

Beschlussvorlage
vom 13.11.2024

öffentliche Sitzung

**Förderwettbewerb "Naturpark.2027 NRW" -
Projektantrag „Naturpark Nordeifel Digital: Augmented
Reality für Umweltbildung, Gästeinformation und
Besucherlenkung entlang von Schutzgebieten“**

Beratungsreihenfolge

Datum	Gremium
27.11.2024	Ausschuss für Strukturentwicklung, Wirtschaft, (Eu-)regionale Zusammenarbeit und Tourismus (Vorberatung)
05.12.2024	Städteregionsausschuss (Entscheidung)

Beschlussvorschlag

Der Städteregionsausschuss trifft folgende Entscheidungen:

1. Er begrüßt den im Rahmen des Förderwettbewerbs "Naturpark.2027 NRW" eingereichten Projektantrag „Naturpark Nordeifel Digital: Augmented Reality für Umweltbildung, Gästeinformation und Besucherlenkung entlang von Schutzgebieten“ und stimmt der Umsetzung des Förderantrags durch den Naturpark Nordeifel zu.
2. Er nimmt die Förderung in Höhe von max. 400.000 € zur Kenntnis und stellt die dafür notwendigen städteregionalen Eigenmittel in Höhe von insgesamt max. 33.333,33 € (11.111,11 € pro Jahr) vorbehaltlich der Bewilligung des Förderantrags durch den Fördermittelgeber sowie der Beschlussfassung über den Haushalt 2025 ff. für die Laufzeit des Projektes bis 2027 zur Verfügung.

Sachlage

Das Ministerium für Umwelt, Naturschutz und Verkehr des Landes NRW hat in diesem Jahr den Naturparkwettbewerb.2027.NRW ausgelobt. In Analogie zu den letzten Jahren beabsichtigt der Naturpark Nordeifel e.V., im Deutsch-Belgischen Naturpark Hohes Venn – Eifel einen Projektantrag unter dem Motto „Naturpark Nordeifel Digital: Augmented Reality für Umweltbildung, Gästeinformation und Besucherlenkung entlang von Schutzgebieten“ einzureichen. Das Förderkonzept wurde partizipativ unter Beteiligung von Vertreter_innen der Tourismusorganisationen und der Landkreise (UNB´s und tourismusverantwortliche Organisationseinheiten) innerhalb der Gebietskulisse des Naturparks entwickelt.

Der Naturpark plant mit dem Projekt „Naturpark Nordeifel Digital: Augmented Reality für Umweltbildung, Gästeinformation und Besucherlenkung entlang von Schutzgebieten“, erstmals Bildungs- und Informationsangebote zu schaffen, die die Bedeutung der biologischen Vielfalt und der Schutzgebiete mit der

innovativen Technik Augmented Reality vermitteln.

Diese sollen Informationen auf moderne Weise vermitteln, ohne empfindliche Naturräume durch physische Infrastruktur zu beeinträchtigen. Der Einsatz von Augmented Reality (AR) eröffnet völlig neue Wege, um Besucher für den Wert der Naturschutzgebiete zu sensibilisieren. Durch AR-Anwendungen können seltene und schwer sichtbare Arten direkt in ihrem natürlichen Lebensraum virtuell auf dem Smartphone und mit der Landschaft vor Ort verschmolzen dargestellt werden, ohne die Natur zu stören. Diese innovativen Ansätze bieten ein intensives Naturerlebnis und machen ökologische Zusammenhänge verständlich, was das Bewusstsein für den Naturschutz stärkt. Gleichzeitig erfolgt durch das Projekt eine erhebliche touristische Aufwertung aktivtouristischer Angebote (Wanderwege, Radwege, etc.), da bestehende infrastrukturelle Angebote mit spannendem, digitalem Content aufgeladen und Naturerlebnisse noch erlebbarer werden.

Im Rahmen des Projekts soll eine enge Zusammenarbeit mit Biostationen, Unteren Naturschutzbehörden, touristischen Arbeitsgemeinschaften und dem Nationalpark Eifel gefördert werden, um naturschutzfachliche und touristische Aspekte stärker zu vernetzen. Diese Kooperation wird nicht nur die Inhalte der AR-Anwendungen bereichern, sondern auch die bestehende regionale Zusammenarbeit stärken. So werden durch das Projekt nicht nur der Naturschutz und die Umweltbildung modernisiert sowie touristische Angebote aufgewertet, sondern auch regionale Netzwerke ausgebaut und gefestigt. Durch Einbindung bestehender Datenbanken wie dem touristischen DataHub NRW sollen touristische Informationen wie Öffnungszeiten von Gastronomiebetrieben eingebunden werden, um Besuchern ein umfassendes digitales Erlebnis zu bieten.

Das Projekt zielt darauf ab, eine Augmented Reality (AR) App zu entwickeln, die interaktive Erlebnispunkte auf Themenpfaden in ausgewählten, stark frequentierten Naturschutzgebieten in der Nordeifel ermöglicht. Die zentrale Idee ist, durch den Einsatz von AR-Technologie vor Ort ein immersives und lehrreiches Erlebnis zu schaffen, das sowohl der Umweltbildung dient als auch die Besucherlenkung unterstützt. Die App wird dabei nur in geringem Umfang physische Informationstafeln oder Schilder benötigen, um das natürliche Landschaftsbild zu bewahren.

