



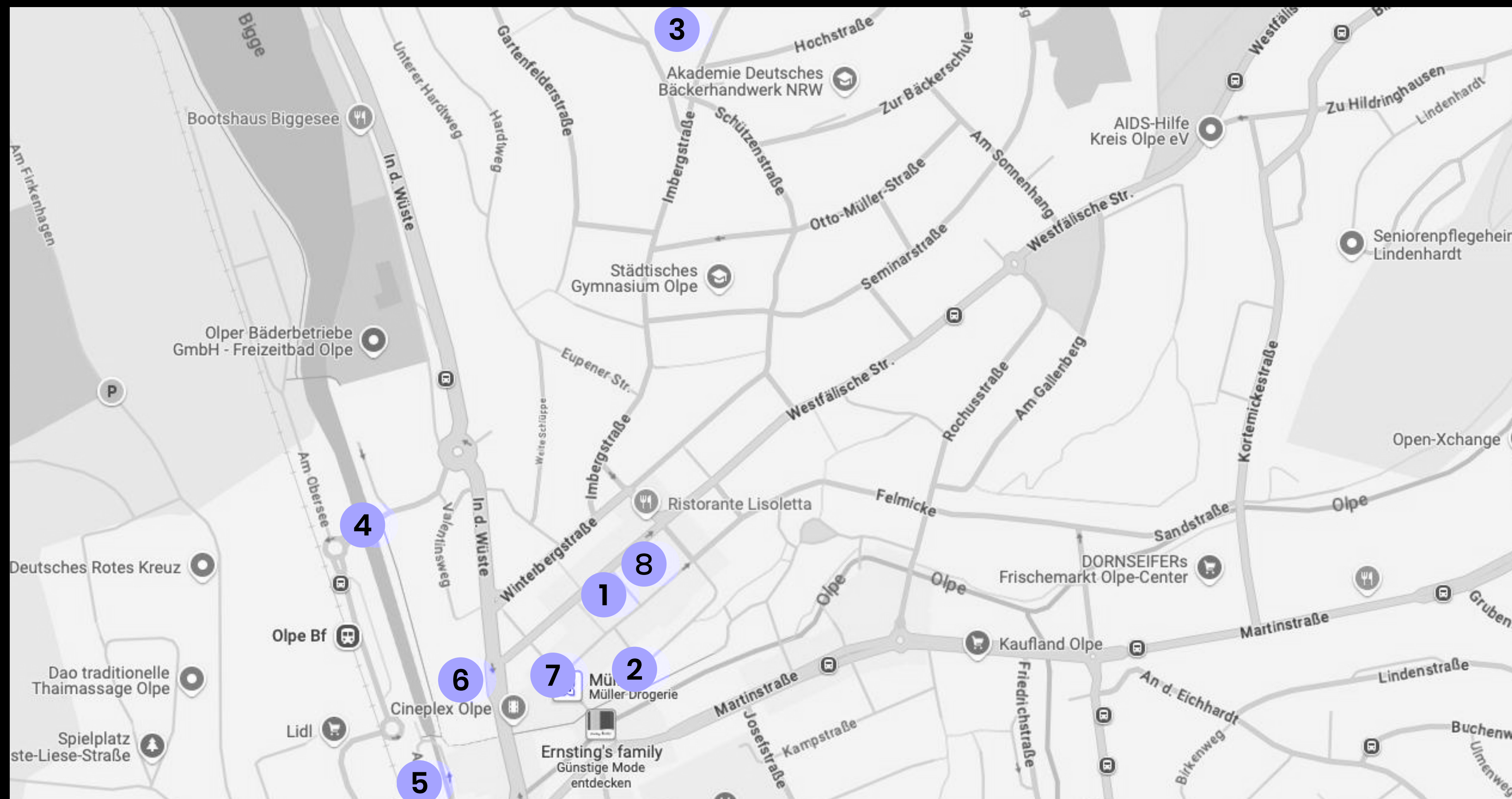
YONA

KONZEPTPAPIER STADT OLPE

YONA SYSTEMS GmbH,
Hürth, 2024



DIE ROUTE



Laufweg : 2,7 km

- 1 Pannenklopper
- 2 Engelsturm
- 3 Schützenplatz "Ümmerich"
- 4 Biggetalsperre
- 5 Alter Bahnhof
- 6 Rathaus
- 7 Altes Kino
- 8 Marktplatz
- 9 Grubenkunstweg

Ortsungebunde Station



STATION 01

Pannenklopfer Zum Leben erwecken



IDEE

„Pannenklopfer“ stammt aus der Zeit, als Olper Schmiede vor allem Pfannen herstellten. Der Spitzname steht heute für **handwerklichen Stolz und regionale Verbundenheit** und betont die geschichtliche Identität der Stadt auf charmant bodenständige Weise. Die Statue des Pannenklopfers ist ein wichtiges Wahrzeichen der Stadt.

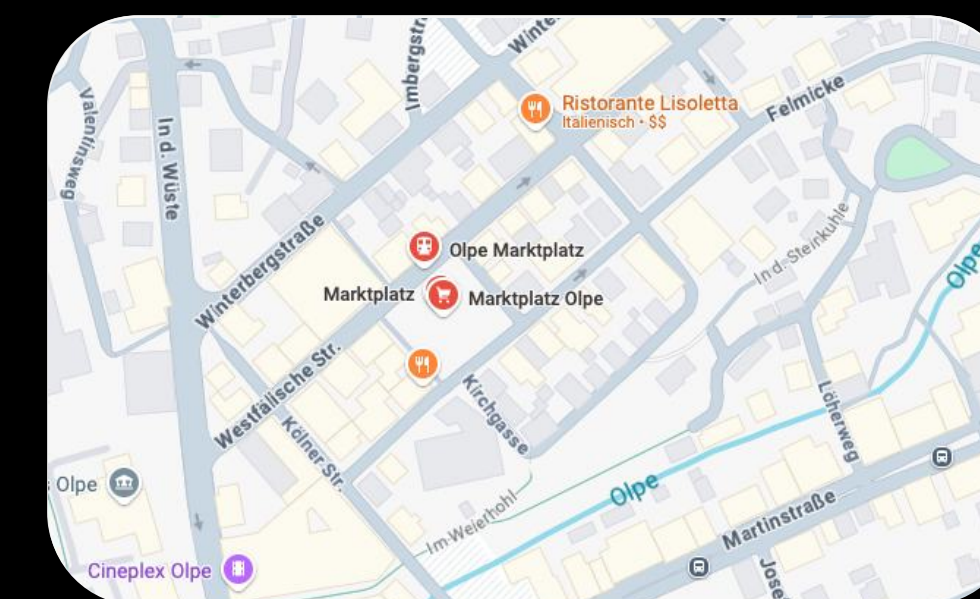
AR INTEGRATION

Eine 3D-Figur des Pannenklopfers wird animiert, sodass User ihr beim Schmieden zusehen können. Sie schmiedet einen **Schlüssel, der im Verlauf der Tour genutzt wird, um die AR-Portale zu öffnen.**

Der Pannenklopfer begleitet die User als **Tourguide** durch die Tour und erläutert jede Station.

