beteiligung. Digitale Einstiege erfolgen überwiegend mobil, etwa durch das Scannen von QR-Codes im analogen Raum, über soziale Medien oder die Weiterleitung von Links im persönlichen Netzwerk. Dienste einer digitalen Anwendung müssen mobil optimiert sein und mit wenigen Interaktionen schnell zu einem Ziel führen.

IS-07 Analog und Digital gehen Hand in Hand

Ohne physische Präsenz (Flyer, Plakate, QR-Codes vor Ort) werden rein digitale Angebote kaum gefunden; analoge Formate erzeugen die initiale Aufmerksamkeit, senken die Zugangsschwelle und schaffen Vertrauen. Die „analoge Brücke“ muss jedoch nahtlos funktionieren – ein QR-Code, der auf eine nicht optimierte Desktop-Webseite führt, ist ein massiver Abbruchgrund.

2.2. Marktanalyse

Um Erkenntnisse zu den aktuellen Erwartungen von Nutzenden zu erhalten, wurden bestehende digitale Beteiligungs-Lösungen verschiedener Kommunen betrachtet. Das nachfolgende Kapitel vergleicht diese auf Basis ihres jeweiligen Zwecks und beschreibt wiederkehrende Muster in der Bedienung.

2.2.1. Betrachtete Plattformen und deren Anwendung

Plattform	Anwendungsbeispiel
WeChange	• mokwi.de/map/
Consul	• unser.muenchen.de • bamberg-gestalten.de • machmit.augsburg.de • mitmachen-pforzheim.de • flensburg-mitmachen.de
Dipas	• beteiligung.hamburg/navigator • dialog-kiel.de/navigator
Open.NRW	• beteiligung.nrw.de • strassen.nrw
Liquid Democracy e.V.	• mein.berlin.de
Diverse weitere	• kielmobil.app • Make.org • smartcity-pforzheim.de • App: Stadt.Land.Funk • beteiligung.bund.de (Beteiligungsportal für Verkehr und Offshore-Vorhaben)

2.2.2. Vergleich auf Basis des Zwecks

Die analysierten Beteiligungs-Anwendungen lassen sich vier grundlegend unterschiedlichen Zwecktypen zuordnen:

MA-01 Kollaboration und Vernetzung

Der Fokus liegt primär auf der Projektarbeit und der Zusammenarbeit zivilgesellschaftlicher Akteur*innen. Dafür werden essenzielle kollaborative Werkzeuge (wie Online-Speicher, digitale Whiteboards und Textverarbeitung) sowie Funktionen zur Gruppenkommunikation und -planung (etwa Chat, Aufgabenverwaltung und Kalender) bereitgestellt. Ergänzend zu diesen internen Arbeitswerkzeugen besteht die Möglichkeit, die Ziele und Arbeitsinhalte der Gruppen transparent nach außen sichtbar zu machen.

MA-02 Raumbezogene Planung

Der Fokus liegt auf der anschaulichen Kommunikation von Bauleit- und Stadtentwicklungsvorhaben, verbunden mit der Option, ortsgenaue Rückmeldungen der Bürger*innen einzuholen. Dafür stehen visuelle Werkzeuge wie digitale Karten und 3D-Modelle sowie Funktionen zur räumlichen Verortung (etwa digitale Markierungen und Kommentare) bereit. Die ortsbezogenen Hinweise lassen sich dabei transparent für Verwaltung und Öffentlichkeit sichtbar machen.

MA-03 Konsultation mit Vorschlagsfunktion

Der Fokus liegt auf der strukturierten Sichtbarmachung, Ideensammlung und sachlichen Diskussion von Vorschlägen bis hin zu verbindlichen Bürgerhaushalten. Dafür stehen interaktive Werkzeuge zur Mitgestaltung bereit: Bürger*innen können eigene Ideen einreichen, Unterstützung in der Gemeinschaft sammeln und gemeinsam Lösungen entwickeln. Ergänzend erlauben direkte Abstimmungsfunktionen die Priorisierung von Vorhaben. Der Status eines Vorschlags bleibt von der ersten Idee bis zur Umsetzung transparent nachverfolgbar.

MA-04 Aggregator / Portal

Der Fokus liegt hierbei auf der Bündelung formeller und informeller Beteiligungsverfahren auf einer gemeinsamen Plattform. Behörden können hier ihre lokalen Vorhaben zusätzlich kommunizieren. Dadurch erhalten Bürger*innen eine übergreifende Gesamtübersicht über alle aktuellen Vorhaben in einer Region oder regionsübergreifend zu einem Thema.

2.2.3. Wiederkehrende Muster

Über die verschiedenen Anwendungen hinweg lassen sich folgende wiederkehrende Bedienmuster identifizieren.

MA-05 Abgestuftes Registrierungs- / Login-Konzept

Informieren, Lesen und Stöbern sind ohne Login möglich. Ein Login wird erst für aktives Mitwirken (Einreichen, Kommentieren, Abstimmen) und für personalisierte Funktionen (Benachrichtigungen, Feeds, Abonnements) verlangt.

MA-06 Persönliche Begrüßung & Orientierung auf Startseiten

Bürger*innen werden persönlich begrüßt und erhalten klare Orientierung, wo sie sich befinden, welche Handlungen möglich sind und welche Wirkung sie haben. Die Gestaltung bleibt bewusst ruhig und aufgelockert, um Überladung zu vermeiden.



Abbildung 5: Startseite mein.berlin.de



Abbildung 6: Startseite machmit.augsburg.de

MA-07 Konsistenter Aufbau von Inhaltselementen (Kacheln)

Inhalte erscheinen als Kacheln mit Vorschaubild, Titel und Kurzbeschreibung. Der Status wird farbkodiert oder über Fortschrittsanzeigen visualisiert, ergänzt um Beteiligungs-KPIs (z. B. Stimmen, Votes, Meinungen).

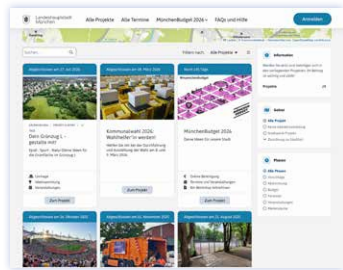


Abbildung 7: Startseite unsermuenchen.de



Abbildung 8: Startseite beteiligung.nrw.de

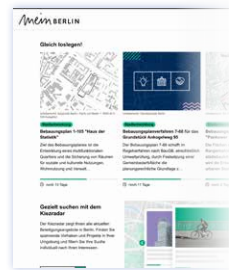


Abbildung 9: Startseite mein.berlin.de

MA-08 Einheitliche Informations- und Navigationsstruktur

Detaillseiten sind verfahrensübergreifend modular aufgebaut und kategorisiert. Diese Kategorisierung speist themenspezifische oder übergreifende Übersichtsseiten mit Filterfunktionen und globaler Suche.

MA-09 Transparenter, nachvollziehbarer Verfahrensablauf

Aktuelle Phase, mögliche Beteiligungsform, Fristen und zuständige Ansprechpersonen sind auf einen Blick sichtbar. Beiträge und vergangene Phasen bleiben auch nach Projektende vollständig dokumentiert. Nach persönlicher Anmeldung können Beiträge abonniert werden um über Neuigkeiten dazu direkt informiert zu werden.

MA-10 Inhalte im Netzwerk teilen

Inhaltsseiten bieten einen Link zum Teilen eines Verfahrens an, über private Nachrichten Dienste oder soziale Medien. Zum Teil werden dabei direkt die meistbenutzten sozialen Mediendienste angeboten.

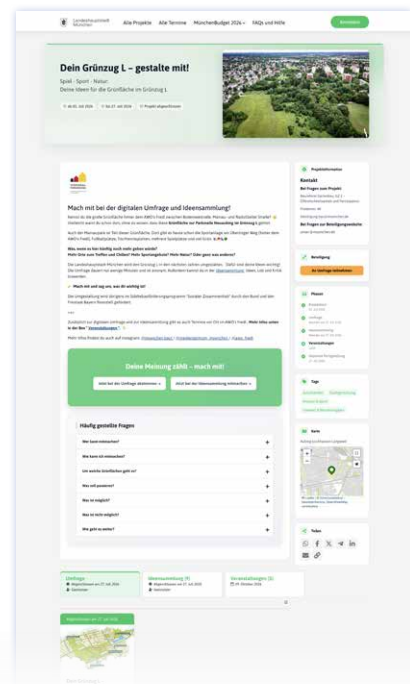


Abbildung 10: Detailseite unsermuenchen.de

MA-11 Vorschlagwortung & Filterlogik

Präzise inhaltliche Vorschlagwortung sowie Strukturierung nach Themen, Beitragsarten und Verfahrensstatus ermöglichen schnelles Auffinden und nachvollziehbares Einschränken von Suchergebnissen.

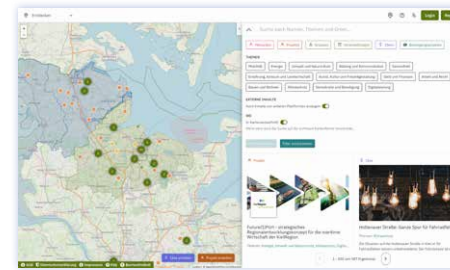


Abbildung 11: Suche und Filter mokwi.de/map

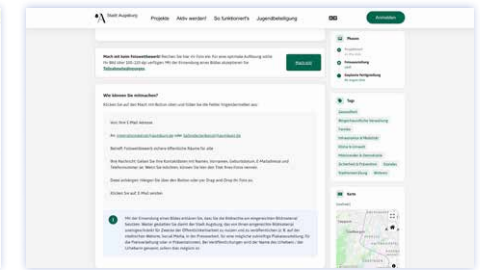


Abbildung 12: Detailseite machmitaugsburg.de

MA-12 Kartenansicht als gleichrangiger Einstieg

Neben der Kachelansicht steht die Kartenansicht als gleichwertiger Einstiegspunkt – als Side-by-Side oder eigene Seite, mit plattformabhängiger Navigationsposition, spätestens jedoch auf Detailseiten.

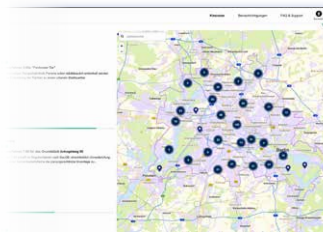


Abbildung 13: Karte mein.berlin.de

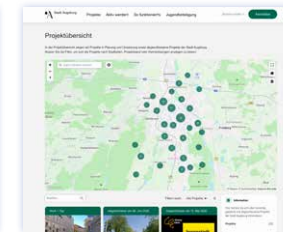


Abbildung 14: Karte machmitaugsburg.de

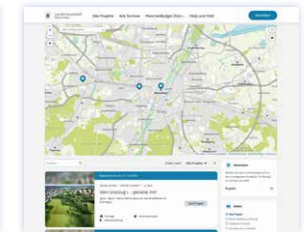


Abbildung 15: Karte unsermuenchen.de

MA-13 Terminmodule mit Kalenderintegration

Digitale und analoge Termine sind als eigenständige Module mit Projekten/Vorschlägen verknüpft und zusätzlich in übergreifenden Kalenderübersichten verfügbar – inklusive Kalenderübernahme und bei Bedarf integrierter Anmeldefunktion.

Als Querschnittsprinzip zieht sich durch alle Muster ein konsequenter Fokus auf Transparenz, Wiedererkennbarkeit (Konsistenz) und niedrigschwelligem Zugang.

2.3. Rechtliche und normative Vorgaben

Die Planung, der Aufbau und der Betrieb einer digitalen Beteiligungs-Anwendung unterliegen verbindlichen rechtlichen Rahmenbedingungen sowie etablierten Qualitätsstandards der öffentlichen Verwaltung. Die Einhaltung dieser Vorgaben ist nicht nur gesetzliche Pflicht, sondern die grundlegende Voraussetzung für ein vertrauenswürdigen und inklusives Angebot.

BITV 2.0 (Barrierefreie-Informationstechnik-Verordnung)

Verpflichtet öffentliche Stellen, ihre Websites und mobilen Anwendungen wahrnehmbar, bedienbar, verständlich und robust zu gestalten. Die Anforderungen orientieren sich an der europäischen Norm EN 301 549, die ihrerseits die international gebräuchlichen WCAG aufgreift. Hinzu kommt die Pflicht zu einer veröffentlichten Erklärung zur Barrierefreiheit samt Feedback-Mechanismus.

