



Dienststelle	Sachbearbeiter/in	Aktenzeichen	Datum	Vorlagen-Nr.		
13	Müller		13.08.2019	304/2019		
Betreff						
City-Marketing-Projekt "Digitalisierung"; Erhalt und Verbesserung der Attraktivität der Brühler Innenstadt hier: "Brühl-App" Bezug: HA 15.5.2017, Vorlage Nr. 172/2017, HA 26.2.2018, Vorlage Nr. 39/2018, HA 19.11.2018, Vorlage Nr. 398/2018						
Beratungsfolge						
Hauptausschuss Rat						
Finanzielle Auswirkungen <input checked="" type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein						
<input checked="" type="checkbox"/>	Mittel stehen zur Verfügung bei SK 57010000/ KST529100					
<input type="checkbox"/>	Mittel stehen nicht zur Verfügung					
<input type="checkbox"/>	Über-/außerplanmäßige Aufwendungen/Auszahlungen Sachkonto / Kostenstelle					
BGM	Zust. Dez.	Zust. Dienststelle	Kämmerer	RPA		

Beschlussentwurf:

Der Rat beschließt die Mitgliedschaft der Stadt Brühl in einem noch zu gründenden Verein, der das grundsätzliche Ziel haben soll, nicht-kommerzielle Aktivitäten zur Förderung der Digitalisierung zu bündeln und zu einer Stärkung und Attraktivitätssteigerung der Brühler Innenstadt beizutragen.

Darüber hinaus soll der Verein mit maximal 50 % seiner Mittel eine noch zu gründende Betreibergesellschaft unterstützen, die einen Einkaufs- und Erlebnisassistenten für Brühl entwickelt.

Die Stadt Brühl gewährt dem Verein zu diesem Zweck einen Zuschuss in Höhe von 30.000 €.

Erläuterungen:

Bereits seit einiger Zeit beschäftigt sich die städtische Wirtschaftsförderung mit dem Thema, wie sich im Zeitalter des zunehmenden Interneteinkaufs die Vielfalt und das Angebot des stationären Einzelhandels besser präsentieren lässt und wie - zusammen mit der Bewerbung der Attraktivität der Brühler Innenstadt - erreicht werden kann, den Strom von Besucherinnen und Besuchern bzw. Kundinnen und Kunden in die Stadt aufrecht zu erhalten oder sogar zu verstärken.

Im Mittelpunkt der Bemühungen steht dabei die Entwicklung einer digitalen Plattform, die alle Vorteile des Online-Einkaufs bietet, den Einkauf aber darüber hinaus zum „Erlebnis“ werden lässt, in dem man z.B. auch Informationen über Veranstaltungen, ÖPNV-Fahrpläne oder Parkmöglichkeiten erhält, auf Genussangebote hingewiesen wird oder sogar

Ticketbestellungen abwickeln oder auch Dienstleistungstermine vereinbaren kann. Es wird daher nicht nur der Handel beteiligt; die App wird noch viele andere Vorteile, nützliche Auskünfte, Services und Erleichterungen bieten.

Aufgrund wenig erfolgreicher Initiativen zu Einkaufs-Plattformen in anderen Städten, die intensiv begutachtet worden sind, war man sich einig, dass durch die Nutzung ein deutlicher Mehrwert ermöglicht werden muss, damit die „App“ erfolgreich ist. Man erhofft sich, dass ein solcher „Assistent“ insbesondere internet-affine Kundinnen und Kunden anspricht, neue Besuchspotentiale im Bereich Tourismus, Studierende und insbesondere auch aus den umliegenden Städten hebt, eine Vernetzung der Händlerinnen und Händler untereinander bewirkt, neue Werbekanäle öffnet und dadurch nicht zuletzt auch die Standortqualität Brühls steigert.

Zuletzt wurde in der HA-Sitzung im November letzten Jahres über den Sachstand berichtet und angekündigt, dass zunächst der Bedarf ermittelt wird. Das ist zwischenzeitlich passiert. Auf der Basis von Befragungen von Händlerinnen, Händlern sowie von Kundinnen und Kunden wurde seitens der unterstützend tätigen Europäischen Fachhochschule in Brühl eine Anforderungsanalyse erstellt, die zu dem Ergebnis kommt, dass eine „City-App“ tatsächlich ein Instrument sein könnte, um Besucherinnen und Besucher der bedeutsamen Zielgruppe „Smartphone-Nutzerinnen und -nutzer“ mit den Besuchsanlässen „Shoppern, Erledigungen und Kultur“ zu binden.