Ein zentrales Ziel des Projekts ist die Verbesserung der Umweltbildung durch die Vermittlung des Wertes der biologischen Vielfalt im Naturpark Nordeifel und seiner Schutzgebiete. Die AR-App wird in diesem Kontext vier interaktive Stationen pro Naturschutzgebiet bieten, die verschiedene ökologische Themen abdecken und die einzigartige Flora und Fauna der Region hervorheben. Durch die AR-Technologie können Besucher vor Ort mit dem Smartphone Dinge sehen, die sonst nicht sichtbar wären, wie scheue Tierarten oder seltene Pflanzen. Darüber hinaus sollen die AR-Erlebnisse ökologische Zusammenhänge und Prozesse sichtbar machen, um das Verständnis für biologische Vielfalt und die komplexen Wechselwirkungen in den Ökosystemen sowie Akzeptanz für den

Schutz zu stärken. Dies ermöglicht den Besuchern, die Natur in ihrer gesamten Tiefe zu erleben und ein tieferes Verständnis für die ökologische Bedeutung des jeweiligen Schutzgebietes zu entwickeln.

Die vier geplanten Stationen sind als AR-Spaziergang durch das Schutzgebiet wie folgt gestaltet:

Station 1: Lokale Flora und Fauna

Diese Station wird mit AR-Technologie ausgestattet, die es den Besuchern ermöglicht, 3D-Modelle seltener Pflanzen und schiefer Tierarten zu sehen. Durch den Einsatz von Augmented Reality werden Details von Pflanzen und Tieren sichtbar gemacht, die normalerweise nicht beobachtet werden können.

Station 2: Ökologische Prozesse und Schutzmaßnahmen

Hier werden durch AR-Technologie Prozesse wie der Nährstoffkreislauf und das Zusammenspiel von Flora und Fauna mithilfe von 3D-Dioramen veranschaulicht. Interaktive Diagramme und Animationen zeigen, wie natürliche Prozesse das Ökosystem beeinflussen und welche Schutzmaßnahmen im jeweiligen Naturschutzgebiet notwendig sind, um diese Prozesse zu erhalten. Besucher können sehen, wie verschiedene Elemente des Ökosystems zusammenarbeiten und welche Rolle das jeweilige Naturschutzgebiet dabei spielt.

Station 3: Pflege- und Erhaltungsmaßnahmen

Diese Station nutzt AR, um den Besuchern eine Simulation von Pflege- und Erhaltungsmaßnahmen zu bieten. Mit interaktiven 3D-Animationen wird veranschaulicht, wie Landschaftspflege z.B. durch kontrolliertes Abbrennen oder Beweidung durchgeführt wird. Die AR-Erlebnisse bieten visuelle Einblicke in die Methoden und deren Auswirkungen auf das Ökosystem, und die Besucher können virtuell an diesen Maßnahmen teilnehmen.

Station 4: Orientierung und Landschaftsbesonderheiten

An dieser Station werden AR-Technologien verwendet, um detaillierte Informationen zu kulturlandschaftlichen Besonderheiten und Aussichtspunkten (z.B. Eifel-Blicken) zu liefern. 3D-Modelle und Augmented Reality-Overlays zeigen die Namen von Gipfeln und wichtigen Landschaftsmerkmalen. Besucher können durch die AR-Technologie Landschaftsveränderungen im Laufe der Zeit sehen und erhalten zusätzliche Informationen zur geologischen und historischen Entwicklung der Umgebung.

Kooperationen zur Umsetzung

Zur erfolgreichen Umsetzung des Projekts wird eine Lenkungsgruppe gebildet, die sich aus Vertretern von Naturschutzbehörden, Biostationen, touristischen Arbeitsgemeinschaften, dem Nationalpark Eifel und Kreisverwaltungen zusammensetzt. Diese Gruppe hat bereits durch einen Letter-of-Intent die Zusammenarbeit formalisiert. Die Entwicklung der Projektidee wurde in diesem Gremium durchgeführt und spiegelt somit den regionalen Rückhalt und Bedarf wieder.

Inhaltlich wurde das Förderkonzept seitens aller beteiligter Partner_innen/ Einrichtungen begrüßt. Die Finanzierung des Eigenanteils in Höhe von 20 % soll gemäß Projektansatz über die Kreise Düren und Euskirchen sowie die StädteRegion Aachen erfolgen.

Finanzierung

Das Projektvolumen beläuft sich auf 500.000 Euro bei einer Förderung i. H. v. 80 % (400.000 €) in 3 Jahren (2025, 2026, 2027). Die Mitgliedskreise im Naturpark Nordeifel (Euskirchen, Düren, StädteRegion Aachen) sollen eine Ko-Finanzierung i. H. v. 20 % (100.000 €) leisten. Für die StädteRegion Aachen ergibt sich hieraus ein Betrag i. H. v. 33.333,33 €, der auf die Jahre 2025, 2026 sowie 2027 aufgeteilt werden würde. Dementsprechend beläuft sich die Ko-Finanzierung der StädteRegion Aachen auf max. 11.111,11 € p.A.