Barrierefreiheitsstärkungsgesetz (BFSG)

Verpflichtet vorrangig die Privatwirtschaft zu barrierefreien Produkten und Dienstleistungen. Für eingebundene Drittanbieter-Software oder von Externen betriebene Angebote kann es daher relevant werden, während für die Kommune selbst die BITV 2.0 maßgeblich bleibt.

Onlinezugangsgesetz (OZG)

Verpflichtet Bund und Länder, ihre Verwaltungsleistungen digital und über einen gemeinsamen Portalverbund zugänglich zu machen. Mit dem OZG-Änderungsgesetz („OZG 2.0“, in Kraft seit 24. Juli 2024) gewinnen dabei einheitliche Standards, Schnittstellen und zentrale Konten an Bedeutung. Eine Beteiligungs-Anwendung sollte anschlussfähig konzipiert werden.

Servicestandard für die digitale Verwaltung des Bundes

Definiert Qualitätsprinzipien für nutzerzentrierte digitale Verwaltungsangebote und dient als praxisnahe Orientierung für Konzeption und Umsetzung, auch über die formal verpflichtenden Anforderungen hinaus.

DSGVO und landesrechtliche Datenschutzvorgaben

Regeln den Umgang mit personenbezogenen Daten, die etwa bei Registrierung, Abonnements oder eingereichten Ideen anfallen. Maßgeblich sind hier ergänzend das Landesdatenschutzrecht sowie die Vorgaben der zuständigen Aufsichtsbehörde.

2.4. Evaluierung gewonnener Erkenntnisse

Um die gewonnenen Erkenntnisse empirisch abzusichern und eine zielgerichtete Optimierung zu garantieren, wurde die Praxistauglichkeit einer prototypisch umgesetzten Beteiligungs-Anwendung im Rahmen einer systematischen Usability-Test-Studie evaluiert. Zusätzlich bestätigen Statistiken zur Nutzung von mobilen Endgeräten Erkenntnisse aus der Interviewstudie.

2.4.1. Erkenntnisse aus der Usability-Test-Studie

Im Test wurden von den Teilnehmer*innen 3 Szenarien durchgeführt. Alle Szenarien konnten erfolgreich durchgeführt werden.

- Einreichen einer Idee
- Aktualisierungen eines Vorhabens erkennen und an Abstimmung teilnehmen
- Projektstatus einsehen und Hinweis auf begleitende Veranstaltung finden

Die begleitend erhobenen qualitativen Daten der Teilnehmer*innen lieferten zudem Erkenntnisse für weitere Anforderungen.

UT-01 Fortschrittsanzeige

Die Fortschrittsanzeige eines Vorhabens wurde als besonders wertvoll erachtet und von vielen Teilnehmenden gelobt.

UT-02 digitale Mitwirkung

Die Abstimmung konnte von allen Teilnehmenden durchgeführt werden und die Anzeige des Ergebnisses wurde als positiv bewertet.

UT-03 weiterführende Informationsmöglichkeiten

Die Darstellung von Terminen für weitere Informationen wurde als positiv bewertet.

UT-04 Bereitschaft zur Kontaktangabe

Teilnehmende würden nach dem Einreichen einer Idee ihre Kontaktdaten angeben, um weiterführende Informationen liefern zu können und informiert zu werden.

UT-04 Karte nur bei Bedarf

Entgegen der Annahme war die Karte im Test kein gleichwertiger Einstieg. Zum Teil wurde diese sogar als störend empfunden. Der Wert der Karte ergibt sich dann, wenn sie gezielt für die Suche oder Veranschaulichung von Vorhaben genutzt wird.

2.4.2. Ergänzende Statistiken

ST-01 Mobiltelefon als primäres Endgerät

Eine Umfrage zur Nutzung von Geräten zum Medienkonsum unter 14 bis 69-Jährigen zeigt, dass hierfür 94 % der Befragten ihr Smartphone als erstes Endgerät angeben. (Seven.One Media GmbH, zitiert nach www.statista.com, 2024)

Wird die Internetnutzung generell betrachtet, liegt das Handy oder Smartphone mit 90,4 % ebenfalls auf dem ersten Platz, selbst bei Personen ab 60 Jahren. Hier liegt die Nutzung von Handy oder Smartphone bei 56,1 % dennoch weit vor Notebook mit 38,9 % auf zweiter Stelle (IfD Allensbach, zitiert nach www.statista.com, 2024)

2.5. Abgeleitete Nutzungsanforderungen

Ergänzend zu den rechtlichen und normativen Vorgaben beschreiben die hier abgeleiteten Nutzungsanforderungen den funktionalen Umfang aus Sicht der Bürger*innen.

Die gewonnenen Erkenntnisse zeigen außerdem, dass ein zentraler digitaler Ort, welcher sämtliche regionalen Vorhaben bündelt, keinesfalls in Konkurrenz zu analogen Beteiligungsformaten oder Themen-bezogenen digitalen Anwendungen steht, sondern für diese einen leichtgewichtigen Einstieg darstellen kann.

ID	Titel	Nutzungsanforderung	Interviewstudie	Marktanalyse	Usability-Test und Statistiken
AN-01	Zentrale Übersicht (Aggregator)	Als Bürger*in möchte ich eine zentrale, übersichtliche Plattform für alle kommunalen Vorhaben nutzen, um mich an einem einzigen Ort über alle relevanten Beteiligungsverfahren in meiner Region informieren zu können, anstatt mühsam verschiedene behördliche Websites absuchen zu müssen.	IS-02	MA-04	
AN-02	Suche und Filter	Als Bürger*in möchte ich nach Schlagworten, Themen oder Ortsteilen filtern können, um ohne langwierige Suche oder komplexe Menüführung sofort die Beteiligungsverfahren zu finden, die mich persönlich betreffen.		MA-11 MA-12	
AN-03	Einstieg über Betroffenheit	Als Bürger*in möchte ich gezielt nach Vorhaben und Verfahren in meiner direkten Nachbarschaft oder Straße filtern können, um mich genau bei den Themen einzubringen, die mein unmittelbares Wohn- und Lebensumfeld direkt beeinflussen.	IS-01 IS-07	MA-12 MA-06	UT-04
AN-04	Status, Fortschritt und Transparenz	Als Bürger*in möchte ich den aktuellen Verfahrensstatus, die nächsten ausstehenden Schritte eines Vorhabens und die getroffenen Entscheidungen transparent einsehen können, um sicherzustellen, dass mein Feedback ernst genommen wird und einen nachvollziehbaren Einfluss auf den Planungsprozess hat.	IS-03	MA-09	UT-01
AN-05	Analoge Formate auffinden (Analog-digitale Brücke)	Als Bürger*in, die*der den persönlichen Austausch schätzt, möchte ich anstehende Vor-Ort-Veranstaltungen leicht auf der Plattform finden und deren Termine direkt in meinen persönlichen Kalender speichern können, um keine wichtige Informationsveranstaltung in meiner Gemeinde zu verpassen und analoge sowie digitale Beteiligungswege optimal zu verbinden.	IS-04	MA-13	UT-03
AN-06	Niedrigschwelliger Zugang (Datenschutz)	Als Bürger*in möchte ich mich anonym auf der Plattform informieren und stöbern können, um erst bei einer aktiven Mitwirkung (wie dem Einreichen einer Idee) oder bei der Personalisierung (Abonnements) zur Registrierung aufgefordert zu werden.		MA-05	UT-04
AN-07	Teilbarkeit der Inhalte (Multiplikator-Rolle)	Als ehrenamtlich oder beruflich engagierte*r Multiplikator*in möchte ich Informationen, Termine und Beteiligungs-Formate schnell und unkompliziert teilen können, um relevante Vorhaben in meinen Netzwerken zu verbreiten und andere Mitbürger*innen zur Teilnahme zu aktivieren.	IS-05	MA-10	
AN-08	Mobile Optimierung (Mobile First)	Als Bürger*in möchte ich alle Funktionen, Formulare und Kartenansichten mobil-optimiert und mit minimalen Interaktionen bedienen können, um mich auch von unterwegs aus barrierefrei, schnell und effizient informieren und beteiligen zu können.	IS-06		ST-01
AN-09	Nutzerfreundliche Bedienung	Als Bürger*in möchte ich eine verständliche Benutzeroberfläche, die sich verhält wie andere Anwendungen, die ich benutze, damit ich mich schnell zurecht finde.		MA-07 MA-08	
AN-10	Ideen einreichen	Als Bürger*in möchte ich eigene Ideen, Verbesserungswünsche oder Mängel in meinem direkten Wohnumfeld über einen einfachen Weg online einreichen können, um unkompliziert zur positiven Gestaltung meines Alltags und meiner Nachbarschaft beizutragen.	IS-01		UT-02

3. Beschreibung des erstellten Konzeptes

Das folgende Kapitel beschreibt die Positionierung einer zentralen Anwendung für Beteiligung von Bürger*innen sowie deren möglichen Aufbau und Funktionsumfang.

3.1. Positionierung und Inhalte

Die Beteiligungs-Anwendung dient als zentrale Anlaufstelle, welche bislang ggf. verstreute Informationen zu kommunalen Vorhaben an einer Stelle zusammenführt und Bürger*innen einen interessensbasierten Zugang ermöglicht. Statt verschiedene Kanäle einzeln verfolgen zu müssen, können Nutzende gezielt die Themen, Bereiche und Vorhaben verfolgen, die sie betreffen. So werden Zugangshürden abgebaut und die Teilnahme an kommunalen Vorhaben wird vereinfacht.

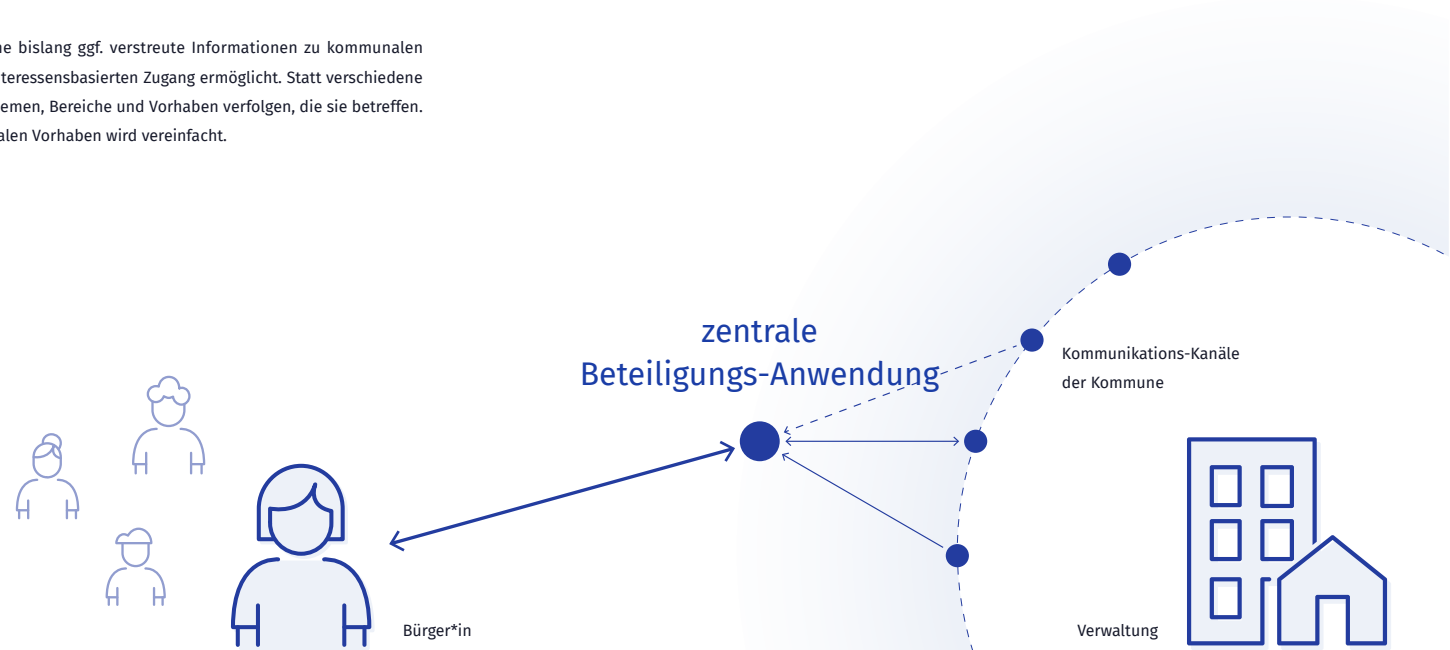


Abbildung 16: Positionierung der zentralen Beteiligungs-Anwendung im Ökosystem

3.1.1. Inhalte

Konkret bietet die Anwendung eine zentrale Übersicht über laufende Vorhaben der Kommune, ermöglicht leichtgewichtige digitale Mitwirkung (Stimmungsbilder, Umfragen, Kommentare) und weist auf weitere Beteiligungsmöglichkeiten hin. Existieren bereits bestehende Informationskanäle, werden diese in der Anwendung verlinkt. Zusätzlich bietet sie die Möglichkeit zur Einreichung eigener Anliegen.

