

Die Bedeutung und das Potenzial einer digitalen Informationsplattform zur Förderung der Jugendaktivität in Eisenach

Seminarfacharbeit

Ernst-Abbe-Gymnasium Eisenach

Abiturjahrgang 2026

vorgelegt von:

Lenny Strohbach, geboren am 03.09.2007 in Eisenach

Enzo Bludau, geboren am 12.10.2007 in Eisenach

Valentin Müller, geboren am 30.10.2007 in Kassel

Lars Höhn, geboren am 23.06.2008 in Eisenach

Fachbetreuer: Frau Maren Escherich

Seminarfachlehrer: Herr Thomas Klein

Eisenach, 20.10.2025

Inhalt

1	Einleitung.....	1
2	Analyse der Jugendangebote in Eisenach (Lenny Strohbach)	3
2.1	Überblick über die letzten fünf Jahre.....	3
2.2	Methodik und Vorgehen.....	6
2.2.1	Variablenbeschreibung (Funktion und Ableitungen).....	6
2.2.2	Vorgehen bei Erfassung, Prüfung und Kategorisierung	8
2.2.3	Auswertung und Diagrammwahl	8
2.3	Statistische Auswertung der Jugendangebote in Eisenach	9
2.3.1	Verteilung nach Angebotsarten	9
2.3.2	Altersbezogene Verteilung der Zielgruppen	10
2.3.3	Entwicklung im Zeitverlauf und auffällige Besonderheiten.....	11
2.3.4	Zugänglichkeit und Kostenstruktur	12
2.3.5	Gesamtbewertung und auffällige Besonderheiten	14
2.4	Altersgruppen mit unzureichender Abdeckung	15
3	Bedarf und Nutzung von Jugendangeboten in Eisenach Grundlagen für eine digitale Informationsplattform (Enzo Bludau).....	16
3.1	Methodik der Bedarfsanalyse.....	16
3.1.1	Umfrage unter Jugendlichen in Eisenach.....	17
3.1.2	Interviews mit Organisatoren und Jugendclubs	18
3.1.3	Auswertung der Daten	20
3.2	Auswertung der Ergebnisse	22
3.2.1	Auswertung im Bezug auf Nachfrage	22
3.2.2	Im Bezug auf aktuelle Nutzung	24
3.2.3	Im Bezug auf zukünftige Wünsche und Erwartungen der Jugendlichen und Verantwortlichen.....	25
3.3	Begründung für die Einführung einer App.....	26
3.4	Schlussfolgerung	27
4	Konzept der App (Lars Höhn)	28
4.1	Ziel und Motivation der App.....	28
4.2	Zielgruppe und Nutzungsszenarien	29
4.3	Hauptfunktionen und Nutzen für Jugendliche.....	30
4.4	Moderation und Community-Management (Lars).....	32
5	Technische Umsetzung der App (Lars Höhn).....	33

5.1	Technologische Grundlage	33
5.2	Systemarchitektur und Datenfluss	34
5.3	Datenmodell und Beziehungen	36
5.4	Schnittstellen und Funktionslogik der API	36
5.5	Authentifizierung und Sitzungsverwaltung	37
5.6	Moderation und Schutz der Community	38
5.7	Entwicklungs- und Testprozess	38
5.8	Sicherheit, Datenschutz und Qualitätssicherung	39
5.9	Bereitstellung und Skalierung	39
5.10	Ausblick und Weiterentwicklung	40
6	Integration der App in die Stadtentwicklung (Valentin Müller)	41
6.1	Kooperation mit kommunalen Einrichtungen	41
6.1.1	Zusammenarbeit mit der Stadtverwaltung	43
6.1.2	Partnerschaften mit Schulen, Jugendzentren und Vereinen	44
6.2	Potenziale für Stadtmarketing	47
6.2.1	Aufgaben und Ziele des Stadtmarketings	47
6.2.2	Beitrag der App zur Weiterentwicklung des Stadtimages	48
6.3	Herausforderungen bei der Implementierung	49
6.3.1	Inhaltliche und organisatorische Herausforderungen	50
6.3.2	Akzeptanzprobleme und Attraktivität für Jugendliche	50
6.3.3	Langfristige Sicherung und Weiterentwicklung	51
7	Fazit	52
8	Anhang	53
8.1	Eigene Erhebung Statistik (Lenny Strohbach)	53
8.1.1	Verteilung nach Angebotsarten	53
8.1.2	Verteilung der Angebotsarten nach laufen/einmalig	53
8.1.3	Absolute Verteilung der Altersgruppen	54
8.1.4	Verteilung der Kategorien nach Alter	54
8.1.5	Auch für andere Altersgruppe geeignet	55
8.1.6	Zeitliche Veränderung	56
8.1.7	Zugänglich nach Kostenstatus	56
8.1.8	Preisverteilung kostenpflichtiger Angebote	57
8.1.9	Zusatzkosten (ja/nein) nach Angebotsart	57
8.1.10	Mitgliedsgebühr (ja/nein) nach Angebotsart	58

8.2	Eigene Erhebung Umfrage und Interviews (Enzo Bludau).....	58
8.2.1	Interview Alte Posthaltere mit Claudia Krämer	64
8.2.2	Interview mit Nicole Päsler	66
8.2.3	Interview mit Frau Benedix.....	68
8.3	Informationsmaterialien und Dokumente (Lenny Strohbach).....	73
8.3.1	Veranstaltungen der Stadtbibliothek Eisenach (13.10.2025).....	73
8.3.2	Material Demoworkshop	78
8.3.3	Material Workshop Queerness	79
8.4	App-Entwicklung Ausschnitte (Lars Höhn).....	80
8.4.1	Protokoll App Entwicklung.....	80
8.4.2	Abbildung 1: Gesamtübersicht.....	87
8.4.3	Abbildung 2: Expo Entwicklungsfluss	88
8.4.4	Abbildung 3: API Anfragefluss.....	89
8.4.5	App Codebase.....	89
8.5	Kooperationsmodell zur Zusammenarbeit mit der Stadtverwaltung (Valentin Müller)	90
8.6	Glossar	91
8.7	Quellenverzeichnis	98
8.8	Eigenständigkeitserklärung	109

1 Einleitung

Jugendliche in Eisenach stehen vor einem scheinbar einfachen Problem: Sie wollen ihre Freizeit aktiv gestalten, wissen aber oft gar nicht, welche Angebote es in ihrer Stadt gibt. Sportvereine, Jugendclubs, kulturelle Workshops oder spezielle Projekte, die Auswahl ist groß, doch die Informationen sind verstreut, unübersichtlich oder schwer zugänglich¹. Das führt dazu, dass viele Jugendliche Angebote gar nicht erst wahrnehmen, obwohl sie genau das bieten könnten, was sie suchen z.B. neue Erfahrungen, soziale Kontakte und Möglichkeiten, eigene Interessen auszuleben. Das sind alles wichtige Faktoren des Erwachsenwerdens in einer Stadt.

Digitale Medien könnten diese Informationslücke schließen. Fast alle Jugendlichen nutzen Smartphones und Apps, um sich über Freizeitmöglichkeiten zu informieren². Genau hier setzt die Arbeit an, wir untersuchen zunächst systematisch die vorhandenen Jugendangebote in Eisenach, analysieren ihre Nutzung, Zugänglichkeit, Alterszielgruppen und Kostenstrukturen. Daraus werden Erkenntnisse gewonnen, welche Angebote besonders nachgefragt sind, welche Altersgruppen unterversorgt bleiben und welche Informationen für Jugendliche entscheidend sind, um aktiv teilzunehmen. Außerdem erachten wir es auch als sehr wichtig, die beteiligten Gruppen mit einzubinden. Dazu zählen die Organisatoren, also Jugendhäuser, Eventveranstalter und so weiter. Zum anderen sollen auch die Jugendlichen selbst als Nutzer, in Form einer Umfrage, direkt mit einbezogen werden, um ihre Meinungen einzuholen.

¹ 1 Vgl. Unbekannter Autor: Bundeszentrale für politische Bildung, 2022: „Jugend und Freizeit“. Onlineartikel. S. o. Quelle: <https://www.bpb.de/themen/jugend-und-freizeit/> (Zugriff: 16.10.2025)

² Vgl. Unbekannter Autor: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2021: „JIM-Studie 2021 Jugend, Information, Medien“. Onlineartikel. S. o. Quelle: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/> (Zugriff: 16.10.2025)

Auf dieser Basis soll die Arbeit ein Konzept für eine digitale Plattform entwickeln und zwar in Form einer App. Die App soll nicht nur als Informationsquelle dienen, sondern die Nutzung von Angeboten aktiv erleichtern. Das soll durch personalisierte Empfehlungen, Kalenderfunktionen, direkte Anmeldung zu Events, Vernetzungsmöglichkeiten mit Freund:innen und einfache Kommunikation zwischen Jugendlichen und Anbietern passieren³. Damit soll die Reichweite bestehender Angebote erhöht, die Teilnahmebereitschaft gesteigert und die Partizipation junger Menschen in der Stadtgesellschaft gefördert werden. Das finale Ziel ist also die teilweise Testung dieser Plattform und das Aufzeigen von möglichen Lücken und Problemen in Eisenachs Jugendangeboten und deren Erreichbarkeit.

³ Vgl. Unbekannter Autor: OECD, 2019: „The Future of Education and Skills: Education 2030“. Onlineartikel. S. o. Quelle: <https://www.oecd.org/education/2030/> (Zugriff: 16.10.2025)

2 Analyse der Jugendangebote in Eisenach (Lenny Strohbach)

2.1 Überblick über die letzten fünf Jahre

In den Jahren 2020 und 2021 bildeten die offenen Jugendtreffs das verlässliche Grundgerüst der Angebote. Das Kinder- und Jugendhaus East End richtete sich kontinuierlich an 10- bis 27-Jährige mit offenen Treff-, Beratungs- und Projektangeboten, ebenso die städtische „Alte Posthalterei“ mit getrennten Kinder- und Jugendclub-Zeiten und das „Nordlicht“ in Eisenach-Nord als offene Einrichtung bis 27 Jahren^{4 5 6}.

Parallel dazu bestanden kirchlich geprägte offene Angebote wie der CVJM-Jugendtreff „Flips“ mit regelmäßigen Nachmittagsöffnungen für Jugendliche sowie die „Royal Rangers“ des CVJM (Stamm 264) mit wöchentlichen Team- und Stammtreffen für Kinder und Jugendliche im Alter von ca. 6 bis 17 Jahren⁷⁸.

2022 kamen erste größere Formate hinzu bzw. zurück, vom 14.15. Mai fand das zweitägige Jugendbeteiligungs-Festival „WAKe up!“ als kreisweites Jugendtreffen statt, offen für Jugendliche aus Eisenach und Umgebung (U16 und 16+, je nach Modul vor Ort). Am 13. August kehrte „Summer in the City“ als Open-Air an die

⁴Vgl. AWO Wartburgkreis: Die Jugendclubs der AWO im Wartburgkreis <https://www.awo-jugendclubs-wak.de/jugendclub-eisenach/> (Zugriff: 10.10.2025)

⁵ Vgl. 2. Stadt Eisenach: Kinder- und Jugendzentrum „Alte Posthalterei“ <https://www.eisenach.de/leben/kinder-familie-und-jugend/jugendhaeuser/alte-posthaltereii/> (Zugriff: 10.10.2025)

⁶ Vgl. DIAKO Thüringen: „Jugendarbeit NORDLICHT Eisenach“ <https://www.diako-thueringen.de/angebot/jugendarbeit-nordlicht-eisenach/> (Zugriff: 10.10.2025)

⁷ Vgl. CVJM Eisenach: Offene Tür „Flips“ <https://cvjm-eisenach.de/ANGEBOTE/Flips/> (Zugriff: 10.10.2025)

⁸ Vgl. CVJM Eisenach: Royal Rangers Eisenach <https://cvjm-eisenach.de/ANGEBOTE/Royal-Rangers/Royal-Rangers-Eisenach/> (Zugriff: 10.10.2025)

2025 setzte sich diese Trennung nach Alterskorridoren fort. Die U16 Teenage Party lief u. a. am 18. Januar 2025 und am 17. Mai 2025.¹⁹ Für 16+ wurde „Summer in the City“ am 8. Juni 2025 ausnahmsweise indoor im Clubroom gespielt, am 2. August 2025 als Open-Air an der Wandelhalle und am 6. September 2025 als Closing-Open-Air im Aquaplex abgeschlossen (Zutritt 16+ am Abend)^{20 21 22}. Die dritte Jugendkulturnacht fand am 23. August 2025 statt und blieb als offenes Beteiligungs- und Kulturformat auf dem Marktplatz angelegt²³.

Ebenfalls 2025 profilierte die Stadtbibliothek die jugendrelevanten Kultur- und Medienformate weiter. Am 26. Juni 2025 lief die Lesung „Junge Texte aus Eisenach“, am 27. Juni 2025 der Digitaltag „Kunst mit KI“ (ab 13 Jahren), vom 30. Juni bis 4. Juli 2025 der fünftägige Ferienworkshop „What is Love“ und am 6. September 2025 das Familien- und Jugendformat „Bibliothek ist bunt“²⁴.

Das Jugendforum Eisenach ergänzte die Angebotsebene 2024/25 mit eigenen Workshops für Jugendliche, darunter „Queerness Warum der Kampf um queere Rechte wichtig ist“ sowie ein Basis-Workshop zu Demos und Kundgebungen.^{25 26} Der Jugendbeirat Eisenach war im Betrachtungszeitraum als städtisches Gremium aktiv, dessen Arbeit die jugendbezogene Öffentlichkeit erreicht²⁷.

Sportliche Vereine hielten während des gesamten Fünfjahreszeitraums ein breites, jugendrelevantes Trainings- und Wettkampfangebot vor. Dabei gab es zum Beispiel Basketball beim BV Eisenach Tigers e. V. (Jugendteams), Kampfsport beim PSV Eisenach (Aikido, Judo, Sport-Chanbara; Jugend- und Anfängergruppen), Box-Training beim Box-Club Boeck Eisenach e. V., Fußball beim FSV Eintracht Eisenach e.

¹⁹ Vgl. Vgl. Unbekannter Autor: ClubRoom Eisenach

²⁰ Vgl. Unbekannter Autor: Summer in the City - Open Air an der Wandelhalle <https://eisenach.life/de/events/festivals/summer-in-the-city-open-air-an-der-wandelhalle> (zugriff: 09.10.2025)

²¹ Vgl. Unbekannter Autor: Summer in the City - im Clubroom Eisenach <https://eisenach.life/de/events/festivals/summer-in-the-city-aquaplex> (Zugriff: 09.10.2025)

²² Vgl. Unbekannter Autor: Summer in the City Open Air <https://eisenach.life/de/events/festivals/summer-in-the-city-open-air> (Zugriff: 09.10.2025)

²³ Vgl. Unbekannter Autor: 3. Jugendkulturnacht auf dem Marktplatz <https://eisenach.life/de/events/jugendkulturnacht-auf-dem-marktplatz> (Zugriff: 09.10.2025)

²⁴ Vgl. Unbekannter Autor: Veranstaltungen der Stadtbibliothek Eisenach (2019/2025) für Jugendliche

²⁵ Vgl. Unbekannter Autor: Workshop „Queerness- Warum der Kampf um Queere Rechte wichtig ist; siehe Anhang 8.5.3

²⁶ Vgl. Unbekannter Autor: „Demo Workshop“; siehe Anhang 8.5.2

²⁷ Vgl. Unbekannter Autor: Jugendbeirat <https://www.eisenach.de/rathaus/stadtrat-gremien/beiraete/jugendbeirat/> (Zugriff: 08.10.2025)

V., Nachwuchshandball beim ThSV Eisenach und Schwimmen/Leichtathletik in Sektionen des SV Wartburgstadt Eisenach e. V..^{28 29}

2.2 Methodik und Vorgehen

Zur Einordnung der späteren Ergebnisse skizziere ich in diesem Teil kurz Aufbau und Logik der Auswertung. Die Analyse bezieht sich bewusst auf die Altersgruppe 1421 Jahre, weil in diesem Abschnitt zentrale Übergänge (Schule, Ausbildung, erste eigenständige Freizeit- und Kulturentscheidungen) liegen und dadurch eine fokussierte, gut vergleichbare Betrachtung möglich ist. Räumlich konzentriert sich die Untersuchung auf die Stadt Eisenach; so bleiben Anbieterlandschaft und Orte konsistent, und die Ergebnisse sind unmittelbar für lokale Entscheidungen nutzbar. Zudem wurde die Einschränkung getroffen, um den Umfang der Analyse im überschaubaren Rahmen zu halten. Die folgenden Unterkapitel dokumentieren Variablen und Auswertungsschritte in klarer Reihenfolge. Ich verwende eine eigenständig erstellte Excel-Tabelle zu Jugendangeboten in Eisenach aus (Beobachtungszeitraum 2020/2025, Stichtag 10.10.2025) und habe die Daten dafür zunächst als „intelligente Tabelle“ formatiert; so wächst der Datenbereich bei Ergänzungen automatisch mit, Formeln adressieren Spalten über strukturierte Verweise, und die Pivot-Auswertung bleibt reproduzierbar.³⁰

2.2.1 Variablenbeschreibung (Funktion und Ableitungen)

Pro Datensatz halte ich eine fortlaufende „id“ als eindeutige Zähl- und Prüfgröße fest; „titel_raw“ und „anbieter_raw“ dienen der Identifikation und der Dublettenprüfung, ohne selbst in die Statistik einzugehen. Die Variable „art_des_angebots“ unterscheidet „einmalig“ und „laufend“; diese Trennung ist nötig, weil Einzelevents über ein konkretes Ereignisdatum in die Zeitachse eingehen, während laufende Formate über Bestandslogik betrachtet werden. „datum_start“ enthält bei Einzelevents den Veranstaltungstag, bei laufenden, sofern bekannt, den Start; „datum_ende“ nutze ich nur, wenn ein Angebot beendet wurde oder zeitlich begrenzt war. Aus „datum_start“ leite ich das Startjahr („Jahr_start“) ab; technisch realisiere ich das über

²⁸ Vgl. Unbekannter Autor: Vereinssportangebote des Kreissportbundes Eisenach e.V. https://daten2.verwaltungsportal.de/dateien/seitengenerator/1a69398938ba87be1baea1aa89a87e8f146152/neu_vereinssportangebote_stand_feb_2023.pdf (Zugriff: 08.10.2025)

²⁹ Vgl. Unbekannter Autor: Im Sportverein in guten Händen! https://daten2.verwaltungsportal.de/dateien/seitengenerator/1a69398938ba87be1baea1aa89a87e8f146152/flyer_kinder-jugendsport_eisenach_2023.pdf (Zugriff: 08.10.2025)

³⁰ Vgl. Unbekannter Autor: Overview of PivotTables and PivotCharts <https://support.microsoft.com/en-us/office/overview-of-pivottables-and-pivotcharts-527c8fa3-02c0-445a-a2db-7794676bce96> (Zugriff: 10.10.2025)

die Excel-Funktion JAHR und fange fehlende oder Textwerte mit WENNFEHLER ab, damit die Zeitreihe robust bleibt.^{31 32} Für Fälle ohne belastbares Startdatum innerhalb des Fensters, typischerweise ältere, weiterhin bestehende Angebote, führe ich die Startklasse „vor 2020/Start unbekannt“, um Bestände sichtbar zu halten, ohne die Linie 2020 bis 2025 zu verfälschen (die Startklasse ergibt sich regelbasiert aus „Jahr_start“ plus Fehlerbehandlung).

