

**Celina Raffl, Jörn von Lucke, Oliver Müller,
Hans-Dieter Zimmermann, Jan vom Brocke**

**Handbuch für
offene gesellschaftliche Innovation**

**Beiträge des Forschungsprojektes
der Internationalen Bodensee-Hochschule
„eSociety Bodensee 2020“
zur offenen gesellschaftlichen Innovation**

TOGI Schriftenreihe - Band 11

Schriftenreihe des
The Open Government Institute | TOGI
der Zeppelin Universität Friedrichshafen

Inhaltsverzeichnis

Vorwort des Projektkonsortiums	6
Vorwort der Internationalen Bodensee Konferenz	9
Vorwort der Internationalen Bodensee-Hochschule	11
Inhaltsverzeichnis	13
Abbildungsverzeichnis	17
Tabellenverzeichnis	18
Abkürzungsverzeichnis	21
Zusammenfassung	25
English Summary	27
Überblick.....	29
Vision und Strategie einer „eSociety Bodensee 2020“	33
1 Offene gesellschaftliche Innovation	39
1.1 Partizipation und politische Beteiligung	39
1.2 Invention und Innovation	40
1.3 Soziale Innovation	42
1.4 Innovation in Politik, Verwaltung und dem Dritten Sektor	43
1.5 Offene Innovation in der Wirtschaft.....	43
1.6 Offene Innovation in Politik, Verwaltung und Drittem Sektor	44
1.7 Was ist nun „offene gesellschaftliche Innovation“?	47
2 Akteure und ihre Rollen im offenen gesellschaftlichen Innovationsprozess	50

3	Leuchttürme für offene gesellschaftliche Innovation	57
3.1	Leuchttürme in der Bodensee-Region	58
3.1.1	Ideenwettbewerb eZürich	59
3.1.2	Züri wie neu.....	64
3.1.3	MySG.ch – Mein St. Gallen	69
3.1.4	Sag’s doch – Das Bürgerhinweisservice.....	74
3.1.5	WalgauWiki – Regionalentwicklung mit Wikis.....	79
3.1.6	Buergerwiki Bodensee des Stadtwiki Friedrichshafen e.V....	83
3.1.7	Ideenkanal – Vom Träumen zum Tun	89
3.2	Pilotprojekte für eine „eSociety Bodensee 2020“	93
3.2.1	Du bisch dra! – Ideen- und Kreativwettbewerb	94
3.2.2	Liechtenstein Moments – „Crowdgesourcte“ Ausstellung...	99
3.2.3	Mapping-Aktion „bodensee barrierefrei“	103
3.2.4	E-Partizipation für Kinder und Jugendliche.....	109
3.2.5	Logo-Wettbewerbe im Rahmen des Forschungsprojektes.	114
3.3	Zusammenfassende Bewertung offener gesellschaftlicher Innovationsprojekte	119
4	Anforderungen an offene gesellschaftliche Innovation.....	121
4.1	Motivation	122
4.2	Prozess.....	123
4.3	Kultur	125
4.4	Ressourcen	126

5	TosiT – The Open Societal Innovation Toolbox.....	129
5.1	Veranstaltungsformate.....	130
5.2	Kriterien der systematischen Erhebung	131
5.2.1	Phasen der Innovation.....	131
5.2.2	Grad der Interaktion.....	132
5.2.3	Aspekte von Raum und Zeit.....	133
5.2.4	Cloud-Dienste, lokale Anwendungen und Intermediäre	135
5.2.5	Kostenfrage	139
5.3	Werkzeugklassen	140
5.3.1	Werkzeugklasse „Ideen“	141
5.3.2	Werkzeugklasse „Problemsammlung“	144
5.3.3	Werkzeugklasse „Problemlösung“	149
5.3.4	Werkzeugklasse „Design“	153
5.3.5	Werkzeugklasse „Innovationsmanagement“	156
5.3.6	Werkzeugklasse „Daten“	160
5.3.7	Werkzeugklasse „Zukunftsfragen“	164
5.3.8	Werkzeugklasse „Soziale Medien“	168
6	Bewertung von offener gesellschaftlicher Innovation	173
6.1	Vorteile von offener gesellschaftlicher Innovation.....	174
6.2	Nachteile offener gesellschaftlicher Innovation	174
6.3	Möglichkeiten durch offene gesellschaftlicher Innovation	175
7	Ausblick: Auf dem Weg zur eSociety Bodensee 2020.....	177
	Literaturverzeichnis	179

Projektkonsortium.....	195
Zeppelin Universität gemeinnützige GmbH (ZU).....	195
Universität Liechtenstein	196
Hochschule für Angewandte Wissenschaften St. Gallen (FHSG)	198
Internationale Bodensee-Hochschule (IBH)	199

