



KOINNO-Praxisbeispiel

Innovatives Projekt aus der öffentlichen Beschaffung

INNOVATIVER PROZESS ————— 128

Digitalisierung



Digitales Spielplatzmanagement in der Stadt Wolfsburg

Ausgangssituation

Die öffentliche Beschaffung ist ein Flaschenhals für die Verwaltungsdigitalisierung. Der Gedanke an anstehende Vergabeverfahren, lässt Mitarbeitende in Kommunen zusammensucken. Die Angst vor kostspieligen Fehlern ist allgegenwärtig. Mit dem Open Playground Manager zeigen wir, dass die Beschaffung digitaler Produkte im Kleinen beginnt und kreative Spielräume bietet. Als Digitalisierungsabteilung nutzen wir einen Vendor-Lock-In als Chance, uns aus einer veralteten Software zu befreien und den bestehenden Arbeitsprozess neu zu denken. Mithilfe von Design-Thinking und Rapid Prototyping ist eine Open Source (OS) Lösung entstanden, die sich durch Effizienz und Übertragbarkeit auszeichnet.

Projektziele

Was hat eine Schaukel mit innovativer Beschaffung und digitaler Souveränität zu tun? Aus der Perspektive einer Kommunalverwaltung ist eine Schaukel vor allem ein Objekt, das verwaltet werden muss. Die rechts-sichere Wartung von Spielplätzen ist eine kommunale Pflichtaufgabe. In regelmäßigen Abständen besuchen

Mitarbeitende der Stadtverwaltung die Spielplätze im Stadtgebiet und prüfen die Spielgeräte auf ihre Funktionsfähigkeit. Bereits vor 20 Jahren hat die Stadt Wolfsburg den Wartungsprozess digitalisiert. Diese Software wird nun nicht mehr weiterentwickelt und die notwendige Hardware ist teilweise defekt.

Vorgehensweise

Die neue Softwarelösung soll zur digitalen Souveränität der Stadt beitragen. Das übergeordnete Ziel ist, die Unabhängigkeit des Spielplatzmanagements von Betriebssystemen, Softwareanbietern und Hardware zu steigern. Diese Anforderungen folgen in Grundsätzen den Leitlinien der Smart City Charta. Existierende Standardsoftware erfüllt diese Anforderungen derzeit nicht, weshalb wir uns dafür entschieden haben, eine neue Software zu entwickeln. Das Förderprogramm Modellprojekte Smart Cities, in dem Wolfsburg eine von 73 Modellstädten ist, macht diesen unkonventionellen Weg möglich.

Der Beschaffungsprozess inklusive Vergabe ist das zentrale Instrument, um die theoretischen Anforderungen

an digitale Souveränität in Form eines neuen digitalen Produkts zu realisieren. Unsere Idee war es, Anforderungen und Bedarfe direkt in Code zu übersetzen. Gemeinsam mit den Kolleginnen und Kollegen vom Spielplatzmanagement haben wir in einem Design-Thinking-Prozess an den Grundlagen für einen Softwareprototypen gearbeitet, um ein gemeinsames Bild der neuen digitalen Lösung zu entwickeln. Dafür haben wir zusammen Schaukeln geprüft, im Backoffice über die Schulter geschaut und auch direkt nach Wünschen für einen guten Arbeitsprozess gefragt. Aus Anforderungen wurden die ersten Code-Zeilen und schließlich ein Softwareprototyp. Der sogenannte Open Playground Manager (OPM) ist eine system-unabhängige Webanwendung, die ausschließlich aus OS-Komponenten besteht. Der OPM ermöglicht, Inventar (z. B. Spielgeräte auf Spielplätzen) digital zu pflegen, regelmäßige Kontrollen zu dokumentieren und Reparaturen zu managen.

