

REMEMBER US

ZUKUNFTSDESIGN-PROJEKT "DEMENZ"
MIT SMARTCITY BAMBERG



SMART

CITY

BAMBERG

BETTINA WURZEL

PROBLEMSTELLUNG UND ZIELSETZUNG

DEMENZ IN DER STADTGESELLSCHAFT - WAS HEISST DAS?

FAKTENCHECK

Die Anzahl von Menschen, die an Demenz erkranken steigt beständig. Gehen wir aktuell von einer Anzahl von 1,8 Millionen in Deutschland aus, so sind es 2050 bereits 2,7 Millionen.

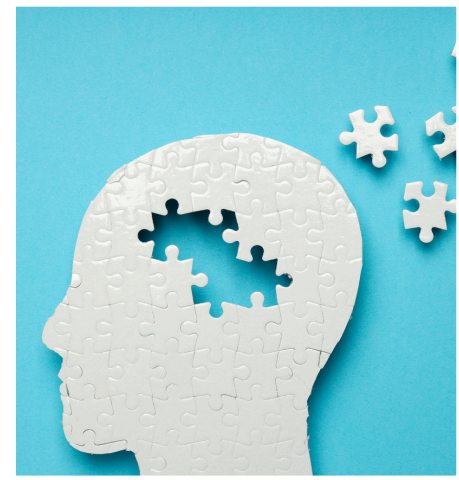
Menschen mit Demenz sind am stärksten von freiheitsentziehenden Maßnahmen betroffen. Rund 976.634 Menschen lebten Stand Ende 2023 in stationären Pflegeeinrichtungen. Die Zahl der freiheitsbeschränkenden Maßnahmen ist zwar durch Programme wie den "Werdenfelser Weg", ein Meilenstein, hin auf dem Weg zu menschlicher Pflege gesunken. Es wird Rückgang von 20 % vor 2010 auf ca. 5,8 % der Heimbewohner geschätzt. Mindestens 56.644,77 Menschen sind also auf jeden Fall auch jetzt noch betroffen. Diese Zahlen sind jedoch nicht objektiv. Gerade im Bereich medikamentöse werden viele Freiheitsbeschränkungen nicht erfasst.

Eine demenzfreundliche Stadtgesellschaft reduziert die Notwendigkeit, denn jede Freiheitsbeschränkung bei Menschen mit Demenz ist eine Zuviel!

Quelle: Statistisches Bundesamt, Bundesamt für Justiz (Justizstatistiken), Qualitätsberichte der Medizinischen Dienste, Medizinischer Dienst Bund; "Werdenfelser Weg - das Original", KBV, Kassenärztliche Vereinigung

Info: Was ist unsere Vision?

Die Vision des Teams ist es, Demenz nicht als medizinisches Defizit, sondern als gesellschaftliche Gestaltungsaufgabe zu begreifen, die durch kluge Planung und soziale Innovation gelöst werden. Ein Weg, diese Vision auf den Weg zu bringen ist die einzelnen Stakeholder zu vernetzen, hin zu einem "Netzwerk für Demenz", das mit Leben gefüllt ist.



BETTINA WURZEL

PROBLEMSTELLUNG UND ZIELSETZUNG

Ziel ist Freiheit für die Menschen mit Demenz und Unterstützung der pflegenden Personen
Weg von der Technik - Hin zum Menschen

Wichtige Schritte hin zum Ziel sind:

Schritt 1

Die Bevölkerung für das Thema Demenz zu sensibilisieren

Schritt 2

Geschultes und registriertes Ehrenamtsnetzwerk aufzubauen. Ehrenamtliche können dann als Helfer vor Ort alarmiert werden und dementen Menschen aktiv unterstützen.

Schritt 3

Entwicklung von Ideen um diese Ziele in der Stadtgesellschaft und im Stadtteil umzusetzen.



Darum beschäftigen uns in diesem Projekt 3 Fragen

- Was könnte man tun, um die Stadt demenzfreundlicher zu machen
- Wie kann man das Bewusstsein für Demenz schaffen?
- Wie kann man langfristig erreichen, dass sich Menschen mit Demenz im öffentlichen Raum wohlfühlen und frei bewegen können.

SIMONE WEISEL

KONTEXT & PARTNERUNTERNEHMEN

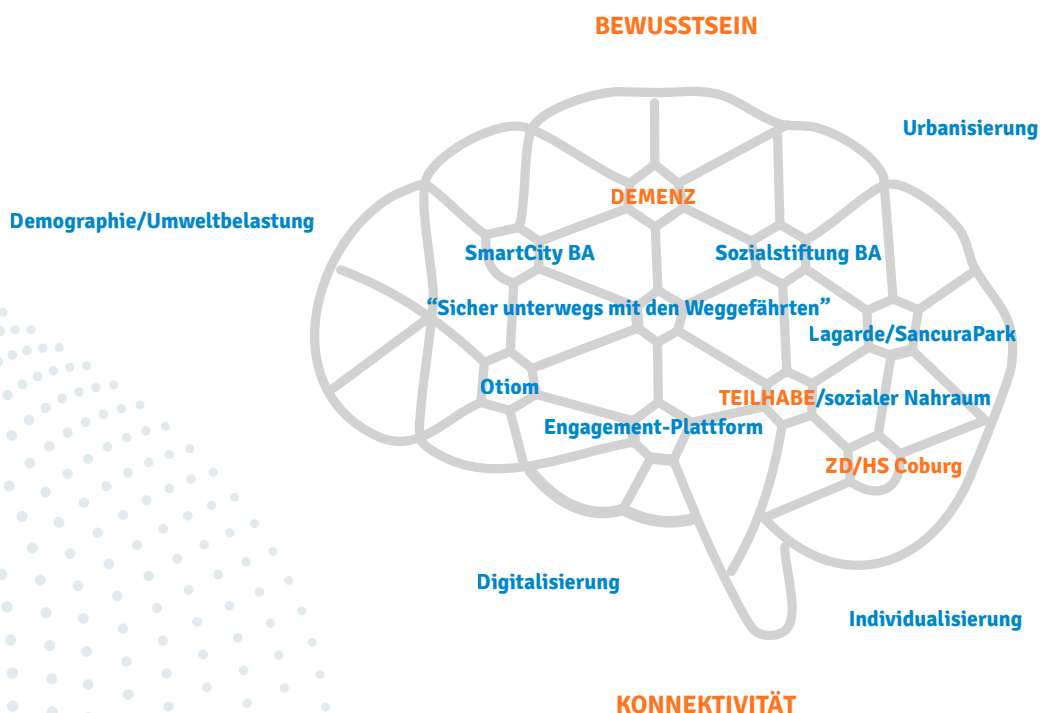
Demographische Faktoren und **Umwelteinflüsse** wie Luftverschmutzung und Mikroplastik führen zu einer Zunahme neurodegenerativer Erkrankungen, zu denen **Demenz** gehört.