Auch mit den Händlerinnen und Händlern, die nicht nur Nutznießer sein sollen, sondern von deren Beteiligung und Mitwirkung an der Plattform der Erfolg maßgeblich abhängt, ist intensiv gesprochen worden. Die Geschäftsleute stehen dem Projekt sehr positiv gegenüber, legen allerdings Wert auf eine leichte Bedienbarkeit und auf eine niedrige Einstiegsschwelle und wünschen sich insbesondere eine „Kümmerer-Person“, die sich ausschließlich um alle Fragen rund um die „App“ kümmert.

Die Ergebnisse der Befragungen wurden im Arbeitskreis „Digitalisierung“ am 1. April 2019 den Vertreterinnen und Vertretern von Stadt, Stadtwerken, WEPAG, IHK Köln und Handelsverband vorgestellt. Dort war man sich aufgrund des positiven Ergebnisses einig, das Projekt weiter zu verfolgen. Eine Vorstellung des Planungsstandes erfolgte in der Jahreshauptversammlung der WEPAG am 4. April 2019. Auch dort stieß das Vorhaben auf positive Resonanz. Als nächste Schritte wurden die Erstellung eines konkreten Konzeptes sowie eines Zeit- und Finanzierungsplans festgelegt.

Im weiteren Projektverlauf traf man sich in mehreren Arbeitsgruppensitzungen, um auf der Grundlage aller bisherigen Erkenntnisse die Inhalte und Anforderungen an die „App“ zu konkretisieren. Zeitgleich setzte man sich mit anderen Städten in Verbindung oder besuchte diese, um deren Erfahrungen bei vergleichbaren Projekten in die weitere Entwicklung einfließen zu lassen. Darüber hinaus fanden intensive Gespräche mit Anbieterinnen und Anbietern im Bereich Programmierung, mit Brühler Fachleuten und Unternehmerinnen und Unternehmern der IT-Branche sowie mit potentiellen Gesellschafterinnen und Gesellschaftern sowie Investorinnen und Investoren statt.

Das Interesse und die Bereitschaft, sich einzubringen, sind verhältnismäßig groß. So hatten auch die Stadtwerke schon früh Bereitschaft signalisiert, das Projekt finanziell und inhaltlich zu unterstützen. In mehreren Treffen wurde die Umsetzung konkretisiert und ein Zeit- und Kostenplan erstellt.

Parallel wurden verschiedene Umsetzungsvarianten für die Träger-Struktur überlegt und auf Machbarkeit geprüft, sodass nun ein Konstrukt zur konkreten Umsetzung vorgeschlagen werden kann.

Herr Sascha Lehner, Brühler Bürger und Geschäftsführer der Fa. Kenroads, dessen Idee die „Erlebnis-App“ war und der sich bisher ausschließlich ehrenamtlich und mit viel Engagement dem gesamten Projekt gewidmet hat, wird im Hauptausschuss das angedachte Umsetzungsmodell vorstellen und steht auch für eine ggf. gewünschte Präsentation in den Fraktionen zur Verfügung.

Finanzielle Auswirkungen:

Die im Haushalt 2019 angesetzten Mittel in Höhe von 30.000 € sollten ursprünglich nicht als konkrete Projektmittel, sondern zur Realisierung von Veranstaltungen, Treffen und Workshops zur Förderung von Kenntnissen rund um das Thema Digitalisierung sowie zum Aufbau eines Netzwerks eingesetzt werden und der Vorbereitung und Schulung zur Erlangung von Medienkompetenz im Hinblick auf das angedachte Projekt dienen. Es ist allerdings gelungen, gemeinsam mit der WEPAG eine Workshop-Reihe für Einzelhändler und Dienstleister mit 20 Veranstaltungen über einen Zeitraum von fünf Monaten anzubieten. Herrn Lehner hat diese Veranstaltungsreihe nicht nur zusammengestellt und die vielfältigen Themen mit Fachleuten besetzt; ihm ist es darüber hinaus gelungen, die mitmachenden Referenten zu überzeugen, sich zu beteiligen und ihre Beratung kostenlos anzubieten. Aus diesem Grunde kann der in diesem Jahr angesetzte Betrag vollständig in den Verein eingebracht werden. Die Stadtwerke haben avisiert, den Verein in gleicher Höhe zu bezuschussen.

Anlage(n):

- (1) Konzept Verein und "App"
- (2) Konzept_Anhänge_Struktur_Finanzplan_Zeitplan
- (3) Anforderungsanalyse
- (4) Einkaufs- und Erlebnis-App Brühl