Während des gesamten Entwicklungsprozesses verfolgen wir einen offenen Ansatz und das Prinzip Übertragbarkeit by design. Die Software soll nicht auf Spielplätze und nicht auf Wolfsburg beschränkt sein. Vielmehr geht es darum, das grundlegende Problem (die Verwaltung von inventarisierten Objekten) ganz nach dem Motto „ein Spielgerät ist ein Baum, ist ein Verkehrszeichen ist ein Sensor“ zu generalisieren. Das Architekturmodell der Software in Kombination mit dem OS-Ansatz soll dies gewährleisten.

Umsetzung und Wirtschaftlichkeit

Um den Open Playground Manager herum ist eine funktionelle Leistungsbeschreibung entstanden. Die Kombination aus veröffentlichtem Prototyp und Leistungsbeschreibung waren die wichtigsten Grundlagen für den Vergabeprozess. Aufbauend auf der Beratung durch KOINNO haben wir auf ein etabliertes Standardverfahren gesetzt: Eine Verhandlungsvergabe mit Teilnahmewettbewerb. Mit 18 teilnehmenden Unternehmen in der ersten Stufe war die Resonanz sehr positiv. Dadurch konnten wir auf Basis von finanziellen und qualitativen Bewertungskriterien mit fünf geeigneten Unternehmen in die Verhandlungsphase gehen und die Vergabe erfolgreich abschließen.

Fazit

Der Bedarf einer neuen Software für das digitale Spielplatzmanagement hat es ermöglicht, den Beschaffungsprozess kreativ zu nutzen, um die momentanen Anforderungen an Verwaltungsdigitalisierung umzusetzen.

1. **Ein Prototyp kann Bedarfe sehr gut sichtbar machen:** Ein Prototyp verstärkt die gemeinsame Zielbildung in einem interdisziplinären Team. Mit dem Prototyp gab es etwas Sichtbares, was zu neuen Ideen und Herausforderungen führte, die wiederum sofort in das Produkt einfließen konnten.
2. **Ein Prototyp kann beim Finden geeigneter Unternehmen helfen:** Mit dem Prototyp haben wir unsere Bedarfe bereits in die Sprache übersetzt, die in der Softwarewelt vorherrscht: Code. Dies führte bei der Ausschreibung zu einer sehr hohen Resonanz von Unternehmen.
3. **Ein Prototyp kann helfen den Softwareentwicklungsprozess schlank zu halten:** Die Softwareentwicklung baut in der Entwicklung auf dem Prototyp auf und beginnt nicht auf einem weißen Bildschirm. Dies führte zu einer stark verkürzten Entwicklungszeit.
4. **Es braucht nicht unbedingt neue innovative Vergabeverfahren, um die Beschaffung von innovativen Lösungen zu realisieren:** Beim vorliegenden Beschaffungsprozess war eine zweistufige Verhandlungsvergabe mit Teilnahmewettbewerb ein geeignetes Instrument. Wichtiger war es, mit geeigneten Methoden das Ziel der Ausschreibung klar zu identifizieren und zu kommunizieren.

Stand: Januar 2024

Impressum

Herausgeber:
Bundesministerium
für Wirtschaft und
Klimaschutz (BMWK)
10115 Berlin
www.bmwk.de

Bildnachweis:
© vectorfusionart
(fotolia.com)

Redaktion:
Bundesverband Materialwirtschaft,
Einkauf und Logistik e.V. (BME)
Frankfurter Straße 27
D-65760 Eschborn
www.bme.de

Umsetzung:
www.frischeminze.com

Ansprechpartner und Kontakt

Referat Digitalisierung und Wirtschaft, Stadt Wolfsburg
Porschestraße 49
38440 Wolfsburg
Jan Wilker, Referent für Digitalisierung
E-Mail: jan.wilker@stadt.wolfsburg.de
Dr. Lars Mewes, Referent für Digitalisierung
E-Mail: lars.mewes@stadt.wolfsburg.de
www.wolfsburg.de

Weitere Praxisbeispiele unter: www.koinno-bmwk.de