Die thematische Zuordnung der Angebote erfolgt über „kategorie“ (z. B. Kultur, Sport, Freizeit, Engagement). Für die Zielgruppe führe ich eine untere und eine obere Altersgrenze als Zahlenfelder; daraus habe ich drei Altersbänder bzw. Indikatoren erzeugt: 1415, 1617 und 1821. Ein Indikator erhält den Wert 1, wenn das jeweilige Band im Intervall [untere, obere Grenze] liegt, andernfalls 0; umgesetzt ist das mit WENN und UND als deterministische Klassifikationslogik.^{33 34} Das Feld „Auch anderes alter als 1421“ markiert, wenn ein Angebot explizit über die Kernaltersgruppe hinaus offensteht.

Die Kostenstruktur bilde ich aus drei Feldern ab: „preis“, „Mitgliedsgebühren können anfallen“ (ja/leer) und „andere gebühren können anfallen“ (ja/leer). Damit sich die Preisangaben auswerten lassen, konvertiere ich Textpreise vor Prüfungen mit ZAHLENWERT in Zahlen und entferne Währungszeichen/Leerzeichen bei Bedarf mit WECHSELN bzw. ERSETZEN; unerwartete Eingaben fange ich mit WENNFEHLER ab.^{35 36 37 38} Auf dieser Basis klassifiziere ich „Preis_status“ mit einer klaren Priorität: „Mitgliedsgebühr“ (sobald der Mitgliedsindikator gesetzt ist) vor „kostenpflichtig“ (numerischer Preis > 0 oder Zusatzkosten = ja) vor „kostenlos (Zusatzkosten möglich)“ (Preis = 0 und Zusatzkosten = ja) vor „kostenlos“. Zusätzlich ordne ich numerische

³¹ Vgl. Unbekannter Autor: YEAR function <https://support.microsoft.com/en-us/office/year-function-c64f017a-1354-490d-981f-578e8ec8d3b9> (zugriff: 10.10.2025)

³² Vgl. Unbekannter Autor: WENNFEHLER (Funktion) <https://support.microsoft.com/de-de/office/wennfehler-funktion-c526fd07-caeb-47b8-8bb6-63f3e417f611> (Zugriff: 10.10.2025)

³³ Vgl. Unbekannter Autor: WENN-Funktion <https://support.microsoft.com/de-de/office/wenn-funktion-69aed7c9-4e8a-4755-a9bc-aa8bbff73be2>

³⁴ Vgl. Unbekannter Autor: WERT (Funktion) <https://support.microsoft.com/de-de/office/wert-funktion-257d0108-07dc-437d-ae1c-bc2d3953d8c2> (zugriff: 10.10.2025)

³⁵ Vgl. Unbekannter Autor: ZAHLENWERT (Funktion) <https://support.microsoft.com/de-de/office/zahlenwert-funktion-1b05c8cf-2bfa-4437-af70-596c7ea7d879> (zugriff: 10.10.2025)

³⁶ Vgl. Unbekannter Autor: WECHSELN-Funktion <https://support.microsoft.com/de-de/office/wechseln-funktion-6434944e-a904-4336-a9b0-1e58df3bc332> (zugriff: 10.10.2025)

³⁷ Vgl. Unbekannter Autor: ERSETZEN <https://support.microsoft.com/de-de/office/ersetzen-8d799074-2425-4a8a-84bc-82472868878a> (Zugriff: 10.10.2025)

³⁸ Vgl. Unbekannter Autor: WENNFEHLER (Funktion)

Preise in „preis_klasse“ (0 €, 0,015 €, 5,0110 €, > 10 €), um die soziale Erreichbarkeit ohne Scheingenaugigkeit vergleichen zu können; technisch ist das eine einfache, verschachtelte WENN-Klassifikation.³⁹

2.2.2 Vorgehen bei Erfassung, Prüfung und Kategorisierung

Die Erfassung erfolgt fortlaufend direkt in der Excel-Tabelle. Die Entscheidung für „Als Tabelle formatieren“ gewährleistet, dass Erweiterungen automatisch in Auswertungen fließen (Pivot enthält nach Aktualisieren neue Tabellendaten) und Formeln über strukturierte Verweise stabil bleiben.^{40 41} Für die Klassifikation setze ich bedingte Logik in WENN-Formeln ein, bei möglichen Fehlern WENNFEHLER; Jahreswerte werden mit JAHR extrahiert; Textpreise werden mit ZAHLENWERT (ggf. WECHSELN/ERSETZEN) interpretiert.^{42 43 44 45 46} Aggregation und Filterung erledige ich ausschließlich mit Pivot Tabellen, die Excel genau für diesen Zweck bereitstellt.⁴⁷ Als Zählmaß verwende ich durchgängig die Anzahl von id (damit wird jedes Angebot genau einmal gezählt). Für Strukturfragen nutze ich in Pivot die Option „Werte anzeigen als ...“ (z. B. „% des Gesamtergebnisses“), wenn Anteile am Ganzen interessieren; Mengenaussagen bleiben in absoluten Häufigkeiten (Anzahl Angebote).⁴⁸

2.2.3 Auswertung und Diagrammwahl

Vergleiche über Kategorien, Altersbänder oder Preisklassen stelle ich als gruppierte Säulen dar, weil Unterschiede in absoluten Häufigkeiten dort am zuverlässigsten ablesbar sind.⁴⁹ Wenn die Zusammensetzung innerhalb einer Kategorie im Vordergrund steht (z. B. Anteil „kostenlos/kostenpflichtig/Mitgliedsgebühr“ in Kultur, Sport,

³⁹ Vgl. Unbekannter Autor: Wenn Funktion

⁴⁰ Vgl. Unbekannter Autor: Overview of PivotTables and PivotCharts

⁴¹ Vgl. Unbekannter Autor: Erstellen einer PivotTable zum Analysieren von Arbeitsblattdaten <https://support.microsoft.com/de-de/office/erstellen-einer-pivottable-zum-analysieren-von-arbeitsblattdaten-a9a84538-bfe9-40a9-a8e9-f99134456576> (Zugriff: 10.10.2025)

⁴² Vgl. Unbekannter Autor: YEAR function

⁴³ Vgl. Unbekannter Autor: WENNFEHLER (Funktion)

⁴⁴ Vgl. Unbekannter Autor: ZAHLENWERT (Funktion)

⁴⁵ Vgl. Unbekannter Autor: WECHSELN-Funktion

⁴⁶ Vgl. Unbekannter Autor: ERSETZEN

⁴⁷ Vgl. Unbekannter Autor: Erstellen einer PivotTable zum Analysieren von Arbeitsblattdaten

⁴⁸ Vgl. Unbekannter Autor: Verfügbare Diagrammtypen in Office <https://support.microsoft.com/de-de/office/verf%C3%BCgbare-diagrammtypen-in-office-a6187218-807e-4103-9e0a-27cdb19afb90> (Zugriff: 10.10.2025)

⁴⁹ Vgl. Unbekannter Autor: Verfügbare Diagrammtypen in Office <https://support.microsoft.com/de-de/office/verf%C3%BCgbare-diagrammtypen-in-office-a6187218-807e-4103-9e0a-27cdb19afb90> (Zugriff: 10.10.2025)

Freizeit), verwende ich 100%-gestapelte Säulen. Der Typ ist dafür vorgesehen, Beiträge zum Ganzen pro Kategorie direkt vergleichbar zu machen.¹⁷ Zeitliche Entwicklungen (Neuzugänge nach „Jahr_start“ 2020/2025) visualisiere ich als Liniendiagramm, da Linien fortlaufende Zeitreihen fachgerecht abbilden.⁵⁰ Für die Gesamtübersicht der Zugänglichkeit nach „Preis_status“ setze ich gezielt ein Kreisdiagramm ein. Es handelt sich um eine Datenreihe mit wenigen Klassen, die zusammen 100 % bilden, exakt für diesen Fall empfiehlt Microsoft den Einsatz.⁵¹

2.3 Statistische Auswertung der Jugendangebote in Eisenach

2.3.1 Verteilung nach Angebotsarten

Im Säulendiagramm „Verteilung nach Angebotsarten“ überwiegt die Kategorie Party/Tanz deutlich: Von insgesamt 72 erfassten Angeboten entfallen 41 auf Party/Tanz, gefolgt von Sport (10), Freizeit (9) sowie Kultur (6) und Engagement/Teiligung (6).¹ Die Kategorie Party/Tanz stellt damit mehr als die Hälfte aller Einträge ($\approx 57\%$) und liegt in ihrer absoluten Anzahl mehr als doppelt so hoch wie die beiden nächstgrößeren Kategorien Sport und Freizeit zusammen (41 zu 19).⁵²

Für diese Dominanz ist die Zählweise in der Erhebung zentral. Die Party-/Tanzformate wurden überwiegend vom Anbieter SPITZ organisiert und als einzelne Events erfasst; sie fanden regelmäßig statt, wurden aber je Termin separat gezählt. Viele andere Formate (z. B. Sporttrainings oder offene Angebote) wurden hingegen als „laufend“ geführt und erscheinen deshalb nur mit einem Datensatz. Das erklärt, warum Party/Tanz in der reinen Kategorienzählung eine große Mehrheit übernimmt.⁵³

54

Das ergänzende 100%-gestapelte Balkendiagramm (einmalig vs. laufend) bestätigt dieses Muster. Insgesamt sind rund 73,6 % der Einträge einmalige Angebote, 26,4 % laufen fortlaufend.⁵⁵ Party/Tanz ist vollständig einmalig erfasst (100 % einmalig), Kultur ebenfalls ausschließlich einmalig, während Sport vollständig laufend angeboten wird (100 % laufend).⁵⁶ Freizeit weist ein Mischprofil auf ($\approx 33\%$ einmalig, $\approx 67\%$

⁵⁰ Vgl. Unbekannter Autor: Verfügbare Diagrammtypen in Office

⁵¹ Vgl. Unbekannter Autor: Hinzufügen eines Kreisdiagramms <https://support.microsoft.com/de-de/office/hinzuf%C3%BCgen-eines-kreisdiagramms-1a5f08ae-ba40-46f2-9ed0-ff84873b7863> (Zugriff: 10.10.2025)

⁵² Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung nach Angebotsarten; siehe Anhang 8.1.1

⁵³ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung nach Angebotsarten

⁵⁴ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Angebotsarten nach laufen/einmalig, siehe Anhang 8.1.2

⁵⁵ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Angebotsarten nach laufen/einmalig

⁵⁶ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Angebotsarten nach laufen/einmalig

% laufend), Engagement/Beteiligung ist gleich verteilt (50 %/50 %).⁵⁷ Diese Differenzierung entspricht der inhaltlichen Logik der Formate. Sport liegt typischerweise in Trainings- und Kursrhythmen und wird deshalb als kontinuierlich geführt, wohingegen Party/Tanz- und viele Kulturformate als Einzeltermine stattfinden und folglich einmalig erscheinen.⁵⁸

Die Angebotslandschaft der betrachteten Jahre wird zahlenmäßig von einmaligen Party-/Tanzformaten dominiert, während kontinuierliche Sportangebote den stabilen Gegenpol bilden.^{59 60}

2.3.2 Altersbezogene Verteilung der Zielgruppen

Das Säulendiagramm „Absolute Verteilung der Altersgruppen“ zeigt eine klare Stafelung. Für die Altersgruppe 1821 liegen 66 Einträge vor, für 1617 sind es 57 und für 1415 insgesamt 33.⁶¹ Daraus folgt, dass die Angebote in der Gesamtschau am stärksten die 1821-Jährigen adressieren, gefolgt von den 1617-Jährigen; die 1415-Jährigen sind am wenigsten vertreten.⁶²

Das zweite Diagramm differenziert diese Verteilung nach Angebotsmodus (einmalig vs. laufend). Bei 1415 verteilt sich das Angebot relativ ausgewogen (15 einmalig, 18 laufend; ca. 45 % zu 55 %).⁶³ Bei 1617 verschiebt sich der Schwerpunkt deutlich in Richtung einmaliger Formate (39 einmalig, 18 laufend; ca. 68 % zu 32 %).² Bei 1821 ist die Dominanz einmaliger Angebote am stärksten ausgeprägt (49 einmalig, 17 laufend; ca. 74 % zu 26 %).⁶⁴

Eine naheliegende Erklärung für diese Muster ist die Angebotslogik der Kategorien. Einmalige, abend- und eventorientierte Formate im Datensatz besonders zahlreich als Party/Tanz erfasst richten sich überwiegend an 16+ bzw. 18+ und wurden je Termin als separates Event gezählt; dadurch steigen die absoluten Werte in den Altersgruppen 1617 und 1821.⁶⁵ Gleichzeitig bestehen kontinuierliche Trainings- und Vereinsangebote vor allem für Jüngere stabil über den Zeitraum fort, was den höheren laufenden Anteil bei 1415 erklärt.⁶⁶ Altersgrenzen aus dem Jugendschutz

⁵⁷ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Angebotsarten nach laufen/einmalig

⁵⁸ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Angebotsarten nach laufen/einmalig

⁵⁹ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung nach Angebotsarten

⁶⁰ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Angebotsarten nach laufen/einmalig

⁶¹ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Absolute Verteilung der Altersgruppen; siehe Anhang 8.1.3

⁶² Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Absolute Verteilung der Altersgruppen

⁶³ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Kategorien nach Alter; siehe Anhang 8.1.4

⁶⁴ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Kategorien nach Alter

⁶⁵ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Kategorien nach Alter

⁶⁶ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Kategorien nach Alter

(z. B. Anwesenheit bei öffentlichen Tanzveranstaltungen: unter 16 grundsätzlich nicht, ab 16 bis 24 Uhr; Ausnahmen u. a. bei anerkannten Trägern der Jugendhilfe) begünstigen diese Segmentierung zusätzlich, ohne allein ursächlich zu sein.⁶⁷

Das dritte Diagramm („Auch für andere Altersgruppen geeignet“) weist darauf hin, dass die überwiegende Mehrzahl der Einträge für weitere Altersgruppen als die primär adressierte geeignet ist: Für 1415 sind 32 von 33, für 1617 56 von 57 und für 1821 65 von 66 Einträgen als altersübergreifend nutzbar markiert.⁶⁸ Das spricht für eine insgesamt breite Anschlussfähigkeit der Angebote über die Kernsegmente hinweg. Gleichzeitig bleibt zu beachten, dass rechtliche Vorgaben (z. B. U16/U18-Schwellen) die tatsächliche Teilnahme je nach Setting weiterhin begrenzen können.^{69 70}

In der Summe sind Jugendliche ab 16, besonders 1821, am stärksten adressiert, getragen von vielen einmaligen Eventformaten; bei 1415 fällt der Anteil laufender Angebote höher aus.^{71 72 73}

2.3.3 Entwicklung im Zeitverlauf und auffällige Besonderheiten

Das Liniendiagramm „Zeitliche Veränderung“ zeigt folgende Verteilung der Startjahre, vor 2020/Start unbekannt 17 Einträge, 2021 ein Eintrag, 2022 drei, 2023 zwei, 2024 ein deutlicher Anstieg auf 24 und 2025 nochmals ein Plus auf 25 Einträge.⁷⁴

Die schwachen Jahre 2021/2023 sind mit den damaligen Rahmenbedingungen vereinbar. In Thüringen waren Clubs, Diskotheken und Bars im November 2021 per Verordnung geschlossen; Großveranstaltungen waren stark begrenzt.⁷⁵ Das bundesweite Auslaufen der Corona-Schutzmaßnahmen erfolgte erst am 7. April 2023; erst danach standen Planungen wieder ohne diese Auflagen.⁷⁶

Den kräftigen Anstieg ab 2024 erklärt daneben die Angebotslage in Eisenach: Der von Spitz Events betriebene Clubroom hat laut Thüringer Allgemeine im Frühjahr

⁶⁷ Vgl. Unbekannter Autor: Jugendschutzgesetz (JuSchG) § 5 Tanzveranstaltungen https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/_5.html (Zugriff: 11.10.2024)

⁶⁸ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Auch für andere Altersgruppen geeignet; siehe Anhang 8.1.5

⁶⁹ Vgl. Unbekannter Autor: Jugendschutzgesetz (JuSchG) § 5 Tanzveranstaltungen

⁷⁰ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Auch für andere Altersgruppen geeignet

⁷¹ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Absolute Verteilung der Altersgruppen

⁷² Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Kategorien nach Alter

⁷³ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Auch für andere Altersgruppen geeignet

⁷⁴ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Zeitliche Veränderung; siehe Anhang 8.1.6

⁷⁵ Vgl. Unbekannter Autor: Teil-Lockdown für Kultur in Thüringen <https://www.soziokultur-thueringen.de/aktuelles-details/massnahmenverschaeerfung-fuer-thueringen> (zugriff: 11.10.2025)

⁷⁶ Vgl. Unbekannter Autor: Pandemievorsorge <https://www.bundesgesundheitsministerium.de/service/gesetze-und-verordnungen/ifsg/faq-ifsg.html> (Zugriff: 11.10.2025)

2022 eröffnet und seitdem die lokale Clubkultur stark belebt.⁷⁷ Zugleich beruht die Eventabdeckung in der Erhebung in diesem Segment überwiegend auf der Quelle eisenach.life; dort ist der erste Clubroom-Eintrag auf den 6. Januar 2024 datiert, obwohl es auch vorher schon Veranstaltungen dort gab.⁷⁸ Es wurden nur wenige andere Quelle zu dem Zeitraum davor verwendet, da die allgemein verfügbare Datengrundlage dazu schlecht ist. Damit verschiebt sich ein größerer Teil der sichtbaren Party-/Tanztermine in die Jahre 2024/2025, obwohl der Clubroom bereits seit 2022 aktiv war.⁷⁹

Hinzu kommt ein kleiner Zähleffekt, Clubroom-Events wurden einzeln erfasst, wohingegen viele andere Formate als „laufend“ nur einmal im Datensatz erscheinen. Dieser Unterschied begünstigt die hohe Zahl 2024/2025, ohne die tatsächliche Breite anderer Angebotsarten zu schmälern.

Die Zeitreihe zeigt eine pandemiebedingt ausgedünnte Phase bis 2023 und ab 2024 eine starke Verdichtung, die sowohl auf die Normalisierung nach dem Ende der Schutzmaßnahmen als auch auf die in der Quelle eisenach.life ab 01/2024 gut sichtbare Eventtaktung des 2022 eröffneten Clubrooms zurückgeht.