Leadpartner: Naturpark Nordeifel

Förderquote: 80 %

Finanzierende Partner:

- Kreis Düren
- Kreis Euskirchen
- StädteRegion Aachen

Assoziierte Partner

- Nordeifel Tourismus GmbH
- Nordeifel Touristik
- Eifel Tourismus GmbH
- Nationalpark Eifel

Projektlaufzeit: 3 Jahre

Wertungsmatrix zwecks Darstellung der touristischen Bedeutsamkeit

Im Rahmen der Sitzung des Tourismus- und Kulturausschusses am 26.09.2019 wurde die Verwaltung beauftragt, bei künftigen Projektanträgen eine in der Sitzung vorgestellte Matrix zur Bewertung der Wirksamkeit und Nachhaltigkeit von touristischen Projekten anzuwenden und ergebnisabhängig entsprechende Empfehlungen in Bezug auf eine städtereionale Projektbeteiligung abzuleiten (siehe SV-Nr.: 2019/0179-E1).

Im Rahmen der Anwendung der Wertungsmatrix zwecks Darstellung der touristischen Bedeutsamkeit und Mehrwerte von Projekten erreicht das Projekt "Projekt „Naturpark Nordeifel Digital: Augmented Reality für Umweltbildung, Gästeinformation und Besucherlenkung entlang von Schutzgebieten" eine Punktezahl von 405 Punkten und wird seitens der Verwaltung somit als uneingeschränkt förderwürdig eingestuft. Die ausgefüllte Wertungsmatrix (Anlage 1) sowie die entsprechenden Erläuterungen zur Vergabe der Punkte (Anlage 2) sind als Anlagen beigefügt.

Rechtslage

Die Beteiligung am Projekt „Naturpark Nordeifel Digital: Augmented Reality für Umweltbildung, Gästeinformation und Besucherlenkung entlang von Schutzgebieten“ ist eine freiwillige Aufgabe der StädteRegion Aachen.

Personelle Auswirkungen

keine

Finanzielle/bilanzielle Auswirkungen

Das Projektvolumen beläuft sich auf 500.000 € bei einer Förderung i. H. v. 80 % (400.000 €) in 3 Jahren (2025, 2026, 2027). Die Mitgliedskreise im Naturpark Nordeifel (Euskirchen, Düren, StädteRegion Aachen) sollen eine Ko-Finanzierung i. H. v. 20 % (100.000 €) leisten. Für die StädteRegion Aachen ergibt sich hieraus ein Betrag i. H. v. 33.333,33 €, der auf die Jahre 2025, 2026 sowie 2027 aufgeteilt werden würde. Dementsprechend beläuft sich die Ko-Finanzierung der StädteRegion Aachen auf max. 11.111,11 € p.A.

Die Finanzierung des Eigenanteils erfolgt über das bestehende Sachkonto „Sachkonto A/545831 "IT-Fachanwendungen (Projekte)“ im Produkt 15.01.03. Hier stehen jährlich 15.000 € für die Umsetzung tourismusrelevanter Digitalprojekte im Kontext der aktuell gültigen Tourismusstrategie NRW - Vernetzt, digital, innovativ zur Verfügung. Die in der Landesstrategie formulierten Ziele und Forderungen werden über das Projekt hervorragend bedient. Eine Projektbeteiligung hätte in diesem Kontext nach Auffassung der Verwaltung insbesondere auch den Vorteil, dass mit den eingestellten Mitteln ein deutlich höherer Output erreicht werden könnte, da über die 80% Förderung eine Verfünfachung des verfügbaren Budgets erreicht würde und entsprechend hochwertiger Content produziert und eine App-Lösung umgesetzt werden kann.

Gesamtkosten	500.000 €
Förderung (80%)	400.000 €
Eigenanteil gesamt (20%)	100.000 €
Eigenanteil pro Partnerkreis (6,66%)	33.333,33 €

Ökologische Auswirkungen

Das Projekt „Augmented Reality für Umweltbildung und Besucherlenkung im Naturpark Nordeifel“ zielt darauf ab, durch innovative digitale Technologien die Umweltbildung im Naturpark Nordeifel zu erneuern und die Besucherlenkung in den Naturschutzgebieten zu optimieren. Die AR-App soll interaktive Erlebnisse bieten, die die Besucher vor Ort in die Lage versetzen, ökologische Zusammenhänge und seltene Arten wie die Perlmuschel und den Blauschillernden Feuerfalter auf eindrucksvolle Weise zu erleben. Die Digitalisierung ermöglicht es, komplexe ökologische Prozesse anschaulich darzustellen und so das Verständnis für die biologische Vielfalt zu fördern.

