

Leitfäden zur interaktiven Landschaftsplanung



Die Leitfadenreihe zur Interaktiven Landschaftsplanung stellt Überblicks- und Erfahrungswissen für Kommunen und andere Planungsträger zusammen, die sich dem neuen kommunikativen Druck in der Planung nicht mehr verschließen wollen oder können. Dabei spielen interaktive Planungskonzepte, die auf mehr Bürgerbeteiligung setzen genauso eine Rolle wie der Einsatz der neuen Medien in der Öffentlichkeitsarbeit und Kommunikation mit den Planungsbeteiligten. Die Erfahrungen und Erkenntnisse basieren auf dem Erprobungs- und Entwicklungsvorhaben "Interaktiver Landschaftsplan Königslutter am Elm" und werden in den Leitfäden in Kurzform anwenderorientiert dargestellt. Geht man davon aus, dass interaktive Planung nur im

Team und mit vielfältigen, unterschiedlichen Kompetenzen bewerkstelligt werden kann, ergibt sich die Notwendigkeit, dieses Wissen sowohl arbeitsteilig bereitzustellen als auch eine gemeinsame Sprache für die Vorgehensweise zu entwickeln. Die Leitfäden sollen diese Abstimmungsprozesse erleichtern. Sie können in einem Team verteilt gelesen werden oder den Teampartnern schnell eine gemeinsame Basis für Verabredungen und weiterführende Überlegungen liefern.

Wissenschaftliche Befunde werden nur dargestellt, wenn sie auch für die Praxis einen wichtigen Verständniseffekt versprechen. Die Praxiserfahrungen haben sich in der Konzeption und Durchführung des Projektes bewährt, im Einzelfall müssen sie immer an die konkreten Bedingungen vor Ort angepasst werden. Das Ziel der Leitfäden besteht somit auch darin, weitere interaktive Projekte voranzubringen und die Erfolgsbedingungen für interaktive Planungen zu fördern.

Das E+E-Vorhaben „Interaktiver Landschaftsplan Königslutter am Elm“

Der Einsatz neuer Medien in der Landschaftsplanung wurde im Erprobungs- und Entwicklungsvorhaben „Interaktiver Landschaftsplan Königslutter am Elm“ im Rahmen der Aufstellung des Landschaftsplans für die Stadt Königslutter am Elm erprobt. Im Mittelpunkt des vom Bundesamt für Naturschutz und vom Land Niedersachsen geförderten Projekts stand dabei eine interaktive Internet-Plattform. Durch die im Projekt entwickelten Instrumente zur interaktiven Planung sollen der Zugang zu Informationen verbessert, neue Kommunikations- und Beteiligungswege für Bürger eröffnet, die Transparenz der Planung erhöht und somit letztlich die Qualität der Planung gesteigert werden.

Ein interdisziplinäres Team der Universität Hannover begleitete in den Jahren 2002 bis 2005 den gesamten Planungsprozess in Königslutter. Die Landschaftsplaner, Multimediaexperten und Informatiker entwickelten und erprobten neue Instrumente für die interaktive Planung. Die im Projekt entwickelten Softwarebausteine sind frei verfügbar (Open Source) und können auch bei anderen Planungen und öffentlichen Aufgabenbereichen eingesetzt werden. Befragungen und Rückmeldungen von Bürgerinnen und Bürgern trugen wesentlich dazu bei, adressaten- und bedarfsgerechte Angebote zu entwickeln.

Die wissenschaftliche Begleitung evaluierte das Vorhaben und hatte eine beratende Funktion im Projektteam. Darüber hinaus war der Transfer der Projekterkenntnisse Aufgabe der Begleitforschung, die im Herbst 2006 endete. Sie förderte zudem den Erfahrungsaustausch mit Vertreterinnen und Vertretern aus Forschung und Praxis.

Die Leitfäden

stellen die Ergebnisse aus dem Projekt „Interaktiver Landschaftsplan Königslutter am Elm“ in Kurzform und anwenderorientiert dar. Die einzelnen Hefte widmen sich jeweils einem thematischen Schwerpunkt. Je nach persönlichen Interessen können Sie sich über das gesamte Projekt oder einzelne Themen informieren.

Nr. 1:	Das Projekt „Interaktiver Landschaftsplan Königslutter am Elm“: Ziele und Bausteine des Erprobungs- und Entwicklungsvorhabens
Nr. 2:	Interaktive Planung: Planungsprozesse für Bürger öffnen und neue Medien nutzen
Nr. 3:	Medienvielfalt nutzen und den Medieneinsatz in der interaktiven Landschaftsplanung gestalten
Nr. 4:	Öffentlichkeitsarbeit für die interaktive Planung gestalten
Nr. 5:	Webbasierte Geografische Informationssysteme für Umweltinformation und Öffentlichkeitsbeteiligung nutzen – Grundlagen, Voraussetzungen und Tipps
Nr. 6:	Der UMN MapServer als Basis einer Informations- und Partizipationsplattform
Nr. 7:	Unterschiedliche Visualisierungstypen in der Landschaftsplanung nutzen
Nr. 8:	Visualisierungen in der interaktiven Landschaftsplanung einsetzen: Spektrum der technischen Möglichkeiten und Anwendungsbeispiele
Nr. 9:	Texte für die interaktive Planung: Von der Notwendigkeit verständlich und ansprechend zu formulieren
Nr. 10:	Qualität sichern, Nutzer einbeziehen: Wege zu einem benutzerfreundlichen Internet-Angebot in der Planung