2.3.4 Zugänglichkeit und Kostenstruktur

Das Kreisdiagramm „Zugänglichkeit nach Kostenstatus“ weist vier Gruppen aus, 41 kostenpflichtige Angebote, 16 kostenlose, 4 kostenlose mit möglichen Zusatzkosten sowie 11 Angebote mit verpflichtender Mitgliedsgebühr (Gesamt = 72). Die Mehrzahl der erfassten Angebote ist damit kostenpflichtig ($\approx 57\%$), während rund ein knappes Drittel kostenfrei oder grundsätzlich kostenfrei ist ($\approx 28\%$ inkl. Position „kostenlos (Zusatzkosten möglich)“).⁸⁰

Inhaltlich passt dieses Bild zur in 2.3.1 beschriebenen Eventlastigkeit des Datensatzes. Ticketbasierte Einzelveranstaltungen (insbesondere Party/Tanz) dominieren mengenmäßig und werden in der Zählung je Termin separat geführt, anders als viele laufende Formate, die jeweils nur einmal erfasst sind. Diese Erfassungslogik erklärt

⁷⁷ Vgl. Florian Dobenecker: Spitz Clubroom bringt Eisenach zurück auf die Techno-Landkarte <https://www.thueringer-allgemeine.de/kultur/article408799528/spitz-clubroom-bringt-eisenach-zurueck-auf-die-techno-landkarte.html> (Zugriff: 11.10.2025)

⁷⁸ Vgl. Unbekannter Autor: ClubRoom Eisenach <https://eisenach.life/de/veranstaltungsorte/clubroom-eisenach> (Zugriff: 11.10.2025)

⁷⁹ Vgl. Florian Dobenecker: Spitz Clubroom bringt Eisenach zurück auf die Techno-Landkarte

⁸⁰ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Zugänglichkeit nach Kostenstatus; siehe Anhang 8.1.7

den hohen Anteil „kostenpflichtig“, ohne dass daraus eine generelle Abwesenheit kostenfreier Strukturen abzuleiten wäre.⁸¹

Das Balkendiagramm „Preisverteilung kostenpflichtiger Angebote“ ergänzt die Sicht. Unter den bezifferten Preisen liegen die meisten Nennungen in der Kategorie 5,0110 € (24) und > 10 € (15), nur 2 Nennungen entfallen auf 0,015 €. Zudem gibt es noch den Preis 0 € bzw. kostenfrei mit 31 Einträgen.⁸²

Das Balkendiagramm „Zusatzkosten (ja/nein) nach Angebotsart“ zeigt eine klare Tendenz. Für 67 Einträge sind keine weiteren Gebühren hinterlegt (53 einmalig, 14 laufend), nur 5 Einträge vermerken potenzielle Zusatzkosten (überwiegend bei laufenden Angeboten). Damit ist die Preiskommunikation im Datensatz überwiegend vollständig; Zusatzkostenfälle bleiben die Ausnahme.⁸³

Die Verteilung „Mitgliedsgebühr (ja/nein) nach Angebotsart“ differenziert weiter, 11 Datensätze mit Mitgliedsbeitrag treten ausschließlich bei laufenden Formaten auf, bei einmaligen Angeboten ist kein Mitgliedsbeitrag hinterlegt (61 „nein“, davon 53 einmalig, 8 laufend).⁸⁴ Das Muster entspricht der Funktionslogik von Vereinen, in denen Mitgliedsbeiträge die laufende Vereinsarbeit stabil finanzieren und satzungsmäßig festgelegt werden. Diese Beiträge sind im Breitensport eine zentrale, planbare Einnahmequelle.

Die Kostenstruktur der erhobenen Angebote ist von ticketbasierten Einzelterminen geprägt, die preislich überwiegend zwischen 5 und 10 € bzw. darüber liegen; kostenfreie Formate sind in nennenswerter Zahl vorhanden, Mitgliedsbeiträge konzentrieren sich auf laufende Vereinsangebote.^{85 86 87 88} Zugänglichkeitshemmnisse durch Kosten sind damit sichtbar, können aber rechtlich und strukturell (z. B. Vereinsbeiträge, Förderung/Ermäßigungen) adressiert werden.

⁸¹ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Zugänglichkeit nach Kostenstatus

⁸² Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Preisverteilung kostenpflichtiger Angebote, siehe Anhang 8.1.8

⁸³ Vgl. Eigene Erhebung: Zusatzkosten (ja/nein) nach Angebotsart

⁸⁴ Vgl. Eigene Erhebung: Mitgliedergebühr (ja/nein) nach Angebotsart

⁸⁵ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Zugänglichkeit nach Kostenstatus

⁸⁶ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Preisverteilung kostenpflichtiger Angebote

⁸⁷ Vgl. Eigene Erhebung: Zusatzkosten (ja/nein) nach Angebotsart

⁸⁸ Vgl. Eigene Erhebung: Mitgliedergebühr (ja/nein) nach Angebotsart

2.3.5 Gesamtbewertung und auffällige Besonderheiten

Die vier Teilauswertungen ergeben ein konsistentes Gesamtbild der Eisenacher Jugendangebote im Beobachtungszeitraum (72 Angebote). Erstens ist die Angebotslandschaft klar zweigeteilt, zahlenstark dominieren einmalige, abend- und eventbezogene Formate der Kategorie Party/Tanz, während kontinuierliche Trainings- und Vereinsangebote den stabilen Gegenpol bilden.^{89 90} Diese Struktur erklärt zugleich, warum in der Summe vor allem Jugendliche ab 16 adressiert werden. In den Altersbändern 1617 und 1821 überwiegen Einzelevents, bei 1415 ist der Anteil laufender Formate am höchsten.^{91 92}

Zweitens zeigt die Altersbetrachtung, dass die 1821-Jährigen am stärksten vertreten sind (66 Einträge), gefolgt von 1617 (57) und 1415 (33).³ Damit verschieben sich Schwerpunkte in Richtung 16+, ohne dass Jüngere ausgeschlossen werden. Ein Großteil der Datensätze ist ausdrücklich auch für andere Altersgruppen geeignet, was die Anschlussfähigkeit vieler Angebote belegt.⁹³

Drittens verläuft die zeitliche Entwicklung ungleichmäßig. Nach niedrigen Neuzugängen 2021/2023 steigt die Zahl 2024/2025 deutlich an.⁹⁴ Zwei Faktoren sind dafür maßgeblich. Zum einen hat der seit 2022 geöffnete Clubroom von Spitz Events mit regelmäßigem Booking und dichter Eventtaktung spürbare Impulse für die lokale Club- und Partyszene gesetzt.⁹⁵ Zum anderen wurde für die Erstellung der Statistiken fast ausschließlich die Quelle „eisenach.life“ verwendet, da man ohne sie nur sehr schwer an Informationen über vergangenen Events kommt. Diese Quelle enthält allerdings nur Ereignisse, welche nach dem 6. Januar 2024 stattfanden.⁹⁶ Beide Punkte erklären die Verdichtung in 2024/2025, ohne die übrigen Segmente zu überlagern.⁹⁷

⁸⁹ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung nach Angebotsarten

⁹⁰ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Angebotsarten nach laufen/einmalig

⁹¹ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Absolute Verteilung der Altersgruppen

⁹² Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Angebotsarten nach laufen/einmalig

⁹³ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Auch für andere Altersgruppen geeignet

⁹⁴ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Zeitliche Veränderung

⁹⁵ Vgl. Florian Dobenecker: Spitz Clubroom bringt Eisenach zurück auf die Techno-Landkarte

⁹⁶ Vgl. Unbekannter Autor: ClubRoom Eisenach

⁹⁷ Eigene Erhebung Statistik: Zeitliche Veränderung

Viertens ist die Zugänglichkeit stark von Ticketpreisen geprägt. Der Kostenstatus weist mehrheitlich kostenpflichtige Einträge aus, kostenlose Formate sind gleichwohl in relevanter Zahl vorhanden.⁹⁸ Preislich häufen sich Nennungen in den Klassen 5,0110 Euro und über 10 Euro.⁹⁹ Zusatzkosten sind selten und Mitgliedsbeiträge treten fast ausschließlich bei laufenden Vereinsangeboten auf.^{100 101}

Auffällig ist insgesamt das Zusammenspiel aus Eventorientierung (mit hoher Termindichte in Party/Tanz) und beständigem Grundgerüst laufender Angebote. Die Zählweise verstärkt diesen Eindruck. Einzelevents wurden je Termin erfasst, viele laufende Formate hingegen nur einmal.¹² Dieser Unterschied erklärt Anteile, ohne die tatsächliche Vielfalt außerhalb des Nachtlebens zu schmälern.¹⁰²

2.4 Altersgruppen mit unzureichender Abdeckung

Die absolute Altersverteilung weist eine Unterdeckung der 1415-Jährigen auf (33 Einträge) gegenüber 1617 (57) und 1821 (66).¹⁰³ Der geringe Anteil einmaliger Formate in der jüngsten Gruppe und die starke Dominanz einmaliger Formate ab 16 sprechen für unterschiedliche Zugangshürden nach Alter.¹⁰⁴ Ein struktureller Rahmenfaktor ist das Jugendschutzgesetz, Öffentliche Tanzveranstaltungen sind unter 16 nur eingeschränkt bzw. bis 24 Uhr nur unter bestimmten Voraussetzungen zulässig, was die Sichtbarkeit U16-tauglicher Eventformate mindert.¹⁰⁵ Diese Rechtslage betrifft genau jene Angebotsart, die im Datensatz zahlenmäßig dominiert (Party/Tanz), und erklärt einen Teil der geringeren U16-Abdeckung. In der geplanten App könnte eine konsequente Filter- und Hervorhebungsfunktion nach Altersklassen die Unterdeckung der 1415-Jährigen gezielt adressieren und ihre Sichtbarkeit trotz der Dominanz von 16+/18+-Party/Tanz-Angeboten erhöhen.

⁹⁸ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Zugänglichkeit nach Kostenstatus

⁹⁹ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Preisverteilung kostenpflichtiger Angebote

¹⁰⁰ Vgl. Eigene Erhebung: Zusatzkosten (ja/nein) nach Angebotsart

¹⁰¹ Vgl. Eigene Erhebung: Mitgliedergebühr (ja/nein) nach Angebotsart

¹⁰² Vgl. Eigene Erhebung: Zusatzkosten (ja/nein) nach Angebotsart

¹⁰³ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Absolute Verteilung der Altersgruppen

¹⁰⁴ Vgl. Eigene Erhebung Statistik: Verteilung der Angebotsarten nach laufen/einmalig

¹⁰⁵ Vgl. Unbekannter Autor: Jugendschutzgesetz (JuSchG) § 5 Tanzveranstaltungen

3 Bedarf und Nutzung von Jugendangeboten in Eisenach Grundlagen für eine digitale Informationsplattform (Enzo Bludau)

3.1 Methodik der Bedarfsanalyse

Die Nachfrage unter den Nutzern ist ein wichtiger Aspekt bei der Erstellung einer Handy App. Auf diesem Grund beschäftigt sich der folgende Abschnitt mit einer Analyse der Nachfrage einer solchen App, sowie der Auswertung der Interviews mit Personen relevanter Institutionen. Aus diesem Hintergrund wurden für die vorliegende Untersuchung sowohl eine Umfrage über die Plattform Google unter Jugendlichen in Eisenach durchgeführt als auch passende Interviews mit Organisatoren der Jugendarbeit geführt.

Das Ziel der Untersuchung bestand darin, die Nachfrage nach Freizeitangeboten sowie die Akzeptanz und den Bedarf an einer digitalen Informationsplattform, in Form einer Handy-App, zu erfassen. Die Altersgruppe der 14- bis 21-Jährigen wurde gezielt gewählt, da sie einerseits die Hauptbenutzergruppe städtischer Jugendangebote ist und auch sehr viel mit Medien und digitalen Plattformen zu tun hat. So zeigen aktuelle Jugendstudien wie die JIM-Studie 2023, dass 97 % aller Jugendlichen ab 12 Jahren ein Smartphone besitzen und dieses für Kommunikation, Information und Freizeitgestaltung nutzen¹⁰⁶. Der Fokus auf diese Zielgruppe ermöglicht daher relevante Aussagen über die Chancen und Grenzen einer App als Art der Informationsvermittlung am Beispiel von der Stadt Eisenach.

¹⁰⁶ Vgl. Unbekannter Autor: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs): JIM-Studie 2023 Jugend, Information, Medien. „<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/jim-2023/>“, (Zugriffsdatum: 28.09.2025.)

3.1.1 Umfrage unter Jugendlichen in Eisenach

Die durchgeführte Umfrage bildete eine der Grundlagen für die Untersuchung nach der Nachfrage. Insgesamt nahmen 54 Jugendliche im Alter von 14 bis 21 Jahren teil. Durch diese gewählte Größe konnten sowohl Häufigkeiten als auch prozentuale Verteilungen zuverlässig erfasst werden. Der Altersdurchschnitt lag im mittleren Jugendbereich (1517 Jahre, 57,4 %), was repräsentativ für die Schülerschaft weiterführender Schulen in Eisenach ist und einen Großteil der potenziellen Nutzer umfasst.¹⁰⁷

Die Umfrage wurde von Mund zu Mund sowie über das Soziale Netzwerk Instagram verbreitet und im Sommer 2025 durchgeführt. Also teils online über soziale Netzwerke und Whatsapp Gruppen, teils offline im Gespräch mit den einzelnen Leuten. Dieses Vorgehen ist vorteilhaft, da man unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten anbietet und auch Jugendliche einbezieht, die nicht über Instagram Kanäle erreicht werden konnten oder allgemein wenig dort unterwegs sind. Gleichzeitig wurde auf Anonymität und Freiwilligkeit hingewiesen, um möglichst ehrliche Antworten zu fördern. Solche Prinzipien gelten als Standard für sozialwissenschaftliche Befragungen.¹⁰⁸

Der Fragebogen bestand aus fünf Blöcken. Unter anderem Soziodemografische Angaben (Alter, Geschlecht, Schulform), Nutzung bestehender Angebote (Sportvereine, Jugendclubs, kulturelle Einrichtungen, Freizeitaktivitäten im öffentlichen Raum), Zufriedenheit mit den Angeboten (Skala von 1 bis 10).

Nachfrage nach einer App (Einschätzung, ob eine App helfen könnte; gewünschte Funktionen) sowie Informationskanäle (Wie möchten Jugendliche über Angebote informiert werden?).

Die Vereinigung von fertigen Fragen (z. B. Skalen, Ja/Nein-Antworten) und offenen Fragen (eigene Vorschläge, Kritikpunkte) ermöglicht, sowohl Muster als auch tiefere

¹⁰⁷ Vgl. Eigene Erhebung Umfrage Sommer 2025 Frage 1

¹⁰⁸ Vgl. Döring, Nicola / Bortz, Jürgen (2016): Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften, 5., überarb. Aufl., Berlin: Springer, S. 155.

Einblicke zu gewinnen. Dieses Vorgehen wird auch allgemein empfohlen, da geschlossene Fragen statistisch vergleichbare Ergebnisse liefern, offene Fragen jedoch ein tieferes Bild für die Denkweisen der Befragten ermöglichen.¹⁰⁹

Ein weiterer methodischer Vorteil der Umfrage besteht darin, dass Jugendliche auch direkt nach ihren Wünschen und Interessen gefragt werden. Dies entspricht dem Prinzip der Partizipation, das in der Kinder- und Jugendarbeit zunehmend an Bedeutung gewinnt.¹¹⁰ Auf diese Weise konnten die Jugendlichen selbst über ihre Erfahrungen berichten.

Gleichzeitig hat die Methode der Umfrage auch Grenzen. So ist es auch möglich, dass sich bestimmte Gruppen stärker beteiligten (z. B. sportlich aktive Jugendliche) und dadurch Verzerrungen entstanden oder solche, die viel Zeit auf Instagram verbringen und deswegen mehr auf die Umfrage aufmerksam wurden. Auch die relativ kleine Stichprobe erlaubt keine repräsentativen Aussagen für alle Jugendlichen Eisenachs, liefert aber dennoch wichtige Hinweise auf Tendenzen und Bedarfe, die man auf die App übertragen kann.

3.1.2 Interviews mit Organisatoren und Jugendclubs

Um die Ergebnisse der Umfrage zu ergänzen, wurden Interviews mit Verantwortlichen der Jugendarbeit in Eisenach gemacht. Befragt wurden Vertreterinnen und Vertreter der Alten Posthalterei, des Jugendbeirats sowie weiterer städtischer Einrichtungen und der Stadt. Ziel war es, die Perspektive der Organisationen auf die Nutzung von Jugendangeboten, die Formen der Mitarbeit und die Notwendigkeit einer digitalen Informationsplattform zu erfassen und dabei Zusammenhänge zu erkennen.

Die Analyse der Interviews zeigt, dass die Nutzung der bestehenden Angebote stark unterschiedlich ist. Die Vertreterin der Alten Posthalterei teilte uns mit, dass viele Angebote ungenutzt bleiben, da Jugendliche häufig ungestört sein möchten und wenig von vorgegebenen Programmen halten. Feste Veranstaltungen stoßen daher

¹⁰⁹ Vgl. Novustat: „Geschlossene oder offene Fragen Welche Frage passt wann?“, 3. Januar 2023, <https://novustat.com/statistik-blog/geschlossene-oder-offene-fragen-welche-frage-passt-wann.html>, (Zugriffsdatum: 28.09.2025)

¹¹⁰ Vgl. Unbekannter Autor: AGJ Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe: Partizipation im Kontext von Kinder- und Jugendarbeit Voraussetzungen, Ebenen, Spannungsfelder, Positionspapier, Berlin 2018, S. 3, „https://www.agj.de/fileadmin/files/positionen/2018/Partizipation_im_Kontext_von_Kinder-_und_Jugendarbeit.pdf“, (Zugriffsdatum: 28.09.2025.)

nicht immer auf hohe Teilnahme¹¹¹. Gleichzeitig berichtete der Jugendbeirat, dass junge Menschen selten langfristige Verantwortung in Vereinen übernehmen und sich eher projektbezogen, engagieren¹¹².

Trotz dieser zeitlich begrenzten Beteiligung sei das Engagement insgesamt in den letzten 5 Jahren konstant geblieben, habe jedoch andere Formen angenommen.¹¹³

Die Interviews verdeutlichten zudem, dass die organisatorischen Strukturen der Einrichtungen sehr heterogen sind. Die Alte Posthalterei arbeitet weitgehend autonom, sodass es keine einheitlichen Linien für Angebote oder Veranstaltungen gibt und das, obwohl sie von der Stadt ist. Gleichzeitig stellen bürokratische Vorgaben, Sicherheitsrichtlinien und die Aufsichtspflicht nach dem Jugendschutzgesetz erhebliche Herausforderungen dar, diese sind jedoch unumgänglich.¹¹⁴ Solche Rahmenbedingungen beeinflussen direkt die Attraktivität und die Nutzung der Angebote durch Jugendliche.