Projekte

Bereits konkret geplante und in der Umsetzung befindliche Vorhaben.

[Veröffentlicht von der kommunalen Verwaltung](#)

Vorschläge

Vorhaben in einer frühen Konzeptionsphase, bei denen eine bindende Entscheidung über das weitere Vorgehen noch aussteht.

[Veröffentlicht von der kommunalen Verwaltung](#)

Veranstaltungen

Von der Kommune erstellte Termine, die in der Regel einem spezifischen Vorschlag oder Projekt zugeordnet sind, z. B. für Informationsveranstaltungen oder weitere Beteiligungs-Formate.

[Veröffentlicht von der kommunalen Verwaltung](#)

Ideen

Von Bürger*innen eingereichte Anliegen, die über einen definierten behördeninternen Rückkanal von den zuständigen Verwaltungsstellen aufgenommen und bearbeitet werden.

[Eingereicht von Bürger*innen](#)

3.2. Grundlegende Funktionen

Nachfolgend werden die Grundfunktionen der Beteiligungs-Anwendung beschrieben. Im Rahmen der konzeptionellen Ausarbeitung und der systematischen Evaluation wurden außerdem drei zentrale Anwendungsfälle prototypisch realisiert. Als Ablaufdarstellung sind diese im Anhang unter „5.4. Exemplarisch abgebildete Anwendungsfälle“, Seite 36.

3.2.1. Auffinden von Inhalten und Informationsbeschaffung

Das Erkunden von Inhalten erfolgt wahlweise über ein freies Navigieren auf der Hauptseite, über die interaktive Kartendarstellung oder über eine gezielte Suche in Kombination mit thematischen Filtern. Das Hauptmenü dient hierbei selbst als zentrales Filterelement, um gezielt zwischen Ideen, Vorschlägen und Projekten zu unterscheiden. Detailseiten bieten vertiefende Informationen sowie Verweise auf externe Angebote. Das Auffinden von Inhalten ist ohne Anmeldung zugänglich.

Themenfelder

Sämtliche Vorschläge und Projekte können einem oder mehreren Themenfeldern zugewiesen werden, welche von der jeweiligen Kommune individuell definiert werden, z.B. „Stadtentwicklung“, „Umwelt“ oder „Mobilität“. Dadurch können Bürger*innen Vorhaben finden, welche zu ihren Interessen passen.

Geografische Verortung

Zusätzlich können Vorhaben und eingereichte Ideen über die integrierte, interaktive Kartenansicht aufgefunden werden, sofern sie einem spezifischen Ort oder Bereich zugeordnet wurden.

Adressierte Anforderungen

- AN-01 Zentrale Übersicht (Aggregator)
- AN-02 Suche und Filter
- AN-03 Einstieg über Betroffenheit
- AN-06 Niedrigschwelliger Zugang (Datenschutz)
- AN-08 Mobile Optimierung (Mobile First)
- AN-09 Nutzerfreundliche Bedienung

Suche und Filter erlauben es den Bürger*innen, nach ihren Interessen zu filtern.

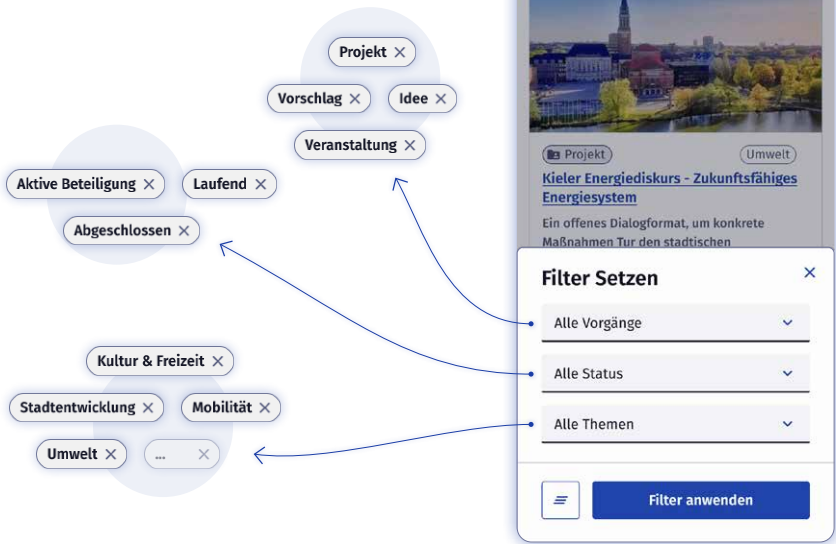


Abbildung 17: Konzeptdarstellung Suche und Filterung

Die Startseite bietet eine ungefilterte Übersicht aller aktiven Projekte und Vorschläge der Kommune.



Abbildung 18: Konzeptdarstellung Startseite



Abbildung 19: Konzeptdarstellung Detailseite eines Vorhabens

Jeder Beitrag kann abonniert und direkt mit Bekannten geteilt werden.

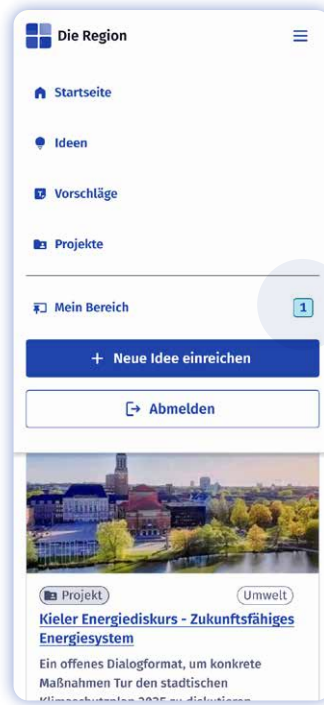


Abbildung 20: Konzeptdarstellung Menü

Updates zu abonnierten Themen können im persönlichen Bereich eingesehen werden.

Adressierte Anforderungen

- AN-03 Einstieg über Betroffenheit
- AN-06 Niedrigschwelliger Zugang (Datenschutz)
- AN-07 Teilbarkeit der Inhalte (Multiplikator-Rolle)
- AN-08 Mobile Optimierung (Mobile First)
- AN-09 Nutzerfreundliche Bedienung

3.2.2. Individualisierte Benachrichtigungen

Damit Bürger*innen über für sie relevante Entwicklungen informiert bleiben, bietet die zentrale Beteiligungs-Anwendung individualisierte Benachrichtigungen. So erhalten Nutzende gezielt die Informationen, die ihren Interessen entsprechen, ohne alle Vorhaben der Kommune eigenständig verfolgen zu müssen.

Die Eingrenzung von Benachrichtigungen erfolgt dabei auf zwei Wegen:

- Über die Auswahl eines geografischen Bereichs und das Abonnieren von Themen
- Über das Abonnieren von Projekten, Vorschlägen oder Ideen

Benachrichtigungen werden direkt in der Anwendung angezeigt oder können per E-Mail zugestellt werden. Darüber hinaus bilden die abonnierten Vorhaben, Themen und Bereiche die Grundlage für individualisierte Newsletter, die relevante Neuigkeiten gebündelt zusammenfassen.

3.2.3. Aktive Beteiligung: Mitwirkung

Einfache Beteiligungs-Formate wie Abstimmungen können direkt in der Anwendung eingebunden werden. Komplexere Verfahren können auf den jeweiligen Projekt-Detailseiten verlinkt werden.

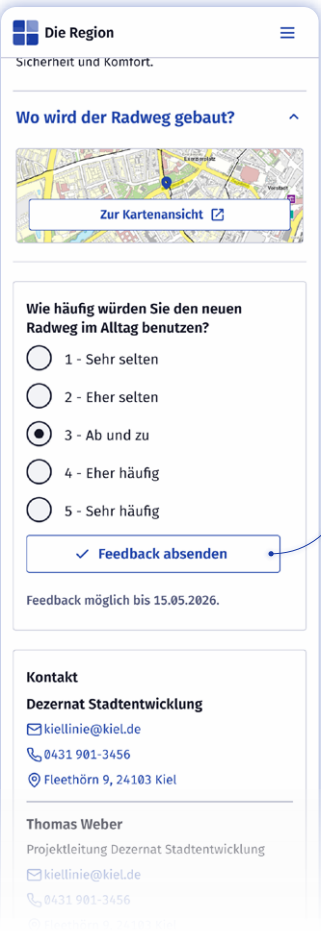
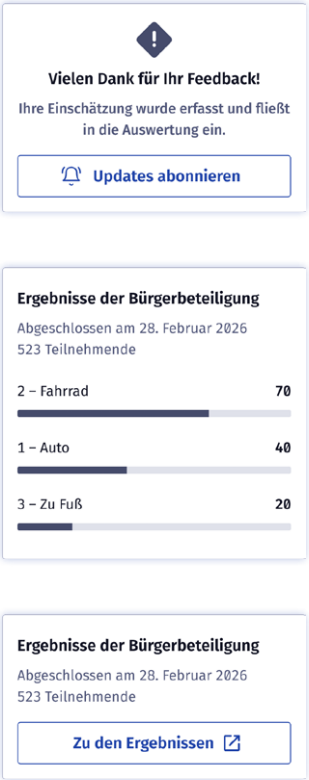


Abbildung 21: Konzeptdarstellung Abstimmung



Teilnahme an einer Abstimmung und verschiedene Optionen der Ergebnisdarstellung

Abbildung 22: Konzeptdarstellung Abstimmungsergebnisse

3.2.4. Aktive Beteiligung: Einreichen eigener Ideen

Das Einbringen eigener Ideen wird durch einen schrittweise geführten Dialog unterstützt. Die eingereichten Ideen können im persönlichen Bereich eingesehen werden.

Adressierte Anforderungen

- AN-03 Einstieg über Betroffenheit
- AN-04 Status, Fortschritt und Transparenz
- AN-06 Niedrigschwelliger Zugang (Datenschutz)
- AN-08 Mobile Optimierung (Mobile First)
- AN-09 Nutzerfreundliche Bedienung
- AN-10 Ideen einreichen

Einreichung einer eigenen Idee oder eines Verbesserungswunsches



Abbildung 23: Konzeptdarstellung Einreichung einer Idee

3.3. Informationsarchitektur und Navigation

Die Informationsarchitektur der zentralen Beteiligungs-Anwendung folgt einer flachen Indexnavigation und verzichtet auf verschachtelte Menüebenen. Alle Inhalte stehen damit gleichwertig nebeneinander und sind über Suche, Filter sowie die Kartenansicht schnell auffindbar.

Anwendende erhalten auf der Übersichtsseite zunächst einen ungefilterten Gesamtüberblick und individualisieren ihre Ansicht anschließend über Suche und Filter. Ein umfangreich aufgebautes Hauptmenü ist dadurch nicht erforderlich. Das Menü bleibt bewusst schlank: Es bündelt direkte Filter für Ideen, Vorschläge und Projekte und führt angemeldete Bürger*innen zu ihrem persönlichen Bereich.

Dieser Ansatz sorgt zugleich für hohe inhaltliche Flexibilität: Neue Vorhaben, temporäre Themenfelder oder veränderte kommunale Schwerpunkte kann die Redaktion jederzeit dynamisch ergänzen, ohne die grundlegende Navigationsstruktur der Anwendung aufwendig umbauen zu müssen.

3.4. Seitenlayouts

Die Anwendung basiert auf vier grundlegenden Seitenlayouts: der Übersichtsseite, der Suchergebnisseite, der Detailseite sowie der Veranstaltungsseite.