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Rollen im Innovationsprozess	52
Abbildung 2: „Projekte“ auf der TosiT-Website	58
Abbildung 3: Ablauf der Initiative „eZürich“	60
Abbildung 4: Züri wie neu.....	64
Abbildung 5: Mobile Applikation von Züri wie Neu	65
Abbildung 6: Stadtthemen auf MySG.ch.....	70
Abbildung 7: Sag's doch	75
Abbildung 8: WalgauWiki	79
Abbildung 9: Themen im Walgau	80
Abbildung 10: Buergerwiki.net.....	83
Abbildung 11: Ideenkanal	89
Abbildung 12: „Über uns“ auf der TosiT-Website.....	93
Abbildung 13: Du bisch dra! (Aufruf zur Einreichung).....	94
Abbildung 14: Motivation und Bedürfnisse für Handlung	97
Abbildung 15: OGI-Veranstaltung auf der LiveWall	99
Abbildung 16: Illustration der Livewall-App.....	101
Abbildung 17: Bodensee-Region auf Wheelmap.....	105
Abbildung 18: Testen der Barrierefreiheit eines Zuges.....	106
Abbildung 19: Staatsrätin Gisela Erler im Gespräch mit Jugendlichen	112
Abbildung 20: Einreichungen im Rahmen des Logo-Wettbewerbs.....	116
Abbildung 21: Offene gesellschaftliche Innovationsphasen	132
Abbildung 22: Grad der Interaktion.....	133
Abbildung 23: Groupware Zeit-Raum-Matrix.....	134
Abbildung 24: Projektteam „eSociety Bodensee 2020“	195

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Akteure für offene gesellschaftliche Innovation.....	51
Tabelle 2: Zusammenfassung „Ideenwettbewerb eZürich“	61
Tabelle 3: Bewertung des Projektes „eZürich“	62
Tabelle 4: Empfehlungen zur Umsetzung von Ideenwettbewerben	63
Tabelle 5: Zusammenfassung „Züri wie neu“	66
Tabelle 6: Bewertung des Projektes „Züri wie neu“	67
Tabelle 7: Empfehlungen zur Implementierung von Mängelmeldern.....	68
Tabelle 8: Zusammenfassung „MySG.ch“	71
Tabelle 9: Bewertung des Projektes „MySG.ch“	72
Tabelle 10: Empfehlungen zur Umsetzung von Online-Plattformen	73
Tabelle 11: Zusammenfassung „Sag’s doch“	76
Tabelle 12: Bewertung des Projektes „Sag’s doch“	77
Tabelle 13: Empfehlungen zur Umsetzung von Bürger-Hinweis-Portalen..	78
Tabelle 14: Zusammenfassung „WalgauWiki“	81
Tabelle 15: Bewertung des Projektes „WalgauWiki“	82
Tabelle 16: Zusammenfassung „Buergerwiki Bodensee“	85
Tabelle 17: Bewertung des Projektes „Buergerwiki Bodensee“	87
Tabelle 18: Empfehlungen zur Umsetzung von Regiowikis	88
Tabelle 19: Zusammenfassung „Ideenkanal“	91
Tabelle 20: Bewertung des Projektes „Ideenkanal“	92
Tabelle 21: Empfehlungen zur Umsetzung von Innovationsprojekten.....	92
Tabelle 22: Zusammenfassung „Du bisch dral“	95
Tabelle 23: Bewertung des Projektes „Du bisch dra!“	96
Tabelle 24: Empfehlungen zur Umsetzung von Ideenwettbewerben.....	98
Tabelle 25: Zusammenfassung „Liechtenstein Moments“	100

Tabelle 26: Bewertung des Projektes „Liechtenstein Moments“	101
Tabelle 27: Empfehlungen zur Umsetzung von Social Media Monitoring	102
Tabelle 28: Zusammenfassung „bodensee barrierefrei“	104
Tabelle 29: Bewertung des Projektes „bodensee barrierefrei“	105
Tabelle 30: Empfehlungen zur Umsetzung von Mapping-Aktionen	108
Tabelle 31: „E-Partizipation für Kinder und Jugendliche“	110
Tabelle 32: Bewertung „E-Partizipation für Kinder und Jugendliche“	111
Tabelle 33: Empfehlungen E-Partizipationsprojekte.....	113
Tabelle 34: Zusammenfassung „Logo-Wettbewerbe“	115
Tabelle 35: Bewertung des Projektes „Logo-Wettbewerbe“	117
Tabelle 36: Empfehlungen zur Umsetzung	118
Tabelle 37: Empfehlungen zur Umsetzung von OGI-Projekten	119
Tabelle 38: Empfehlungen zum Umgang mit OGI.....	127
Tabelle 39: Logo der TosiT-Datenbank.....	129
Tabelle 40: Die Werkzeugklassen auf einen Blick	140
Tabelle 41: Bewertung der Kategorie „Ideen“	142
Tabelle 42: Werkzeugklasse „Ideen“ im Überblick.....	143
Tabelle 43: Bewertung der Kategorie „Problemsammlung“	147
Tabelle 44: Werkzeugklasse „Problemsammlung“ im Überblick	148
Tabelle 45: Bewertung der Kategorie „Problemlösung“	150
Tabelle 46: Werkzeugklasse „Problemlösung“ im Überblick.....	152
Tabelle 47: Bewertung der Kategorie „Design“	154
Tabelle 48: Werkzeugklasse „Design“ im Überblick	155
Tabelle 49: Bewertung der Kategorie „Innovationsmanagement“	157
Tabelle 50: Werkzeugklasse „Innovationsmanagement“ im Überblick	159
Tabelle 51: Bewertung der Kategorie „Daten“	162
Tabelle 52: Werkzeugklasse „Daten“ im Überblick	163

Tabelle 53: Bewertung der Kategorie „Zukunftsfragen“	166
Tabelle 54: Werkzeugklasse „Zukunftsfragen“ im Überblick	167
Tabelle 55: Bewertung der Kategorie „Soziale Medien“	170
Tabelle 56: Werkzeugklasse „Soziale Medien“ im Überblick	171
Tabelle 57: Kompakte Analyse von offener gesellschaftlicher Innovation	176