ORT

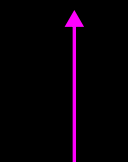
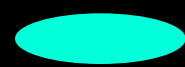
Marktplatz





STATION 01

ANIMIERTER
PANNENKLÖPPER



USERPERSPEKTIVE

Marktplatz



animierter Pannenklopfer,
funken sprühen



STATION 02 Engelsturm

Das Gesicht der Stadt verändert sich



IDEE

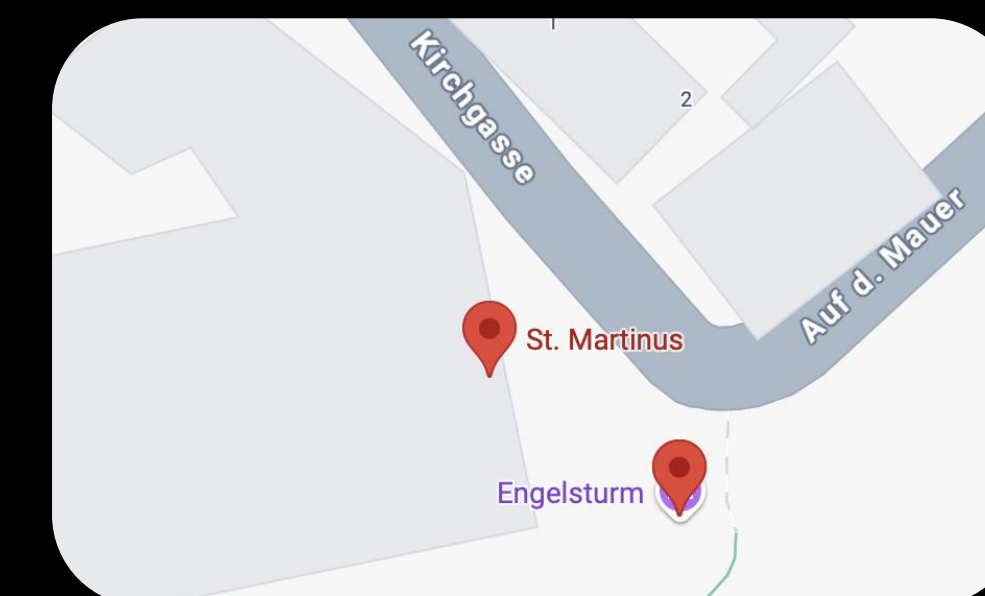
Der mittelalterliche Torbogen am Engelsturm wird **zum Fenster ins Jahr 1795**, indem Besucher mittels Augmented Reality den Stadtbrand und seine Auswirkungen erleben. Die Station verknüpft Videoeffekte, historische Zitate und interaktive 3D-Darstellungen, um die Geschichte lebendig und erlebbar zu machen.

AR INTEGRATION

Hinter dem Torbogen, wird eine **gebogene Videoplane** in AR eingebettet, die den Stadtbrand abstrakt visualisiert. Eine **KI-generierte Stimme** des damaligen Bürgermeisters begleitet die Animation akustisch. Im Anschluss erscheint ein interaktives **3D-Infoboard**, das die tiefgreifende Veränderung des Stadtbilds nach dem Brand veranschaulicht.

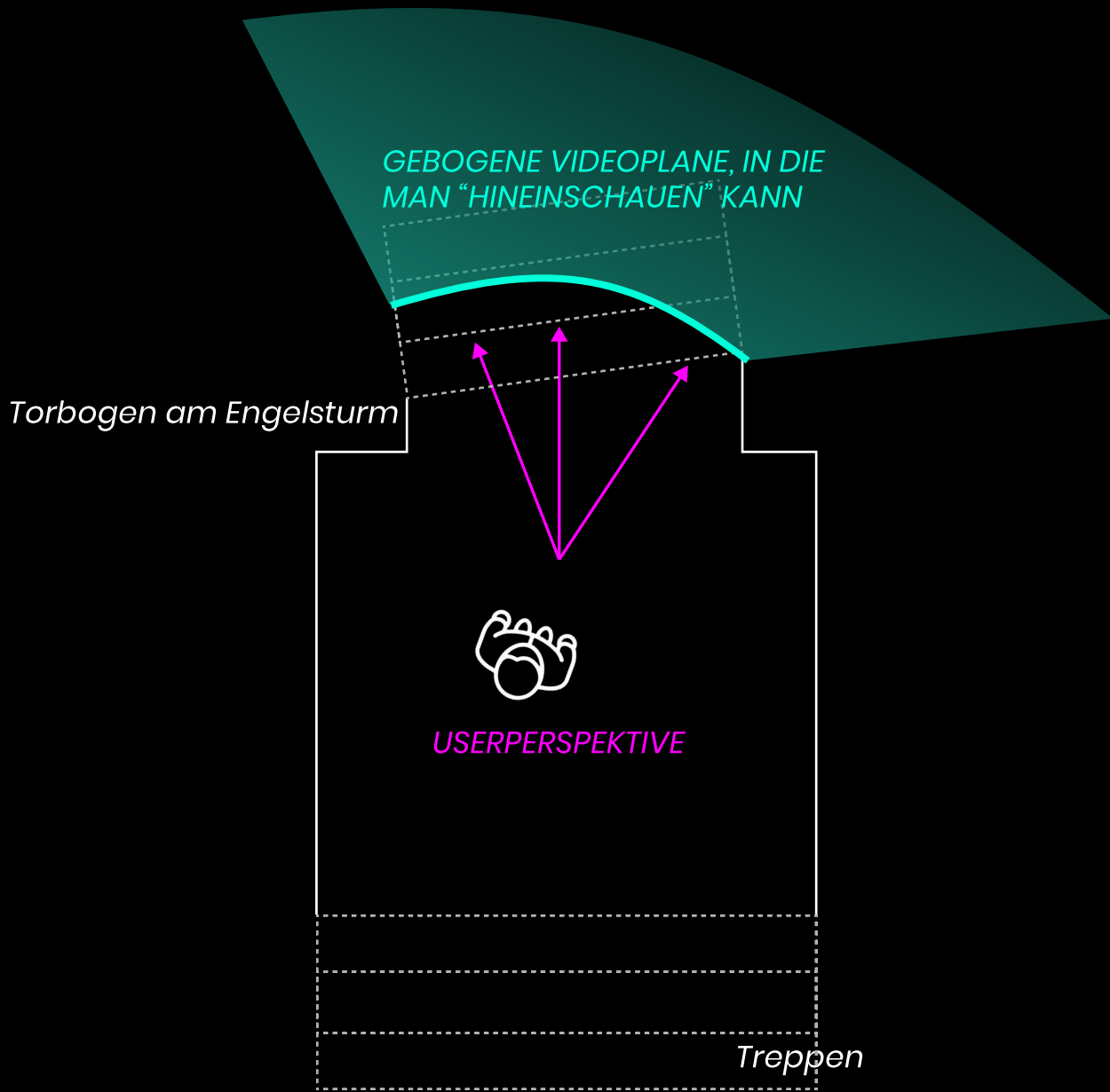
ORT

St. Martinuskirche / Engelsturm





STATION
02





STATION 03 Schützenplatz Ümmerich Tradition erleben



IDEE

Das Schützenfest in Olpe und der Ümmerich sind fest in der Tradition der Stadt verankert. **Es ist ein Ort, an dem die Gemeinschaft zusammenkommt, alte Bräuche pflegt und die Verbundenheit mit der Heimat feiert.**