Bezüglich des Engagements und der Partizipation zeigte sich, dass projektbasierte Initiativen wie die Jugendkulturnacht oder der Jugendfreiwilligentag wichtige Möglichkeiten für Jugendliche darstellen, sich einzubringen. Die Jugendbeirätin Benedix betonte, dass solche Projekte den Jugendlichen die Chance bieten, Verantwortung zu übernehmen, ohne dass eine langfristige Bindung an Vereine erforderlich ist.¹¹⁵

Ein zentraler Aspekt der Interviews war die Frage nach Informationsdefiziten und der möglichen Unterstützung durch digitale Medien. Alle befragten Einrichtungen wiesen darauf hin, dass viele Jugendliche nicht wissen, welche Angebote existieren und wie sie diese erreichen können. Die Vertreter der Alten Posthalterei und des Jugendbeirats äußerten beide, dass eine App den Überblick über die Angebote erleichtern und die Nutzung der Angebote steigern würde.¹¹⁶ Darüber hinaus könnte eine digitale Plattform die Einbindung neuer Gruppen unterstützen, insbesondere von Jugendlichen mit Migrationshintergrund, da sportliche Angebote oder festliche

¹¹¹Vgl. Interview Alte Posthalterei, Frage 3, 2025.

¹¹²Vgl. Interview Jugendkoordinatorin, Frage 2, 2025.

¹¹³Vgl. Interview Jugendbeirat, Frage 3, 2025

¹¹⁴Vgl. Interview Alte Posthalterei, Frage 4, 2025.

¹¹⁵Vgl. Interview Jugendkoordinatorin, Fragen 1 und 2, 2025. Siehe 8.2.3

¹¹⁶Vgl. Interview Alte Posthalterei, Frage 4, 2025 siehe 8.2.1; Interview Jugendkoordinatorin, Frage 14, 2025. siehe 8.2.3

Veranstaltungen als leichter zugängliche Einstiegsmöglichkeiten gelten aber man diese Gruppe auch über andere Aktivitäten informieren könnte.¹¹⁷

Die Auswertung der Interviews erfolgte klar strukturiert, wodurch zentrale Themen wie organisatorische Herausforderungen, projektbasiertes Engagement, Informationsdefizite und die Möglichkeiten digitaler Unterstützung identifiziert wurden.¹¹⁸

Die Verbindung dieser qualitativen Erkenntnisse mit den quantitativen Umfrageergebnissen bildet die Grundlage für die Analyse des Bedarfs und die Argumentation für die Einführung einer digitalen App in Eisenach

3.1.3 Auswertung der Daten

Die Auswertung der erhobenen Daten erfolgte in zwei Schritten. Zunächst wurden die quantitativen Umfrageergebnisse statistisch analysiert, um grundlegende Nutzungsmuster und Präferenzen sichtbar zu machen (Anhang Google. Danach erfolgte die Verbindung mit den Interviews, um ein umfassendes Bild der Nutzung von Jugendangeboten und des Bedarfs an einer App zu bekommen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Umfrage waren überwiegend zwischen 15 und 17 Jahren alt (57,4 %), 29,6 % zwischen 18 und 21 Jahren und 9,3 % zwischen 12 und 14 Jahren¹¹⁹. Diese Altersverteilung ist besonders relevant, da unterschiedliche Altersgruppen verschiedene Informationsbedarfe und Nutzungsgewohnheiten aufweisen.

Die Ergebnisse zeigten, dass sportliche Angebote, wie Sportvereine, Fitnessstudios oder Schwimmbäder, von etwa der Hälfte der Jugendlichen regelmäßig genutzt werden, während kulturelle Angebote, darunter Musikschule, Theater oder Tanzvereine, von rund einem Drittel der Befragten in Anspruch genommen werden¹²⁰. Jugendclubs wie die Alte Posthalterei wurden deutlich seltener besucht, was die Aussagen der Interviewpartner über die begrenzte Auslastung und den Bedarf an ungebundenen Freizeitmöglichkeiten bestätigt.¹²¹

¹¹⁷Vgl. Interview Alte Posthalterei, Frage 6, 2025. Siehe 8.2.1

¹¹⁸Vgl. Scribbr: „Wie führe ich eine qualitative Inhaltsanalyse durch?“, 2025, „<https://www.scribbr.de/haufig-gestellte-fragen/wie-fuehre-ich-eine-qualitative-inhaltsanalyse-durch/>“, Zugriffsdatum: 28.09.2025.

¹¹⁹ Vgl. Eigene Umfrage, Frage 2, 2025 siehe 8.2

¹²⁰ Vgl. Eigene Umfrage, Frage 1, 2025 siehe 8.2

¹²¹

Vgl. Interview Alte Posthalterei, Frage 3, 2025 siehe 8.2.1

Öffentliche Treffpunkte wie Parks oder Einkaufszentren werden ebenfalls häufig genutzt. Die Zufriedenheit mit den vorhandenen Angeboten wurde überwiegend als mittelmäßig eingeschätzt, wobei die Mehrheit der Bewertungen auf einer Skala von eins bis zehn zwischen vier und sechs lag¹²².

Die Frage nach dem Interesse an einer digitalen Plattform wurde von den Jugendlichen positiv beantwortet. 55,6 % der Befragten gaben an, dass eine App für sie hilfreich wäre, um die Angebote besser zu nutzen, während weitere 40,7 % dies eventuell befürworteten¹²³. Nur eine kleiner Teil der Befragten lehnte eine Handy App ab. Auch die Interviews mit den Organisatoren bestätigten diese Einschätzung. Die Alte Posthalterei erklärte, dass eine App „den Überblick über Angebote und Veranstaltungen erleichtern und die Nutzung von Jugendangeboten verbessern würde“¹²⁴. Gewünscht wurden insbesondere interaktive Karten, Filtermöglichkeiten nach Interessen, Push-Benachrichtigungen sowie Community-Bereiche.¹²⁵

Die Auswertung zeigte zudem, dass das Internet die bevorzugte Informationsquelle darstellen. Unter den Jugendlichen, die Angaben zu bevorzugten Informationswegen machten, wurden Apps, soziale Medien und Websites deutlich häufiger genannt als klassische Kanäle wie Flyer oder Plakate¹²⁶. Die Interviews bestätigten, dass bestehende Kanäle fragmentiert sind und nicht alle Jugendlichen erreichen, weshalb eine digitale Lösung die Übersicht und Transparenz erheblich verbessern könnte¹²⁷.

Durch die Kombination der Daten kann klar ein Bild der Bedarfe und Nutzungsverhalten der Jugendlichen gewonnen werden. Während sportliche und kulturelle Angebote in gewissem Maße frequentiert werden, bestehen insbesondere bei offenen Jugendräumen und projektbasierten Engagementmöglichkeiten Informationsdefizite und eine mangelnde Nutzung. Die qualitative Perspektive der Organisatoren zeigte, dass dies strukturelle Gründe hat, wie die autonome Organisation der vier verschiedenen Jugendclubs, bürokratische Auflagen und unzureichende Kommunikation zwischen einander¹²⁸. Gleichzeitig verdeutlichten die Interviews das Potenzial der App, die Sichtbarkeit der Angebote zu erhöhen, die Nutzung zu fördern und

¹²² Vgl. Eigene Umfrage, Frage 3, 2025 siehe 8.2.3

¹²³ Vgl. Eigene Umfrage, Frage 4, 2025 siehe 8.2

¹²⁴ Vgl. Interview Alte Posthalterei, Frage 4, 2025 siehe 8.2.1

¹²⁵ Vgl. Eigene Umfrage, Frage 6, 2025 siehe 8.2; Interview Jugendkoordinatorin, Frage 14, 2025 siehe 8.2.3

¹²⁶ Ebd.

¹²⁷ Vgl. Interview Alte Posthalterei, Frage 4, 2025 siehe 8.2.1

¹²⁸ Ebd.; Interview Jugendkoordinatorin, Frage 2, 2025 siehe 8.2.3

Integration sowie Partizipation junger Menschen zu unterstützen. Also kann man sagen das ein klarer Bedarf besteht.

3.2 Auswertung der Ergebnisse

In diesem Abschnitt werden die zuvor erhobenen Daten aus Umfrage und Interviews systematisch ausgewertet. Ziel ist es, die Nachfrage nach Jugendangeboten in Eisenach, die aktuelle Nutzung sowie die Wünsche und Erwartungen von den befragten Jugendlichen und Verantwortlichen zu untersuchen. Die Ergebnisse liefern die Grundlage für die Beurteilung, ob eine digitale Plattform sinnvoll ist, um Informationsdefizite zu verringern und die Teilhabe junger Menschen zu fördern.

3.2.1 Auswertung im Bezug auf Nachfrage

Die Analyse der Umfrageergebnisse sowie der geführten Interviews macht deutlich, dass in Eisenach eine grundsätzliche Nachfrage nach Jugendangeboten besteht. Besonders auffällig ist, dass ein erheblicher Teil der Jugendlichen zwar Interesse an bestehenden Einrichtungen wie Jugendclubs oder Sportvereinen zeigt, diese jedoch nicht regelmäßig besucht. Daraus lässt sich schließen, dass die Nachfrage nicht in ein kontinuierliches Nutzungsverhalten überführt wird. Die Jugendlichen äußern also ein Bedürfnis nach Freizeitangeboten, stoßen jedoch auf Hürden bei der tatsächlichen Umsetzung.

Ein zentrales Ergebnis ist, dass die Nachfrage weniger durch das Fehlen von Angeboten bestimmt wird, sondern vielmehr durch Defizite in Sichtbarkeit, Zugänglichkeit und Kommunikation. Diese Erkenntnis deckt sich mit der Forschung von Deinet¹²⁹

,der betont, dass die Qualität jugendpolitischer Infrastruktur nicht allein an der Anzahl der Angebote gemessen werden kann, sondern an der Erreichbarkeit und

¹²⁹ Vgl. Deinet, Ulrich; Icking, Maria; Ems, Kyron; Gilles, Christoph; Müller, Katja; Scholten, Lisa; Sturzenhecker, Benedikt: Projekt Neustart Abschlussbericht, Landschaftsverband Rheinland (LVR), 2023, S. 140, „https://www.lvr.de/media/wwwlvrde/jugend/jugendfrderung/dokumente_74/23_2911-Barrierefrei_Projekt_Neustart_Abschlussbericht2.pdf“, Zugriffsdatum: 28.09.2025.

Transparenz für die Zielgruppe. In Eisenach wird dies durch die Aussagen der Interviewpartner bestätigt, die mehrfach auf die Schwierigkeiten hinweisen, Jugendliche mit klassischen Informationskanälen wie Aushängen oder Flyern zu erreichen.

Die Interviews zeigen außerdem, dass die Organisatoren die Nachfrage nach Freizeitmöglichkeiten zwar deutlich wahrnehmen, jedoch keine systematische Erhebung oder Dokumentation erfolgt. Die Einschätzungen beruhen größtenteils auf persönlichen Beobachtungen, etwa den Besucherzahlen einzelner Veranstaltungen. Dadurch entsteht eine unsichtbare Nachfrage: Jugendliche, die zwar grundsätzlich Interesse haben, werden nicht erfasst, wenn sie die bestehenden Strukturen nicht nutzen. Diese Problematik ist auch aus der Jugendforschung bekannt: Ohne valide Datengrundlage können Bedarfe junger Menschen nicht zuverlässig in Angebotsstrukturen überführt werden¹³⁰.

Ein weiterer Aspekt, der aus der Umfrage hervorgeht, betrifft die Art der Nachfrage. Jugendliche äußern kein pauschales Bedürfnis nach „mehr Angeboten“, sondern formulieren zielgerichtete Wünsche nach niedrigschwelligen, flexiblen und zeitgemäßen Formaten. So zeigt sich ein deutliches Interesse an digitalen Lösungen zur besseren Übersicht über bestehende Veranstaltungen und Treffpunkte. Dies deutet darauf hin, dass die Nachfrage nicht primär quantitativ, sondern qualitativ orientiert ist: Die Jugendlichen suchen Strukturen, die ihrem Lebensrhythmus und ihren Kommunikationsgewohnheiten entsprechen. Die Shell-Jugendstudie bestätigt diesen Befund. Also Jugendliche bevorzugen projekt- und ereignisbezogene Beteiligungen, die ihnen ermöglichen, flexibel und kurzfristig Entscheidungen über ihre Freizeitgestaltung zu treffen und es ist nicht sehr beliebt Verantwortung zu übernehmen bei der Gestaltung oder langfristig Programme mitzugestalten.¹³¹

¹³⁰Vgl. Unbekannter Autor: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Offene Kinder- und Jugendarbeit Bedarfe und Nutzung, 2022, S. 37, <https://library.oapen.org/bitstream/id/ff29ff5c-71c1-47b6-928e-b93d4293ffdf/9783779968726.pdf?>, Zugriffsdatum: 28.09.2025

¹³¹Vgl. Unbekannter Autor: Shell Deutschland Holding GmbH (Hrsg.). (2019). Shell Jugendstudie 2019: Jugend in Deutschland zwischen Wunsch und Wirklichkeit. Zusammenfassung der Ergebnisse. S.17 https://fitt.de/fileadmin/user_upload/Yallah___Yallah_Justiz_Website/Studien_Yallah/shell-youth-study-summary-2019-de.pdf?

3.2.2 Im Bezug auf aktuelle Nutzung

Die Ergebnisse der Umfrage unter den Jugendlichen in Eisenach zeigen, dass die aktuelle Nutzung der bestehenden Freizeitangebote sehr unterschiedlich ausfällt und stark von individuellen Faktoren wie Alter, Schulform, Freundeskreis und Wohnort abhängt. Auffällig ist, dass klassische Einrichtungen wie Jugendclubs oder offene Freizeittreffs vor allem von jüngeren Jugendlichen (14-16 Jahre) genutzt werden, während ältere Jugendliche (ab 17 Jahren) eher auf kommerzielle Angebote wie Fitnessstudios, Kinos oder Bars zurückgreifen. Diese Tendenz wurde auch in den Interviews bestätigt: Ein Mitarbeiter der Alten Posthalterei betonte, dass „Jugendliche ab einem bestimmten Alter schwerer in die Clubs zu holen sind, weil sich ihr Leben zunehmend außerhalb dieser Strukturen abspielt“ (Interview Alte Posthaltere, 2025).

Ein zentrales Problem, das sich bei der Betrachtung der Nutzung zeigt, ist die geringe Kontinuität. Viele Jugendliche nutzen die Angebote nur punktuell, zum Beispiel während bestimmter Veranstaltungen oder in den Ferien. Daraus ergibt sich, dass die Nachfrage zwar vorhanden ist, die Einrichtungen jedoch häufig nicht als regelmäßiger Bestandteil der Freizeitgestaltung wahrgenommen werden. Dies deckt sich mit den Ergebnissen der Forschung zur offenen Jugendarbeit, die seit Jahren darauf hinweist, dass Jugendliche sich eher projekt- und ereignisbezogen beteiligen, anstatt eine dauerhafte Bindung an feste Strukturen einzugehen.¹³²

Besonders interessant ist der Befund, dass Informationswege direkt die Nutzung beeinflussen. In der Umfrage gaben viele Jugendliche an, von Angeboten schlicht nichts zu wissen oder erst durch Zufall über Social Media oder Freunde darauf aufmerksam geworden zu sein. Ein Mitglied des Jugendbeirats formulierte dies im Interview so: „Es gibt eigentlich genug Veranstaltungen, aber die Jugendlichen erfahren oft erst nachträglich davon“¹³³. Diese Aussage zeigt, dass mangelnde Sichtbarkeit zu einer Diskrepanz zwischen vorhandenen und tatsächlich genutzten Angeboten führt.

¹³² Vgl. Krisch, Richard / Schröer, Wolfgang (Hrsg.): *Entgrenzte Jugend Offene Jugendarbeit*. Beltz Juventa, Weinheim und Basel 2020, S. 74.

¹³³ Vgl. Interview Jugendkoordinatorin Frau Benedix, 2025, Frage 5 siehe 8.2.3

Darüber hinaus spielt die Mobilität eine zentrale Rolle. Jugendliche aus den Randbezirken Eisenachs oder den umliegenden Dörfern berichteten, dass sie vorhandene Angebote in der Innenstadt oder in den Jugendclubs nur schwer erreichen können, wenn keine eigenen Verkehrsmittel zur Verfügung stehen. Dieses Hindernis ist nicht neu, sondern wird auch in wissenschaftlichen Studien als ein wesentlicher Grund für die ungleichmäßige Nutzung von Freizeitangeboten in ländlich geprägten Regionen genannt.¹³⁴

Die Interviews verdeutlichen zudem, dass die organisatorischen Rahmenbedingungen die Nutzung beeinflussen. So wurde mehrfach auf Bürokratie, Aufsichtspflichten und die ungleiche Ausstattung der Jugendclubs hingewiesen. Ein Organisator merkte an: „Jeder Club hat seine eigenen Regeln und Möglichkeiten es gibt keine klare Linie“¹³⁵. Dies führt dazu, dass die Qualität der Nutzungserfahrungen stark variiert und Jugendliche teilweise eher abgeschreckt als motiviert werden.

Diese Ergebnisse verdeutlichen, dass die Nutzung vorhandener Angebote nicht allein von der Angebotsmenge abhängt, sondern maßgeblich durch kommunikative und strukturelle Faktoren bestimmt wird. Damit wird die Notwendigkeit einer verbesserten, digitalen Koordinierung erneut untermauert.

3.2.3 Im Bezug auf zukünftige Wünsche und Erwartungen der Jugendlichen und Verantwortlichen

Die Befragung der Jugendlichen in Eisenach sowie die Interviews mit den Organisatoren zeigen deutlich, dass ein zentrales Anliegen für die Zukunft eine bessere Übersicht und Zugänglichkeit zu bestehenden Angeboten ist. Viele Jugendliche äußerten den Wunsch nach einer digitalen Plattform, die Veranstaltungen und Freizeitmöglichkeiten bündelt und nach Alter, Interessen und Ort filterbar macht. Damit soll verhindert werden, dass Aktivitäten übersehen oder nur durch Zufall wahrgenommen werden. Studien bestätigen, dass digitale Informationssysteme in der Jugendarbeit einen entscheidenden Beitrag leisten können, um Beteiligung zu erhöhen und Zugangshürden zu senken¹³⁶.

¹³⁴ Vgl. Deinet, Ulrich / Sturzenhecker, Benedikt (2020): Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit, 4., überarb. und erw. Aufl., Wiesbaden: Springer VS, S. 118.

¹³⁵ Vgl. Interview Alte Posthalterei, 2025, Frage 4 siehe 8.2.1

¹³⁶ Vgl. Müller, Thomas / Otto, Sabine (2019): Digitale Informationssysteme in der Jugendarbeit. Chancen und Herausforderungen, Berlin: Springer VS, S. 56.