Jedes Layout verfügt über optionale Bereiche, die je nach Bedarf aktiviert oder deaktiviert werden können. An diesen Stellen werden spezifische Komponenten oder Funktionsgruppen eingesetzt, um den eigentlichen Inhalt sowie ergänzende Informationen darzustellen. Auf den Detailseiten ermöglicht dieser modulare Aufbau zudem die Integration von Werkzeugen zur direkten Beteiligung, wie Abstimmungen, über die Einbindung von Drittanbieter-Software.

3.4.1. Übersichtsseite

Die Übersichtsseite dient als zentraler Einstiegspunkt (Home-Screen) der Anwendung für alle Anwendungsszenarien. Ihre Funktion ist die Darstellung laufender Vorschläge und Projekte. Zudem bietet die Übersichtsseite den direkten Einstieg in die Suchfunktion, die interaktive Kartenanwendung und das Hauptmenü.

Dieses Seitenlayout wird ausschließlich als Startseite der Anwendung eingesetzt und bietet den Zugang für alle definierten Anwendungsszenarien.

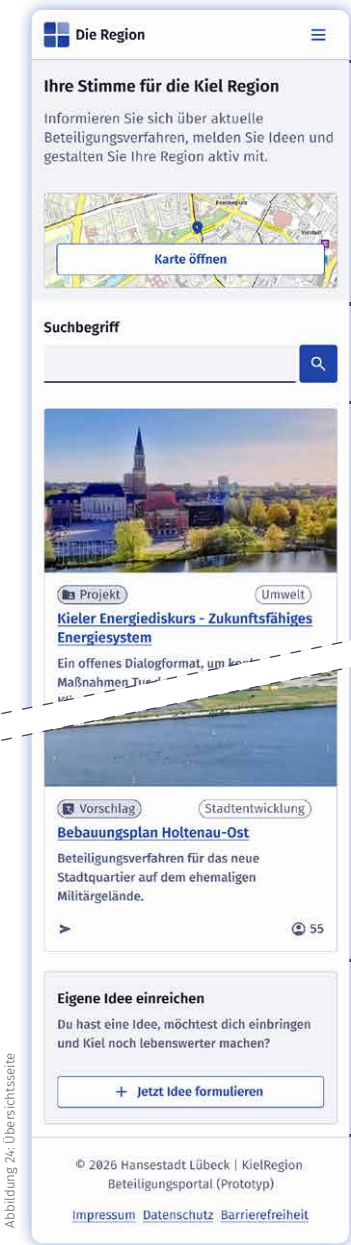


Abbildung 24: Übersichtsseite

Kopfzeile (Header)

Navigation zur Startseite, Markenauftritt (Branding der Kommune), Menü

Zentraler Kopfbereich

Überschrift, Einleitungstext sowie ein statisches Kartenmodul mit Verknüpfung zu einer interaktiven Vollbildansicht. Das Kartenmodul ist optional und kann bei fehlender technischer Schnittstelle deaktiviert werden

Suche

Suchfeld mit integrierter Filterfunktion zur Eingrenzung von Inhalten

Variabler Inhaltsbereich

Darstellung von Inhalten in Form von Inhaltskarten (Content-Cards). Im Standardfall werden hier laufende Projekte und Vorschläge abgebildet. Die Anzeige von Ideen und Veranstaltungen erfolgt primär über die Suchergebnisseite.

Idee einreichen

Wurde der Inhaltsbereich nach unten gescrollt, erscheint die Funktion zum Einreichen einer eigenen Idee.

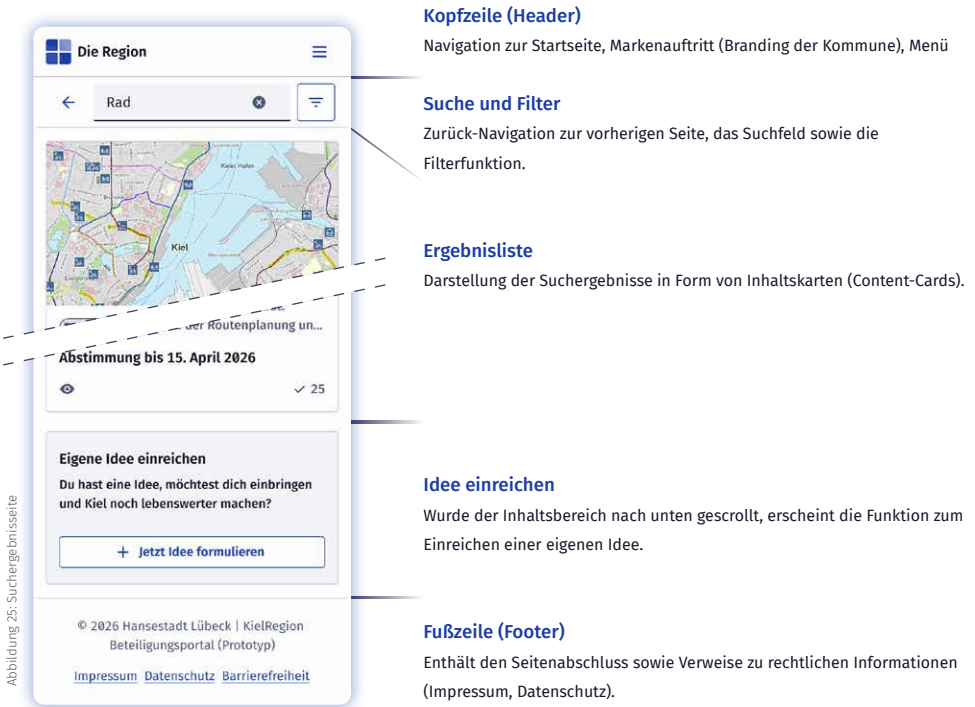
Fußzeile (Footer)

Enthält den Seitenabschluss sowie Verweise zu rechtlichen Informationen (Impressum, Datenschutz).

3.4.2. Suchergebnisseite

Die Suchergebnisseite stellt die Treffer basierend auf der Nutzereingabe dar. Es handelt sich um eine eigenständige Ansicht, die nach Aktivierung der Suche oder über die Filterung via Menüfunktion erscheint. Die Inhalte werden als scrollbare Liste von Inhaltskarten (Content-Cards) abgebildet. Ohne aktive Filterung werden alle Inhaltstypen (Ideen, Projekte, Vorschläge, Veranstaltungen) berücksichtigt. Bei fehlenden Treffern wird ein Hinweistext angezeigt.

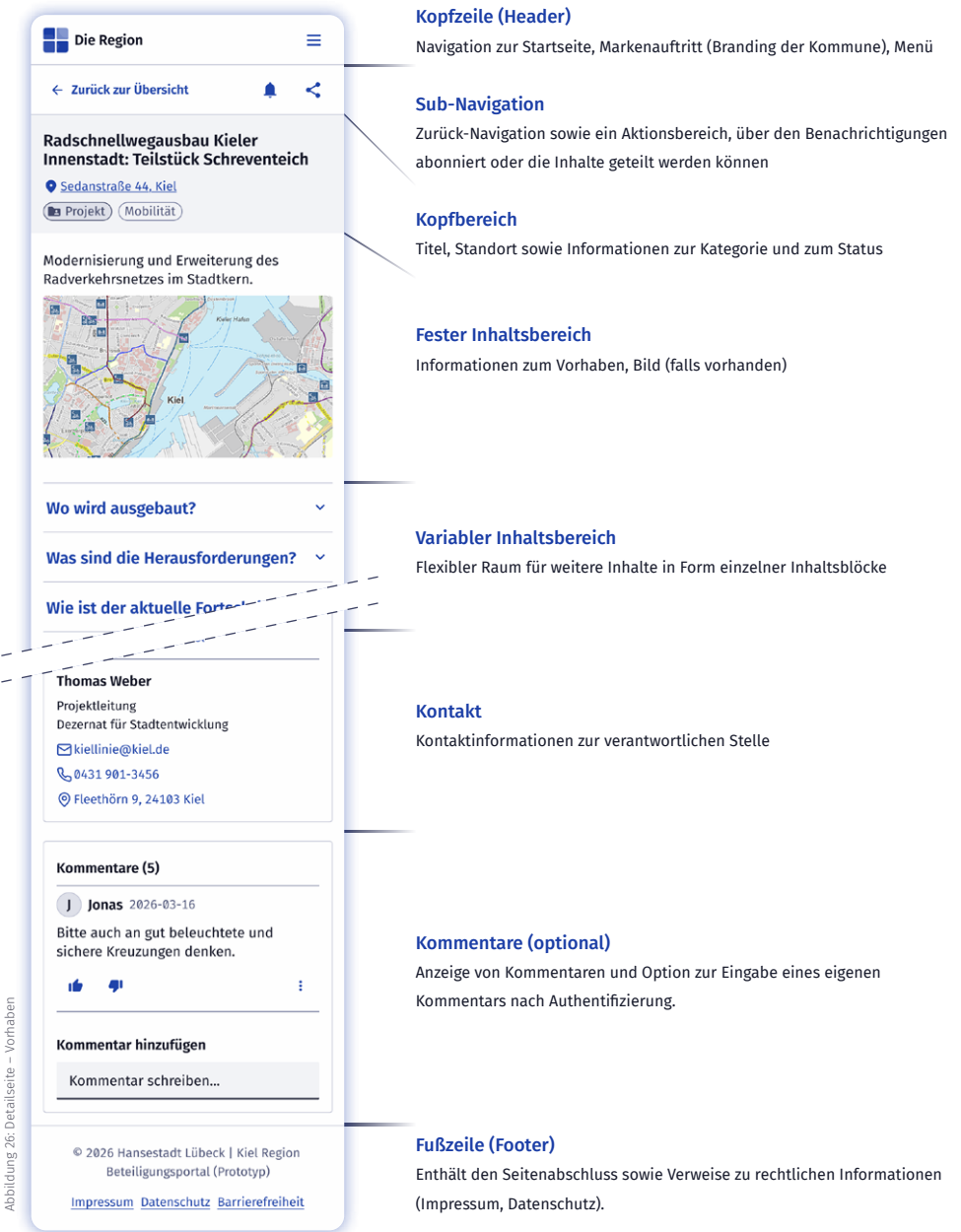
Dieser Seitentyp wird nur als Ergebnisseite nach einer Suche oder Filterung angezeigt. Die Suche und Filterung können sowohl über die Suchfunktion als auch durch Auswahl „Idee“, „Vorschläge“ und „Projekte“ im Menü gestartet werden.



3.4.3. Detailseite – Vorschlag und Projekt

Die Detailseite zeigt die vollständigen Informationen zu einem Projekt oder einem Vorschlag an. Ein fester Inhaltsbereich dient der schnellen Orientierung. Weitere Inhalte können individuell hinzugefügt werden.

Dieser Seitentyp dient zur Darstellung der Inhalte für Projekte und Vorschläge.



3.4.4. Detailseite – Idee

Die Detailseite einer Idee zeigt die Inhalte an, die bei der Erstellung der Idee angegeben wurden. Dieser Seitentyp ist eine Variante der Detailseite.

Dieser Seitentyp dient zur Darstellung der Inhalte einer eingereichten Idee.