AR INTEGRATION

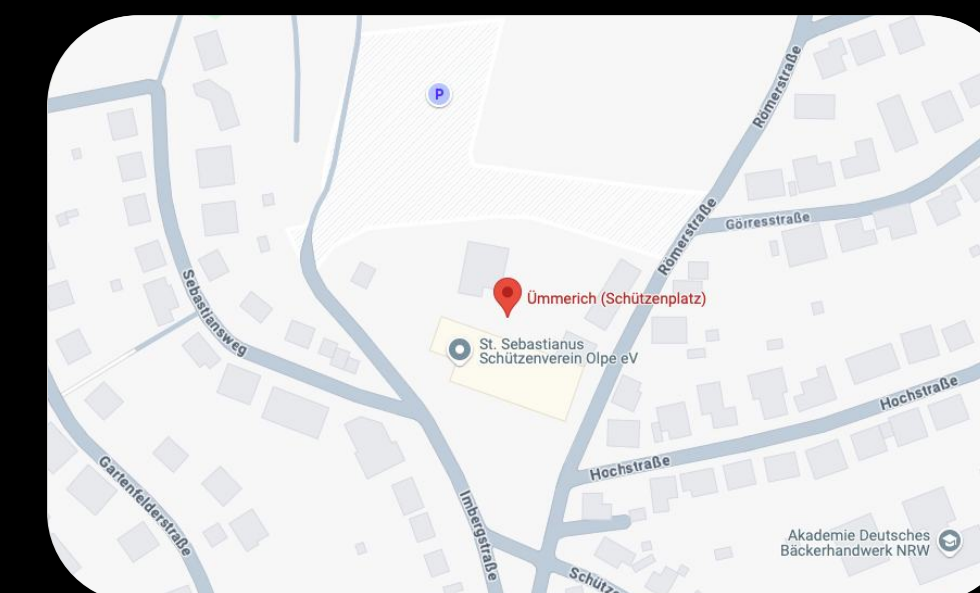
Ein **virtuelles Portal** macht den Festplatz auch außerhalb der Schützenfestsaison erlebbar. User treten durch das Portal, festliche Musik erklingt und sie können sich in einer **360°-Ansicht** frei umsehen.

In einer **AR-Fotobox** haben sie die Möglichkeit, Fotos mit dem amtierenden Schützenkönig zu machen, der als **AR-Avatar** für gemeinsame Bilder bereitsteht.

Gamification-Element: In einer interaktiven AR-Version des traditionellen Vogelschießens können User ihr Können unter Beweis stellen.

ORT

Römer Strasse

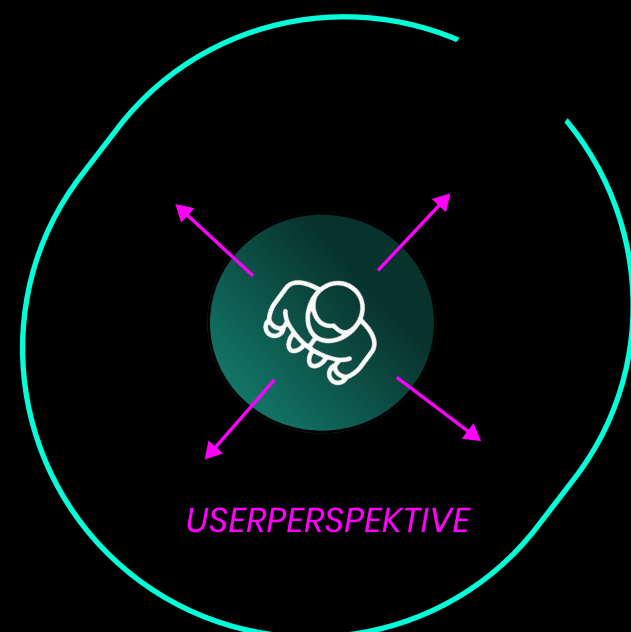




STATION 03



360°-PORTAL





STATION 04

Das versunkene Tal Ein See voller Erinnerungen



IDEE

Durch den Bau des Stausees mussten rund 2.750 Menschen ihre Heimat verlassen.

Die versunkenen Dörfer im Biggeseesee werden in einer virtuellen Ausstellung mit Zeitzeug:innen lebendig gehalten. AR ermöglicht es, diese **Orte ihrer Kindheit erneut zu erleben und die Erinnerung zu bewahren.**

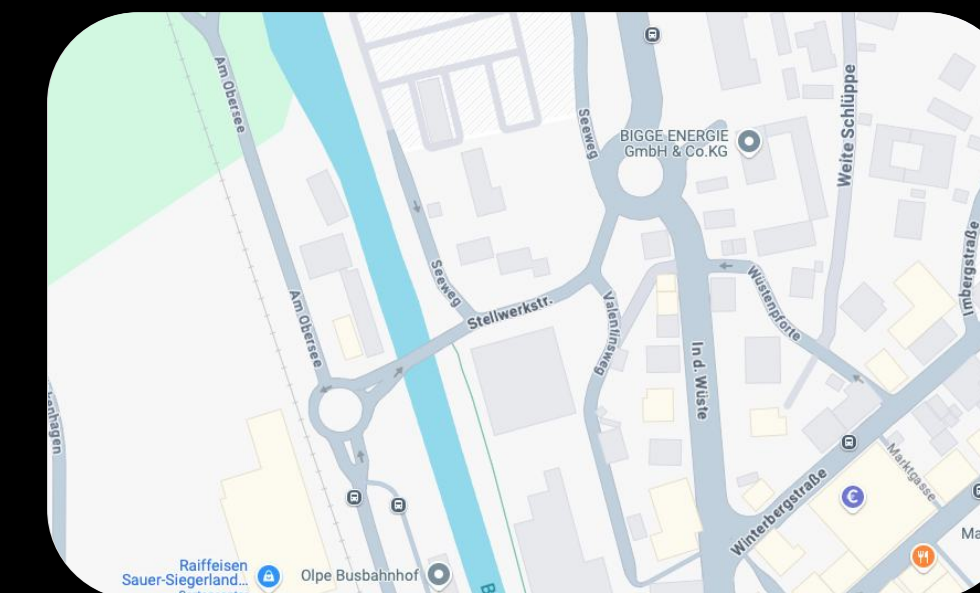
AR INTEGRATION

User können die virtuelle Ausstellung mit ihrem Smartphone erkunden und auf interaktiven **Infoboards** Bilder und Videos ansehen.

AR-Avatare von umgesiedelten Bewohner:innen, sowie Arbeiter:innen berichten persönlich von ihren Erfahrungen und der Baustelle.