Neben der besseren Information erwarten die Jugendlichen auch eine größere Vielfalt an Angeboten, die stärker an ihre Lebensrealität angepasst sind. Dazu zählen sportliche Aktivitäten, Musik- und Kulturveranstaltungen, aber auch niedrigschwellige Freizeitmöglichkeiten wie offene Räume zum Treffen. Insbesondere Jugendliche mit Migrationshintergrund wünschen sich inklusivere Strukturen, die kulturelle Unterschiede berücksichtigen. Ein Organisator betonte hierzu im Interview: „Gerade Sport funktioniert oft als Brücke, aber es braucht zusätzliche Formate, um alle einzubinden“¹³⁷.

Auch die Verantwortlichen sehen den Bedarf nach flexiblen, projektorientierten Teiligungsformen. Sie berichten, dass Jugendliche sich weniger langfristig an Vereine binden, aber bereit sind, sich für zeitlich begrenzte Projekte oder Veranstaltungen einzusetzen. Dies deckt sich mit Forschungsergebnissen, nach denen junge Menschen Engagement bevorzugt in überschaubaren, partizipativen Formaten wahrnehmen.¹³⁸

Das heißt also insgesamt besteht ein klarer Wunsch nach einer zeitgemäßen, digitalen Informationsstruktur sowie nach mehr Angeboten zum selber mitgestalten, die Jugendlichen Freiräume eröffnen und gleichzeitig Integration und Vielfalt fördern.

3.3 Begründung für die Einführung einer App

Die Ergebnisse der Bedarfsanalyse machen deutlich, dass Jugendliche in Eisenach Schwierigkeiten haben, Freizeitangebote vollständig zu überblicken. 55,6 % der Befragten gaben an, dass eine App helfen würde, besser informiert zu sein, während 40,7 % eine teilweise Unterstützung durch eine digitale Lösung befürworteten¹³⁹. Nur ein geringer Anteil sah keinen Mehrwert. Die Interviews bestätigen dies: Die Alte Posthalterei wies darauf hin, dass klassische Informationswege wie Flyer oder Websites häufig nicht ausreichend wahrgenommen werden¹⁴⁰. Auch der Jugendbeirat unterstrich die Effizienz digitaler Kanäle für zielgruppenspezifische Kommunikation¹⁴¹.

¹³⁷ Interview Jugendkoordinatorin, 2025, Frage 9 siehe 8.2.3

¹³⁸ Vgl. Döring, Nicola / Bortz, Jürgen (2016): Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften, 5., überarb. Aufl., Berlin: Springer, S. 155.

¹³⁹ Vgl. Eigene Umfrage, Frage 4, 2025 siehe 8.2

¹⁴⁰ Vgl. Interview Alte Posthalterei, Frage 3, 2025 siehe 8.2.1

¹⁴¹ Vgl. Interview Jugendkoordinatorin, Frage 16, 2025 siehe 8.2.3

Eine zentrale Plattform ermöglicht es, Angebote altersgerecht und nach Interessen zu filtern. Funktionen wie interaktive Karten, Push-Benachrichtigungen und Community-Bereiche wurden von den Jugendlichen besonders positiv bewertet¹⁴². Sie erleichtern nicht nur die Nutzung bestehender Angebote, sondern fördern auch die Partizipation und die Integration neuer Gruppen, insbesondere von Jugendlichen mit Migrationshintergrund¹⁴³. Gleichzeitig ermöglicht die App den Organisatoren eine effizientere Planung und Vermarktung der Veranstaltungen¹⁴⁴

3.4 Schlussfolgerung

Die Bedarfsanalyse zeigt, dass Jugendliche in Eisenach zwar ein vielfältiges Freizeitangebot vorfinden, strukturelle und kommunikative Defizite jedoch die Nutzung einschränken. Besonders auffällig ist die projektbezogene, zeitlich begrenzte Teilnahme an Aktivitäten, während langfristige Bindungen an Vereine oder Jugendclubs selten bestehen¹⁴⁵. Informationsdefizite wurden von mehr als der Hälfte der Befragten als zentrale Barriere angegeben¹⁴⁶. Gleichzeitig zeigt sich, dass digitale Medien aktiv genutzt werden und eine zentrale App begrüßt würde, um Freizeit effizient zu planen¹⁴⁷

Die Organisation der Angebote ist teilweise heterogen und autonom, was Flexibilität ermöglicht, jedoch die Übersichtlichkeit erschwert¹⁴⁸. Digitale Lösungen bieten die Möglichkeit, die Nutzung der Angebote zu fördern, Integration zu erleichtern und die Kommunikation zwischen Jugendlichen, Vereinen und Stadtverwaltung zu verbessern¹⁴⁹.

Abschließend lässt sich festhalten, dass eine Eisenach App sowohl für Jugendliche als auch für Organisatoren einen Mehrwert bietet. Sie erleichtert die Übersicht, steigert Unterteilung und ermöglicht leichten Zugang zu Freizeitangeboten für alle Alters- und Zielgruppen. Die Einführung einer solchen Plattform macht daher auf

¹⁴²Vgl. Eigene Umfrage, Frage 6, 2025; Interview Jugendbeirat, Frage 14, 2025

¹⁴³Vgl. Interview Jugendkoordinatorin, Frage 6, 2025 siehe 8.2.3

¹⁴⁴Vgl. Interview Alte Posthalterei, Frage 4, 2025. siehe 8.2.1

¹⁴⁵Vgl. Interview Alte Posthalterei, Frage 3, 2025 siehe 8.2.1; Interview Jugendkoordinatorin, Frage 2, 2025 siehe 8.2.3

¹⁴⁶Vgl. Eigene Umfrage, Frage 4, 2025 siehe 8.2

¹⁴⁷ Vgl. Livingstone, Sonia / Carr, John / Byrne, Jasmina (2019): One in Three: Internet Governance and Children's Rights, Florenz: UNICEF Office of Research Innocenti, S. 24 f.

¹⁴⁸Vgl. Interview Alte Posthalterei, Frage 4, 2025 siehe 8.2.1

¹⁴⁹Vgl. Mayring, Philipp (2015): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken, 12., überarb. Aufl., Weinheim: Beltz, S. 67; Interview Jugendbeirat, Frage 14, 2025

Grundlage der Interviews und der Meinungs Erhebungen wie im Abschnitt ausgeführt Sinn¹⁵⁰.

4 Konzept der App (Lars Höhn)

4.1 Ziel und Motivation der App

Eisenach hat zwar eine Stückzahl an Angeboten für Jugendliche¹⁵¹ doch sind diese über Webseiten, Flyer und einzelne Social-Media-Posts verteilt und oft nicht aktuell.

¹⁵⁰Vgl. Eigene Umfrage, Frage 3 bis 5 ,2025 siehe 8.2

¹⁵¹ Vgl. eigene Erhebung Statistik: Verteilung nach Angebotsarten; siehe Anhang 8.1.1

Unternehmungen sind oft schwer zu finden, was dazu führt, dass vorhandene Angebote ungenutzt bleiben. Die App adressiert diese Knappheit: Sie vereint alles Bestehende an einem Ort, hält Informationen nachvollziehbar aktuell und macht die Suche kurz und klar. Sie verringert den Aufwand für Einrichtungen, Informationen mehrfach zu pflegen.

Informationen beziehen Jugendliche hauptsächlich über ihr Smartphone und treffen kurzfristige Entscheidungen¹⁵². In kleineren Städten ist die Auffindbarkeit der Hauptfaktor, der die Nutzung beeinflusst; je einfacher es ist, Angebote zu finden und zu verstehen, desto eher werden sie wahrgenommen^{153 154}. Eine gute Zugänglichkeit (klare Sprache, einfache Bedienung) ist dafür eine Grundvoraussetzung¹⁵⁵.

Die App zeigt knappe Angebote, macht sie durch klare Beschreibungen leicht verständlich und erhöht die Teilnahme durch einfache Informationen wie die Antwort auf die Frage „Wer geht?“, sowie durch die Möglichkeit, Rückmeldungen zu geben. Langfristig könnte sie als erste Anlaufstelle für Jugendaktivitäten in Eisenach fungieren.

4.2 Zielgruppe und Nutzungsszenarien

Die App ist vor allem für Jugendliche im Alter von etwa 14 bis 21 Jahren gedacht. Diese Gruppe lebt oder befindet sich regelmäßig in Eisenach und nutzt digitale Medien ganz natürlich. Viele von ihnen haben ein Interesse an Freizeit-, Kultur- oder Sportangeboten, aber sie wissen oft nicht, was derzeit stattfindet oder welche Veranstaltungen für ihr Alter geeignet sind. Die App hat das Ziel, dieses Problem zu

¹⁵² Vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs): JIM-Studie 2024. Jugend, Information, Medien. Stuttgart 2024. S.9 URL: https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM_2024_PDF_barrierearm.pdf (Zugriff: 08.10.2025).

¹⁵³ Vgl. Unbekannter Autor: Deutsches Jugendinstitut (DJI): Was geht? 2.0 Hallesche Kinder- und Jugendstudie 2024. Halle 2024. URL: https://halle.de/fileadmin/Binaries/Publikationen/Kinder_Jugend_Familie/DJI_Jugendstudie_Halle2024.pdf (Zugriff: 08.10.2025).

¹⁵⁴ Vgl. Unbekannter Autor: Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR): Orte für uns Orte für alle. Jugendprojekte in kleinen Städten. Bonn 2023. URL: https://www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de/NSPWeb/SharedDocs/Publikationen/DE/Publikationen/bbsr_orte-fuer-uns_orte-fuer-alle.pdf (Zugriff: 08.10.2025).

¹⁵⁵ Vgl. Unbekannter Autor: Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR): Orte für uns Orte für alle. Jugendprojekte in kleinen Städten. Bonn 2023. URL: https://www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de/NSPWeb/SharedDocs/Publikationen/DE/Publikationen/bbsr_orte-fuer-uns_orte-fuer-alle.pdf (Zugriff: 08.10.2025).

beheben und Jugendlichen einen einfachen Überblick über alle Veranstaltungen und Aktivitäten in der Stadt zu geben.

Die App ist jedoch nicht nur für offizielle Anbieter wie Jugendhäuser, Vereine oder Initiativen gedacht, sondern auch für Privatpersonen. Eigene Veranstaltungen oder Treffen können von jedem Nutzer eingestellt werden, sei es ein gemeinsames Backen, ein Treffen im Park oder ein Musikabend. Events, die eingereicht werden, werden geprüft, bevor sie sichtbar sind, um einen sicheren Rahmen zu gewährleisten. So trägt die App dazu bei, dass Jugendliche Eigeninitiative zeigen und den sozialen Zusammenhalt stärken.

Um kleinere Veranstaltungen, besonders bei Jugendlichen, vor Überfüllung zu schützen, ermöglicht die App das Festlegen einer maximalen Teilnehmerzahl. Erst nach bestätigter Teilnahme wird die genaue Adresse sichtbar, um Sicherheit und Übersichtlichkeit zu gewährleisten.

Ein typisches Nutzungsszenario könnte so aussehen: Eine Schülerin sucht spontan nach einer Unternehmung, öffnet die App und entdeckt einen von anderen Jugendlichen organisierten Spieleabend. Eine Freundesgruppe organisiert über die App ein kleines Fußballturnier auf dem Sportplatz und lädt andere ein, die mitspielen wollen. Oder ein Jugendhaus macht einen Workshop bekannt, und die Jugendlichen können sofort sehen, wer dabei ist, und sich anmelden. Dank dieser Vielfalt fungiert die App als ein Werkzeug, das offizielle Angebote bündelt und private Ideen sichtbar macht.

4.3 Hauptfunktionen und Nutzen für Jugendliche

Die App hat eine übersichtliche Struktur und ein Design, das es Jugendlichen ermöglicht, sich rasch zurechtzufinden. Bei der Öffnung des Programms erscheint die Startansicht, in der alle aktuellen Freizeit-, Kultur- und Sportangebote als Felder angezeigt werden. In jedem Feld sind der Titel, eine kurze Beschreibung, der Name der Person, die das Event erstellt hat, der Ort, die Uhrzeit und die Anzahl verbleibender Tage bis zum Termin angezeigt. Des Weiteren ist erkennbar, ob Freundinnen und Freunde mitmachen. Diese Aspekte begünstigen kurzfristige Entscheidungen,

weil soziale Hinweise das Interesse und die Teilnahmebereitschaft deutlich steigern¹⁵⁶.

Die Startseite lässt sich nach unterschiedlichen Kriterien organisieren: nach Aktivitäten, an denen Freundinnen und Freunde beteiligt sind, nach bevorstehenden Terminen oder nach Einträgen, die derzeit besonders populär sind. Dadurch kann man einerseits die Geschehnisse in der eigenen Umgebung verfolgen und andererseits die aktuellen Trends in der Stadt erkennen. Offensichtliche Reaktionen anderer steigern zusätzlich das Interesse an Inhalten¹⁵⁷.

Bei einem Feld mit dem Finger anzutippen, bewirkt, dass die Detailansicht aufgerufen wird. Eine detaillierte Beschreibung, die genaue Uhrzeit, der Ort in verständlicher Form, der aktuelle Teilnahmestatus sowie Likes und Kommentare sind dort zu finden. Teilnehmen, absagen, kommentieren oder ein Event melden können sich nur Nutzerinnen und Nutzer, die sich angemeldet haben. Sichtbare Reaktionen und Kommentare anderer erzeugen ein intensiveres Gemeinschaftsgefühl und können Jugendliche anregen, selbst aktiv zu werden⁶.

Jeder kann mit dem Button „einreichen“ ein individuelles Angebot erstellen. Es sind nur einige Angaben erforderlich: Titel, Ort, Zeit, eine kurze Beschreibung und optional ein Bild. Um Sicherheit und Qualität zu garantieren, wird der Eintrag vor seiner Veröffentlichung geprüft. Nach der Genehmigung wird er in der Startansicht sichtbar.

Im Bereich „Freunde“ können Kontakte verwaltet, nach neuen Personen gesucht und Freundschaftsanfragen akzeptiert oder abgelehnt werden. Es ist ersichtlich, welche Angebote jemand erstellt hat und an welchen er oder sie teilnimmt, auf den Profelseiten. Damit wird der gesellschaftliche Aspekt der App hervorgehoben.

Die Navigation wird durch eine untere Leiste ermöglicht, die schnellen Zugriff auf die Startseite, Erstellen, Freunde, Profil und Benachrichtigungen bietet. Alles kann also in höchstens zwei Schritten erreicht werden.

¹⁵⁶ Vgl. Laursen, B. (2021): Toward understanding the functions of peer influence. *Developmental Review*. URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8630732/> (Zugriff: 08.10.2025).

¹⁵⁷ Vgl. Eslami, S. P.; Ghasemaghahi, M.; Hassanein, K. (2022): Understanding consumer engagement in social media. *Decision Support Systems* 159. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0167923621002177> (Zugriff: 08.10.2025).

Öffentliche Angebote können von nicht angemeldeten Nutzerinnen und Nutzern angesehen werden, aber um an diesen teilzunehmen, Kommentare zu verfassen oder eigene Einträge zu erstellen, müssen sie sich registrieren. Wenn die App zum ersten Mal gestartet wird, muss man sich mit einer EMail-Adresse und einem Passwort unkompliziert registrieren. Das Profil erfordert nur die notwendigen Informationen, wie z. B. Name, Geburtsdatum zur Altersprüfung und Datenschutzeinstellungen.

4.4 Moderation und Community-Management (Lars)

Ein eigenes Moderationssystem wird von der App bereitgestellt, das über ein übersichtliches Admin-Dashboard gesteuert werden kann. Es hat den Zweck, Inhalte wie Events, Nutzerkommentare und -berichte zu kontrollieren und bei Bedarf einzugreifen.

Neue Events werden zunächst als Entwurf angezeigt. Im Dashboard können sie von Administratorinnen und Administratoren eingesehen, überprüft sowie genehmigt oder abgelehnt werden. Dadurch wird gewährleistet, dass nur geeignete Inhalte veröffentlicht werden. Dort werden auch Kommentare oder Nutzer angezeigt, die gemeldet wurden; sie lassen sich schnell bearbeiten oder löschen. Zudem können auf der Verwaltungsseite Nutzerkonten gesperrt oder gelöscht werden, wenn Regelverstöße vorliegen. Dort sind alle wesentlichen Informationen wie gemeldete Inhalte, offene Event-Anfragen oder Nutzerstatistiken, auf einen Blick zu sehen. So bleibt die Plattform übersichtlich und sicher. Somit gewährleistet das Admin-Dashboard einen geregelten Ablauf und hilft bei der Moderation, ohne den App-Betrieb zu unterbrechen. Es erlaubt eine rasche Antwort auf gemeldete Inhalte und hilft, die App zu einem verlässlichen Raum für Jugendliche zu machen.

5 Technische Umsetzung der App (Lars Höhn)

Die technische Umsetzung beschreibt, wie Benutzeroberfläche, Server und Datenhaltung zusammenarbeiten, damit die EisenachApp zuverlässig, verständlich und sicher funktioniert. Im Mittelpunkt stehen ein klar strukturierter Technologie-Stack, wohldefinierte Schnittstellen zwischen Mobilgerät und Server, nachvollziehbare Datenmodelle sowie Schutz- und Moderationsmechanismen.