Demenz und deren Symptome (z.B. Vergesslichkeit, Verwirrung, mangelnde Entscheidungsfähigkeit, Orientierungslosigkeit und Wesensveränderungen) beeinträchtigen mit zunehmender Ausprägung die selbständige Lebensführung der demenziellen Personen. Um sich selbst und andere zu schützen, benötigen sie daher die Unterstützung anderer bis hin zur Betreuung.

Die Megatrends **Individualisierung** und **Urbanisierung** spiegeln sich u.a. darin wider, dass sich die Lebensformen im Zusammenhang mit Erwerbsarbeit und dem klassischen Familienverband in Form von zusammenlebenden Großfamilien verändert haben. Daher muss im Alter oder bei Krankheit benötigte Betreuung zunehmend extern durch Einrichtungen erbracht werden. Der bereits jetzt schon vorhandene und spürbare **Pflegenotstand** kann zukünftige Bedarfe in dieser Hinsicht nicht auf klassische Weise abdecken. Unabhängig davon werden demenzielle Personen derzeit auf sog. beschützenden Stationen untergebracht, was einer freiheitsentziehenden Maßnahme gleichkommt.

Aus ethischen und praktischen Gründen können und sollen somit an Demenz Erkrankte nicht länger aus dem Stadtbild ausgeschlossen werden; vielmehr kann **Inklusion/ Teilhabe** genau dann gelingen, wenn sie ganzheitlich gedacht und gesellschaftlich verankert ist. Berührungspunkte abbauen und Berührungspunkte schaffen: dazu gehören Information, Prävention und insbesondere Engagement. Technologien und Digitalisierung können dabei unterstützen.

Bewusstsein entsteht im Gehirn durch die **Konnektivität** der verschiedenen Bereiche. Analog benötigt integrierte Teilhabe die Vernetzung der verschiedenen Akteure.



SIMONE WEISEL

KONTEXT & PARTNERUNTERNEHMEN

Die **Sozialstiftung Bamberg**, die u.a. ein Zentrum für Senioren betreibt, beteiligt sich am **Digitalpakt** Pflege des Freistaates Bayern.

Sie hält dafür in Kooperation mit der **SmartCity Bamberg** ein Projekt bereit, um die HighCare Agenda umzusetzen: „**Sicher unterwegs mit den Weggefährten**“ verbindet Geofencing für Demenzerkrankte mit einer **Ehrenamts-Engagement-Plattform**“.

Eine Smart City nutzt **digitale Technologien** und Innovationen, um das Leben der Bewohner zu verbessern, die Abläufe in der Stadt effizienter zu machen und nachhaltige Entwicklung zu fördern. Dabei werden traditionelle Stadtinfrastrukturen und Dienstleistungen durch den Einsatz von Sensoren, Datenanalyse und anderen digitalen Lösungen optimiert.

Menschen mit Demenz können auf Wunsch ein GPS-Gerät bei sich tragen. Sie definieren eine Sicherheitszone, in der sie sich gefahrenlos bewegen können. Verlassen sie diese Sicherheitszone, informiert eine App registrierte Ehrenamtliche sowie das Pflegepersonal darüber. Sie können sich dann auf die Suche nach der verloren gegangenen Person machen.

Otiom ist ein batteriebetriebenes elektronisches Ortungsgerät, das medizinisch eingestuft ist. Otiom liefert Lokalisierungsdaten, mit denen eine vermisste Person außerhalb oder innerhalb von Gebäuden geortet werden kann. Die Ortung erfolgt über die native, plattformunabhängige Otiom-App. Die Anwendung soll nach Einführung gemeinsam mit dem Pflegepersonal weiterentwickelt werden.

Im neu entstehenden **Demenzzentrum** im **SancuraPark** auf dem ehemaligen Lagarde-Gelände wird diese Technologie zum Einsatz kommen, um Demenzerkrankte mit Weglauftendenz zu schützen. Zugleich möchte man ihnen größtmöglichen Bewegungsradius einräumen, so dass sie sich auf dem Gelände relativ frei bewegen können. Hierdurch soll eine **Öffnung in den sozialen Nahraum** erfolgen, um einen **sozialraumorientierten Versorgungsansatz** zu ermöglichen.

Unter sozialem Nahraum wird das über die Wohnung hinausreichende Wohnumfeld verstanden, in dem Menschen ihr tägliches Leben gestalten, sich versorgen und ihre sozialen Kontakte pflegen.

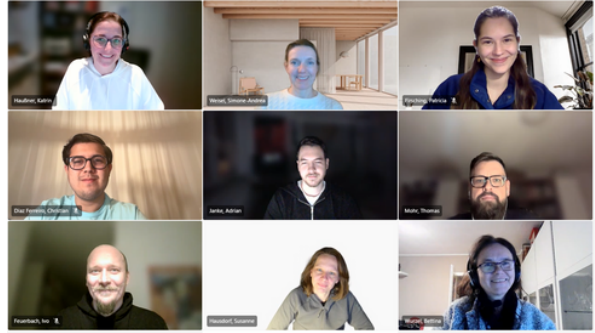
Bei einem sozialraumorientierten Versorgungsansatz gilt es, die Angebote für den sozialen Nahraum so zu gestalten, dass Bewohnerinnen und Bewohnern der Einrichtung weiterhin am gewohnten sozialen Leben und an Aktivitäten in ihrem Viertel teilhaben können. Dies kann und soll auch durch Einbeziehung von Angehörigen, Betreuern, Ehrenamtlichen und Institutionen des Sozialwesens, der Kultur und des Sports erfolgen. Die Einrichtung ist fest eingebunden in ihre Nachbarschaft, ihren sozialen Nahraum, und schafft Begegnungsmöglichkeiten.