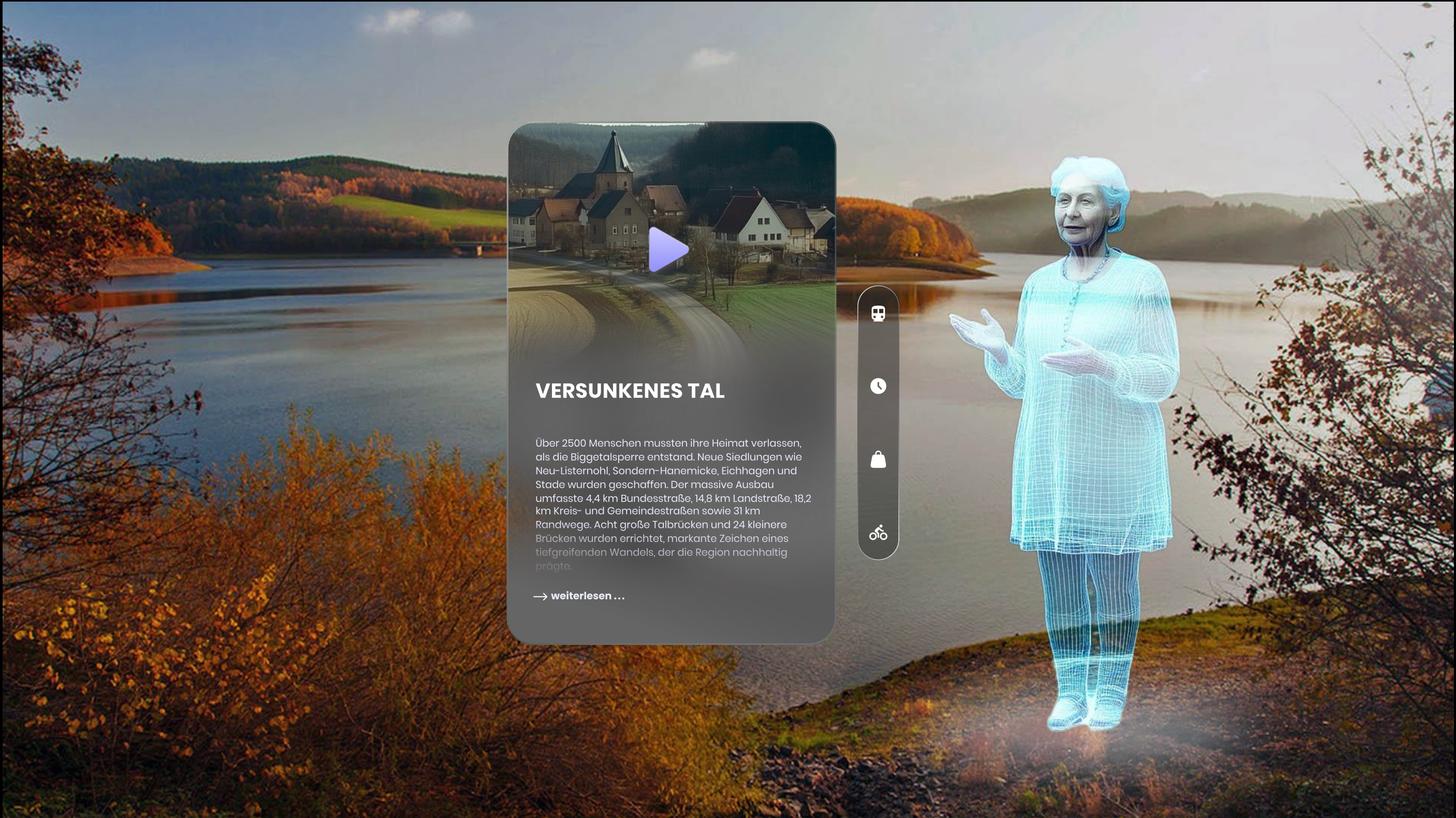
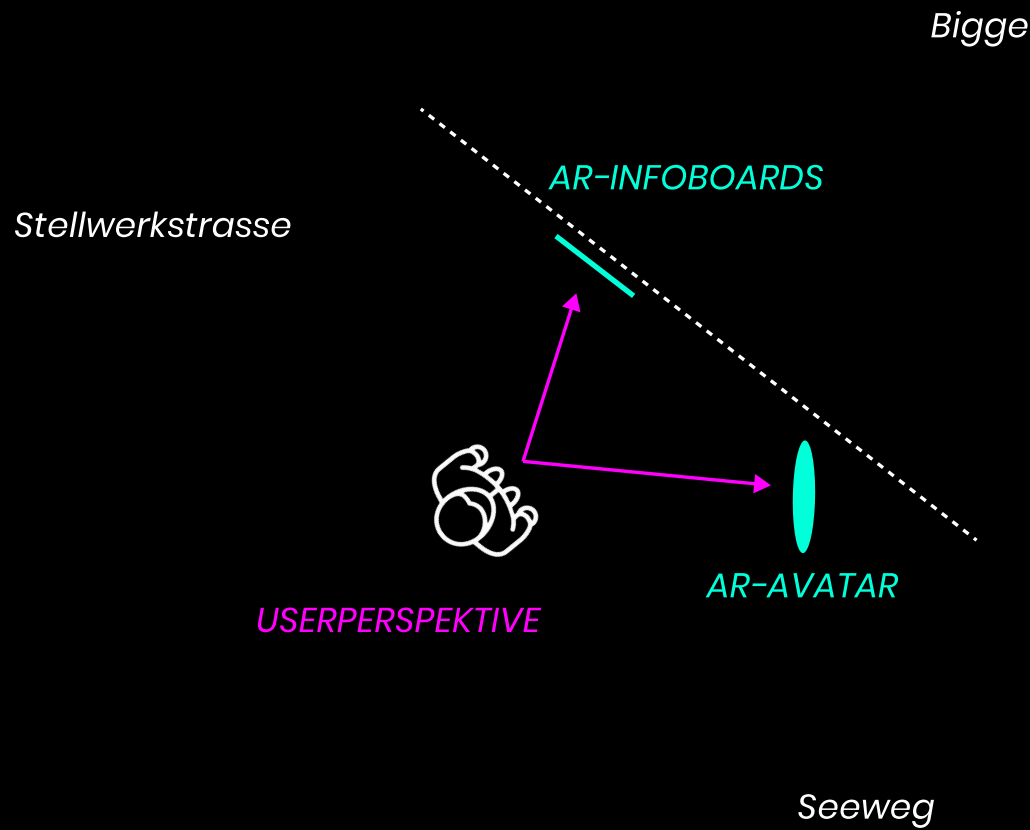
ORT

Seeweg/Stellwerkstrasse





STATION
04





STATION 05 Alter Bahnhof Vom Bahnhof zum Bürgerhaus



IDEE

An Bahnhöfen verabschieden sich Menschen, brechen auf ins Ungewisse und kommen wieder zurück nach Hause.