5.1 Technologische Grundlage

Das mobile Frontend der App wird mit React Native und TypeScript entwickelt. React Native erlaubt, eine App für iOS und Android aus einer gemeinsamen Codebasis zu bauen, ohne dass zwei vollständig getrennte Projekte entstehen.¹⁵⁸ TypeScript ergänzt JavaScript um statische Typen und hilft so, typische Laufzeitfehler schon beim Programmieren zu vermeiden.¹⁵⁹ Die Navigation im Frontend erfolgt über einen Router, der einzelne Ansichten wie Startseite, Events, Freunde, Profil oder Anmeldung zu einem konsistenten Ablauf verbindet.¹⁶⁰ Dadurch ist klar festgelegt, was die App an welcher Stelle anzeigen darf und welche Aktionen möglich sind. Diese Kombination ist besonders wartbar, weil Strukturen und Zustände der App in wiederverwendbaren Komponenten organisiert sind und Änderungen nicht an vielen Stellen gleichzeitig vorgenommen werden müssen.¹⁶¹

Das Backend der App verwendet das Webframework Django in Verbindung mit dem Django REST Framework (DRF). Django bringt mit seinem objekt-relationalen Mapper, dem Benutzersystem und dem Adminbereich sehr robuste Grundfunktionen mit.¹⁶² DRF ergänzt diese Basis um eine REST-API-Schicht: Das Frontend stellt Anfragen, der Server prüft Eingaben und Berechtigungen, wendet Geschäftsregeln

¹⁵⁸ : Vgl. Unbekannter Autor: Meta Platforms: React Native Introduction, 2024, Abschnitt „Introduction“, <https://reactnative.dev/docs/introduction>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

¹⁵⁹ Vgl. Unbekannter Autor: Microsoft: TypeScript Handbook, 2025, Abschnitt „Type Checking“, <https://www.typescriptlang.org/docs/handbook/2/basic-types.html>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

¹⁶⁰ Vgl. Unbekannter Autor: Expo: Expo Router Introduction, 2025, Abschnitt „What is Expo Router?“, <https://expo.github.io/router/docs>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

¹⁶¹ Vgl. Unbekannter Autor: React: Components and Props, 2024, Abschnitt „Components let you split the UI“, <https://react.dev/learn/your-first-component>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

¹⁶² Vgl. Unbekannter Autor: Django Software Foundation: Django 4.2 Documentation, 2024, Abschnitt „Introduction“, <https://docs.djangoproject.com/en/4.2/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

an, greift auf die Datenbank zu und liefert strukturierte Antworten.¹⁶³ Die Übertragung erfolgt im JSON-Format.¹⁶⁴ Für die Entwicklung wird SQLite eingesetzt; es handelt sich um eine leichtgewichtige relationale Datenbank.¹⁶⁵ Optional kann das Backend in einem Container gestartet werden, um überall die gleiche Umgebung zu erhalten.¹⁶⁶

5.2 Systemarchitektur und Datenfluss

Die App folgt einer klassischen Client-Server-Architektur. Das Smartphone zeigt die Oberfläche an, sammelt Eingaben und sendet sie als wohldefinierte Anfragen an den Server. Der Server übernimmt Validierung, Berechtigungsprüfung, Datenverarbeitung und Persistenz. Wie die Schichten ineinandergreifen, ist in¹⁶⁷ zu sehen: Von der mobilen Oberfläche führen alle relevanten Wege über einen zentralen Dienst, der die HTTP-Anfragen bündelt und dem Backend über eindeutige Routen übergibt. Dort sind die Endpunkte so gegliedert, dass sich die Kernfunktionen der Anwendung direkt wiederfinden: Veranstaltungen abrufen oder anlegen, teilnehmen, kommentieren, mögen, Freundschaften verwalten, Profile anzeigen oder bearbeiten und gemeldete Inhalte moderieren. Die Antwort an das Frontend enthält stets nur die Informationen, die die Oberfläche wirklich benötigt. Dateien wie Profil- und Veranstaltungsbilder werden gesondert übertragen und im Medienbereich des Servers gespeichert. Diese eindeutige Aufgabenteilung hält Zustände zuverlässig synchron. Fehler in einer Schicht wirken sich nicht unkontrolliert auf andere Bereiche aus.¹⁶⁸

Die in Abbildung 3(API - Anfragenfluss)¹⁶⁹ dargestellte Kette verdeutlicht den Ablauf einer typischen Anfrage. Ausgangspunkt ist die Oberfläche mit Komponenten und

¹⁶³ Vgl. Unbekannter Autor: Encode OSS: Django REST Framework API Guide, 2024, Abschnitt „API Guide (Overview)“, <https://www.django-rest-framework.org/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

¹⁶⁴ Vgl. Unbekannter Autor: ECMA International: ECMA-404 JSON Data Interchange Syntax, 2017, S. 16, <https://www.ecma-international.org/publications-and-standards/standards/ecma-404/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

¹⁶⁵ Vgl. Unbekannter Autor: SQLite: Architecture, 2023, Abschnitt „Architecture“, <https://www.sqlite.org/arch.html>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

¹⁶⁶ Vgl. Unbekannter Autor: Docker Inc.: Get started Overview, 2025, Abschnitt „Overview“, <https://docs.docker.com/get-started/overview/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

¹⁶⁷ Siehe 8.4.2 Abbildung 1

¹⁶⁸ Siehe 8.4.2 Abbildung 1

¹⁶⁹ Siehe Anhang 8.4.4 Abbildung 3: API Anfragenfluss

Hooks; dort löst eine Benutzerinteraktion einen Aufruf an den zentralen Kommunikationslayer aus. Dieser Layer ist in der Struktur durch die Schaltfläche zwischen Oberfläche und Server angedeutet und bündelt alle Aufrufe, fügt das Anmeldetoken aus dem Auth-Kontext hinzu und entscheidet, ob Daten als JSON oder samt Datei als Multipart gesendet werden. Der Pfeil führt weiter zu den Routen des Backends, wo jede URL einer fachlichen Aufgabe zugeordnet ist. Von dort gelangt die Anfrage in die View-Logik, welche die eigentlichen Regeln ausführt, etwa Alters- und Kapazitätsprüfungen. Bevor die Antwort zurückgeht, formt der Serializer die Daten so, dass nur erlaubte Felder sichtbar sind; sensible Angaben wie Kontakt und genauer Ort werden für Unbefugte entfernt. Der Zugriff auf dauerhafte Informationen geschieht über die Modelle der Datenbank, während Bilder im Medienverzeichnis des Servers abgelegt werden. Die gleiche Kette funktioniert in umgekehrter Richtung für die Antwort, die als kompaktes Datenpaket an die Oberfläche zurückkehrt und den Bildschirm aktualisiert. Eine komprimierte Darstellung dieses Ablaufs findet sich in Abbildung 3: (API - Anfrageschluss)¹⁷⁰

Im Entwicklungsbetrieb übernimmt Expo eine zentrale Rolle als Laufzeit und Werkzeugkette: Der JavaScript-Bundle und die statischen Ressourcen werden vom Bundler auf dem Entwicklungsrechner bereitgestellt und an die App auf dem Smartphone gestreamt.¹⁷¹ Netzwerkverbindungen laufen dabei typischerweise über das lokale WLAN oder einen Tunnel.¹⁷² Dieser Arbeitsmodus ist für die vorliegende Arbeit maßgeblich und erklärt, warum Frontend und Backend in der Entwicklung häufig im selben Netzwerk interagieren.

Würde dieselbe App als installierte Anwendung aus einem App-Store laufen, wäre der Code in einen nativen Container eingebettet und würde unabhängig vom Bundler des Entwicklungsrechners starten. Die App spräche dann ausschließlich über das Internet mit einem extern erreichbaren Backend unter stabiler Domain und abgesichertem HTTPS. Assets wären im App-Paket enthalten oder würden gezielt aus

¹⁷⁰ Siehe Anhang 8.4.4 Abbildung 3:API - Anfrageschluss

¹⁷¹ Vgl. Unbekannter Autor Expo Docs: Expo Go How it works, 2025, Abschnitt „How it works“, <https://docs.expo.dev/get-started/expo-go/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

¹⁷² Vgl. Unbekannter Autor: Expo Docs: Development builds Introduction, 2025, Abschnitt „How development builds work“, <https://docs.expo.dev/development/introduction/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

einem Speicher nachgeladen. Optional können Aktualisierungen über den Over-the-Air-Mechanismus von Expo verteilt werden, ohne die App neu zu veröffentlichen.¹⁷³

5.3 Datenmodell und Beziehungen

Die Datenhaltung bildet die sozialen und organisatorischen Strukturen der App ab. Das zentrale Modell ist die Veranstaltung mit Titel, Beschreibung, Zeitpunkt, Ort, optionalem Bild und organisatorischen Angaben wie Kosten, Kontakt und Teilnehmerzahl. An dieses Modell sind mehrere Beziehungen geknüpft: Eine Teilnahme verbindet einen Benutzer eindeutig mit einer Veranstaltung. Ein Kommentar gehört zu genau einer Veranstaltung und hat einen Autor. Ein Like ordnet eine Zustimmung zu. Das Freundschaftssystem speichert zum einen offene Anfragen zwischen zwei Personen und zum anderen bestätigte Freundschaften als eigene Beziehung. Das Benutzersystem wird durch Profile erweitert; dort liegen unter anderem optionale Angaben zum Wohnort, zur Kurzbeschreibung, zu Sichtbarkeitseinstellungen und, falls freigeschaltet zum Alter. Meldungen schließlich erlauben es, Nutzer, Kommentare oder Veranstaltungen mit einem Grund zu kennzeichnen, damit die Moderation eingreifen kann.

Besondere Sorgfalt liegt auf konsistenter Verknüpfung: Jede Beziehung ist so modelliert, dass sie sich nur eindeutig herstellen lässt (etwa eine Teilnahme pro Benutzer und Veranstaltung). Indizes beschleunigen häufige Abfragen, zum Beispiel die Liste der Teilnehmer oder die zuletzt erstellten Veranstaltungen. Zudem sind Felder vorgesehen, die die Veröffentlichung steuern. Eine neue Veranstaltung beginnt als wartend auf Freigabe und wird erst nach Prüfung sichtbar. Damit wird die inhaltliche Qualität gesichert, ohne Eigeninitiative zu unterbinden.

5.4 Schnittstellen und Funktionslogik der API

Die Programmierschnittstelle strukturiert die App-Funktionen in klar abgegrenzte Bereiche. Der Bereich Veranstaltungen liefert Listen, Detailansichten sowie Funktionen zum Erstellen, Bearbeiten, Teilnehmen, Verlassen, Kommentieren und Liken.

¹⁷³ Vgl. Unbekannter Autor: Expo Docs: EAS Build Introduction, 2025, Abschnitt „How EAS Build works“, <https://docs.expo.dev/build/introduction/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Der Bereich Freundschaften ermöglicht das Suchen von Personen, das Versenden von Anfragen, das Annehmen oder Ablehnen sowie das Entfernen bestehender Verbindungen. Profile können angezeigt und, für die eigene Person, angepasst werden, wozu auch das Hochladen und Löschen eines Profilbildes zählt. Ein gesonderter Einstiegspunkt liefert einen Gesundheitsstatus, der dem Frontend hilft, Verbindungsprobleme von Anwendungsfehlern zu unterscheiden, was insbesondere im Schulnetz oder bei wechselnden WLANs nützlich ist.

Jede Anfrage durchläuft dieselben Prüfungen: Sind die Eingaben vollständig und plausibel, hat der Absender die Berechtigung für die gewünschte Aktion, und gibt es fachliche Grenzen, die eine Operation verhindern müssen. Dazu zählt die Altersprüfung ebenso wie die Prüfung auf eine maximale Teilnehmerzahl. Erst wenn alle Bedingungen erfüllt sind, werden Datensätze angelegt oder geändert. Die Antworten enthalten gezielt nur die Felder, die die Oberfläche benötigt, beispielsweise ist der genaue Veranstaltungsort für Außenstehende verborgen und wird nur dem Ersteller oder den Teilnehmern ausgegeben. Diese Logik entlastet das Frontend, da Datenschutzregeln serverseitig garantiert werden und nicht von der Darstellung abhängen.

5.5 Authentifizierung und Sitzungsverwaltung

Die Anmeldung der Nutzer erfolgt über ein tokenbasiertes Verfahren: Nach erfolgreicher Eingabe von Zugangsdaten erzeugt der Server ein Zugriffstoken und liefert es zusammen mit den wichtigsten Profildaten zurück. Das Mobilgerät speichert diese Informationen lokal, damit die App beim nächsten Start ohne erneute Passworteingabe fortfahren kann. Beim Aufruf geschützter Bereiche legt die App das Token jeder Anfrage bei. Die Gültigkeit wird regelmäßig mit einer Abfrage der eigenen Benutzerdaten geprüft; ist das Token nicht mehr akzeptiert, meldet die App den Nutzer ab und entfernt die lokalen Einträge. Das Verfahren ist bewusst schlicht gehalten, gut nachvollziehbar und für Lernzwecke geeignet. Für einen öffentlichen Betrieb ließen sich weitere Schutzmechanismen ergänzen, etwa zeitlich sehr kurzlebige Token, eine erzwungene Abmeldung auf allen Geräten oder eine zweite Bestätigungsebene bei sicherheitskritischen Aktionen.

5.6 Moderation und Schutz der Community

Die App kombiniert Offenheit für selbst eingebrachte Inhalte mit einem klaren Schutzrahmen. Neu erstellte Veranstaltungen werden zunächst nicht öffentlich gezeigt, sondern erscheinen als wartend auf Freigabe. So kann im Verwaltungsbereich geprüft werden, ob Ort, Zeit, Beschreibung und Bild passend sind. Kommentare lassen sich von der Person löschen, die sie geschrieben hat, und darüber hinaus vom Ersteller der jeweiligen Veranstaltung. Wenn Nutzer problematische Inhalte bemerken, können sie eine Meldung mit Grund absetzen. Diese Meldungen werden samt Status verwaltet und bilden eine Grundlage für transparente Entscheidungen. Die Abfolge aus Anfrage, Entscheidung und Veröffentlichung sorgt dafür, dass Eingriffe nachvollziehbar bleiben und gleichzeitig die Motivation zur aktiven Beteiligung nicht verloren geht.

5.7 Entwicklungs- und Testprozess

Der tägliche Ablauf der Entwicklung ist in der Abbildung 2 (Expo Entwicklungsfluss)¹⁷⁴ dargestellt. Die Grafik zeigt den Weg vom Quellcode über den Entwicklungsserver zur Laufzeit auf dem Smartphone und weiter bis zum Backend. Zunächst verarbeitet der Metro-Bundler den Frontend-Quellcode und erzeugt Bundles sowie Assets. Diese werden über das lokale Netzwerk oder einen Tunnel an die App auf dem Smartphone übertragen, die innerhalb der Expo-Laufzeit startet. Von dort aus gehen die fachlichen Anfragen als HTTP-Aufrufe an das Backend; im Diagramm ist dies als Pfad zu den Schnittstellen unter „HTTP /api“ zu erkennen. Parallel läuft der Django-Server auf dem Entwicklungsrechner und beantwortet die Aufrufe. Die geschlossene Schleife aus „ändern, neu laden, prüfen“ entsteht dadurch, dass die Laufzeit die aktualisierten Bundles laufend abruft und die Oberfläche sofort neu rendert, während die API-Antworten in Echtzeit einfließen. Dieser Ablauf erklärt, warum Fehler und Korrekturen sehr schnell sichtbar werden und warum sich der Entwicklungsfluss klar vom produktiven Betrieb unterscheidet.

¹⁷⁴ Siehe Anhang 8.4.3 Abbildung 2: Expo Entwicklungsfluss

5.8 Sicherheit, Datenschutz und Qualitätssicherung

Verbindungen zwischen App und Server müssen verschlüsselt sein, damit Anmeldedaten, Token und Profilinformationen nicht mitgelesen werden können.¹⁷⁵ Im Backend werden Eingaben validiert, Größenbegrenzungen für Uploads gesetzt, Fehlversuche protokolliert und sinnvolle Obergrenzen für die Anzahl der Anfragen pro Zeitfenster festgelegt.¹⁷⁶ Außerdem sollte geprüft werden, ob Token auf dem Gerät zusätzlich durch die Plattform-Mechanismen von iOS und Android geschützt werden. Bei der Datenweitergabe gilt das Prinzip der Datenminimierung: Die App zeigt nur die Informationen, die für die jeweilige Ansicht zwingend erforderlich sind; sensible Angaben wie Kontaktmöglichkeiten oder exakte Orte erscheinen nur für berechnigte Personen.

5.9 Bereitstellung und Skalierung

Für den Betrieb außerhalb der Entwicklung wird das Backend auf einem öffentlich erreichbaren Server bereitgestellt. Die mobilen Apps greifen über eine feste Adresse oder Domain auf die Schnittstellen zu. Bewährt hat sich, vor die Anwendungsschicht einen Reverse-Proxy zu setzen, der TLS terminiert, Anfragen annimmt und an den Applikationsserver weiterleitet.¹⁷⁷ Wächst die Zahl der Nutzer spürbar, lässt sich das Backend horizontal skalieren, indem mehrere Instanzen parallel betrieben und die Anfragen über einen Verteiler aufgeteilt werden. Für große Bilddateien empfiehlt sich eine Auslagerung in einen Objektspeicher oder ein Verteilnetz, damit der Anwendungsserver nicht von Dateiübertragungen gebremst wird. Neben der Skalierung sind kontinuierliches Monitoring, Protokollauswertung und automatische Neustarts wichtig, um Ausfälle früh zu erkennen und schnell zu beheben. Für den mobilen Teil gehört außerdem der Veröffentlichungsprozess in die App-Stores dazu,

¹⁷⁵ Vgl. Unbekannter Autor: Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI): TR-02102-2 Verwendung von Transport Layer Security (TLS), 2022, S. 2028, <https://www.bsi.bund.de/Shared-Docs/Downloads/DE/BSI/Publikationen/TechnischeRichtlinien/TR02102/BSI-TR-02102-2.pdf>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

¹⁷⁶ Vgl. OWASP Foundation: Mobile Security Testing Guide v1.5.0, 2023, S. 187245, https://owasp.org/www-project-mobile-security-testing-guide/latest/MSTG-v1_5.pdf, Zugriffsdatum: 17.10.2025

¹⁷⁷ Vgl. Unbekannter Autor: Django Software Foundation: How to deploy Django, 2024, Abschnitt „Deployment (WSGI/ASGI)“, <https://docs.djangoproject.com/en/4.2/howto/deployment/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

der je nach Plattform formale Anforderungen stellt, etwa zu Datenschutz, Impressum und Altersfreigaben.

5.10 Ausblick und Weiterentwicklung

Für einen öffentlichen Betrieb sind mehrere Schritte sinnvoll. Zunächst sollte die App deutlich breiter getestet werden, funktional, hinsichtlich Nutzbarkeit auf unterschiedlichen Geräten und mit Blick auf Sicherheit. Automatisierte Tests und ein kontinuierlicher Auslieferungsprozess würden helfen, Änderungen stabil in Betrieb zu bringen. Inhaltlich wäre eine Zusammenarbeit mit der Stadt Eisenach wünschenswert: Offizielle Veranstalter könnten Schnittstellen erhalten, um Angebote direkt einzuspeisen, und gemeinsam ließen sich Regeln zur Moderation, Verantwortlichkeit und Pflege der Inhalte festlegen. Dafür braucht es rechtliche Grundlagen wie allgemeine Geschäftsbedingungen, eine saubere Datenschutzerklärung und klare Prozesse für Meldungen sowie Widerrufe. Technisch wären mittelfristig ein Umzug auf eine servergestützte Datenbank, ein externer Objektspeicher für Medien und optional Push-Benachrichtigungen sinnvoll, um Reichweite und Aktualität zu erhöhen. Schließlich ist zu beachten, dass die Entwicklung bisher im Wesentlichen von einer Person getragen wurde. Formale Entwicklungsmodelle, Rollen und Absprachen mit Auftraggebern spielten daher nur eine untergeordnete Rolle; mit wachsender Beteiligung sollten Zuständigkeiten, Review-Wege und Release-Rhythmen verbindlich organisiert werden, damit die App zuverlässig weiterwächst und in Kooperation mit kommunalen Partnern tragfähig wird.