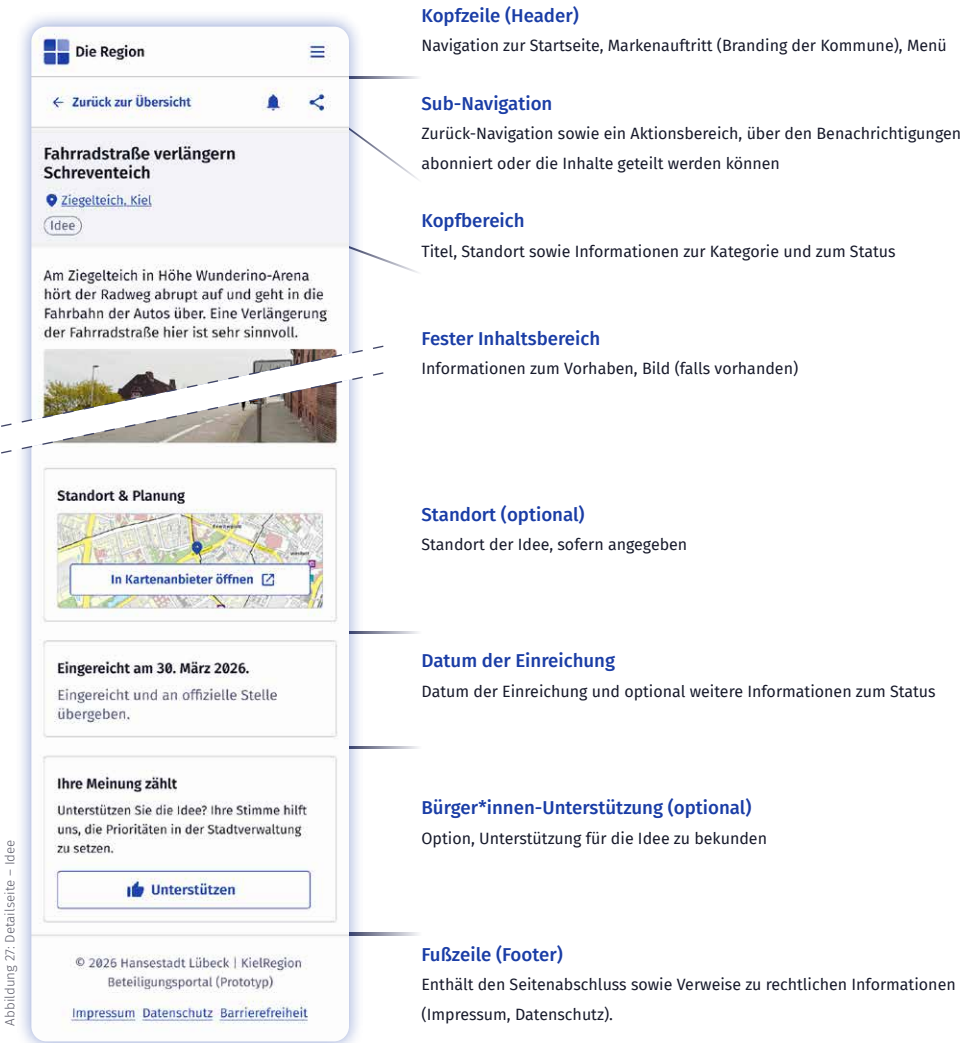


Abbildung 27: Detailseite – Idee

3.4.5. Veranstaltungsseite

Die Veranstaltungsseite ist eine spezialisierte Detailansicht zur primär örtlichen und zeitlichen Darstellung eines konkreten Termins. Die Seite wird genutzt, um sich über die genauen Rahmenbedingungen eines Termins zu informieren und diesen für die persönliche Planung vorzumerken.

Dieser Seitentyp dient zur Darstellung aller relevanten Informationen einer Veranstaltung.

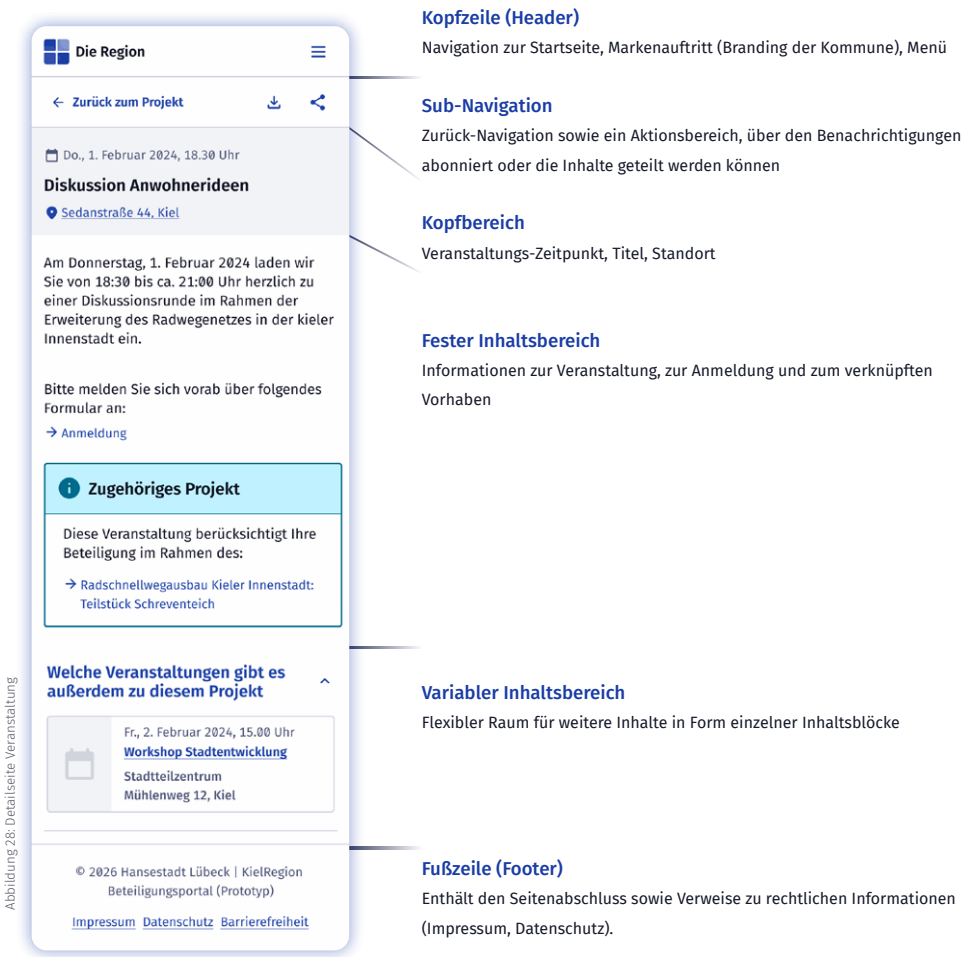


Abbildung 28: Detailseite Veranstaltung

3.4.6. Persönlicher Bereich (Mein Bereich)

Im persönlichen Bereich können aktuelle Benachrichtigungen eingesehen, abonnierte Ideen und Projekte verfolgt und persönliche Einstellungen verwaltet werden. Der Bereich kann individuell um andere, personengebundene Einstellungen erweitert werden, wie z.B. Benachrichtigungseinstellungen oder eine Karte zur Angabe des individuellen, geografischen Interessensbereichs. Diese Ansicht ist ausschließlich für angemeldete Nutzerinnen und Nutzer sichtbar und wird über die Auswahl „Mein Bereich“ im Hauptmenü aufgerufen.

Dieser Seitentyp dient zur Darstellung nutzerspezifischer Informationen.



Abbildung 29: Mein Bereich

Kopfzeile (Header)

Navigation zur Startseite, Markenauftritt (Branding der Kommune), Menü

Kopfbereich

Beinhaltet eine Überschrift und einen Einleitungstext

Variabler Inhaltsbereich

Darstellung von abonnierten Vorhaben über Inhaltskarten (Content-Cards)

Fußzeile (Footer)

Enthält den Seitenabschluss sowie Verweise zu rechtlichen Informationen (Impressum, Datenschutz).

3.4.7. Vollbild-Karte

Die Vollbild-Karte rückt die räumliche Verortung von Vorhaben in den Fokus. Die Kartendarstellung bildet das zentrale Element der Seite, während alle anderen Funktionen und Informationen lediglich als Überlagerungen (Overlays) eingeblendet werden.

Dieser Seitentyp wird nur zur Kartendarstellung genutzt.



Abbildung 30: Karte im Vollbild

Kopfzeile (Header)

Navigation zur Startseite, Markenauftritt (Branding der Kommune), Menü

Sub-Navigation

Zurück-Navigation

Karte

Inhaltsfüllende interaktive Karte

Fußzeile (Footer)

Enthält den Seitenabschluss sowie Verweise zu rechtlichen Informationen (Impressum, Datenschutz).

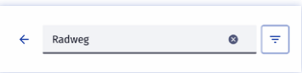
3.5. Bausteine

Die folgende Darstellung der Bausteine dient dem Überblick der vorgenommenen Anpassungen an KERN UX in der Version 2.4.0. Detaillierte Informationen für Projektteams sind in der Figma-Bibliothek enthalten, siehe „5.1. Begleitende Dokumente“, Seite 34. Eine vollständige Übersicht der angepassten und ergänzten Inhalte der verwendeten KERN UX Version befindet sich auf Seite 29.

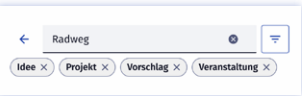
3.5.1. Suche und Filter (Search & Filter)



Bei inaktiver Suche wird das einfache Suchfeld als eigenständiges Element angezeigt.



Auf der Ergebnisseite erscheint die Komponente als kompakte Leiste ohne Überschrift. Zusätzlich werden die Zurück-Navigation sowie die Filterfunktionen dargestellt.



Sollte es möglich sein, in der Filterauswahl eine Mehrfachauswahl zu treffen, können die aktiven Filter unterhalb der Suche dargestellt werden.

3.5.2. Karte (Map)

Zur Darstellung der Karte kann eine Drittanbieter-Anwendung genutzt werden. Bei der Auswahl der Drittanbieter-Anwendung sollte darauf geachtet werden, dass der Funktionsumfang den Nutzungsanforderungen der Plattform entspricht.

Statische Karte



Die statische Karte dient zur geografischen Verortung der Vorhaben oder Ideen und kann sowohl in der Übersicht als auch in Detailseiten eingesetzt werden.



Optional kann die Funktion zum Öffnen der internen interaktiven Karte oder ein Absprung in eine externe Karte (z.B. Karten-App auf dem Smartphone) integriert werden.

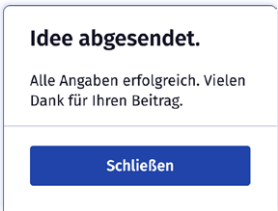
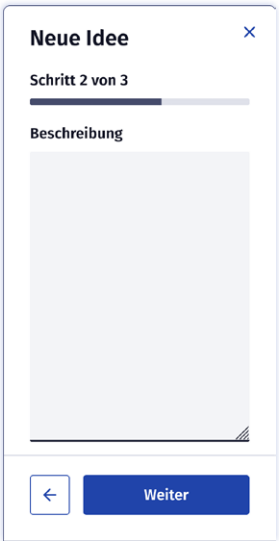


Interaktive Karte

Die interaktive Karte kann eingebettet in andere Inhalte oder im Vollbild angezeigt werden. Der Funktionsumfang der Karte wird vom verwendeten Drittanbieter-Modul vorgegeben.

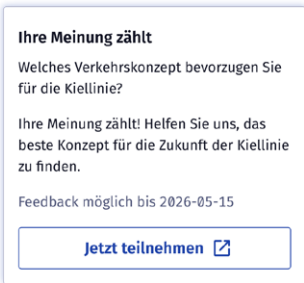
3.5.3. Idee einreichen (Wizard)

Der Wizard führt den Nutzenden bei komplexeren Aufgaben in kleinen, leicht verständlichen Einzelschritten zum Ziel. Optional kann dieses Modul mit einer Fortschrittsanzeige kombiniert werden, um den Nutzenden eine klare Orientierung über den aktuellen Stand ihrer Eingabe zu geben.



3.5.4. Abstimmung (Voting)

Zur Durchführung einer Abstimmung kann eine Drittanbieter-Anwendung genutzt werden. Das Abstimmungs-Modul kann in eine Detailseite eines Vorhabens integriert werden und bietet verschiedene Möglichkeiten der Abstimmung.



Bei umfangreichen Befragungen, mit mehr als einer Frage, ist ein Absprung auf eine separate Seite oder direkt in die Drittanbieter-Software empfehlenswert.

Einfache Abstimmungen können direkt auf Detailseiten dargestellt werden.

Ihre Meinung zählt

Welches Verkehrskonzept bevorzugen Sie für die Kiellinie?

Ihre Meinung zählt! Helfen Sie uns, das beste Konzept für die Zukunft der Kiellinie zu finden.

Feedback möglich bis 2026-05-15

☒ Mit dem Fahrrad

☒ Zu Fuß

☐ Mit dem Auto

✓ Absenden

Ihre Meinung zählt

Welches Verkehrskonzept ist Ihr Favorit? Teilen Sie uns Ihre Präferenz mit.

