

## WismAR History – Digitale History-Landing-Pages mit Augmented Reality

**Datum:** 16.06.2025  
**Federführung:** 1 Büro der Bürgerschaft  
**Beteiligte Ämter:**  
**Antragsteller:** CDU-Fraktion  
**Beratungsfolge**

Beratungsfolge	Geplante Sitzungstermine	Öffentlichkeitsstatus
Bürgerschaft der Hansestadt Wismar (Entscheidung)		Ö

### Beschlussvorschlag

Die Bürgerschaft der Hansestadt Wismar beschließt:

1. das Projekt „WismAR History“ ideell und organisatorisch zu unterstützen,
2. die Stellung eines Fördermittelantrags bei LEADER / FLAG zur Umsetzung des Projekts,
3. die Bereitstellung von bis zu 25.500€ Euro aus dem städtischen Haushalt als Kofinanzierung und Eigenanteil einzuplanen und zu genehmigen,
4. die Stadtverwaltung zu beauftragen, das Projekt im Rahmen ihrer Möglichkeiten fachlich zu begleiten und geeignete Schnittstellen zu lokalen Partnern sicherzustellen.

Mit dem Projekt „WismAR History“ soll in Wismar ein innovatives, digitales Format zur Vermittlung von Geschichte, Kultur und Architektur entwickelt werden. Kernstück sind sogenannte History-Landing-Pages, die durch Augmented-Reality-Technologie (AR) an ausgewählten, historisch relevanten Orten zum Leben erweckt werden.

Vor Ort werden Besucher über QR-Codes oder GPS-gesteuerte Weblinks auf multimediale Inhalte (Texte, Audios, Videos, historische Dokumente, Karten) geleitet. Die AR-Technologie ermöglicht es, historische Ansichten oder Zeitzeugenberichte unmittelbar in die reale Umgebung einzublenden – etwa auf dem Marktplatz, an der Nikolaikirche, am Alten Hafen oder im Bereich des UNESCO-Welterbes.

Besonders jüngere und digital affine Zielgruppen sollen so angesprochen und für das kulturelle Erbe der Stadt begeistert werden. Zugleich leistet das Projekt einen Beitrag zur Verbesserung des touristischen Angebots, zur Aufenthaltsqualität und zur Imagebildung der Hansestadt als moderne, zukunftsorientierte Kultur- und Tourismusstadt.

Ein besonderes Merkmal des Projekts ist die breite Bürgerbeteiligung: Schulen, Vereine, das Stadtarchiv, der Senioren- und Jugendbeirat sowie weitere Kulturakteure sollen aktiv eingebunden werden. Dies fördert die lokale Identifikation und schafft authentische Inhalte.

## Finanzielle Auswirkungen

- Gesamtkosten des Projekts (geschätzt): 50.000€Euro
- Beantragte Förderung (LEADER / FLAG, 70%): 35.000€Euro
- Erforderlicher Eigenanteil der Stadt (inkl. nationaler Kofinanzierung): 25.500€Euro

Davon:

- 15.000€Euro regulärer Eigenanteil
- 10.500€Euro nationale Kofinanzierung (30% der Förderung), Voraussetzung für die Förderbewilligung

Kosten für die Stadt Wismar insgesamt: **25.500€Euro**

**Folgekosten: Keine.**

**Anlage/n**