Die Besonderheit des Bauprojekts auf dem neuen **Lagarde-Campus** ist der gelebte **Netzwerkgedanke**. Mit dem Demenzzentrum der Sozialstiftung Bamberg, dem Quartiersbüro für Bürgerinnen und Bürger der Stadt sowie dem Medical Valley Center Bamberg begegnen sich Generationen, Beschäftigte, Innovatoren – **Menschen**.

KATRIN HAUSSNER

TEAM, ROLLEN, ARBEITSMODUS

DAS WHO IS WHO BEI REMEMBERUS



Zehn Studierende starteten, um die gesellschaftlichen Dimensionen der Demenzerkrankung zu erforschen und Zukunftsstrategien zu entwickeln. Projektgeber **Jonas Behr** erläuterte beim Kick-off-Treffen die praktischen Anforderungen.

Das vielfältige Team brachte ein breites Spektrum an Perspektiven ein: **Christian Diaz Ferreiro** und **Patricia Firsching** (1. Semester), **Thomas Mohr** und **Bettina Wurzel** (2. Semester), **Anne Fischer**, **Susanne Hausdorf**, **Adrian Janke**, **Simone Weisel** und **Katrin Haußner** (3. Semester) sowie **Ivo Feuerbach** (4. Semester) komplettierten das Team.

Ihr Engagement gründete sich nicht allein auf akademischem Interesse. Viele verbanden mit dem Thema persönliche Erfahrungen, sei es durch die Erkrankung naher Angehöriger, familiäre Wurzeln in Pflegeberufen oder ihre berufliche Tätigkeit im Gesundheitswesen.



DER COACH - UNSER MENSCHLICHES GPS IM PROJEKTLABYRINTH

Das Team wurde von **Tobias Leisgang** gecoacht. Mit seinem umfangreichen Erfahrungsschatz, seiner fachlichen Kompetenz und seiner reflektierten Persönlichkeit bildete er für die Gruppe einen stabilen Orientierungspunkt und einen klärenden Kompass im Projektverlauf. Wenn im Arbeitsprozess Fragen oder Unsicherheiten auftraten, verstand er es, mit ruhiger Hand Impulse zu geben und das Team wieder auf gemeinsamen Kurs zu bringen.

VON DISKURS ZU DYNAMIK: WIE WIR EIN TEAM WURDEN

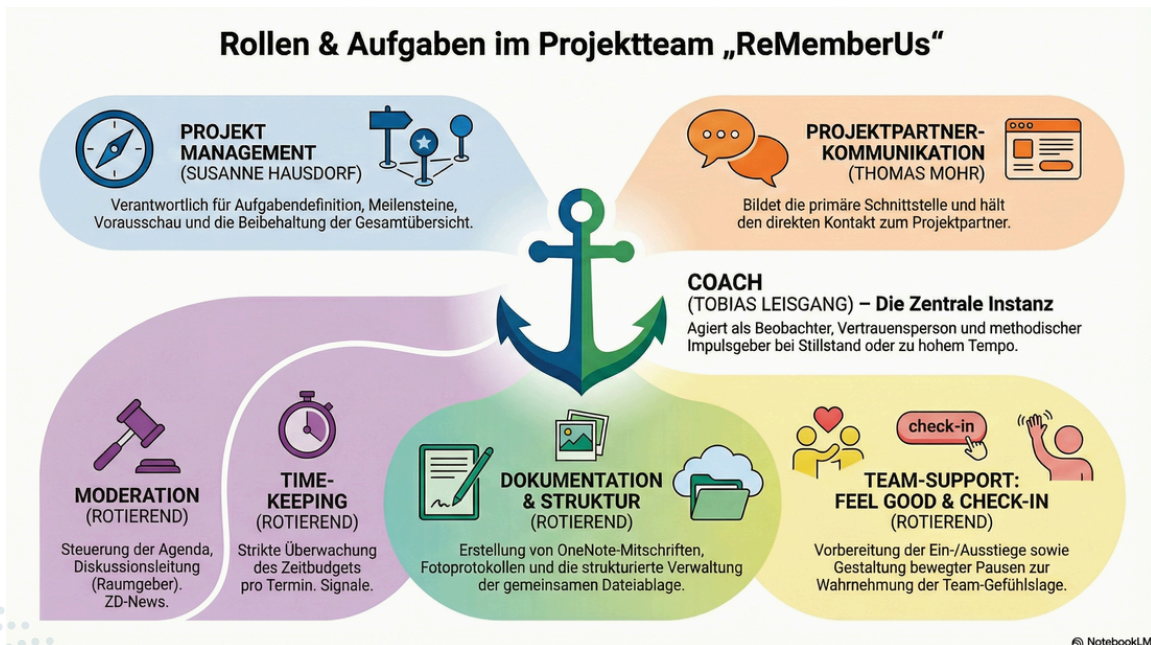
Inspiziert durch die Erfahrungen der höheren Semester in Projektorganisation und methodischer Arbeitsweise widmete das Team beträchtliche Zeit der internen Normierung. Im Mittelpunkt standen Fragen der Zusammenarbeit, ob und wie Strukturen, Regeln und Rollen etabliert werden sollten und welche Formen kollektiver Organisation sich als besonders zielführend erwiesen. In intensiven Diskussionen entwickelte die Gruppe eine gemeinsame Vorgehensweise, die den weiteren Verlauf des Projektes maßgeblich positiv prägte.

KATRIN HAUSSNER

TEAM, ROLLEN UND ARBEITSMODUS

ROLLENTAUSCH ERLAUBT!

Eindeutig definierte Rollen sorgten im Projekt für Struktur und Effizienz, während zugleich genügend Flexibilität bestand, damit die Studierenden unterschiedliche Aufgabenfelder erproben konnten. So entwickelten sie neue Kompetenzen, etwa in der Moderation von Teamsitzungen, und fanden heraus, welche Tätigkeiten ihren individuellen Stärken und Interessen entsprachen. Dieser explorative Ansatz erwies sich als zentraler Mehrwert des Projektes, da er Lernen als prozesshafte und erfahrungsorientierte Entwicklung verstand.



KAMERA AN, EGO AUS!