Das Projekt verfolgt in diesem Kontext gleich mehrere Ziele, die ökologische Mehrwerte begründen und einen nachhaltigen Tourismus fördern:

- **Bewahrung und Entwicklung der heimischen Natur- und Kulturlandschaften mit ihrer biologischen Vielfalt:** Durch die AR-App können Besucher in die versteckten und oft schwer zu beobachtenden Aspekte der Natur eintauchen. Die Darstellung seltener Arten hilft dabei, deren Bedeutung für das Ökosystem zu verdeutlichen und deren Schutzbewusstsein zu stärken.
- **Vorbeugung von Konflikten zwischen Naturschutz, Freizeitnutzung und Tourismus:** Die App lenkt Besucherströme gezielt in weniger sensible Bereiche und informiert sie über naturschonende Wege und Verhaltensweisen. Dies reduziert den Druck auf empfindliche Naturbereiche und minimiert mögliche Konflikte.
- **Nachhaltige Angebote zur (Nah-)Erholung in der Natur:** Durch die interaktiven AR-Erlebnisse wird die Erholung in der Natur auf innovative Weise gestaltet. Die Besucher erhalten spielerische und lehrreiche Informationen, die ihr Naturerlebnis bereichern und gleichzeitig die Erhaltung der Umwelt unterstützen.
- **Erlebnis- und Bildungsangebote zu den Besonderheiten des Naturparks:** Die AR-Technologie ermöglicht es, die hohe Biodiversität des Naturparks Nordeifel anschaulich zu präsentieren. Besucher erlernen nicht nur die biologischen und ökologischen Besonderheiten, sondern erleben auch die Bedeutung von Schutz- und Pflegemaßnahmen direkt vor Ort.

Im Auftrag:
gez.: Terodde

Anlage/n

1 - Wertungsmatrix Naturparkwettbewerb (öffentlich)

2 - Erläuterung Punktevergabe Wertungsmatrix Naturparkwettbewerb (öffentlich)

	Gewichtung	Naturparkwettbewerb 2027		Projekt 2		Projekt 3		Projekt 4	
		Bewertung	Punkte	Bewertung	Punkte	Bewertung	Punkte	Bewertung	Punkte
1	Bezug zur städteregionalen Strategie	20,0%	3,00	60	0,00	0	0,00	0	0
2	Nachfrage/Bedarf	15,0%	3,00	45	0,00	0	0,00	0	0
3	Förderquote	15,0%	5,00	75	0,00	0	0,00	0	0
4	Raumwirksamkeit des Projektansatzes	10,0%	5,00	50	0,00	0	0,00	0	0
5	Zusätzlicher Aufwand für bestehendes Personal	10,0%	4,50	45	0,00	0	0,00	0	0
6	Bezug zu überregionalen Strategien	10,0%	3,00	30	0,00	0	0,00	0	0
7	Innovationsgrad	10,0%	5,00	50	0,00	0	0,00	0	0
8	Nachhaltigkeit	10,0%	5,00	50	0,00	0	0,00	0	0
Gesamtwertung aus allen Kriterien		100,0%		405		0		0	
Mindestkriterien erfüllt ???						Ausschluss		Ausschluss	

Nebenstehend werden **ingelbe** Felder eingegeben :
 Kriterium >> Kurzbeschreibung der technischen Wertungskriterien
 Gewichtung >> Gewichtung des Einzelkriteriums in % (Summe = 100 %)
 Bewertung >> Wertungspunkte für das Projekt

0 = Kriterium nicht erfüllt, Angebot fällt aus der Wertung

- 1 = Kriterium schlecht erfüllt
- 2 = Kriterium weniger gut erfüllt
- 3 = Kriterium erfüllt
- 4 = Kriterium gut erfüllt
- 5 = Kriterium sehr gut erfüllt

Maximale Punktzahl 405

Minimale Punktzahl 0

Gesamtpunktzahl 400 - 500 Punkte	Projekt uneingeschränkt förderwürdig
Gesamtpunktzahl 300 - 400 Punkte	Projekt beding förderwürdig
Gesamtpunktzahl < 300 Punkte	Projekt nicht förderwürdig

1. Bezug zur Tourismusstrategie der StädteRegion Aachen

Im Rahmen des Bewertungsprozesses wird abgeglichen, inwieweit die Maßnahmenschwerpunkte, die angesprochenen Zielgruppen sowie die Zielsetzungen der zu fördernden Maßnahme mit den Inhalten und Zielen der städteregionalen Strategie übereinstimmen bzw. diese aufgreifen und voranbringen

Um die steigenden touristischen Nachfragepotentiale im Bereich des Aktivtourismus zukünftig besser abzuschöpfen und eine nachhaltige Aufwertung der (aktiv-) touristischen Infrastruktur in der StädteRegion Aachen zu erreichen, werden in der städteregionalen Förder- und Tourismusstrategie vier Aufgabenschwerpunkte identifiziert, die es seitens der StädteRegion Aachen kontinuierlich und konsequent zu bearbeiten und weiter zu entwickeln gilt:

1. Touristische Infrastruktur
2. Digitalisierung
3. Marketing/Öffentlichkeitsarbeit
4. Monitoring

Der Projektansatz bedient zwei Handlungsfelder der städteregionalen Tourismusstrategie.