Der historische Bahnhof wird abgerissen, an seiner Stelle entsteht ein Bürgerhaus, ein neues Konzept mit Zukunft. Wir lassen die User die **Vergangenheit erleben und die Zukunft entdecken.**

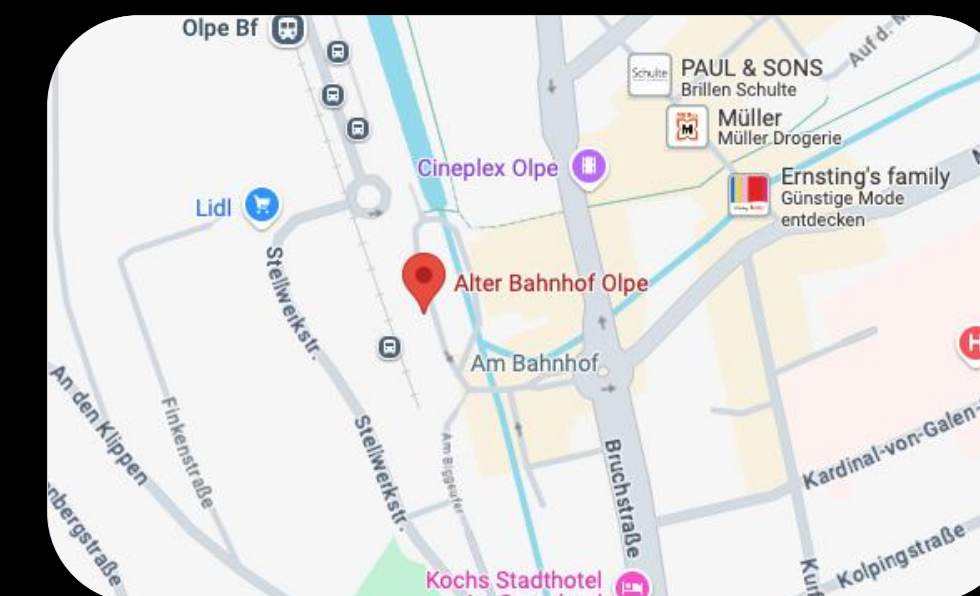
AR INTEGRATION

Der alte Bahnhof kann als **3D-Rekonstruktion** in Originalgröße digital wieder an seinem ursprünglichen Standort platziert werden. Alternativ kann ein perspektivisch überlagertes Bild so eingebunden werden, dass der Eindruck entsteht, er stünde noch dort.

User können die Baupläne für das Gelände anschauen und ein **Miniaturmodell des neuen Bürgerhauses** von allen Seiten betrachten.

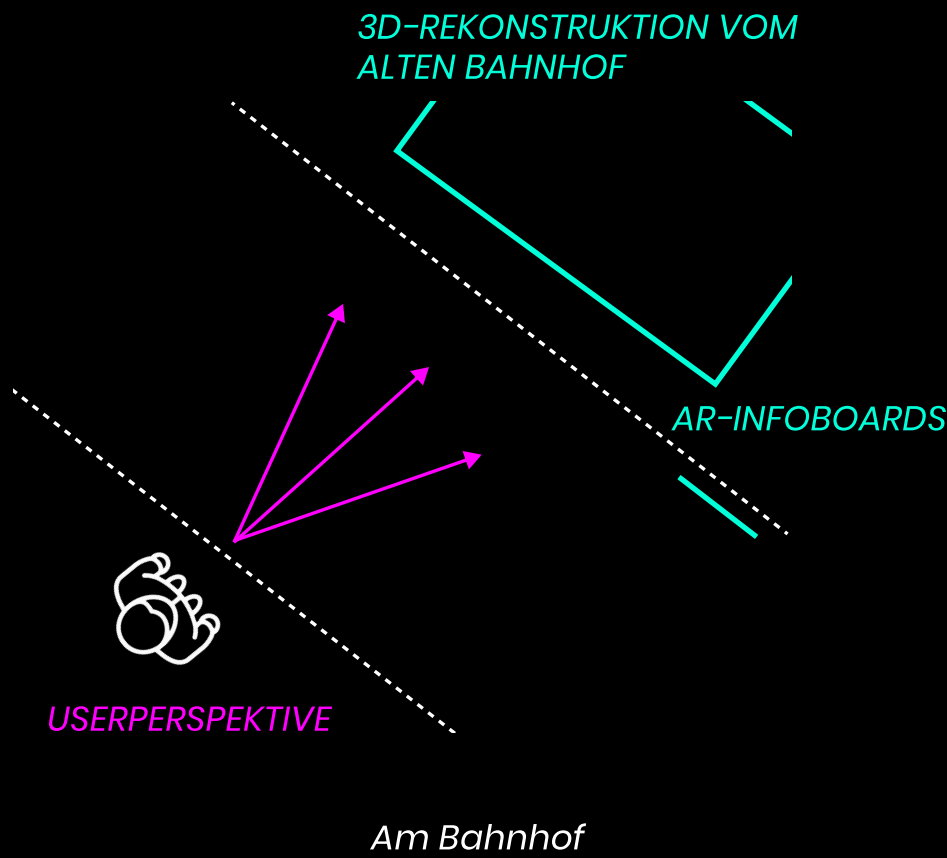
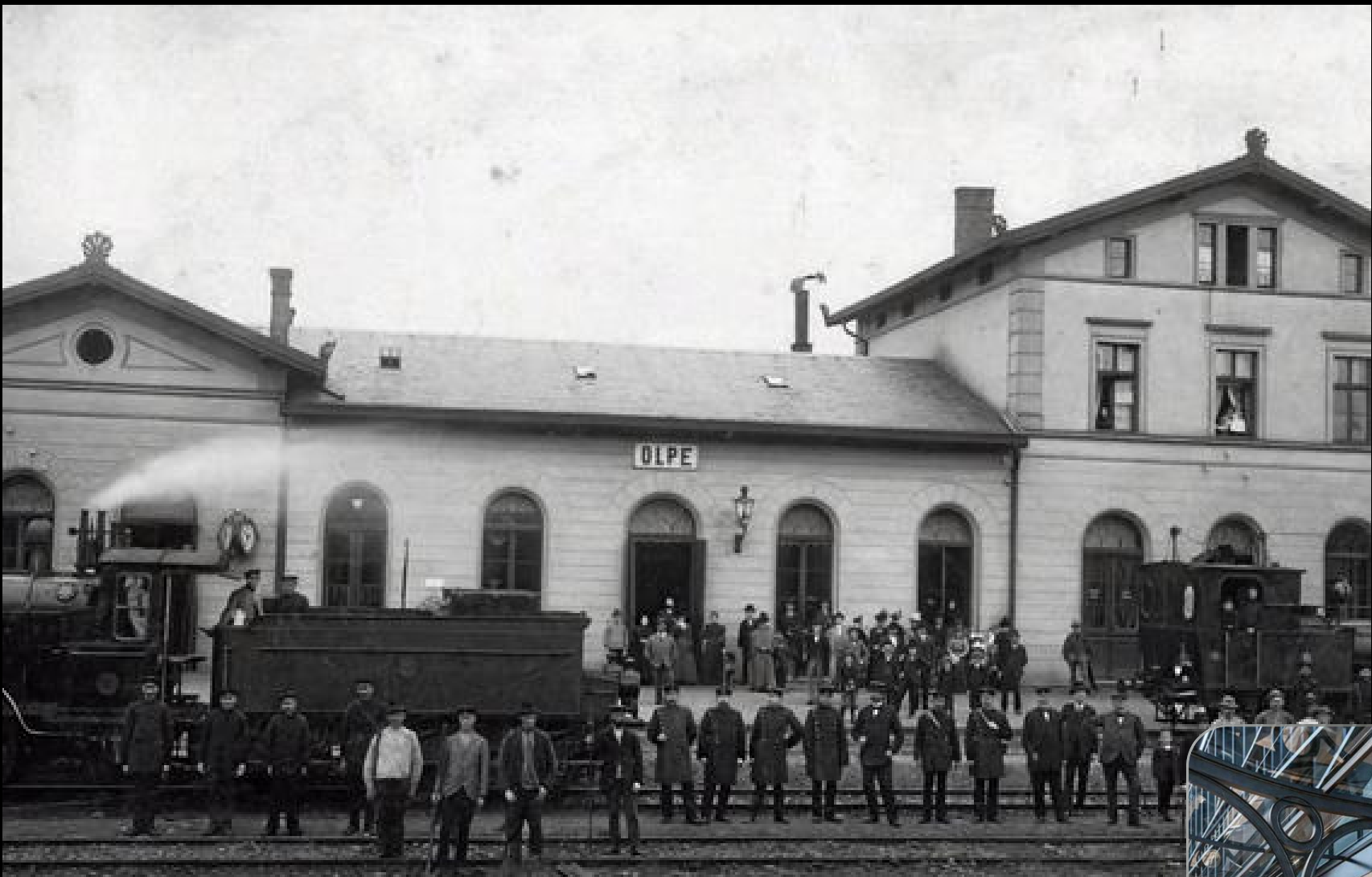
ORT