Das Team einigte sich auf gemeinsame Regeln, die eine respektvolle, offene und strukturierte Zusammenarbeit ermöglichten. Transparente Kommunikation, sachliches Feedback und Entscheidungen im Konsens prägten das Miteinander. Einheitliche Dokumentation, verbindliche Absprachen und digitale Präsenz stärkten Verlässlichkeit und Vertrauen. Ein Vertrag regelte die Gewinnverteilung und Weiterführung nach Projektende. Durch intensives Teamnorming und kontinuierliches Feedback entstand ein achtsames, professionelles Arbeitsklima, in dem sich die Gruppe zunehmend als Gestalterin gesellschaftlicher Zukunft verstand.

PROJEKTVORGEHEN, ZEITPLAN UND MEILENSTEINE

PROJEKTVORGEHEN

Das Projekt wurde als iteratives, nutzer- und problemzentriertes Vorhaben konzipiert. Als übergeordnetes Strukturmodell diente der Double-Diamond-Prozess, der die Phasen von der Problemdefinition bis zur Lösungsentwicklung abbildet. Zur Ideenfindung, Analyse und Bewertung kamen verschiedene qualitative Methoden zum Einsatz.

01. ORIENTIERUNG UND GEMEINSAMES VERSTÄNDNIS

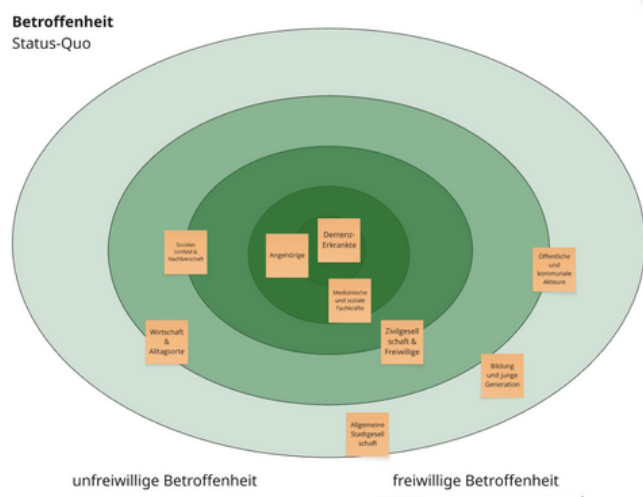
- Kick-off mit Projektgeber und Projektteam
- Einführung in das Themenfeld Demenz (fachlicher Input aus dem Team)
- Brainstorming zur offenen Ideensammlung und Themenabgrenzung
- Ziel: Aufbau eines gemeinsamen Verständnisses und Identifikation zentraler Fragestellungen

02. KONTEXT- UND UMFELDDANALYSE

- Durchführung einer Trend- bzw. DEPEST-Analyse
→ Betrachtung demografischer, ökonomischer, politischer, ökologischer, sozialer und technologischer Faktoren
- Einordnung des Projekts in gesellschaftliche und städtische Entwicklungen
- Ableitung relevanter Einflussfaktoren für eine demenzfreundliche Smart City

03. STAKEHOLDER- UND NUTZERPERSPEKTIVE

- Erstellung eines Betroffenen- und Orbit-Cycle-Diagramms
→ Identifikation relevanter Stakeholder
→ Visualisierung von Beziehungen, Einfluss- und Betroffenheitsgraden
- Entwicklung von Personas
→ Repräsentation typischer Betroffenenengruppen (z. B. Menschen mit Demenz, Angehörige, Ehrenamtliche)
→ Unterstützung einer nutzerzentrierten Perspektive



CHRISTIAN DIAZ FERREIRO

PROJEKTVORGEHEN, ZEITPLAN UND MEILENSTEINE

PROJEKTVORGEHEN

04. PROBLEMDEFINITION (DOUBLE DIAMOND – DEFINE)

- Clustering der Analyseergebnisse (DEPEST, Brainstorming, Personas)
- Identifikation und Priorisierung zentraler Themenfelder
- Ableitung von drei übergeordneten Problemräumen
- Abschluss des ersten Diamonds des Double-Diamond-Prozesses

05. IDEENENTWICKLUNG UND PRIORISIERUNG

- Entwicklung erster Lösungsansätze in Kleingruppen
- Nutzung von:
 - Ideen-Skizzen (Idea Sketches)
 - Mindmaps zur visuellen Strukturierung
- Bewertung der Ansätze mithilfe einer Impact/Effort-Matrix
 - Ergänzende Kriterien: Machbarkeit und Originalität
- Reflexion der Ergebnisse entlang des Modells WOW-KNOW-HOW-CIAO (konzeptionell)

06. EXTERNE PERSPEKTIVEN UND VALIDIERUNG

- Vorbereitung und Durchführung einer Triple-Umfrage (Präsenz)
 - Entwicklung und Abstimmung der Fragestellungen
 - Strukturierung nach Vorwissensstand der Teilnehmenden
- Auswertung und Clustering der Ergebnisse
- Ableitung zentraler Erkenntnisse für die weitere Projektarbeit

05. ERGEBNISSYNTHESE

- Zusammenführung aller Analyse- und Umfrageergebnisse
- Bildung von fünf thematischen Clustern
- Verdichtung zu drei zentralen Säulen:
 - Blueprint („Demenz-Kochbuch“)
 - Sensibilisierung durch Erlebarmachen
 - Ehrenamtliche Organisation und Vernetzung

PROJEKTVORGEHEN, ZEITPLAN UND MEILENSTEINE

ZEITPLAN

Das Projekt erstreckte sich über die Dauer eines Semesters und kombinierte drei Präsenztermine mit regelmäßigen Online-Arbeitstreffen.

Kick-off (10.-11.10., Präsenz)

- Vorstellung des Projekts und Einführung durch ein Video
- Erstes Meeting mit dem Projektgeber
- Fachlicher Input zum Thema Demenz durch ein Teammitglied
- Festlegung von Kommunikationsregeln, Arbeitsweisen und Rollenverteilung

Online-Termine & Arbeitsphasen

- 24.10.: Vorstellung und Abstimmung des Projektvertrags (Zusammenarbeit, Inhalte, Perspektive nach Semesterende)
- 07.11.: Zustimmung zum Vertrag, Erstellung von Personas, Durchführung der DEPEST-Analyse
- 14.11.: Gruppenarbeit zur Schließung des ersten Diamonds (Clustering, Themenfokussierung, Ideenskizzen, Impact/Effort-Bewertung)
- 9.11.: Austausch mit dem Projektgeber zur inhaltlichen Vertiefung
- 21.11.: Einordnung der Teamphase nach Tuckman (Norming), Vorbereitung der Triple-Umfrage (Fragestellungen, Präsentationsform, Aufteilung nach Wissensstand)
- **Triple-Umfrage** (27.-29.11., Präsenz)
Durchführung der Präsentation
Einholen und Sammeln externer Perspektiven
- Abschlussphase (ab 12.12., Online)
Auswertung der Triple-Ergebnisse
Bildung thematischer Cluster
Festlegung der drei zentralen Säulen
Klärung von Zuständigkeiten für Präsentation und Dokumentation
Abstimmung interner Deadlines und Arbeitsmodus

