

VR-Planning

Virtual Reality für eine partizipative Planung und Evaluierung bedarfsgerechter und aktiver Mobilitätsumgebungen

Im Forschungsprojekt „VR-Planning – we’re planning“ wurde der Einsatz von Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) für eine verbesserte Unterstützung partizipativer Planungen von öffentlichen (Verkehrs-)Räumen untersucht und die Erkenntnisse in einem Leitfaden zusammengetragen.

Die Planung zukunftsweisender und nachhaltiger Straßenräume erfordert stets die Auslotung unterschiedlicher Interessen von verschiedensten NutzerInnengruppen. Die Anwendung partizipativer Methoden zur Planung von öffentlichen Verkehrsräumen ist hier bereits Standard und darüber hinaus auch in Regelwerken vorgeschrieben. Gerade die Gestaltung von Verkehrsräumen, die verstärkt eine aktive Mobilität priorisieren und den motorisierten Individualverkehr zurückdrängen, sind besonders konfliktbehaftet. Die Vermittlung zwischen den weit auseinander liegenden Anliegen und Bedürfnissen unterschiedlicher NutzerInnen ist dabei oftmals nur schwer möglich und führt bereits bei kleineren Veränderungen im Straßenraum zu lange andauernden Abstimmungsphasen, die sich bei großen Infrastrukturprojekten noch um ein vielfaches steigern.



Das Ziel des Projektes „VR-Planning – we’re planning“ war es durch den Einsatz von VR und AR effizienter ein gemeinsames Verständnis für eine inklusive und nachhaltigere Straßengestaltung zu schaffen. Innovative Straßengestaltungen werden durch den gezielten Einsatz von VR und AR realitätsnah erlebbar und die Zusammenarbeit von PlanerInnen, Politik, als auch die Partizipation in BürgerInnenbeteiligungen verbessert. Das fördert das gegenseitige Verständnis und steigert die Akzeptanz für neue Straßengestaltungen. Im Projekt wurden dabei vier mögliche Formen der Beteiligung in Planungsprozessen betrachtet: Information, Konsultation, Kooperation und FachplanerInnen-Interaktion.



Die in VR-Planning entwickelten VR und AR Anwendungen wurden an den realen Anwendungsbeispielen seestadt Aspern und Bahnhof Kapfenberg getestet. Die Anwendungen ermöglichten einen virtuellen Rundgang durch die zukünftigen Straßenräume im Quartier „Am Seebogen“ sowie durch den neuen Bahnhof Kapfenberg inklusive der unmittelbaren Umgebung. Dabei konnte man zwischen unterschiedlichen Gestaltungsvarianten wechseln, den Raum aus der Perspektive eines Kindes erleben, unterschiedliche Sonnenstände und die Vegetation nach unterschiedlichen Zeiträumen betrachten.

Die Ergebnisse des Forschungsprojektes sowie konkrete Anwendungsbeispiele mit VR und AR für eine partizipative Planung öffentlicher Straßenräume wurden in einem Leitfaden zusammengetragen.

Projektinformation:

Das Projektkonsortium von „VR-Planning – we’re planning“ besteht aus den Projektpartnern AIT Austrian Institute of Technology GmbH, Fraunhofer Austria Research GmbH, ostertag ARCHITECTS ZT GmbH, PlanSinn - Planung und Kommunikation GmbH, Wien 3420 Aspern Development AG, und ByteFex e.U.

Projektlaufzeit September 2016 – Dezember 2018.

Projektsteckbrief

„VR-Planning – we’re planning“ wurde im Rahmen der 6. Ausschreibung des Forschungsprogramms „Mobilität der Zukunft“ durch das Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie (BMVIT) gefördert.

Projektergebnisse

- Virtuelle Umgebung zur interaktiven Partizipation in Planungsprozessen. Vom Ideen sammeln, über Ideenfindung/Visionen-Entwicklung, bis hin zur Verdichtung und Erprobung.
- Leitfaden für die Integration von VR und AR in die Kommunikation von Stadtentwicklung, partizipativer Planung und interdisziplinäre Fachplanungen.

Zielgruppen

- Architekten, Planungsbüros, öffentliche Auftraggeber

Projektinformation

<https://projekte.ffg.at/projekt/2716744>



Das Forschungsprojekt wird im Rahmen des Forschungsprogramms „Mobilität der Zukunft“ durch das Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie BMVIT gefördert



 Bundesministerium
Verkehr, Innovation
und Technologie