Am Bahnhof





STATION
05



BÜRGERZENTRUM OLPE

In seiner Funktion als Bürgerhaus fungiert der Neubau als Spiegel der Gesellschaft und wird so zum verbindenden Symbol von Olpes Historie und allem Zukünftigen. Fließend nimmt der Neubau – als Holz-Hybridbau konzipiert – Momente der Vergangenheit auf und übersetzt sie in die Gegenwart, indem er den ursprünglichen Verlauf der Bahngleise aufnehmend, sich als Baukörper parallel zum ehemaligen Bahnhof angelegt präsentiert.

→ weiterlesen ...

-
-
-
-





STATION 06 Rathaus Ein Platz im Wandel der Zeit



IDEE

Wir lassen die User in die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft dieses Ortes eintauchen.

AR INTEGRATION

Das alte Kloster und der der gläserne Überbau werden jeweils als **AR-Überblendungen** (2D und 3D möglich) auf dem aktuellen Rathausgebäude platziert. User können **mittels eines Sliders (Zeitstrahl) auf ihrem Smartphone die Projektionen ändern**. Vergangenheit und Zukunft bauen sich nach und nach auf, je weiter das Handle in eine Richtung gezogen wird.

Gut kombinierbar wäre diese Station mit **Videohologrammen**– beispielweise des Architekten Axel Stracke, der den gläsernen Umbau entworfen hat.

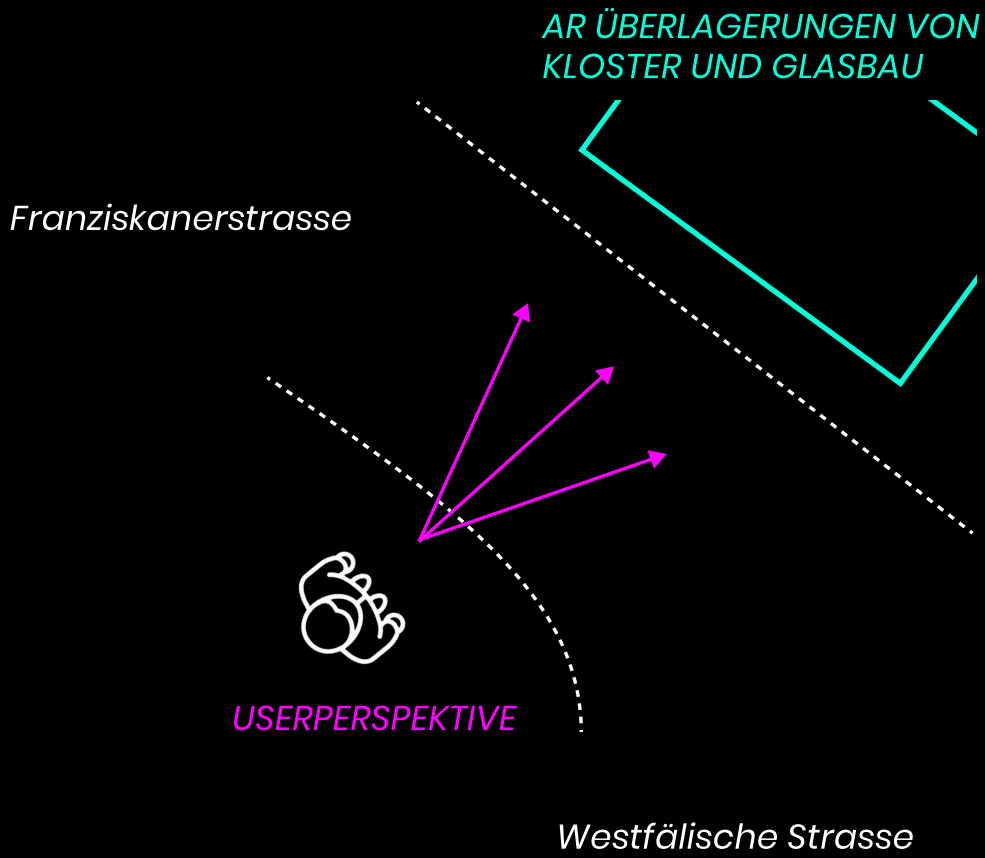
ORT

Rathaus Olpe,
Franziskanerstraße 6





STATION
06



VERGANGENHEIT

GEGENWART

ZUKUNFT



STATION 07 Rex Kino In Erinnerungen schwelgen



IDEE

Das Rex Kino in Olpe war ein traditionsreiches Kino, das 1950 eröffnet wurde und 2007 seine Pforten schloss. Heute erinnern sich Olper nostalgisch an das Rex Kino, das für viele ein Teil ihrer Jugend und ihres kulturellen Erlebens in Olpe war.

User können einen Blick in das alte Kino werfen und Zeitzeug:innen rufen alte Erinnerungen wach.