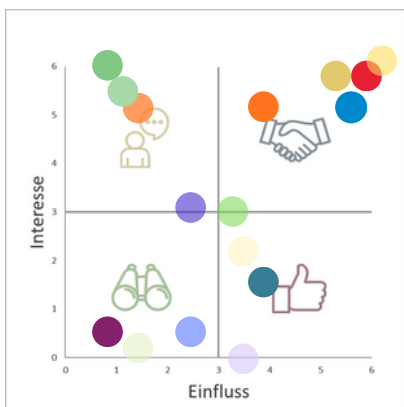
Meilenstein	Beschreibung	Zeitpunkt
MS1: Projektstart	Kick-off, Zielklärung, Rollen- und Kommunikationsregeln festgelegt	11.10.
MS2: Analyse abgeschlossen	DEPEST-Analyse, Personas und Stakeholderübersicht erstellt	07.11.
MS3: Problemdefinition	Thematische Fokussierung und Abschluss des ersten Diamonds	14.11.
MS4: Externe Validierung	Durchführung der Triple-Präsentation	27.-29.11.
MS5: Ergebnisfokussierung	Clusterbildung und Definition der drei Projektsäulen	ab 12.12.

STAKEHOLDER ANALYSE

ZIELGRUPPEN, MULTIPLIKATOREN & PROJEKT BETEILIGTE

Stakeholder	Rolle	Interessen / Ziele	Risiken / Chancen	Einbindung
Menschen mit Demenz	Zielgruppe	Würde, Autonomie, Orientierung	Risiko: Schutzbedürftigkeit	Vertretungsbasiert
Angehörige / Bezugspersonen	Zielgruppe / Multiplikatoren	Entlastung, Klarheit	Risiko: Emotionalität Chance: Multiplikation	Vertretungsbasiert
Quartiersakteure (Vereine, Kirche etc.)	Multiplikatoren	Nachbarschaftliche Lösungen	Risiko: Ablehnung Chance: Vernetzung	Feedback
Ehrenamtliche	Zielgruppe / Multiplikatoren	Sicherheit, Anerkennung	Risiko: Überforderung Chance: Multiplikation	Feedback
Alltagsorte (Bäcker, Apotheke, Gastro)	Multiplikatoren	Handlungssicherheit	Risiko: Ablehnung Chance: Multiplikation	Feedback
Stadtgesellschaft	Zielgruppe	Sicherheit, Klarheit	Risiko: Ablehnung Chance: Unterstützung	Indirekt
Studierende	Projektteilnehmer	Lernfortschritt, Zusammenarbeit	Risiko: Fokusdrift Chance: Qualität	Laufend
Coach	Projektpartner	Zusammenarbeit	Risiko: Zu starker Eingriff Chance: Qualität	Laufend
Professoren	Bewerter	Lernfortschritt	Risiko: Negative Bewertung Chance: Unterstützung	Über Coach

STAKEHOLDER ANALYSE



Stakeholder wurden einzeln geführt, wenn sie
 (a) Freigabe-/Gatekeeperrollen haben
 (b) für Akzeptanz und Umsetzung zentral sind
 oder
 (c) direkt bewertet/abgenommen wird;
 alle weiteren Akteure wurden als
 funktionsgleiche Gruppen (z. B.
 Alltagsorte/Servicepunkte) zusammengefasst.

INSTITUTIONELLE & OPERATIVE STAKEHOLDER

Stakeholder	Rolle	Interessen / Ziele	Risiken / Chancen	Einbindung
Smart City Bamberg	Projektgeber	Passung zu Programmzielen, Learnings	Risiko: Prioritätskonflikte Chance: Sichtbarkeit	Regelmäßige Check-ins
Stadt Bamberg	Zukünftige Entscheider	Sozialer Nutzen, Reputation	Risiko: Ablehnung Chance: Umsetzung	Indirekt über Smart City
Kommunalpolitik / Ausschüsse	Zukünftige Entscheider	Bürgerakzeptanz	Risiko: Politisierung Chance: Förderung	Indirekt über Smart City
Sozialstiftung Bamberg (Altenhilfe)	Projektgeber / Projektfinanzierer	Programmfit, Learnings	Risiko: Prioritätskonflikte Chance: Sichtbarkeit	Indirekt
Heimleitung Demenzzentrum Lagarde	Experte / Entscheider	Aufwand-Nutzen-Analyse	Risiko: Umsetzungshürden · Chance: Mittragen	Indirekt
Pflege- & Betreuungspersonal	Zielgruppe / Validierer	Praxistaugliche Konzepte	Risiko: Ablehnung · Chance: Validierung	Indirekt
Polizei / Ordnungsamt	Validierung	Klare Logik, realistische Erwartungen	Risiko: Ablehnung · Chance: Sicherheit	Berücksichtigung im Design

PATRICIA FIRSCHING

EINGESETZTE RESSOURCEN

01 KLEBEN, GESTALTEN, GEMEINSAM DENKEN - ANALOGE RESSOURCEN

Im Raum 206 des Lucas-Cranach-Campus entstand mithilfe analoger Arbeitsmittel wie Whiteboards, Moderationskarten und Post-its schrittweise ein erstes gemeinsames Bild unserer Projektidee. Insbesondere beim sogenannten Triple nutzten wir die von der Hochschule bereitgestellten Materialien, um systematisch Informationen von unseren Mitstudierenden zu sammeln.

Im Rahmen eines interaktiven Rundgangs konnten diese an verschiedenen Stationen Punkte kleben, Post-its beschriften, Plakate gestalten und mithilfe von Bällen eine Abstimmung vornehmen. Der Einsatz dieser analogen Ressourcen ermöglichte es uns, den Projektraum bewusst interaktiv zu gestalten und unsere Kommilitoninnen aktiv einzubeziehen.