Feedback möglich bis 2026-05-15

☐ Vorschlag A

☒ Vorschlag B

☐ Vorschlag C

☐ Vorschlag D

☐ Vorschlag E

✓ Absenden

Nach erfolgreicher Teilnahme können die Ergebnisse direkt oder erst nach Abschluss des Befragungszeitraums angezeigt werden. Auch hier besteht die Möglichkeit, Ergebnisse direkt in der Anwendung darzustellen (z.B. bei Abstimmungen) oder einen Ab sprung auf eine separate Seite bzw. direkt in die Drittanbieter-Software anzuzeigen.

Vielen Dank für Ihr Feedback!

Ihre Einschätzung wurde erfasst und fließt in die Auswertung ein.

🔔 Updates abonnieren

Ergebnisse der Bürgerbeteiligung

Abgeschlossen am 28. Februar 2026
523 Teilnehmende

2 – Fahrrad	70
1 – Auto	40
3 – Zu Fuß	20

Ergebnisse der Bürgerbeteiligung

Abgeschlossen am 28. Februar 2026
523 Teilnehmende

[Zu den Ergebnissen](#)

3.5.5. Kommentarfunktion (Comments)

Lena 2026-03-17

Eine Fahrradzone in der Innenstadt wäre wirklich eine großartige Idee!

👍 👎

Lena 2026-03-17

Eine Fahrradzone in der Innenstadt wäre wirklich eine großartige Idee!

👍 👎

Kommentar hinzufügen

Kommentar schreiben...

Die Kommentarfunktion dient dem aktiven Austausch und ermöglicht es den Nutzenden, ihre Meinungen und Feedback zu Vorhaben oder eingereichten Ideen zu teilen. Optional kann dieses Modul mit einfachen Zustimmungs- und Ablehnungsoptionen (z.B. Daumen hoch oder runter) kombiniert werden, um ein schnelles Stimmungsbild einzufangen.

3.5.6. Kontakt (Contact)

Kontakt

Dezernat für Stadtentwicklung

✉ kiellinie@kiel.de

☎ 0431 123-456-78

📍 Fleethörn 9, 24103 Kiel

Vorname Nachname

Projektleitung

Dezernat für Stadtentwicklung

Zeigt die für das Vorhaben verantwortliche Stelle sowie optional eine Ansprechperson.

3.5.7. Fortschritt eines Vorhabens (Status)

Die Fortschrittsanzeige stellt die Phasen eines Vorhabens transparent dar und kann individuell auf die Bedürfnisse angepasst werden. Eine abgewandelte Fortschrittsanzeige kann auch zur Anzeige diverser Rahmendaten eines Vorhabens genutzt werden.

Fortschritt

✅ **Einreichung**

Abgeschlossen am 26.03.

🔄 **Bürgerfeedback**

Läuft bis 30.03.

- **Technische Prüfung**
- **Politische Beratung**
- **Entscheidung**

Fortschritt

Phase 2 von 5: Bürgerfeedback (Läuft bis 30.03.2026)

- 1. Einreichung
- **2. Überprüfung**
- 3. Genehmigung
- 4. Umsetzung
- 5. Abschlussbericht

Übersicht

👤 **Budget**

4,2 Mio. Euro

📅 **Zeitraum**

2026-09 – 2028-12

➔ **Basiert auf**

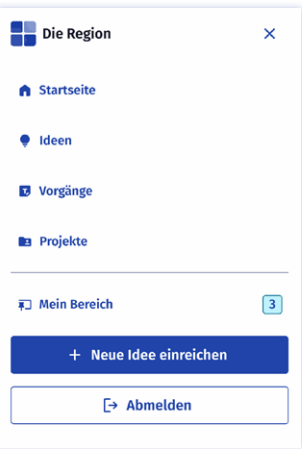
[Radwegausbau Kieler Innenstadt](#)

3.5.8. Weitere verwendete Bausteine aus dem KERN-UX Design System

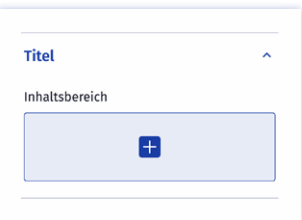
Folgende Bausteine des KERN UX Design Systems wurden funktional unverändert eingesetzt.



Kopfzeile (Header), beinhaltet im erstellten Konzept den Markenauftritt (Branding der Kommune) genutzt als Navigation zur Startseite, sowie das Menü.



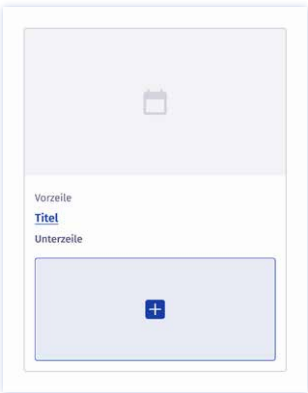
Menü, dient als alternativer Weg um nach Ideen, Vorschlägen und Projekten zu filtern oder zur Startseite zu navigieren. Außerdem befindet sich hier der Einstieg zum persönlichen Bereich. In der Desktop-Ansicht wird das Menü als Tabs dargestellt.



Aufklappbare Inhalte (Accordion) werden genutzt, um Inhalte einer Seite thematisch zu strukturieren. Im Inhaltsbereich selbst können Text und weitere Elemente angeordnet werden.



Gruppe von aufklappbaren Inhalten



Inhaltskarten (Content-Cards) werden genutzt um Projekte, Vorschläge und Ideen darzustellen. Für einen schnellen Überblick wird jeweils ein Bild (sofern vorhanden) mit Titel, Kurzbeschreibung, Kategorie und Status kombiniert.



Exemplarisch gefüllte Inhaltskarte

3.6. Exemplarische Umsetzung Desktop

Die Darstellung auf einem größeren Bildschirm ist im Funktionsumfang und Verhalten identisch zur mobilen Version. Ist ausreichend Platz vorhanden, werden Inhalte mehrspaltig dargestellt und die Menüpunkte als Tabs direkt angezeigt. Außerdem besteht die Möglichkeit, eingebettete Karten-Anwendungen parallel zu den Inhalten darzustellen.