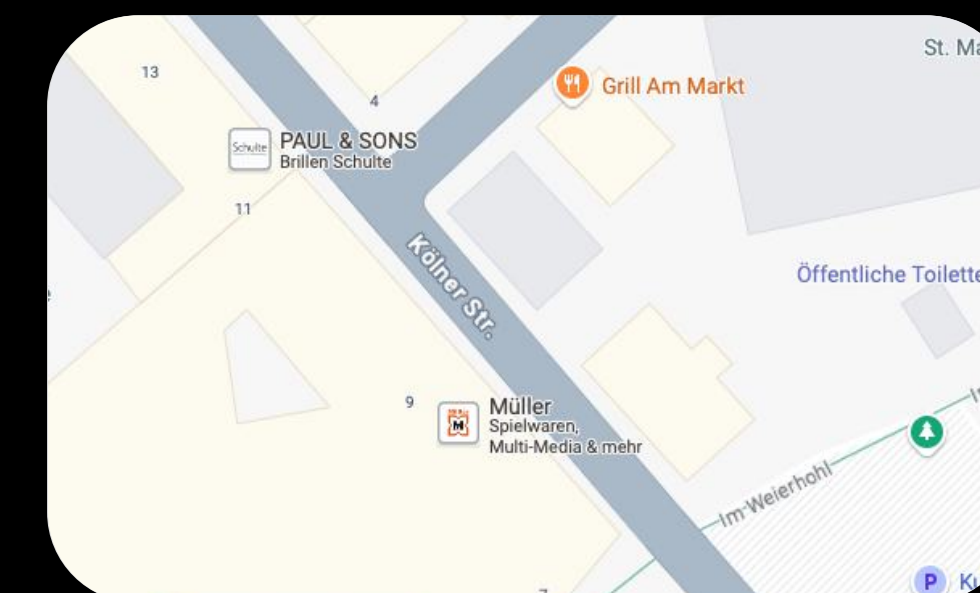
AR INTEGRATION

Der Vorhang geht auf und legt ein **AR-Fenster frei**, durch das User in den Vorraum des Kinos schauen und den Blick schweifen lassen können, vielleicht erkennen sie ja etwas altbekanntes. Neben dem Fenster hängen alte Filmplakate.

Daneben stehen **AR-Hologramme** von Zeitzeug:innen, die persönliche Anekdoten aus ihrer Zeit im Kino teilen.

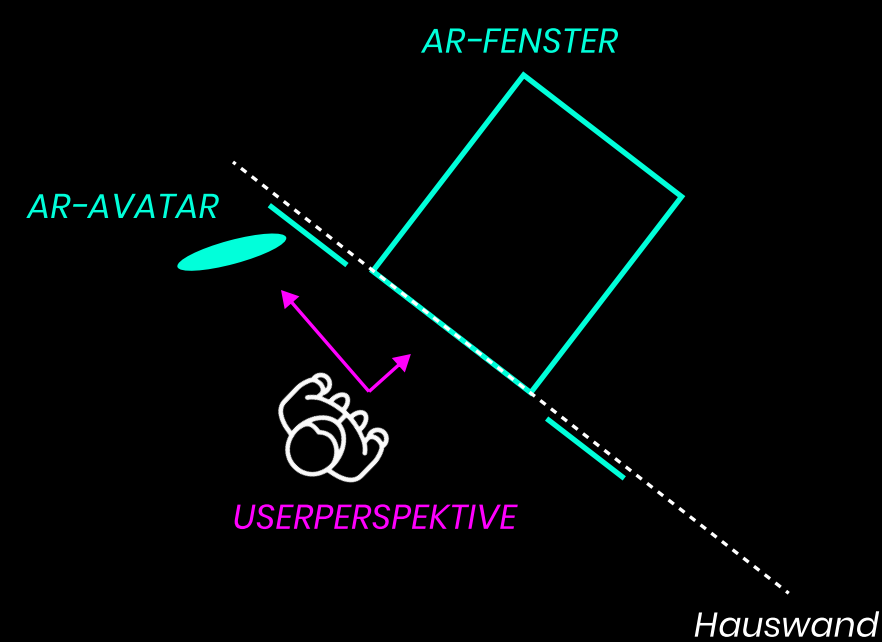
ORT

Kölner Strasse





STATION 07





STATION 08 Marktplatz Zukunftsvisionen im Herzen der Stadt

IDEE

Auf dem Marktplatz stehend erhalten User einen Einblick in ein futuristisches Olpe.

Der Platz bleibt auch in der Zukunft ein zentraler Treffpunkt des städtischen Lebens.

Wie könnte Olpe in einigen Jahrzehnten aussehen?

Welche Visionen haben die Bewohner für ihre Stadt?

Diese Fragen laden dazu ein, **gemeinsam die Zukunft Olpes kreativ zu gestalten.**

AR INTEGRATION

Hier entsteht ein Raum, indem Bürger:innen die Zukunft ihrer Stadt mitgestalten können.

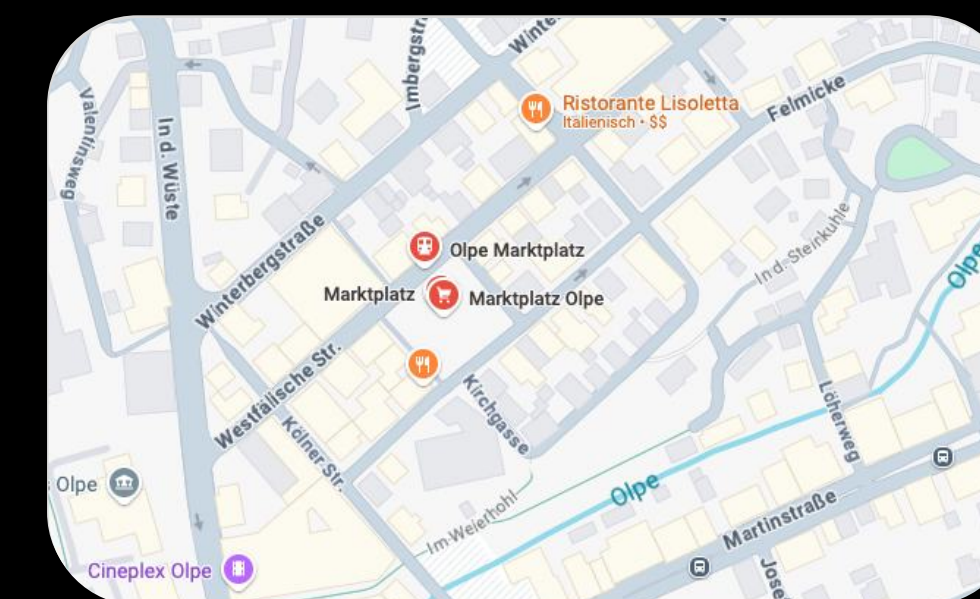
Eine **digitale Wand** erscheint, auf der die User ihre Wünsche und Ideen für Olpe auf **AR-Post-its** schreiben und diese virtuell anheften können.

Sie können den Platz nach ihren eigenen Vorstellungen verändern – beispielsweise durch das **Platzieren von 3D-Assets**, wie Bäumen oder Spielgeräten auf dem Marktplatz

Ein Blick durch das Portal ins Olpe des Jahres 2100: Visionen wie fliegende Taxis, begrünte Flächen und eine autofreie Innenstadt werden erlebbar gemacht.