6 Integration der App in die Stadtentwicklung (Valentin Müller)

6.1 Kooperation mit kommunalen Einrichtungen

Unter kommunalen Einrichtungen versteht man im Allgemeinen Institutionen, Organisationen und Dienstleistungen, die von Städten oder Gemeinden betrieben oder in wesentlichem Maße unterstützt werden. Sie dienen der Erfüllung öffentlicher Aufgaben und damit im Dienst des Gemeinwohls. Zu diesen Einrichtungen zählen unter anderem Verwaltungsstellen wie die Stadtverwaltung, Bildungseinrichtungen wie Schulen, soziale und kulturelle Angebote wie Jugendzentren oder Bibliotheken sowie Sport- und Freizeiteinrichtungen, die häufig durch kommunale Mittel finanziert oder gefördert werden.¹⁷⁸ Diese Einrichtungen haben gemeinsam, dass sie der Bevölkerung einen öffentlichen Zugang bieten und auf lokaler Ebene grundlegende

¹⁷⁸ Vgl. Wolfgang Herfurtner: Öffentliche Einrichtung; verfügbar unter: <https://kanzlei-herfurtner.de/oeffentliche-einrichtung/> (Zugriff: 16.10.2025)

Aufgaben übernehmen, die für das gesellschaftliche Zusammenleben von zentraler Bedeutung sind.

Im spezifischen Kontext der Stadt Eisenach umfasst der Begriff kommunale Einrichtungen jene Akteure, die unmittelbar an der Gestaltung von Jugendfreizeit und Stadtentwicklung beteiligt sind. Dazu gehören die Stadtverwaltung, insbesondere der Fachdienst Jugendkoordination, da er organisatorische und rechtliche Rahmenbedingungen für Jugendangebote setzt /er sich organisatorisch mit den Jugendhäusern befasst und hier auch vermittelt.¹⁷⁹ Ebenso sind Schulen einzubeziehen, die nicht nur als Bildungsorte fungieren, sondern auch als Multiplikatoren für Projekte wie die geplante Jugendfreizeit-App dienen können. Jugendzentren und Jugendclubs bilden zentrale Anlaufstellen für die Freizeitgestaltung und Begegnung junger Menschen und sind somit ein wichtiger Kooperationspartner. Schließlich tragen auch die zahlreichen Sport- und Kulturvereine, die im Kreissportbund Eisenach organisiert sind, wesentlich zur Freizeitgestaltung der Jugendlichen bei. Im Rahmen dieser Arbeit werden kommunale Einrichtungen daher als jene lokalen Strukturen verstanden, die Freizeitangebote bereitstellen, koordinieren oder sichtbar machen können und somit für die Integration der Jugendfreizeit-App in die Stadtentwicklung von besonderer Relevanz sind.

¹⁷⁹ Frau Benedix: Jugendkoordinatorin der Stadtverwaltung Eisenach, (Gespräch am 11.09.2025)

6.1.1 Zusammenarbeit mit der Stadtverwaltung

Die Zusammenarbeit mit der Stadtverwaltung stellt eine wesentliche Grundlage für die erfolgreiche Integration der Jugendfreizeit-App in die städtische Infrastruktur dar. Es lässt sich ein Kooperationsmodell entwickeln, dass sowohl praktisch umsetzbar als auch langfristig verlässlich sein muss. In einem Gespräch mit Frau Benedix, Jugendkoordinatorin der Stadtverwaltung Eisenach, wurde deutlich hervorgehoben, dass eine solche Kooperation nur dann nachhaltig fungiere, wenn sie auf einer dauerhaften, vertrauensvollen Zusammenarbeit beruhe, die von allen Beteiligten mit Verlässlichkeit geführt werde.¹⁸⁰ Ziel der Kooperation ist es, eine verlässliche Datenbasis aufzubauen, die sicherstellt, dass jugendrelevante Angebote aus Schulen, Jugendzentren und Vereinen vollständig und aktuell in der App abgebildet werden.¹⁸¹ Frau Benedix betonte in diesem Zusammenhang, dass eine App nur dann von Jugendlichen genutzt werde, wenn die Inhalte kontinuierlich gepflegt und regelmäßig aktualisiert würden, da ein statisches System ohne laufende Informationspflege schnell an Attraktivität verliere.¹⁸²

Im theoretischen Konzept übernimmt die Stadtverwaltung dabei die Rolle einer unterstützenden Anlaufstelle. Sie sammelt relevante Informationen über städtische Angebote aus den verschiedenen öffentlichen Einrichtungen und kann mittels der Rückmeldungen durch die App diese anpassen oder mit dem App-Team nach Bedarf neue Angebote erstellen. Die Aufgabe der Admins ist es dabei, relevante Informationen von den jeweiligen Vertretern der Schulen, Jugendzentren und Vereinen zu bündeln und diese schließlich in die App einzupflegen.¹⁸³ Frau Benedix wies ausdrücklich darauf hin, dass es nicht zielführend sei, der Verwaltung selbst einen direkten Zugang zur App zu geben, da dies zu zusätzlicher Arbeitsbelastung führen würde. Effizienter sei es, wenn die Verwaltung zusammen mit den Leitern der App

¹⁸⁰ Vgl. Frau Benedix: Jugendkoordinatorin der Stadtverwaltung Eisenach; Frage 18 (Gespräch am 11.09.2025)

¹⁸¹ Vgl. Eigene Erhebung: Kooperationsmodell; siehe Anhang 8.5

¹⁸² Vgl. Frau Benedix: Jugendkoordinatorin der Stadtverwaltung Eisenach; Frage 18 (Gespräch am 11.09.2025)

¹⁸³ Vgl. Eigene Erhebung: Kooperationsmodell; siehe Anhang 8.5

das Feedback für städtische Aktionen oder Angebote annimmt.¹⁸⁴ Durch diese Arbeitsteilung wird die Verwaltung entlastet, während zugleich die Qualität und Einheitlichkeit der eingetragenen Inhalte gesichert bleibt.

Darüber hinaus ist die Abstimmung zwischen Verwaltung und den Admins der App ein weiterer zentraler Aspekt. Vorgesehen sind regelmäßige Treffen, beispielsweise im vierteljährlichen Rhythmus, bei denen aktuelle Bedürfnisse besprochen, Rückmeldungen von Jugendlichen ausgewertet und mögliche technische Anpassungen diskutiert werden.¹⁸⁵ Eine solche Struktur ist entscheidend, um die App nicht als starres Produkt, sondern als dynamisches Werkzeug zu begreifen, das sich fortlaufend an den Bedürfnissen der Jugendlichen orientiert. Auf diese Weise wird die App zu einem Instrument passiver Jugendbeteiligung, das Rückmeldungen in die Weiterentwicklung des Angebots integriert.

Die Vorteile einer solchen Zusammenarbeit mit der Stadtverwaltung liegen nicht nur bei den Jugendlichen, sondern auch bei der Verwaltung selbst. Zum einen wird die Kommunikation mit Jugendlichen modernisiert, indem offensichtlichere Kanäle genutzt werden, die deren Lebenswelt entsprechen. Zum anderen entsteht durch Funktionen wie das Einsenden von Events oder die Like-Funktion ein Feedback-Instrument, das Hinweise auf besonders nachgefragte Angebote liefert. Schließlich prägen die Interessen und Wertungen der Jugendlichen den Entwicklungsprozess und dienen zur Unterstützung der App als jugendnah, innovativ und zukunftsorientiert.

6.1.2 Partnerschaften mit Schulen, Jugendzentren und Vereinen

Eine erfolgreiche Integration der App in Eisenach kann nur funktionieren, wenn es gelingt, enge Partnerschaften mit den Bildungseinrichtungen, Jugendzentren und Vereinen der Stadt aufzubauen. Diese Partnerschaften gewährleisten, dass möglichst viele Jugendliche direkt erreicht werden und Informationen über Freizeitange-

¹⁸⁴ Vgl. Frau Benedix: Jugendkoordinatorin der Stadtverwaltung Eisenach; Frage 18 (Gespräch am 11.09.2025)

¹⁸⁵ Vgl. Eigene Erhebung: Kooperationsmodell; siehe Anhang 8.5

bote auf effiziente Weise verbreitet werden. Dabei ist entscheidend, die vorhandenen Strukturen nicht doppelt abzubilden, sondern durch die App eine gemeinsame Plattform zu schaffen, die bestehende Angebote sichtbar macht.

Die Stadt Eisenach verfügt über ein breit gefächertes Schulsystem, das eine zentrale Grundlage für eine erfolgreiche Zusammenarbeit darstellt. Im allgemeinbildenden Bereich existieren insgesamt zwölf Schulen, darunter vier staatliche Grundschulen (Georgenschule, Hörselschule, Jakobsschule und Mosewaldschule) sowie eine evangelische Grundschule in freier Trägerschaft. Aufbauend auf diese Grundschulen gibt es drei Regelschulen (Goethe-, Wartburg- und Geschwister-Scholl-Schule) sowie die Thüringer Gemeinschaftsschule „Oststadtschule“. Ergänzt wird das System durch drei Gymnasien (Elisabeth-, Ernst-Abbe- und Martin-Luther-Gymnasium). Schließlich bietet die Freie Waldorfschule ein alternatives Bildungsangebot von der Primarstufe bis zum Abitur.¹⁸⁶ Diese Vielfalt deckt alle Bildungsstufen ab und macht die Schulen zu einem besonders geeigneten Partner, um die Jugendfreizeit-App bekannt zu machen.

Neben den Schulen bilden die Jugendzentren und Jugendtreffs einen weiteren wichtigen Baustein. In Eisenach existiert ein Netzwerk mehrerer Einrichtungen der offenen Jugendarbeit, die für Jugendliche zentrale Freizeitorte darstellen. Zu den größten Einrichtungen gehören das Kinder- und Jugendzentrum „Nordlicht“ in Eisenach-Nord, das AWO-Jugendhaus „East End“ in der Oststadt, das Kinder- und Jugendhaus des CVJM sowie der städtische Jugendclub „Alte Posthalterei“ in der Innenstadt. Ergänzt werden diese durch kleinere Jugendräume in Ortsteilen wie Stedtfeld, Madelungen und Stregda. Diese Räume sind häufig nur an einzelnen Tagen in der Woche geöffnet, stellen aber wichtige wohnortnahe Anlaufstellen dar.¹⁸⁷

Von erheblicher Bedeutung für die Jugendfreizeitgestaltung in Eisenach ist die umfangreiche Vereinslandschaft. Der Stadtsportbund Eisenach e.V. zählt laut Bestandserhebung 2025 insgesamt 112 Sportvereine, die zahlreiche sportliche Aktivitäten in der Stadt und den umliegenden Ortsteilen anbieten. Etwa 28 dieser Vereine haben ihren Sitz direkt im Stadtgebiet Eisenach, während die übrigen in den einge-

¹⁸⁶ Vgl. Unbekannter Autor: Allgemeinbildende Schulen; verfügbar unter: <https://www.eisenach.de/leben/bildung/allgemeinbildende-schulen/#c28629> (Zugriff: 21.09.2025)

¹⁸⁷ Vgl. Unbekannter Autor: Jugend; verfügbar unter: <https://www.eisenach.de/leben/engagiert-in-eisenach/vereine/jugend/#:~:text=> (Zugriff: 21.09.2025)

meindeten Ortsteilen wie Stregda, Hötzelsroda, Stockhausen oder Neuenhof bestehen. Jugendliche haben somit ein breites Spektrum an sportlichen Tätigkeiten zur Verfügung, darunter Fußball, Handball und Schwimmen über Kampfsportarten bis hin zu Radsport, Motorsport und Tanzsport. Diese breite Aufstellung unterstreicht die zentrale Rolle des Vereinssports in der Freizeitgestaltung Jugendlicher in Eisenach und zeigt zugleich, wie stark die Stadt von gemeinschaftlicher Aktivität geprägt ist.

Eine Kooperation mit Schulen, Jugendzentren und Vereinen in Eisenach könnte verschiedene Formen annehmen, die sich jeweils an den Strukturen und Stärken der Einrichtungen orientieren. Schulen könnten die App über ihre internen Kommunikationskanäle wie Elternbriefe oder Schulnewsletter bewerben und damit sicherstellen, dass sowohl Schülerinnen und Schüler als auch deren Familien regelmäßig auf das Angebot aufmerksam gemacht werden. Zusätzlich könnten schulische Veranstaltungen wie Projektwochen oder Arbeitsgemeinschaften genutzt werden, um Jugendliche aktiv in die inhaltliche Weiterentwicklung der App einzubinden und so die Identifikation mit der App zu stärken.

Die Jugendzentren wiederum eignen sich besonders, um Jugendlichen den praktischen Umgang mit der App näherzubringen. Eignen würden sich Gruppenstunden zur Vorstellung der App aber auch Workshops zur Erläuterung der verschiedenen Funktionen (z.B. Eingabe eigener Veranstaltungen) und deren Weiterentwicklung in Zusammenarbeit mit den Jugendlichen. Damit würde die Nutzung der Plattform in den Alltag der Jugendlichen integriert, und gleichzeitig entstünde ein direkter Rückkopplungskanal zwischen den Nutzerinnen und Nutzern sowie den Entwicklern der App.

Hervorzuheben ist, dass besonders die Vereine vielfältige Möglichkeiten der Zusammenarbeit bieten. Sie könnten über ihre Kommunikationswege etwa Vereinsnewsletter, Trainingsgruppen oder Social-Media Posts für die App werben und deren Reichweite erhöhen. Eine enge Kooperation mit den Vereinen hätte den Vorteil, dass die regelmäßigen Angebote in der App gebündelt, strukturiert und für Jugendliche leicht zugänglich veranschaulicht werden. In dieser Hinsicht ist die Einbindung unverzichtbar für die Nutzung der App, da sie genau diese Vielzahl der beteiligten Akteure vernetzt.

6.2 Potenziale für Stadtmarketing

Um die Relevanz der App für die Stadtverwaltung herauszustellen, wird nachfolgend zunächst genauer betrachtet, was Marketing im Allgemeinen bedeutet und das Ziel und die Aufgaben des Stadtmarketings kurz erläutert. Der Begriff des Marketings ist sowohl umfangreich, als auch komplex und beschäftigt sich mit verschiedenen Teilgebieten. So existieren viele allgemeine Definitionen, darunter die von Andreas Preißner, welcher die Vielfältigkeit des Marketings aufgreift. Dieser betont, dass der Begriff je nach Schwerpunkt des Autors oder der Herkunft eine unterschiedliche Rolle spielt.¹⁸⁸ Grundlegend lässt sich aber sagen, Marketing gilt als marktorientierte Unternehmensführung und der damit einhergehenden „Verwirklichung einer optionalen Unternehmens-Umfeld-Koordination durch eine konsequente Ausrichtung aller unmittelbar und mittelbar den Markt berührenden Entscheidungen an dessen Erfordernissen“.¹⁸⁹

6.2.1 Aufgaben und Ziele des Stadtmarketings

Das Stadtmarketing lässt sich aus oben genannter Definition ableiten und beinhaltet laut der Bundesvereinigung City- und Stadtmarketing Deutschland e.V. im Rahmen eines systematischen Planungsprozesses die nachhaltige Sicherung und Steigerung der Lebensqualität der Bürger;innen und der Attraktivität wenn es darum geht, im Wettbewerb mit vergleichbaren Städten anzutreten. Infolge dessen handelt die Stadt als Ergebnis der Einstellungen und des Handelns der Menschen in der Stadt.¹⁹⁰

Somit ist Stadtmarketing die zielgerichtete Planung und Vermarktung einer Stadt, basierend auf dem Grundprinzip der Kundenorientierung: „Stadtmarketing wird als Ansatz der zielgerichteten Gestaltung und Vermarktung einer Stadt definiert und

¹⁸⁸ Vgl. Andreas Preißner: Marketing auf den Punkt gebracht; S.7 (1.3 Definition des Marketings)

¹⁸⁹ Andreas Preißner: Marketing auf den Punkt gebracht; S.7 Nieschlag/Dichtl/Hörschgen (2002, S. 14) (Zugriff: 07.10.2025)

¹⁹⁰ Vgl. Bundesvereinigung City- und Stadtmarketing Deutschland e.V (Unbekannter Autor): Definition Stadtmarketing; verfügbar unter: https://www.bcsd.de/suchergebnisse/?datei=definition_stadtmarketing.pdf (Zugriff: 08.10.2025)

basiert auf der Philosophie der Kundenorientierung. Es dient der nachhaltigen Sicherung und Steigerung der Lebensqualität der Bürger und der Attraktivität der Stadt im Standortwettbewerb“.¹⁹¹

Die Aufgaben des Stadtmarketings bestehen darin, Städte zu bestärken hinsichtlich ihrer Anpassungsfähigkeit an die Bedürfnisse der Bevölkerung und weiterer Zielgruppen, um Chancen zu ergreifen und ihre Vitalität zu erhalten. Diese Aufgaben sind daher wichtig, da Veränderungen schneller erfolgen als die Fähigkeit auf diese zu reagieren.¹⁹² Events, Citymanagement, Tourismusmarketing und Standortmarketing fallen unter diesen Aspekt und bilden einen Teil des integrierten Stadtmarketings.¹⁹³

6.2.2 Beitrag der App zur Weiterentwicklung des Stadtimages

Das Stadtimage ergibt sich unter anderem als Endprodukt von Stadtmarketingstrategien. Als Image versteht man das wahrzunehmende Bild eines Individuums zu einem Objekt oder Subjekt.¹⁹⁴ Eisenach berichtet ausführlich über ein integriertes Stadtentwicklungskonzept (ISEK), welches einen Leitfaden für die Stadtentwicklung bis zum Jahr 2030 darstellt und als Grundlage für Pläne, Konzepte und Maßnahmen dienen soll. Eine Vielzahl an Konzepten zur Erhaltung bzw. Steigerung der Attraktivität der Stadt und dazugehörigen Maßnahmen werden darin aufgeführt. Dabei wird besonders auf die Integration der Bedürfnisse aller Altersgruppen, insbesondere der Jugendlichen, Wert gelegt. Ein eigens für Projektideen veranstalteter Jugendworkshop bietet Jugendlichen die Möglichkeit aktiv am Beteiligungsprozess der Stadtentwicklung mitzuwirken.¹⁹⁵

¹⁹¹ Bundesvereinigung City- und Stadtmarketing Deutschland e.V. (Jürgen Block und Stefanie Icks); S.3: Stadtmarketing; verfügbar unter: <https://www.bcsd.de/suchergebnisse/?datei=stadtmarketing.pdf> (Zugriff: 8.10.2025)

¹⁹² Vgl. Gisa-Sabrina Jensen: Stadtmarketing; S.5 (Zugriff 11.10.2025)

¹⁹³ Vgl. Bundesvereinigung City- und Stadtmarketing e.V. (Michael Gerber): Stadtmarketing im Profil; verfügbar unter: https://www.bcsd.de/suchergebnisse/?datei=bcsd_stadtmarketing_im_profil.pdf (Zugriff: 11.10.2025)

¹⁹⁴ Vgl. Unbekannter Autor: Was ist ein Stadtimage; verfügbar unter: <https://uni-tuebingen.de/fakultaeten/mathematisch-naturwissenschaftliche-fakultaet/fachbereiche/geowissenschaften/arbeitsgruppen/geographie/forschungsbereich/wirtschaftsgeographie/arbeitsgruppe/lehre/exkursionen/grosse-exkursion-mitteldeutschland-2021/staedte/was-ist-ein-stadtimage/> (Zugriff: 11.10.2025)

¹⁹⁵ Vgl. Unbekannter Autor: Integriertes Stadtentwicklungskonzept 2030; S. 8; verfügbar unter: https://www.eisenach.de/fileadmin/user_upload/Rathaus/Satzungen/Stadtrecht/Konzepte/ISEK-2030.pdf (Zugriff: 12.10.2025)

Im Rahmen des genannten Entwicklungskonzeptes, stellt die geplante Jugendfreizeit-App eine weitere Möglichkeit zur Aktivitätssteigerung und Imagepflege, dar. Durch die Optionen in der App Freizeitangebote zu teilen, bewerten oder vorzuschlagen, entsteht ein grundlegendes Feedback, welches die Stadtverwaltung nutzen kann, um Trends und Interessen zu erkennen. Als Folge dessen könnten entsprechende Maßnahmen in zukünftige Entwicklungskonzepte integriert werden.