02 KLICKEN, VERNETZEN, IM TEAM ARBEITEN - DIGITALE RESSOURCEN

Die Projektgruppe nutzte verschiedene digitale Tools, um die Zusammenarbeit effizient und transparent zu gestalten. Microsoft Teams diente dabei als zentrale Plattform für Online-Meetings, Terminplanung und die gemeinsame Ablage von Dateien. Für die Protokollierung der Sitzungen wurde OneNote verwendet, während Miro zur Strukturierung von Agenden, zur Ideensammlung und für digitale Gruppenarbeiten eingesetzt wurde. Die Organisation von An- und Abwesenheiten erfolgte über WhatsApp.

Die klar definierten Kommunikations- und Arbeitskanäle trugen zu einer strukturierten und nachvollziehbaren Zusammenarbeit bei. Fachliches Wissen wurde somit auch online geteilt und für alle Teammitglieder transparent zugänglich gemacht. Dadurch konnten sich alle gleichermaßen einbringen und sowohl persönlich als auch fachlich weiterentwickeln.

Besonders hilfreich war dabei das sogenannte Schwarmwissen des Teams. Da nicht alle Teammitglieder zuvor mit sämtlichen eingesetzten Tools vertraut waren, wurden Funktionen gegenseitig erklärt und Hilfestellungen gegeben. Ein Beispiel hierfür ist das für viele zunächst unbekannte Tool NotebookLM, ein KI-basierter Recherche- und Lernassistent. Dieses wurde für die gemeinsame erste Grundrecherche genutzt: Alle Teammitglieder fügten ihre Quellen hinzu, sodass auf dieser Basis in kurzer Zeit übersichtliche Zusammenfassungen und Schaubilder erstellt werden konnten. Dies erleichterte es, relevante Themenfelder zu identifizieren und gezielt in eine vertiefte Recherche einzusteigen.

EINGESETZTE RESSOURCEN

03 AUSTAUSCHEN, STÄRKEN, GEMEINSAM REFLEKTIEREN - ZEITLICHE RESSOURCEN

Im Hinblick auf die zeitlichen Ressourcen im online Kontext standen dem Team insgesamt acht Projektmeetings mit einer Dauer von jeweils vier Stunden zur Verfügung. Besonders im digitalen Arbeitskontext war es uns ein wichtiges Anliegen, die Teamdynamik aktiv zu fördern. Aus diesem Grund investierten wir pro Meeting etwa 20 bis 30 Minuten in strukturierte Check-In- und Check-Out-Phasen.

Diese bewusst eingeplanten Zeitfenster dienten dazu, den persönlichen Austausch zu stärken, Stimmungen sichtbar zu machen und Reflexion zu ermöglichen. Im Laufe des Projekts kamen dabei unterschiedliche Methoden zum Einsatz, die flexibel an Thema, Gruppengröße und Ziel des jeweiligen Meetings angepasst werden können.

Auswahl der Check-In- bzw. Check-Out-Formate:

Stimmungs- und Reflexionsformate

- Stimmungsbarometer | Moodboard (Vor und nach dem Meeting)
- Das heutige Meeting in einer Schlagzeile
- Was war heute überraschend oder besonders lehrreich?
- Positive Erinnerung an die Sitzung teilen
- „Ich hoffe heute auf ...“ (z. B. mehr Klarheit, gute Laune)

Interaktive & spielerische Elemente

- Online-Memory
- Gemeinsames (Weihnachts-)Quiz
- Ich packe meinen Koffer

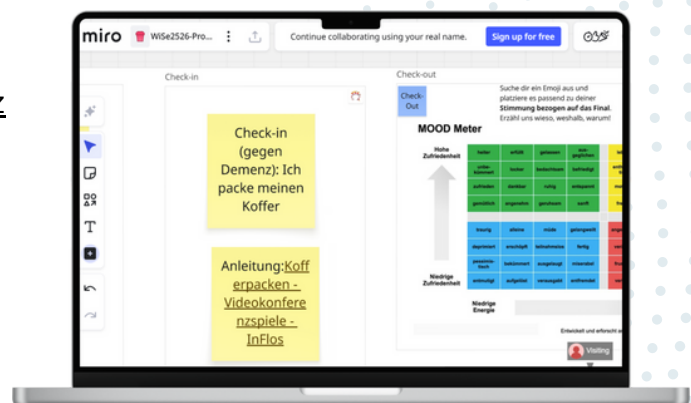
CHECK-IN check-out.

Kennenlernen & Persönliches

- Der etwas andere Steckbrief (Online-Fähigkeiten)
- Lieblingsort in der Stadt und warum (thematisch anpassbar)
- Dein Song zur aktuellen Stimmung

Feedback & Wertschätzung

- Umfragen (Wünsche, Feedback, Stimmungen)
- „Honigdusche“ (etwas Positives über eine Person teilen)



PROJEKTERGEBNISSE

01 AWARENESS-COOK-BOOK („DEMENTZ-CITY-COOK-BOOK“) - BEST PRACTICES & „REZEPTE“ ZUM NACHMACHEN:

- Ein teilbares Format nach dem Prinzip „Rezepte“, das kommunale Akteure, Stadtgesellschaft und Multiplikator:innen befähigt, demenzfreundliche Maßnahmen praktisch umzusetzen
- Kernnutzen: Orientierung statt Überforderung: Jede Maßnahme wird so beschrieben, dass sie replizierbar und handlungsnah bleibt
- Inhaltlicher Fokus: Sensibilisierung im Alltag, Teilhabe und demenzfreundliche Stadtgesellschaft entwickeln



03 EHRENAMTS- & NETZWERK-ANSATZ - UNTERSTÜTZUNG ORGANISIEREN, NICHT DEM ZUFALL ÜBERLASSEN

Ein Konzept-Set zur Aktivierung und Koordination von freiwilliger Unterstützung (z. B. Spaziergänge, Patenschaften), inkl. Ideen zur Rekrutierung, Schulung und Anerkennung