Infrastruktur

Mit den in der Umsetzung befindlichen RWP-Projekten „Erlebnisraum Aachener Revier“ und „Erlebnisraum Aachen/Eifel“ sowie dem Förderantrag „Entwicklung von Qualitätsrundwanderwegen in der StädteRegion Aachen“ werden seitens der StädteRegion Aachen aktuell und künftig aktivtouristische Angebote in den Bereichen „Radfahren“ und „Wandern“ entwickelt und touristische Infrastrukturen in Wert gesetzt.

Durch die im Rahmen des Projektansatzes angestrebte AR-Anwendungen können seltene und schwer sichtbare Arten direkt in ihrem natürlichen Lebensraum virtuell auf dem Smartphone und mit der Landschaft vor Ort verschmolzen dargestellt werden, ohne die Natur zu stören. Diese innovativen Ansätze bieten ein intensives Naturerlebnis und machen ökologische Zusammenhänge verständlich, was das Bewusstsein für den Naturschutz stärkt. Gleichzeitig erfolgt durch das Projekt somit indirekt auch eine erhebliche touristische Aufwertung aktivtouristischer Angebote (Wanderwege, Radwege, etc.), da bestehende infrastrukturelle Angebote mit spannendem digitalen Content aufgeladen und Naturerlebnisse noch erlebbarer werden.

Digitalisierung

Der Naturpark plant mit dem Projekt „Naturpark Nordeifel Digital: Augmented Reality für Umweltbildung, Gästeeinformation und Besucherlenkung entlang von Schutzgebieten“, erstmals Bildungs- und Informationsangebote zu schaffen, die die Bedeutung der biologischen Vielfalt und der Schutzgebiete mit der innovativen Technik Augmented Reality vermitteln.

Diese sollen Informationen auf moderne Weise vermitteln, ohne empfindliche Naturräume durch physische Infrastruktur zu beeinträchtigen. Der Einsatz von Augmented Reality (AR) eröffnet völlig neue Wege, um Besucher für den Wert der Naturschutzgebiete zu sensibilisieren. Durch AR-

Anwendungen können seltene und schwer sichtbare Arten direkt in ihrem natürlichen Lebensraum virtuell auf dem Smartphone und mit der Landschaft vor Ort verschmolzen dargestellt werden, ohne die Natur zu stören. Diese innovativen Ansätze bieten ein intensives Naturerlebnis und machen ökologische Zusammenhänge verständlich, was das Bewusstsein für den Naturschutz stärkt. Über die Projektumsetzung wird hochwertiger tourismusrelevanter digitaler Content produziert und über eine entsprechende innovative App-Lösung umgesetzt, wodurch der in der Landestourismusstrategie geforderte Digitalisierungsprozess im Tourismus weiter vorangetrieben wird.

2. Nachfrage

Ein Projekt wird umso positiver bewertet, je größer der touristische Bedarf bzw. die aktuelle Angebotslücke ist. In die Bewertung fließen dabei einerseits die Erfahrungswerte der Tourismuseinrichtungen in der Region ein, da diese als Anlaufstelle für Gäste einen direkten Input in Bezug auf die touristische Nachfrage/Bedarfe erhalten. Parallel findet auch ein Abgleich mit generellen Trends und Entwicklungen in der Tourismusbranche (Studien, Statistiken, etc.) statt.

Der Aktivtourismus ist derzeit ein wichtiges touristisches Nachfragesegment, das große Wertschöpfung generiert und das hohe Wachstumsraten und ein steigendes Nachfragepotential zu verzeichnen hat. Durch den pandemiebedingten Trend zu Outdoor-Aktivitäten innerhalb von Deutschland wird diese Nachfrage nach aktuellen Schätzungen noch weiter steigen.

Die vom Tourismus NRW zusammengestellten Themendossiers „Wandern“ und „Radfahren“ gewähren einen guten Überblick in Bezug auf die Bedürfnisse und Erwartungshaltungen der Wander- und Radgäste. Die Mittelgebirgsregionen werden dabei gemäß aktueller Marktforschungsuntersuchungen als Wanderlandschaften immer noch bevorzugt und weisen somit die größten Potenziale auf. Der Siegeszug der Pedelecs erschließt die Mittelgebirge zudem zunehmend auch für Radgäste. Durch das Projekt erfolgt eine touristische Aufwertung bestehender aktivtouristischer Angebote (Wanderwege, Radwege, etc.), da bestehende infrastrukturelle Angebote mit spannendem digitalen Content aufgeladen und Naturerlebnisse noch erlebbarer werden. Zudem legt ein nicht unerheblicher Anteil an Gästen inzwischen besonderen Wert auf nachhaltige Tourismusangebote. Diese Zielgruppe wird durch den neuen Content im Besonderen adressiert.

3. Förderquote

Die Höhe der Förderquote kann je nach Förderprogramm stark variieren (zumeist zwischen 50 und 90%). Je geringer sich der prozentuale Anteil der durch die StädteRegion einzubringenden Eigenmittel gestaltet, desto höher fällt die Bewertung aus. Auch eine Aufteilung der Eigenanteile auf die Schultern mehrerer Partner fließt positiv in die Bewertung von Projekten ein, wobei in diesem Zusammenhang auch die Zusammensetzung der Partner Einfluss auf die Punktevergabe nimmt (Bildung regionaler Kooperationen).