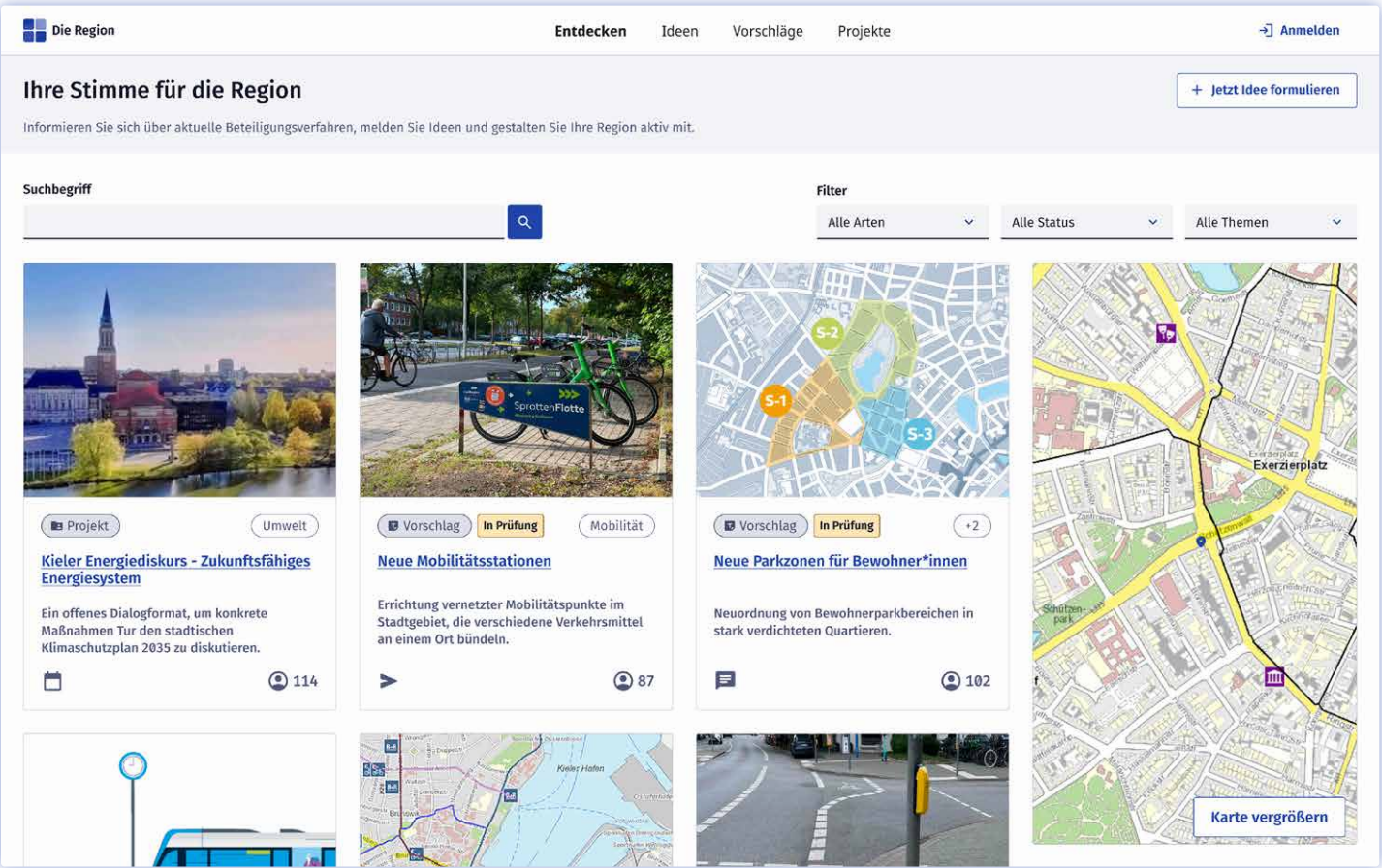


Abbildung 31: Desktopansicht Übersichtsseite

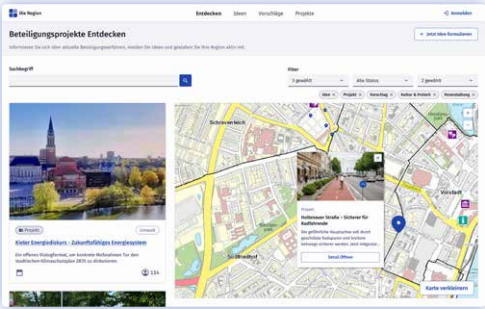


Abbildung 32: Desktopansicht Übersicht mit Karte

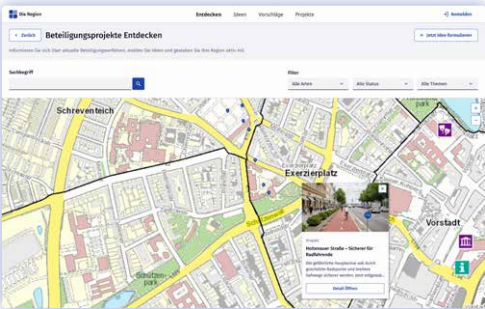


Abbildung 33: Desktopansicht Karten Vollbild

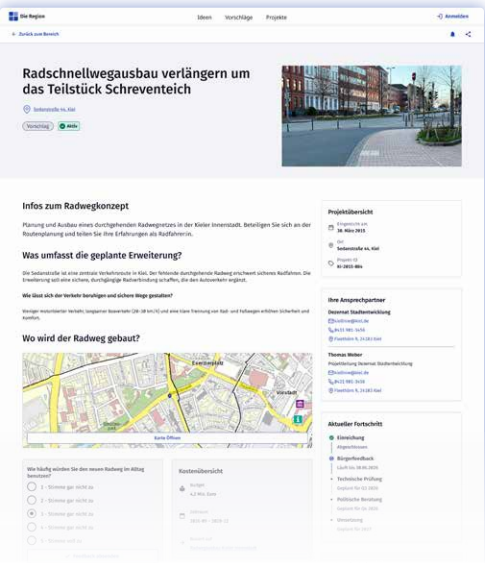


Abbildung 34: Desktopansicht Detailseite

3.7. Übersicht der Anpassungen an KERN UX

Typ	Bezeichnung	Beschreibung	Differenz zu KERN KERN 2 Design-Kit 2.4.0	Figma	Plain-CSS-HTML-Kit
Template	Template - Overview	Layout-Schema für die Startseite einer Beteiligungs-Anwendung	Neu erstellt	ja	nein
Template	Template - Search Result View	Layout-Schema für Anzeige von Suchergebnissen	Neu erstellt	ja	nein
Template	Template - Detail View	Layout-Schema für eine Detailseite einer Idee oder eines Vorhabens	Neu erstellt	ja	nein
Template	Template - Event View	Layout-Schema für eine Detailseite einer Veranstaltung	Neu erstellt	ja	nein
Building Block	BB - Search & Filter	Zusammengesetzter Baustein für Suche und Filterung	Neu erstellt	ja	nein
Building Block	BB - Map	Zusammengesetzter Baustein für die Einbindung von Karten	Neu erstellt	ja	nein
Building Block	BB - Wizard	Zusammengesetzter Baustein für die Ausführung mehrerer Schritte im chronologischen Ablauf	Neu erstellt	ja	nein
Building Block	BB - Voting	Zusammengesetzter Baustein für integrierte Abstimmungen auf einer Detailseite	Neu erstellt	ja	nein
Building Block	BB - Status	Zusammengesetzter Baustein für die Darstellung des Status und Verlaufs eines Vorhabens auf einer Detailseite	Neu erstellt	ja	nein
Building Block	BB - Contact	Zusammengesetzter Baustein für die Darstellung von Kontakten auf einer Detailseite	Neu erstellt	ja	nein
Building Block	BB - Comments	Zusammengesetzter Baustein für eine Kommentarfunktion auf einer Detailseite	Neu erstellt	ja	nein
Komponente	Badge & Chip	„Chip“ zur Darstellung von Schlagworten und interaktiven Nutzung z.B. in der Suche	Komponente „Chip“ ergänzt	ja	ja
Komponente	Button	Basis-Control zum Auslösen von Funktionen	Hintergrundfarbe für Secondary-Button ergänzt, für die Anwendung auf Bilder oder Karten	ja	nein
Komponente	Card	Content Slot statt Component-Swap für variablen Inhalt (beide Varianten)	„Card-horizontal“ hinzugefügt, zum Einsatz für die Darstellung von Terminen oder eingereichten Ideen.	ja	ja
Komponente	Module	Layout-Block zur Strukturierung von Detailinhalten	Neu erstellt	ja	nein
Komponente	Dialog	Darstellung von Abfragen oder Entscheidungen, welche den absoluten Fokus benötigen	diverse nicht-funktionale Verbesserungen in Figma	ja	nein
Komponente	Form Inputs - File Upload	Komponente zum Anfügen von Dateien	„Dropzone-Mobile“ als Komponente zum Austausch neu verfügbar für mobilen Kontext	ja	nein
Komponente	Header	Anwendungs-Kopfzeile und Hauptmenü	neu erstellt für mobile Anwendungen, für Desktop als Beispiel im Prototypen	ja	nein
Komponente	Header - Subnavigation	Zurück-Navigation auf Detailseiten	neu erstellt für mobile Anwendungen	ja	nein
Komponente	Icon	Icons	im Prototypen verwendete Icons ergänzt	ja	nein
Komponente	Tabs	Navigationsreiter	neu erstellt	ja	nein
Komponente	diverse	-	nicht-funktionale Anpassung: „Content Slot“ statt „Component-Swap“ verwendet	ja	nein

3.8.Schnittstellenbeschreibung CMS

Die folgende Darstellung beschreibt ein Schnittstellendiagramm mit der Abbildung des angenommenen, idealen Ablaufs und der Arbeitsschritte innerhalb der Verwaltung, sobald Nutzende eine neue Idee über die Beteiligungs-Anwendung einreichen.

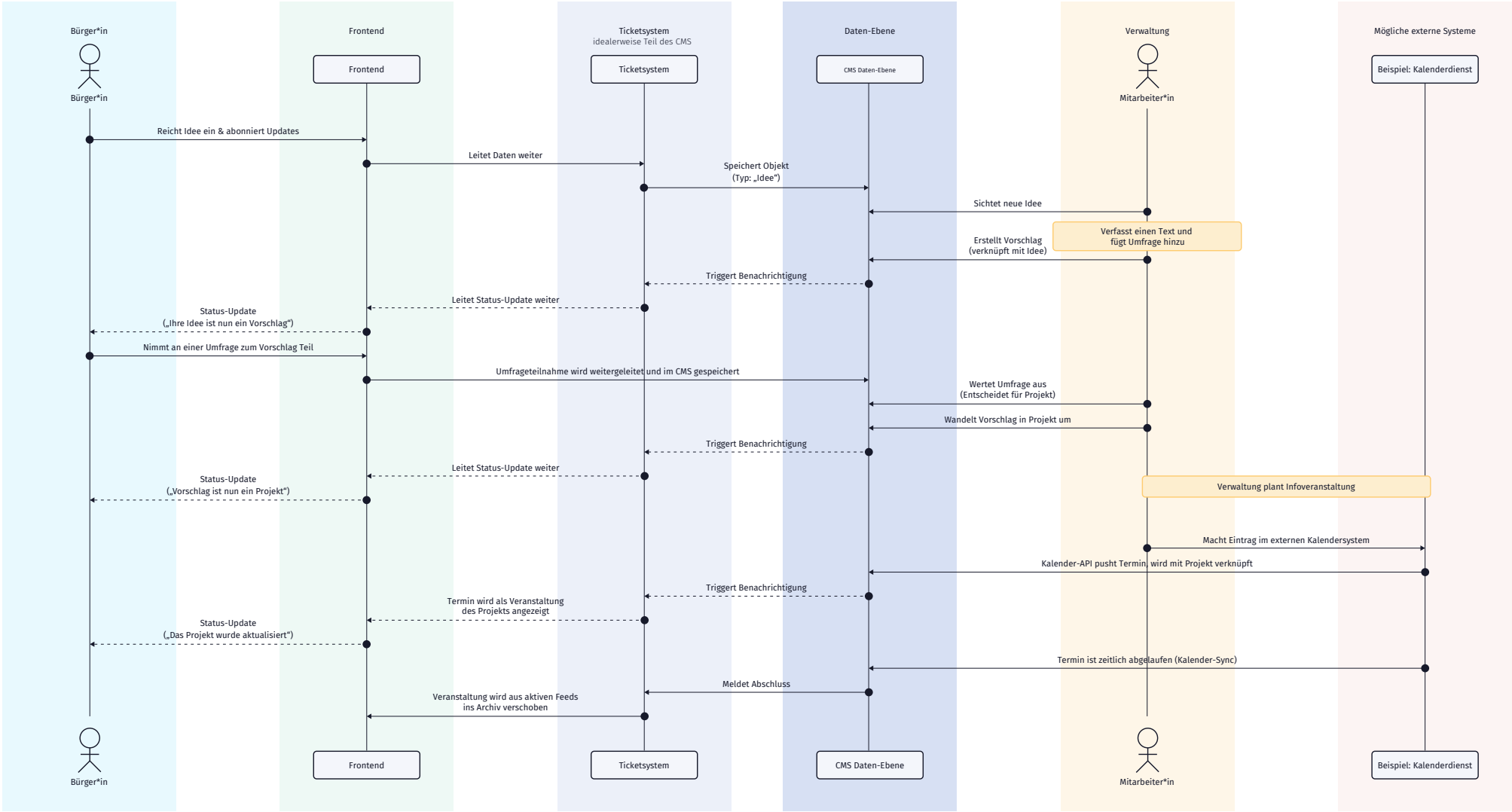


Abbildung 35: Schnittstellendiagramm

4. Ausblick

4.1. Weitere Entwicklungsstufen

Das vorliegende Gestaltungskonzept und der strategische Leitfaden bieten ein Fundament für eine anwenderorientierte, digitale Beteiligungs-Anwendung. Der Fokus lag in diesem ersten Schritt bewusst auf den grundlegenden Stufen „Beobachtung / Information“ und „Mitwirkung“, um eine realistische und umsetzbare Basis für Kommunen zu schaffen. Die gewonnenen Erkenntnisse und erarbeiteten Lösungsbausteine bieten jedoch vielfältige Anknüpfungspunkte, um das Ökosystem in Zukunft sukzessive auszubauen. Für die Weiterentwicklung bieten sich insbesondere folgende Schritte an.

4.1.1. Weitere Zielgruppen adressieren

Das Konzept lässt sich iterativ anpassen, um schwer erreichbare Zielgruppen sowie Kinder und Jugendliche gezielter einzubinden. Für diese Gruppen bestehen besondere Herausforderungen in der direkten Ansprache und der Informationsaufbereitung. Diese könnten durch passgenaue Vorlagen oder spielerische Interaktionselemente in künftigen Weiterentwicklungsphasen adressiert werden.

4.1.2. Fokus auf den internen Verwaltungsprozess

Wie der Entscheidungs-Leitfaden verdeutlicht, sind die strukturierte, verwaltungsinterne Zuweisung von Aufgaben und effiziente Moderationsprozesse weichenstellende Erfolgsfaktoren für jede Beteiligungs-Anwendung. Ein logischer nächster Schritt ist daher die Ausweitung des Konzeptes auf die administrativen Hintergrundsysteme, speziell das eingesetzte Content-Management-System (CMS). Die Entwicklung einer standardisierten, benutzerfreundlichen Oberfläche für die Verwaltungsangestellten (Projektteams und Sachbearbeitende) würde die behördeninterne Bearbeitung und Auswertung von Beiträgen erheblich effizienter gestalten.

4.1.3. Weiterentwicklung für höhere Beteiligungs-Stufen

Während die aktuellen Funktionen primär auf Informationsbeschaffung und strukturierte Rückmeldung ausgelegt sind, kann das System künftig um Formate für höhere Beteiligungs-Stufen wie „Mitentscheidung“, „Selbstverantwortung“ und „Eigenständigkeit“ erweitert werden. Dies umfasst komplexere Beteiligungsverfahren, wie beispielsweise die gemeinsame Ausarbeitung von Planungen oder die Vergabe von kommunalen Budgets (z.B. Bürgerhaushalte). Solche Formate erfordern neue interaktive Bausteine zur kollaborativen Entscheidungsfindung, die nahtlos auf dem bisherigen KERN UX-Standard aufbauen können.

4.2. Wissenstransfer und Community-Beitrag

Als Open-Source-Initiative profitiert das digitale Ökosystem maßgeblich von einer kontinuierlichen und gemeinschaftlichen Weiterentwicklung. Ziel ist es, dass Kommunen und Projektteams die in diesem Projekt erstellten Inhalte nicht nur nachnutzen, sondern eigene Anpassungen, neue Module und gewonnene Erkenntnisse wieder der Gemeinschaft (beispielsweise über die Plattform openCode) zur Verfügung stellen. Auf diese Weise können das erstellte Konzept und der zugrunde liegende KERN UX-Standard organisch weiter wachsen und es entsteht ein stetig besser werdender, gemeinschaftlicher Baukasten für die digitale Bürger*innenbeteiligung.

5. Anhang

5.1. Begleitende Dokumente

Begleitend zu diesem Dokument werden die Dokumente aus der Analyse, eine projektspezifisch erweiterte Version des KERN UX Design Systems sowie die Designdatei für das Konzept der Beteiligungs-Anwendung bereitgestellt.

Datei	Inhalte
BOE 2026 Interviewstudie Report (PDF)	Report der Interview-Studie
BOE 2026 Personas (PDF)	Personas
BOE 2026 Nutzerreisen (PDF)	Ist-Nutzerreisen aus der Interview-Studie
BOE 2026 Usability Testing Report (PDF)	Report aus der Usability-Test-Studie
BOE 2026 Leitfaden zur Integration einer Beteiligungs-Anwendung (PDF)	Leitfaden zur Integration einer Beteiligungs-Anwendung
BOE 2026 Konzept (PDF)	Stellt das erarbeitete Konzept mit folgenden Anwendungsfällen dar • Suche und Details einer Veranstaltung (mobil) • Einreichen einer Idee (mobil) • Benachrichtigung und Abstimmung (mobil) • Startseite in der Desktopdarstellung
BOE Beteiligungs-Anwendung Prototyp (Figma)	Designdatei des erarbeiteten Konzepts
KERN-UX Plain-CSS-HTML-Kit (Ordner)	Beinhaltet die Design System Komponenten in der Projektversion auf Basis KERN 2 Design-Kit v2.4.0
KERN 2 Design-Kit (Figma)	Beinhaltet die Design System Komponenten in der Projektversion auf Basis KERN 2 Design-Kit v2.4.0
KERN 2 Foundations (Figma)	Unveränderte KERN 2 Foundations v2.4.0, wird benötigt für die Verwendung des KERN 2 Design-Kit

5.2. Quellen

Bertelsmann Stiftung & Bertelsmann Stiftung. (2016). *Grundlagen der Bürgerbeteiligung: Materialsammlung für die Allianz Vielfältige Demokratie*.