02 SERIOUS ESCAPE GAME - DEMENZ ERLEBBAR MACHEN

- Ein kooperatives Escape-Erlebnis, das typische Alltagshürden wie Orientierung, Informationsverarbeitung, Entscheidungsdruck erfahrbar macht, ohne Demenz zu „simulieren“. Ziel ist eher einen Perspektivwechsel über typische Belastungen zu ermöglichen
- Konzept-Logik: 60 Minuten Gesamtformat mit Tutorial (Reserven/Prävention als Zeitpuffer), Hauptspiel besteht aus Alltagsmissionen/Orientierung und kurzer Reflexion am Ende
- Lernwirkung: Teilnehmende erkennen, dass „Demenz mehr ist als Vergesslichkeit“ und dass Umfeldgestaltung und Unterstützung entscheidend sind



QUALITÄT

(KRITERIEN, EVIDENZ, ABSICHERUNG)

1

QUALITÄTSVERSTÄNDNIS

WIR SICHERN QUALITÄT ENTLANG VON DREI DIMENSIONEN:

- ➔ Relevanz: passt zu Leitfragen & realen Bedarfen
- ➔ Umsetzbarkeit: niedrigschwellig, kopierbar, realistische Ressourcen
- ➔ Wirkung: plausibler Beitrag zu Steigerung des Bewusstseins für Demenz, Kompetenz & Teilhabe

2

DATENGRUNDLAGE & HERLEITUNG

- Kurs-/Triple-Empirie: qualitative Rückmeldungen, Cluster & Abstimmungen während der Online-Sitzungen → Ausgestaltung von 3
- ➔ ineinandergreifender Themenblöcke (Awareness/Erlebbarkeit, Stadt-Blueprint, Ehrenamt)
 - ➔ Bedarfe/Risiken: Unsicherheit im Umgang Betroffener, Orientierungsverlust, Konfliktpotenzial im öffentlichen Raum, Tabuisierung in Arbeit/Nachbarschaft/Vereinen → Bedarf an Awareness + zugänglichem Handlungswissen
 - ➔ Personas: konkrete Profile (z. B. Angehörige, Verkauf/Service, „Unwissender“ Passant, Pflegekraft, Oberstufenschüler) als Zielgruppen-Anker

3

VORGEHEN ZUR QUALITÄTSSICHERUNG

- ➔ Iterativ & verdichtet: wiederholt clustern, bewerten, Projektvorgehen wiederholt zielgerichtet neu ausrichten (z. B. Impact/Effort)
- ➔ Transparent dokumentiert: Tools wie das Miro Board & Protokolle sichern Nachvollziehbarkeit und unterschiedliche Konzept-Versionen
- ➔ Definition von „fertig“ = nutzbares Artefakt + konkrete Schritte + Verantwortlichkeiten klar festgelegt

4

QUALITÄTSCHECK JE ERGEBNIS:

AWARENESS-COOKBOOK

- ➔ verständlich, Rezeptlogik, replizierbar (Zutaten/Akteure/Schritte/Varianten), kommunal anschlussfähig

SERIOUS ESCAPE GAME

- ➔ würdevoll & ethisch sauber in der Gestaltung, klare Lernziele + Debrief, modular & prototypisch auch als Virtuell Reality-Konzept umsetzbar

EHRENAMT/NETZWERK

- ➔ Micro-Engagement statt Dauerpflicht, Koordination & Anerkennung mitgedacht, Partner/Anlaufstellen als Umsetzungsbrücke

5

GRENZEN UND NEXT STEP

ARTEFAKTE SIND KONZEPT-/PROTOTYP-REIF. WIRKUNG KÖNNTE ALS NÄCHSTES ÜBER TESTS VALIDIERT WERDEN:

- ➔ Testlauf Escape-Modul (kleine Gruppe) um Spiel und Reflexionsbereitschaft zu überprüfen
- ➔ Feedback von Multiplikatoren (z. B. Handel/ÖPNV) für optimierte Iterationen
- ➔ Kurzreview durch Pflege-/Demenzexpert:innen für zusätzliche Validität

THOMAS MOHR

LESSONS LEARNED

EINORDNUNG UND ZIELSETZUNG

Das Projekt „Demenz in der Stadtgesellschaft“ verdeutlicht die Komplexität einer demenzsensiblen und inklusiven Stadtentwicklung. Die folgenden Lessons Learned bündeln zentrale inhaltliche und prozessuale Erkenntnisse und dienen als kompakte Grundlage für zukünftige Projekte und kommunale Planungsprozesse.

INHALTLICHE LESSONS LEARNED NACH IDEENCLUSTERN

01. ZUKUNFT DER STADTGESTALTUNG

Lesson Learned: Stadtgestaltung muss demenzsensibel und inklusiv sein.

Städtische Räume sind für Menschen mit Demenz oft unübersichtlich und reizintensiv. Eine demenzfreundliche Gestaltung verbessert Orientierung, Sicherheit und Aufenthaltsqualität für viele Bevölkerungsgruppen. Bereits einfache Maßnahmen wie klare Beschilderung, gute Licht- und Farbkonzepte sowie übersichtliche Wegführungen zeigen große Wirkung. Stadtplanung sollte soziale und gesundheitliche Aspekte systematisch mit funktionalen und wirtschaftlichen Kriterien verbinden.

02. ZUKUNFT DER GESELLSCHAFTLICHEN WAHRNEHMUNG

Lesson Learned: Demenz ist ein gesellschaftliches Thema.

Demenz ist weiterhin mit Stigmatisierung verbunden. Eine offene, informierte gesellschaftliche Wahrnehmung ist jedoch Voraussetzung für Teilhabe und Akzeptanz. Aufklärung und Sensibilisierung – etwa in Schulen, Verwaltungen und im öffentlichen Raum – sind zentrale Handlungsfelder. Verantwortung liegt nicht nur bei Pflege und Angehörigen, sondern bei der Stadtgesellschaft insgesamt.

03. ZUKUNFT DER TEILHABE

Lesson Learned: Teilhabe muss aktiv ermöglicht werden

Menschen mit Demenz wollen Teil der Gesellschaft bleiben. Teilhabe umfasst soziale Kontakte, kulturelle Angebote, Bewegung und Mitbestimmung – nicht nur Versorgung. Entscheidend sind niedrigschwellige, flexible und wohnortnahe Angebote. Die Beteiligung Betroffener an Planungsprozessen ist inhaltlich wertvoll, auch wenn sie methodisch herausfordernd ist.

04. ZUKUNFT DER ANGEHÖRIGENUNTERSTÜTZUNG

Lesson Learned: Angehörige sind zentrale Akteur:innen und stark belastet.