Die Förderquote beträgt 80%. Die Aufteilung des Eigenanteils auf die Kreise Euskirchen und Düren sowie die StädteRegion Aachen führt zu einer Eigenanteilshöhe von 6,6 % für die StädteRegion Aachen, dem ein Fremdmittelanteil von 93,4% entgegensteht.

4. Raumwirksamkeit

Je größer der über das Projekt touristisch erschlossene Gesamttraum bzw. die touristische Reichweite eines Projektes ist, desto positiver fällt die Bewertung in diesem Kriterium aus. Exemplarisch sei als Positivbeispiel hier das im Rahmen des RWP-Projekts Aachen Süd in der Entwicklung befindliche Mountainbike-Netz aufgeführt, durch dessen Entwicklung die Erschließung und Vermarktung des Gesamttraums Aachen/Eifel/Ardennen für die Zielgruppe der ausdauerorientierten Mountainbiker ermöglicht wird.

Die Zusammenarbeit mehrerer Gebietskörperschaften, tourismusrelevanter Akteure findet im Rahmen der Projektumsetzung statt. Der Projektraum umfasst räumlich den gesamten Raum der NRW-Eifel.

Neben den in den Kommunen verantwortlichen Tourismusbeauftragten werden auch die Tourismusorganisationen (Monschauer Land Touristik e.V., Rureifel Tourismus e.V. bzw. deren Nachfolgerin Rureifel Tourismus GmbH, Nordeifel Tourismus GmbH und Eifel Tourismus GmbH) sowie das Schutzgebiet Nationalpark Eifel und in die Abstimmungen mit einbezogen.

5. Zusätzlicher Aufwand für bestehendes Personal

Je geringer der Aufwand für das bestehende Personal ist, desto besser fällt die Bewertung in diesem Kriterium aus. Sofern über eine Projektierung zusätzliche Personalressourcen finanziert und eingestellt werden können, fließt dies positiv in die Bewertung ein, da für bestehendes Personal nach Projektbewilligung nur geringfügiger Zusatzaufwand entsteht. Etwaige Vorleistungen im Zuge einer Antragsstellung werden allerdings auch bei solchen Projekten in der Bewertung berücksichtigt.

Sowohl die Antragsentwicklung als auch im Falle einer Bewilligung die Realisierung der Maßnahmen erfolgt über Personal des Naturparks Nordeifel sowie über Personal der Tourismusorganisationen. Entsprechend ist nur mit geringfügigem Zusatzaufwand für das bestehende Personal der StädteRegion Aachen zu rechnen.

6. Bezug zu überregionalen Strategien

6.1. Landesstrategie

Über das Projektvorhaben werden zwei Querschnittsthemen der LTS unterstützt:

Querschnittsthemen:

- Infrastruktur
- Nachhaltigkeit

Infrastruktur:

Die gemeinsame und abgestimmte Planung von touristischen Infrastrukturen ebenso wie von Alltagsinfrastrukturen (z. B. Rad- und Wanderwegen) die von allen genutzt werden – ob Gästen, Bürgern oder Unternehmen – macht Regionen und Orte interessant und begehrt. Eine der touristischen Kernaufgaben der Landkreise und Kommunen und somit auch der StädteRegion Aachen besteht gemäß LTS NRW daher in der Schaffung und Qualitätssicherung von öffentlichen touristischen Infrastrukturen. Eine besondere Rolle nimmt in diesem Zusammenhang die Entwicklung und Unterhaltung touristisch relevanter Wegeinfrastrukturen in Form von Rad- und Wanderwegen ein,

durch deren erschließenden und verbindenden Charakter die StädteRegion Aachen für den Gast touristisch überhaupt erfahrbar wird. Gleichzeitig sind touristische Wege aber auch selbst ein touristisches Produkt (z. B. Qualitätswanderwege, Radfernwege, etc.).

Um den steigenden Ansprüchen der Gäste zukünftig zu entsprechen und den finanziellen Rahmenbedingungen Rechnung zu tragen, bedarf es einer klaren Priorisierung und Qualifizierung touristischer Leitinfrastrukturen, die den Rahmen und die Richtung für künftige Investitionen in die touristische Infrastruktur in der StädteRegion Aachen vorgeben und engagiert von allen Akteuren umgesetzt werden. Durch das Projekt erfolgt eine touristische Aufwertung bestehender aktivtouristischer Angebote (Wanderwege, Radwege, etc.), da bestehende infrastrukturelle Angebote mit spannendem digitalen Content aufgeladen und Naturerlebnisse noch erlebbarer werden.

Nachhaltigkeit

Das Projekt „Augmented Reality für Umweltbildung und Besucherlenkung im Naturpark Nordeifel“ zielt darauf ab, durch innovative digitale Technologien die Umweltbildung im Naturpark Nordeifel zu erneuern und die Besucherlenkung in den Naturschutzgebieten zu optimieren. Die AR-App soll interaktive Erlebnisse bieten, die die Besucher vor Ort in die Lage versetzen, ökologische Zusammenhänge und seltene Arten wie die Perlmuschel und den Blauschillernden Feuerfalter auf eindrucksvolle Weise zu erleben. Die Digitalisierung ermöglicht es, komplexe ökologische Prozesse anschaulich darzustellen und so das Verständnis für die biologische Vielfalt zu fördern.