Der Servicestandard. (o. D.). <https://servicestandard.gov.de/>

IfD Allensbach (2024) Allensbacher Markt- und Werbeträger-Analyse - AWA 2024. Zitiert nach de.statista.com. <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1100774/umfrage/umfrage-unter-senioren-zu-endgeraeten-der-internetnutzung/>

KERN UX-Standard. (o. D.). <https://www.kern-ux.de/>

Seven.One Media GmbH. (2024). Media Activity Guide 2024. Zitiert nach de.statista.com. <https://www.statista.com/statistics/818077/personal-media-consumption-devices-germany/>

5.3. Abbildungsverzeichnis

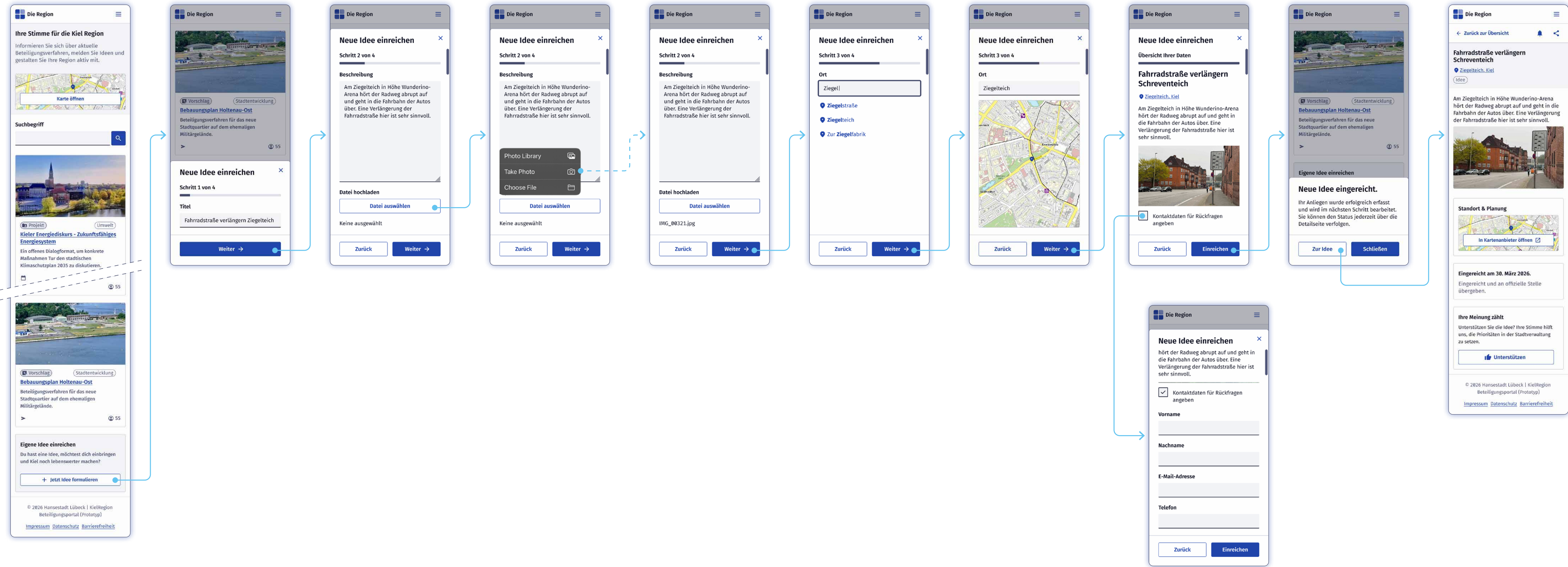
Abbildung 1: Beteiligungs-Stufen angelehnt an Lüttringhaus 2009	8
Abbildung 2: Zeitplan des Projektes	8
Abbildung 3: Verteilung Teilnehmer*innen nach Beteiligung	11
Abbildung 4: Verteilung Teilnehmer*innen nach Alter und Wohnort	11
Abbildung 5: Startseite mein.berlin.de	12
Abbildung 6: Startseite machmit.augsburg.de	12
Abbildung 7: Startseite unser.muenchen.de	13
Abbildung 8: Startseite beteiligung.nrw.de	13
Abbildung 9: Startseite mein.berlin.de	13
Abbildung 10: Detailseite unser.muenchen.de	13
Abbildung 11: Suche und Filter mokwi.de/map	13
Abbildung 12: Detailseite machmit.augsburg.de	13
Abbildung 13: Karte mein.berlin.de	13
Abbildung 14: Karte machmit.augsburg.de	13
Abbildung 15: Karte unser.muenchen.de	13
Abbildung 16: Positionierung der zentralen Beteiligungs-Anwendung im Ökosystem	17
Abbildung 17: Konzeptdarstellung Suche und Filterung	18
Abbildung 18: Konzeptdarstellung Startseite	18
Abbildung 19: Konzeptdarstellung Detailseite eines Vorhabens	19
Abbildung 20: Konzeptdarstellung Menü	19
Abbildung 21: Konzeptdarstellung Abstimmung	20
Abbildung 22: Konzeptdarstellung Abstimmungsergebnisse	20
Abbildung 23: Konzeptdarstellung Einreichung einer Idee	20
Abbildung 24: Übersichtsseite	21
Abbildung 25: Suchergebnisseite	22
Abbildung 26: Detailseite – Vorhaben	22
Abbildung 27: Detailseite – Idee	23
Abbildung 28: Detailseite Veranstaltung	23
Abbildung 29: Mein Bereich	24
Abbildung 30: Karte im Vollbild	24
Abbildung 31: Desktopansicht Übersichtsseite	28
Abbildung 32: Desktopansicht Übersicht mit Karte	28
Abbildung 33: Desktopansicht Karten Vollbild	28
Abbildung 34: Desktopansicht Detailseite	28
Abbildung 35: Schnittstellendiagramm	30

5.4. Exemplarisch abgebildete Anwendungsfälle

Im Rahmen der konzeptionellen Ausarbeitung und der systematischen Evaluation wurden drei zentrale Anwendungsfälle prototypisch realisiert und getestet, welche typische Interaktionsmuster der Zielgruppe mit der digitalen Beteiligungs-Anwendung abbilden. Die erstellten Designdateien sind ergänzend zu diesem Dokument veröffentlicht, siehe „5.1. Begleitende Dokumente“, Seite 34

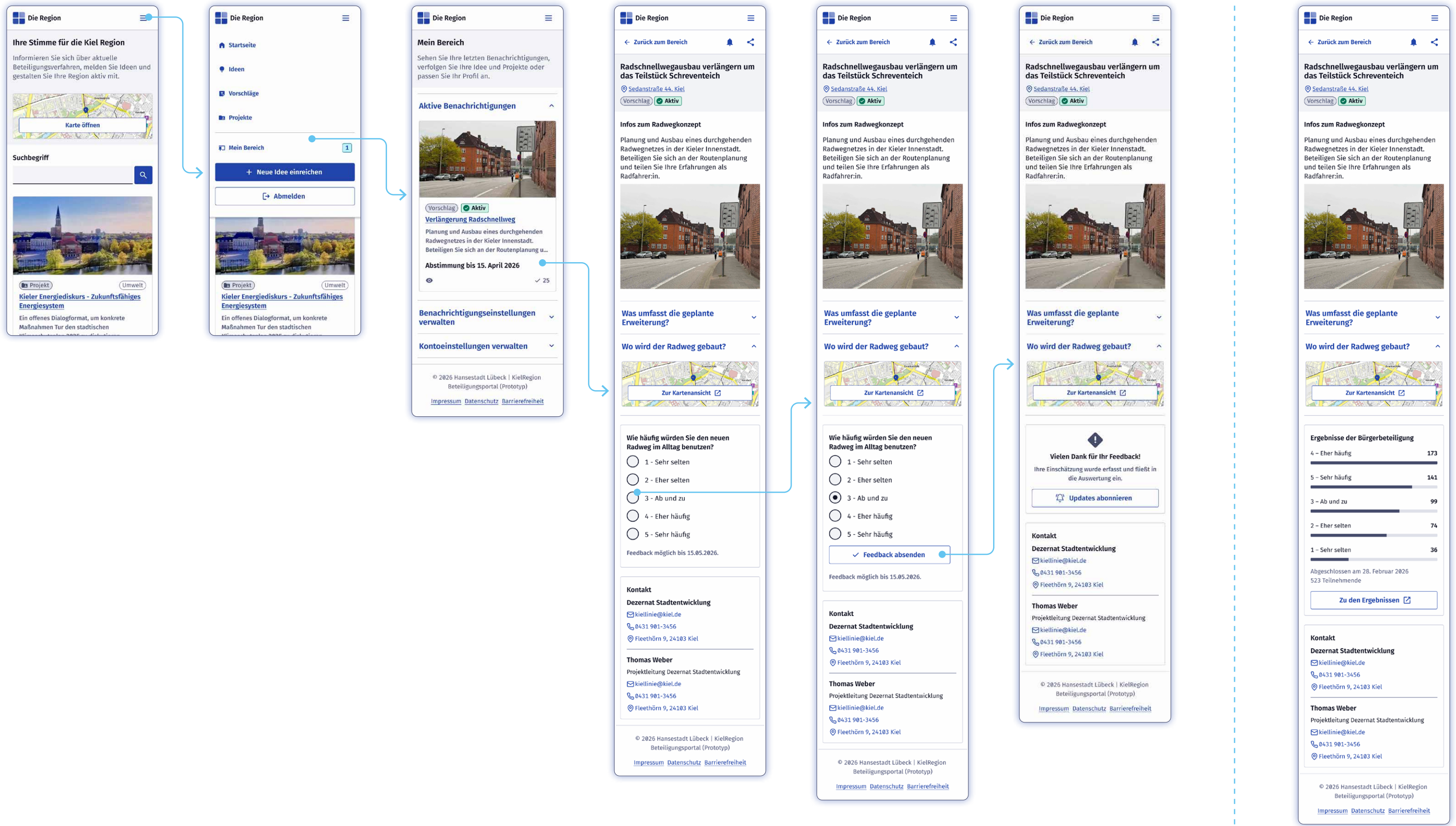
Einreichen einer Idee (Meldung von Verbesserungswünschen)

Dieser Anwendungsfall bildet die proaktive Kommunikation von Bürger*innen an die Verwaltung ab. Exemplarisch wurde hierbei die Meldung einer gefährlichen Infrastruktursituation aus dem direkten Lebensumfeld der Nutzenden simuliert, der Wunsch zur Verlängerung eines Radweges. Ziel dieses Anwendungsfalls war es zu prüfen, wie intuitiv Bürger*innen konkrete Verbesserungswünsche über die Anwendung an die zuständigen Stellen der Stadtverwaltung übermitteln können.



Beobachtete Vorhaben und Teilnahme an einer Abstimmung

Der zweite Anwendungsfall fokussiert sich auf die wiederkehrende Nutzung und die langfristige Bindung an die zentrale Beteiligungs-Anwendung. Hierbei wird dargestellt, wie Nutzende Hinweise auf Neuigkeiten zu beobachteten Vorhaben erhalten und an einer Abstimmung teilnehmen können. Dieser Fall testet primär die Übersichtlichkeit der Informationsaufbereitung und die Integration niedrigschwelliger Mitwirkungsformate.



Recherche zum Projektstatus und zu Beteiligungsmöglichkeiten

Im dritten Anwendungsfall steht die gezielte Informationsbeschaffung zu einem spezifischen Vorhaben im Vordergrund, angestoßen durch einen Impuls aus dem analogen Umfeld (beispielsweise ein Gespräch in der Nachbarschaft). Simuliert wurde die Suche nach einem konkreten städtischen Vorhaben, wie der geplanten Einrichtung von Bewohnerparkzonen. Die Nutzenden sollen über das Portal den aktuellen Projektstatus ermitteln und eigenständig herausfinden, in welcher Form eine aktive Beteiligung an diesem Vorhaben möglich ist.