Angehörige leisten einen wesentlichen Beitrag zur Versorgung von Menschen mit Demenz, stehen dabei jedoch häufig unter hoher Belastung. Benötigt werden mehr Entlastungsangebote, Beratung und emotionale Unterstützung. Digitale Angebote und lokale Netzwerke können eine sinnvolle Ergänzung darstellen. Angehörigenarbeit sollte künftig stärker als kommunale Aufgabe verstanden werden.

THOMAS MOHR

LESSONS LEARNED

05. ZUKUNFT DER MOBILITÄT UND ORIENTIERUNG

Lesson Learned: Selbstständige Mobilität ist ein Schlüssel zur Lebensqualität.

Orientierungslosigkeit beeinträchtigt Sicherheit und Teilhabe stark. Verständliche Wege, sichere Verkehrsräume und übersichtliche Verkehrsmittel sind essenziell. Technische Assistenzsysteme können unterstützen, ersetzen jedoch keine demenzsensible Gestaltung und soziale Begleitung. Mobilität ist Grundlage gesellschaftlicher Teilhabe.

PROZESSBEZOGENE LESSONS LEARNED ZUR GRUPPENARBEIT

01. BEDEUTUNG DER KLEINGRUPPENARBEIT

Die Arbeit in Kleingruppen förderte Kreativität und inhaltliche Tiefe. Unterschiedliche Perspektiven konnten gezielt entwickelt werden. Gleichzeitig war eine regelmäßige Abstimmung im Plenum notwendig, um Ergebnisse zu bündeln und Doppelungen zu vermeiden.

02. KOMMUNIKATION ALS ERFOLGSFAKTOR

Eine offene und wertschätzende Kommunikation erwies sich als zentraler Erfolgsfaktor. Ideen konnten frei eingebracht und weiterentwickelt werden, unterschiedliche Auffassungen wurden konstruktiv bearbeitet.

03. ZEITMANAGEMENT ALS HERAUSFORDERUNG

Der begrenzte Zeitrahmen schränkte die inhaltliche Ausarbeitung ein. Viele Ideen blieben auf konzeptioneller Ebene. Für zukünftige Projekte ist eine frühzeitige Priorisierung sinnvoll:

- Was ist realistisch umsetzbar?
- Was bleibt bewusst Vision?

04. UMGANG MIT EINER VIELZAHL VON IDEEN

Die Vielzahl an Ideen verdeutlicht das hohe Potenzial des Themas. Gleichzeitig wurde der Bedarf an Strukturierung deutlich. Weniger, dafür klar ausgearbeitete Konzepte hätten teilweise eine größere Wirkung entfaltet.

ABSCHLIESSENDE GESAMT-LESSON

Eine demenzfreundliche Stadt entsteht nur durch das Zusammenspiel von Stadtgestaltung, gesellschaftlicher Haltung, Mobilität, Teilhabe und Angehörigenunterstützung. Ebenso zeigte das Projekt, dass erfolgreiche Zusammenarbeit klare Kommunikation, realistische Zeitplanung und eine bewusste Priorisierung erfordert.

Die Lessons Learned bilden eine belastbare Grundlage für zukünftige Projekte einer inklusiven und sozialen Stadtentwicklung.

SUSANNE HAUSDORF

MARKETINGINHALTE

LINKEDIN



Hochschule Coburg
13.356 Follower:innen
1 Woche · Bearbeitet ·



🧠 Wie wird eine Stadt demenzfreundlich?

Im Zukunftsdesign-Projekt „RememberUs“ haben Studierende der Hochschule Coburg gemeinsam mit Smart City Bamberg und starken Praxispartnern genau daran gearbeitet:
Wie kann Teilhabe, Orientierung und Würde für Menschen mit Demenz im urbanen Raum gelingen – jenseits von rein technischer Lösungen?

Die zentralen Ergebnisse:

- Ein Awareness-Cookbook mit praxistauglichen „Rezepten“ für demenzfreundliche Städte
- Ein Serious Escape Game, das Perspektivwechsel ermöglicht und Demenz erlebbar macht
- Ein Ehrenamts- & Netzwerkansatz, der Unterstützung organisiert statt dem Zufall überlässt

Das Projekt zeigt:

Technik kann helfen – Bewusstsein, Gestaltung und gesellschaftliches Engagement machen den Unterschied. Danke an alle Beteiligten für den offenen Austausch, die intensive Teamarbeit und den gemeinsamen Blick in eine inklusive Zukunft.

#Demenz #SmartCity #Zukunftsdesign #Teilhabe #Inklusion #SozialeInnovation #HochschuleCoburg #RememberUs

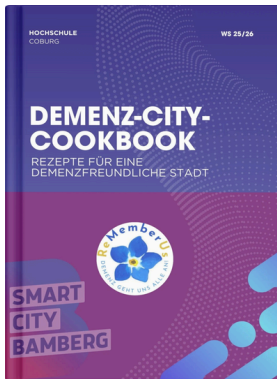
👤 Sie und 6 weitere Personen



SUSANNE HAUSDORF

MARKETINGINHALTE

INSTAGRAM CAROUSELL POST



zukunftsdesign Demenz betrifft uns alle – direkt oder indirekt.

Im @Zukunftsdesign-Projekt “RememberUs” haben Studierende gemeinsam mit Smart City Bamberg neue Wege für eine demenzfreundliche Stadtgesellschaft entwickelt.

Praxisnah, würdevoll und umsetzbar.

👉 Mehr Teilhabe beginnt im Alltag.

#rememberus #demenz #smartcity #inklusion
#zukunftgestalten #socialdesign
#hochschulecoburg #urbanesleben



Gefällt katl_haus und weiteren Personen

SUSANNE HAUSDORF

PROJEKTPARTNER UND WEITERFÜHRENDE INFOS

- **SMARTCITY BAMBERG:**
<https://smartcity.bamberg.de>
- **SOZIALSTIFTUNG BAMBERG:**
<https://www.sozialstiftung-bamberg.de>
- **Nationale Demenzstrategie:**
<https://www.nationale-demenzstrategie.de/umsetzung/massnahmen-im-fokus/massnahmen/quartiere-fuer-menschen-mit-demenz-gestalten>
- **Übersicht über Literatur zu Demenz:**
<https://www.bifada.de/fachliteratur>
- **Umgang mit Demenz im Alltag**
<https://www.demenz-partner.de/>



SMART
CITY
BAMBERG