Das Projekt verfolgt in diesem Kontext gleich mehrere Ziele, die ökologische Mehrwerte begründen und einen nachhaltigen Tourismus fördern:

- **Bewahrung und Entwicklung der heimischen Natur- und Kulturlandschaften mit ihrer biologischen Vielfalt:** Durch die AR-App können Besucher in die versteckten und oft schwer zu beobachtenden Aspekte der Natur eintauchen. Die Darstellung seltener Arten hilft dabei, deren Bedeutung für das Ökosystem zu verdeutlichen und deren Schutzbewusstsein zu stärken.
- **Vorbeugung von Konflikten zwischen Naturschutz, Freizeitnutzung und Tourismus:** Die App lenkt Besucherströme gezielt in weniger sensible Bereiche und informiert sie über naturschonende Wege und Verhaltensweisen. Dies reduziert den Druck auf empfindliche Naturbereiche und minimiert mögliche Konflikte.
- **Nachhaltige Angebote zur (Nah-)Erholung in der Natur:** Durch die interaktiven AR-Erlebnisse wird die Erholung in der Natur auf innovative Weise gestaltet. Die Besucher erhalten spielerische und lehrreiche Informationen, die ihr Naturerlebnis bereichern und gleichzeitig die Erhaltung der Umwelt unterstützen.
- **Erlebnis- und Bildungsangebote zu den Besonderheiten des Naturparks:** Die AR-Technologie ermöglicht es, die hohe Biodiversität des Naturparks Nordeifel anschaulich zu präsentieren. Besucher erlernen nicht nur die biologischen und ökologischen Besonderheiten, sondern erleben auch die Bedeutung von Schutz- und Pflegemaßnahmen direkt vor Ort.

6.2 Bezug zur Tourismusstrategie Eifel

Die Tourismusstrategie Eifel 2025 baut auf die Schlüsselmaßnahmen der Landestourismusstrategie NRW auf. So steht die Strategie der Eifel unter dem Motto „Fokussieren und Bestehendes besser machen“. Demnach liegt – der Intention der Landestourismusstrategie folgend – der Schlüssel zum nachhaltigen Erfolg der Tourismusregion Eifel in einer fundierten Analyse der vorhandenen Potenziale und deren künftigen, konsequenten Ausrichtung auf die Bedürfnisse der Kunden. Diesem Leitgedanken

der Tourismusstrategie Eifel entspricht das Projektvorhaben insbesondere in Bezug auf den Aspekt/Maßnahmenschwerpunkt „Digitalisierung vorantreiben“.

Der Naturpark plant mit dem Projekt „Naturpark Nordeifel Digital: Augmented Reality für Umweltbildung, Gästeinformation und Besucherlenkung entlang von Schutzgebieten“, erstmals Bildungs- und Informationsangebote zu schaffen, die die Bedeutung der biologischen Vielfalt und der Schutzgebiete mit der innovativen Technik Augmented Reality vermitteln.

Diese sollen Informationen auf moderne Weise vermitteln, ohne empfindliche Naturräume durch physische Infrastruktur zu beeinträchtigen. Der Einsatz von Augmented Reality (AR) eröffnet völlig neue Wege, um Besucher für den Wert der Naturschutzgebiete zu sensibilisieren. Durch AR-Anwendungen können seltene und schwer sichtbare Arten direkt in ihrem natürlichen Lebensraum virtuell auf dem Smartphone und mit der Landschaft vor Ort verschmolzen dargestellt werden, ohne die Natur zu stören. Diese innovativen Ansätze bieten ein intensives Naturerlebnis und machen ökologische Zusammenhänge verständlich, was das Bewusstsein für den Naturschutz stärkt. Über die Projektumsetzung wird entsprechend hochwertiger tourismusrelevanter digitaler Content produziert und über eine entsprechende innovative App-Lösung umgesetzt, wodurch der in der Landestourismusstrategie geforderte Digitalisierungsprozess im Tourismus weiter vorangetrieben wird.

7. Innovationsgrad des Projektes

Insbesondere Projekte, die neue und zukunftsorientierte Themen und Trends bespielen oder gänzlich neue Lösungsansätze aufzeigen, werden positiv bewertet, wobei die Art und Ausprägung der Innovation themenabhängig stark variieren kann.

Mit den Projektbausteinen dieses Wettbewerbsbeitrages sollen pilothaft Umsetzungsideen zur innovativen Anwendung von Augmented Reality entlang touristischer Infrastrukturen Anwendung finden.

Der Naturpark plant mit dem Projekt „Naturpark Nordeifel Digital: Augmented Reality für Umweltbildung, Gästeinformation und Besucherlenkung entlang von Schutzgebieten“, erstmals Bildungs- und Informationsangebote zu schaffen, die die Bedeutung der biologischen Vielfalt und der Schutzgebiete mit der innovativen Technik Augmented Reality vermitteln.