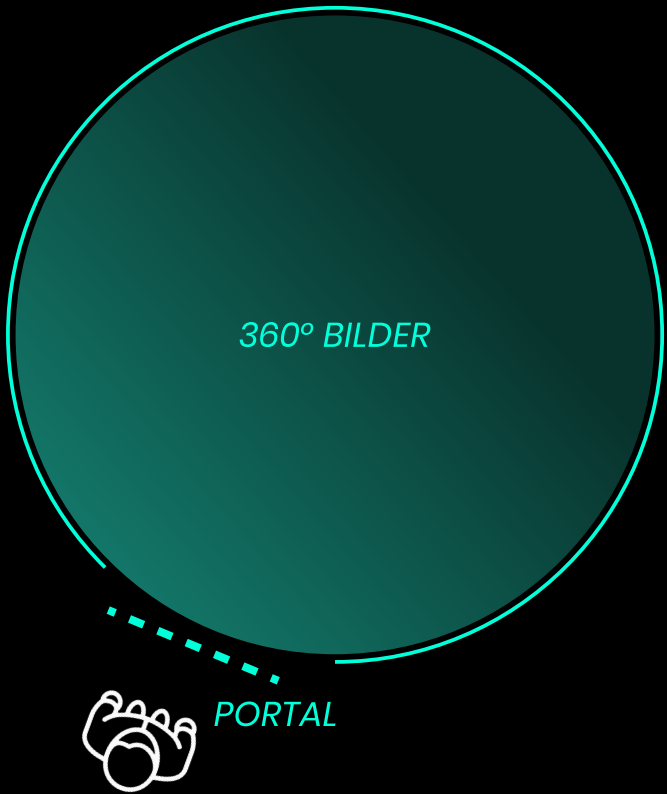
ORT

Marktplatz

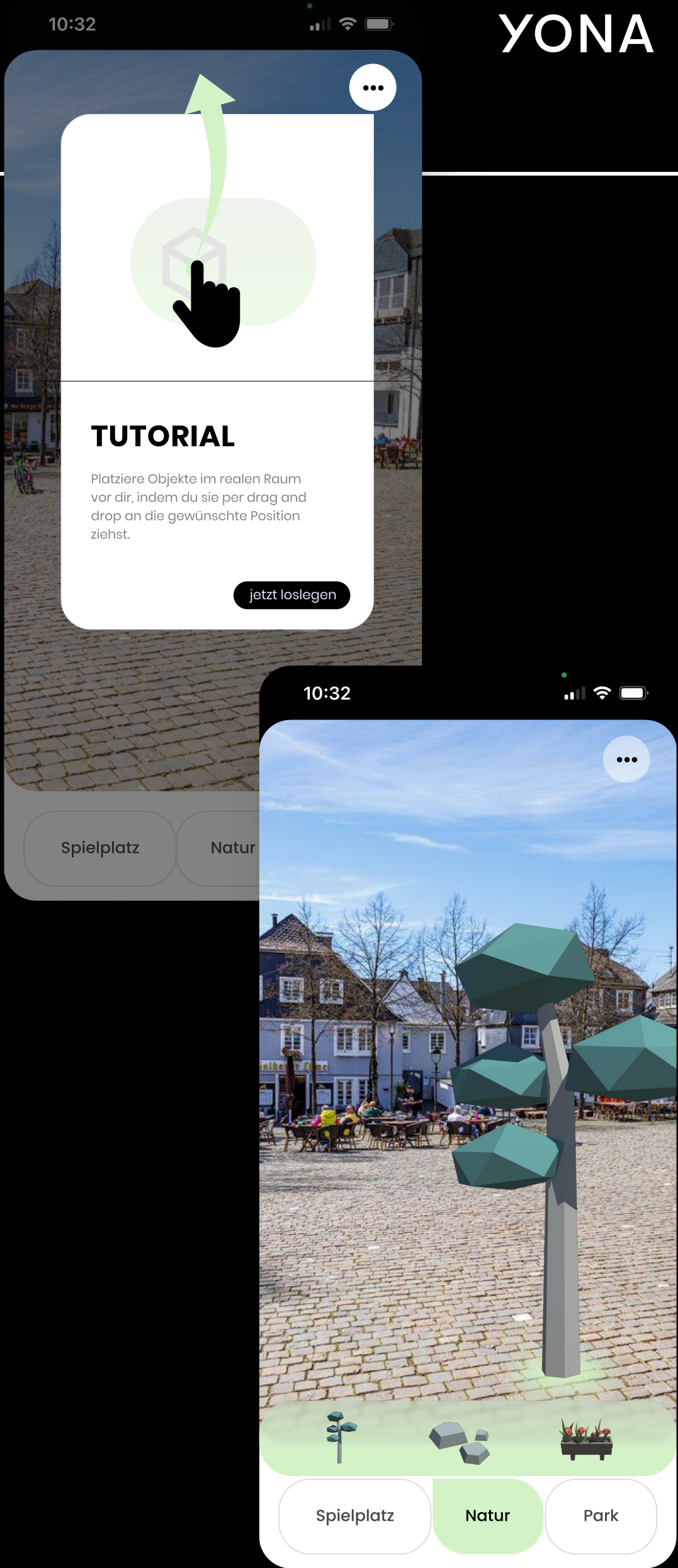




STATION
08



USER BETRITT PORTAL UND
HAT DANN RUNDUMSICHT





STATION 09 Grubenkunstweg Schönste Aussichten nach Hause holen



ORT

ortsungebunden



IDEE

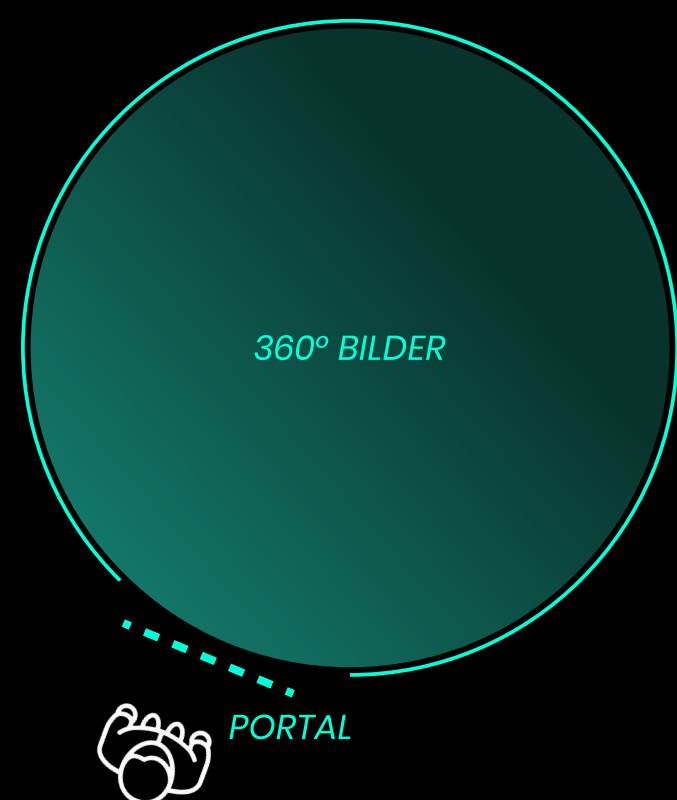
Der Grubenkunstweg wird durch AR zu einem virtuellen Erlebnis, das **auch für Menschen mit eingeschränkter Mobilität zugänglich** ist. Über ein interaktives Portal können Nutzer von überall die schönsten Aussichten der Tour in 360° erleben und so die Landschaft und Bergbaurelikte virtuell erkunden.

AR INTEGRATION

Nutzer platzieren ein AR-Portal, durch das sie in eine **360° Bildergalerie** eintauchen können, die die besten Aussichtspunkte des Grubenkunstwegs zeigt. Durch dieses immersive Erlebnis können sie sich frei in der Umgebung umsehen und die schönsten Stationen der Tour **visuell „bereisen“**, unabhängig davon, wo sie sich gerade befinden.



STATION 09



USER BETRITT PORTAL UND
HAT DANN RUNDUMSICHT