Diese sollen Informationen auf moderne Weise vermitteln, ohne empfindliche Naturräume durch physische Infrastruktur zu beeinträchtigen. Der Einsatz von Augmented Reality (AR) eröffnet völlig neue Wege, um Besucher für den Wert der Naturschutzgebiete zu sensibilisieren. Durch AR-Anwendungen können seltene und schwer sichtbare Arten direkt in ihrem natürlichen Lebensraum virtuell auf dem Smartphone und mit der Landschaft vor Ort verschmolzen dargestellt werden, ohne die Natur zu stören. Diese innovativen Ansätze bieten ein intensives Naturerlebnis und machen ökologische Zusammenhänge verständlich, was das Bewusstsein für den Naturschutz stärkt. Über die Projektumsetzung wird entsprechend hochwertiger tourismusrelevanter digitaler Content produziert und über eine entsprechende innovative App-Lösung umgesetzt, wodurch der in der Landestourismusstrategie geforderte Digitalisierungsprozess im Tourismus weiter vorangetrieben wird.

Über das Projekt werden gleichzeitig erste Erfahrungswerte in Bezug auf AR-Anwendungen entlang aktivtouristischer Infrastrukturen gesammelt, um auf diese Weise auch eine Übertragbarkeit zur Anwendung von AR-Angeboten in anderen touristischen Kontexten zu prüfen. Sofern die neu geschaffenen AR-Angebote von Gästeseite gut angenommen und bewertet werden, könnte durch Entwicklung zusätzlicher AR-Angebote perspektivisch zumindest teilweise auf die Einrichtung von touristischen Begleitinfrastrukturen in Form von Informationstafeln verzichtet werden, wodurch eine „zusätzliche Möblierung“ der Natur reduziert wird, bei gleichzeitiger Erhöhung des Informationsgehalts.

8. Nachhaltigkeit

In diesem Zusammenhang wird betrachtet, wie nachhaltig ein Projekt nach Auslauf etwaiger Förderungen aufgestellt ist und welche langfristigen Aufwendungen sowohl finanzieller Art (z. B. in Form von Unterhalt entsprechender Infrastruktur oder laufenden Kosten für digitale Anwendungen) als auch personeller Art (z. B. in Form von fortzuführender Netzwerkarbeit, oder Betreuung und Pflege von projektinduzierten Aufgaben wie die Pflege von Homepages, Abstimmungstreffen, etc.) anfallen.

8.1 Ökonomische Nachhaltigkeit

Im Verhältnis zu den Vorhabenkosten sowie den erwarteten ökonomischen Effekten durch Auslösung neuer Wertschöpfungsketten sind die laufenden Kosten für die spätere technische Betreuung der Software moderat und werden über den Naturpark übernommen

8.2 Ökologische Nachhaltigkeit

Das Projekt „Augmented Reality für Umweltbildung und Besucherlenkung im Naturpark Nordeifel“ zielt darauf ab, durch innovative digitale Technologien die Umweltbildung im Naturpark Nordeifel zu erneuern und die Besucherlenkung in den Naturschutzgebieten zu optimieren. Die AR-App soll interaktive Erlebnisse bieten, die die Besucher vor Ort in die Lage versetzen, ökologische Zusammenhänge und seltene Arten wie die Perlmuschel und den Blauschillernden Feuerfalter auf eindrucksvolle Weise zu erleben. Die Digitalisierung ermöglicht es, komplexe ökologische Prozesse anschaulich darzustellen und so das Verständnis für die biologische Vielfalt zu fördern.

Das Projekt verfolgt in diesem Kontext gleich mehrere Ziele, die ökologische Mehrwerte begründen und einen nachhaltigen Tourismus fördern:

- **Bewahrung und Entwicklung der heimischen Natur- und Kulturlandschaften mit ihrer biologischen Vielfalt:** Durch die AR-App können Besucher in die versteckten und oft schwer zu beobachtenden Aspekte der Natur eintauchen. Die Darstellung seltener Arten hilft dabei, deren Bedeutung für das Ökosystem zu verdeutlichen und deren Schutzbewusstsein zu stärken.
- **Vorbeugung von Konflikten zwischen Naturschutz, Freizeitnutzung und Tourismus:** Die App lenkt Besucherströme gezielt in weniger sensible Bereiche und informiert sie über naturschonende Wege und Verhaltensweisen. Dies reduziert den Druck auf empfindliche Naturbereiche und minimiert mögliche Konflikte.

- **Nachhaltige Angebote zur (Nah-)Erholung in der Natur:** Durch die interaktiven AR-Erlebnisse wird die Erholung in der Natur auf innovative Weise gestaltet. Die Besucher erhalten spielerische und lehrreiche Informationen, die ihr Naturerlebnis bereichern und gleichzeitig die Erhaltung der Umwelt unterstützen.
- **Erlebnis- und Bildungsangebote zu den Besonderheiten des Naturparks:** Die AR-Technologie ermöglicht es, die hohe Biodiversität des Naturparks Nordeifel anschaulich zu präsentieren. Besucher erlernen nicht nur die biologischen und ökologischen Besonderheiten, sondern erleben auch die Bedeutung von Schutz- und Pflegemaßnahmen direkt vor Ort.