Zudem ermöglicht die App die digitale Erreichbarkeit einer jungen Zielgruppe. Von dem bislang stark auf traditionelle touristische Vermarktung ausgelegten Stadtmarketing hin zur digitalen Zugänglichkeit der Jugendlichen, wodurch diese auch in die Kommunikation der Stadt eingebunden werden. Damit schließt die App eine weitere Lücke in der bisherigen Außendarstellung, da gerade Jugendliche im Alter von 14 bis 21 Jahren häufig nicht über klassische Kanäle wie amtliche Websites angesprochen werden. Hinsichtlich dieser Thematik äußerte sich auch Frau Benedix, die auf eine mangelnde Zugänglichkeit von Jugendlichen ansprach und der damit eingehenden Bekanntheit unter diesen.¹⁹⁶

Somit besitzt die App das Potenzial, Eisenach als innovative und zukunftsorientierte Stadt zu etablieren. Im Wettbewerb der Städte gewinnt die digitale Aufenthaltsqualität zunehmend an Bedeutung: Eine Stadt gewinnt nicht nur durch ihre Infrastruktur und Bereitschaft an Arbeitsplätzen, sondern auch durch ihre digitale Vernetzung an Aufmerksamkeit. Mittels der App setzt Eisenach ein Signal, dass es die Lebensrealitäten junger Menschen ernst nimmt und moderne Kommunikationswege gestaltet. Dies stärkt das Image der Stadt als innovativen Standort, der Tradition und Digitalisierung miteinander verbindet.

6.3 Herausforderungen bei der Implementierung

Die erfolgreiche Umsetzung einer App stellt nicht nur eine technische, sondern vor allem eine organisatorische und kommunikative Herausforderung dar. Damit die Anwendung langfristig funktionieren kann, müssen sowohl strukturelle Voraussetzungen als auch inhaltliche und soziale Faktoren berücksichtigt werden.

¹⁹⁶ Frau Benedix: Jugendkoordinatorin der Stadtverwaltung Eisenach; Frage 5 (Gespräch am 11.09.2025)

6.3.1 Inhaltliche und organisatorische Herausforderungen

Eine wesentliche Herausforderung bei der Implementierung der App ist die inhaltliche Pflege und Qualitätssicherung. Damit die App dauerhaft relevant bleibt, müssen kontinuierlich neue Freizeitangebote und Informationen eingepflegt werden. In der Praxis bedeutet das einen erheblichen Verwaltungsaufwand, insbesondere bei der Abstimmung zwischen Stadtverwaltung, Schulen, Jugendzentren und Vereinen. Um diesem Zweig entgegen zu wirken sind klare Zuständigkeiten erforderlich. Es muss definiert werden, wer Daten sammelt, prüft und freigibt, um eine gleichbleibende Informationsqualität sicherzustellen.

Ein weiteres Feld befasst sich mit der Koordination zwischen den verschiedenen Akteuren. Da die App sowohl kommunale als auch externe Partner einbindet, ist ein funktionierendes Netzwerk und ein Zusammenspiel entscheidend. Fehlende Kommunikation oder unklare Strukturen können schnell zu Informationslücken führen, die die Aktualität und Zuverlässigkeit der App beeinflussen. Daher empfiehlt sich eine zentrale Anlaufstelle, etwa durch eine beauftragte Koordinationsstelle, welche Informationsflüsse überwacht und regelmäßig aktualisiert.

6.3.2 Akzeptanzprobleme und Attraktivität für Jugendliche

Ein bedeutsamer Erfolgsfaktor der App liegt in ihrer Akzeptanz durch ihre Zielgruppe. Jugendliche nutzen digitale Angebote nur dann regelmäßig, wenn sie einen erkennbaren Mehrwert bieten. Eine unübersichtliche Struktur, veraltete Inhalte oder technische Fehler führen schnell zum Verlust des Interesses. Daher ist eine jugendgerechte Gestaltung, sowohl in der Benutzeroberfläche als auch in der Kommunikation, zentral. Dazu zählen ansprechende Designs, einfache Bedienung, kurze Ladezeiten und interaktive Funktionen wie Like-Systeme oder personalisierte Empfehlungen.

Neben technischen und gestalterischen Faktoren hängt die Akzeptanz auch von der inhaltlichen Vielfalt ab. Wenn die App ein breites Spektrum an Veranstaltungen und Freizeitmöglichkeiten abbildet, von Sport über Kultur bis hin zu Bildungsangeboten, wird sie eher als relevant wahrgenommen. Eine regelmäßige Auswertung des Nutzerfeedbacks kann zudem helfen, Schwachstellen zu erkennen und Anpassungen vorzunehmen.

6.3.3 Langfristige Sicherung und Weiterentwicklung

Für die nachhaltige Nutzung der App ist eine institutionelle Einbindung notwendig. Nur wenn die Verantwortlichkeiten und Ressourcen gesichert werden, kann die App langfristig bestehen. Eine mögliche Methode diesbezüglich besteht darin, die App in das städtische Stadtmarketing zu integrieren. Dadurch ließen sich Öffentlichkeitsarbeit, Veranstaltungskommunikation und digitale Plattformpflege in einer Struktur bündeln.

Ein weiterer Aspekt zum positiven Erhalt der App besteht in ihrer Finanzierung und Wartung. Es entstehen fortlaufend Kosten für Serverbetrieb und Softwarepflege. Städtische Mittel wie Förderprogramme oder Kooperationen mit regionalen Unternehmen können diese decken. Eine langfristige Planung sollte auch die Einbindung von Sponsoren oder projektbezogenen Fördergeldern prüfen.

Schließlich muss die App regelmäßig weiterentwickelt und an technologische Trends angepasst werden. Neue Betriebssysteme, veränderte Nutzergewohnheiten oder zusätzliche Funktionen erfordern kontinuierliche Updates. Um die App im breiten Spektrum lebendig zu halten, sollte sie in festgelegten Abständen evaluiert werden, sowohl technisch als auch inhaltlich. Ein transparentes Feedback-System, in dem Nutzer Verbesserungsvorschläge einreichen können, würde diesen Prozess zusätzlich unterstützen und erheblich vorantreiben.

7 Fazit

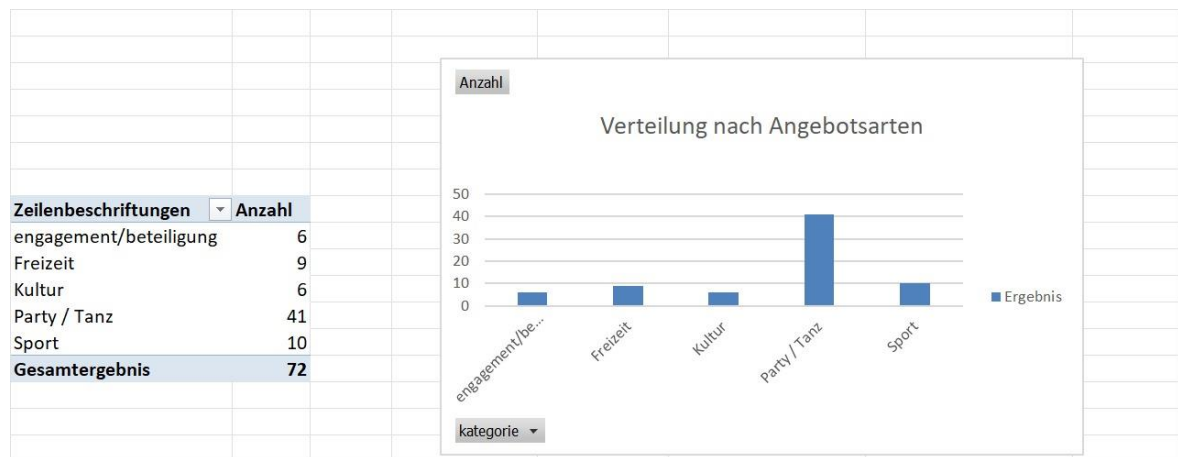
Das zentrale Problem dieser Arbeit ist die zersplitterte Informationslage zu Jugendangeboten in Eisenach; daraus entstand die Leitfrage, ob eine systematische Bestandsaufnahme (Kapitel 2) kombiniert mit einer Bedarfsanalyse (Kapitel 3) eine tragfähige Grundlage für eine lokale, jugendzentrierte App (Kapitel 45) und deren Einbettung in kommunale Strukturen (Kapitel 6) liefert. Die Ergebnisse der Angebotsanalyse zeigen in knapper Form eine zweigeteilte Landschaft aus vielen einmaligen Eventformaten und einem beständigen Sockel laufender Vereins- und Trainingsangebote; sie verdeutlichen außerdem Altersunterschiede in der Adressierung und machen die Grenzen der Erfassungslogik transparent. Die Bedarfsanalyse aus Umfrage und Interviews weist konsistent auf Lücken bei Sichtbarkeit, Aktualität und Zugänglichkeit hin sowie auf das Bedürfnis nach einer bündelnden, altersgerechten Darstellung mit klaren Filtern, verlässlichen Eckdaten (u. a. Zeiten, Altersgrenzen, Kosten) und einfachen sozialen Rückmeldungen. Im App-Konzept werden diese Anforderungen in Funktionen übersetzt (u. a. Filter, Teilnahmeanzeigen, Moderation), während die technische Umsetzung bewusst auf einen schulprojektauglichen Stack zielt und die typischen Betriebsrisiken (Sicherheit, Datenschutz, Wartung) benennt. Die Betrachtung der Integration in die Stadtentwicklung konkretisiert schließlich die Bedingungen, unter denen eine solche Plattform Wirkung entfalten kann: klare Zuständigkeiten für Datenpflege, feste Rückkopplungen mit städtischen und freien Trägern, schlanke Freigabeprozesse sowie ein realistisches Vorgehen vom Pilotbetrieb hin zur Verstetigung. Unter diesen Prämissen lässt sich die Leitfrage beantworten: Die in dieser Arbeit erhobenen Daten und Perspektiven tragen eine lokale App fach-

lich und praktisch nicht als Selbstzweck, sondern als Mittel, die identifizierten Informations- und Zugangsprobleme spürbar zu verringern. Offengelassen wird bewusst, weil außerhalb des Untersuchungsrahmens liegend, die langfristige Trägerschaft und Finanzierung; hier entscheidet die organisatorische Verankerung im Zusammenspiel der beteiligten Akteure.

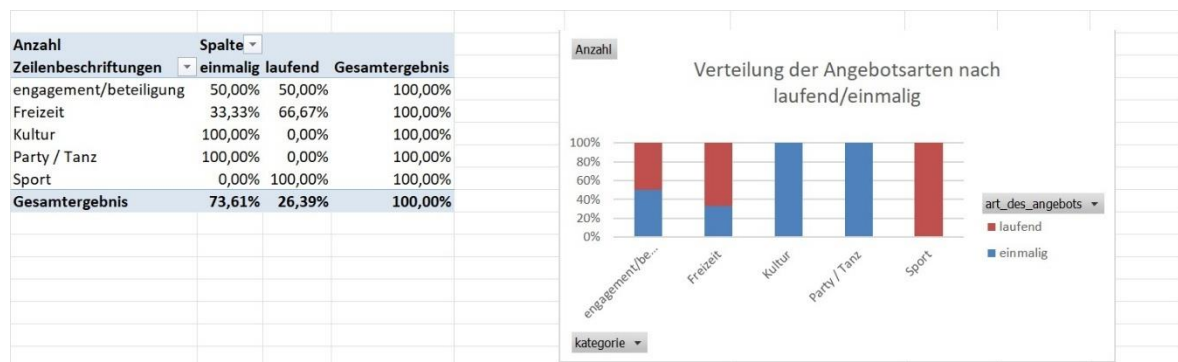
8 Anhang

8.1 Eigene Erhebung Statistik (Lenny Strohbach)

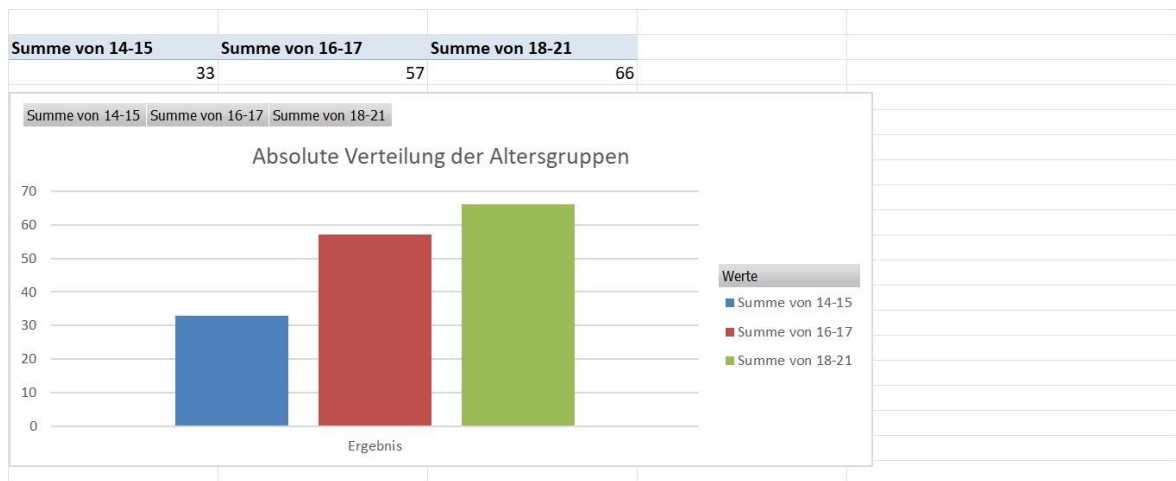
8.1.1 Verteilung nach Angebotsarten



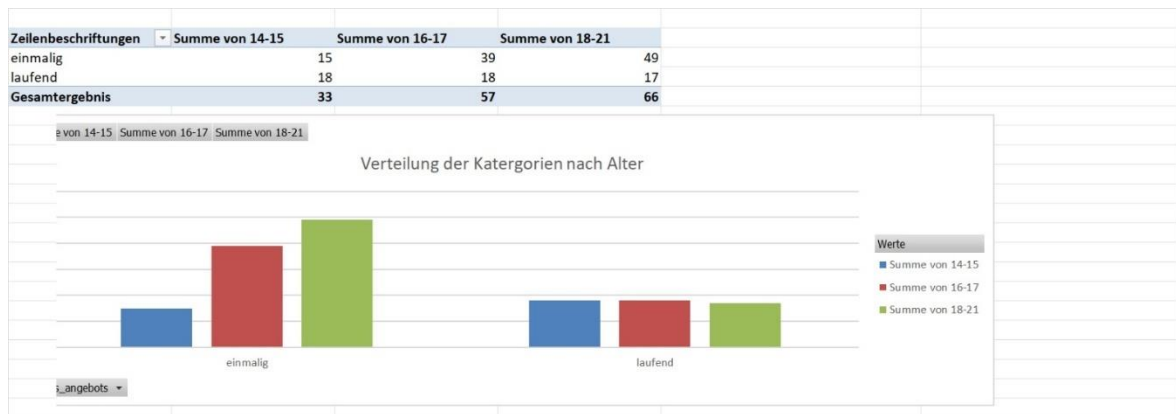
8.1.2 Verteilung der Angebotsarten nach laufen/einmalig



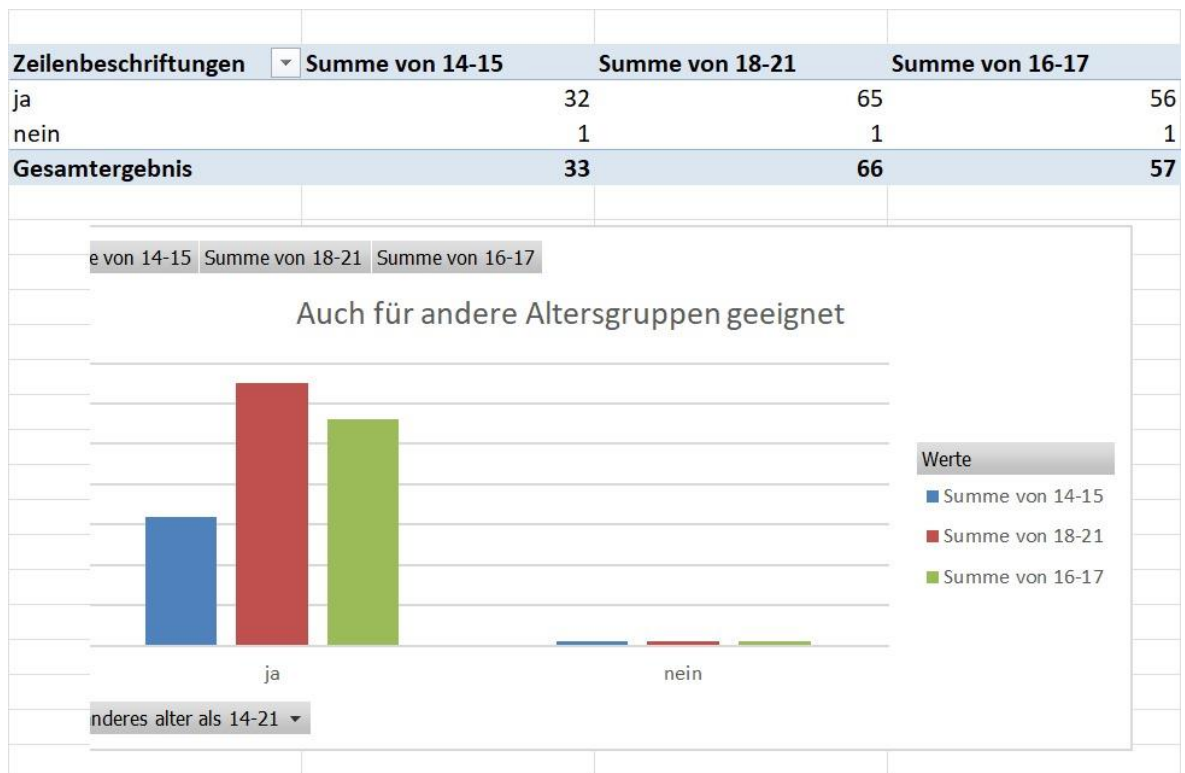
8.1.3 Absolute Verteilung der Altersgruppen



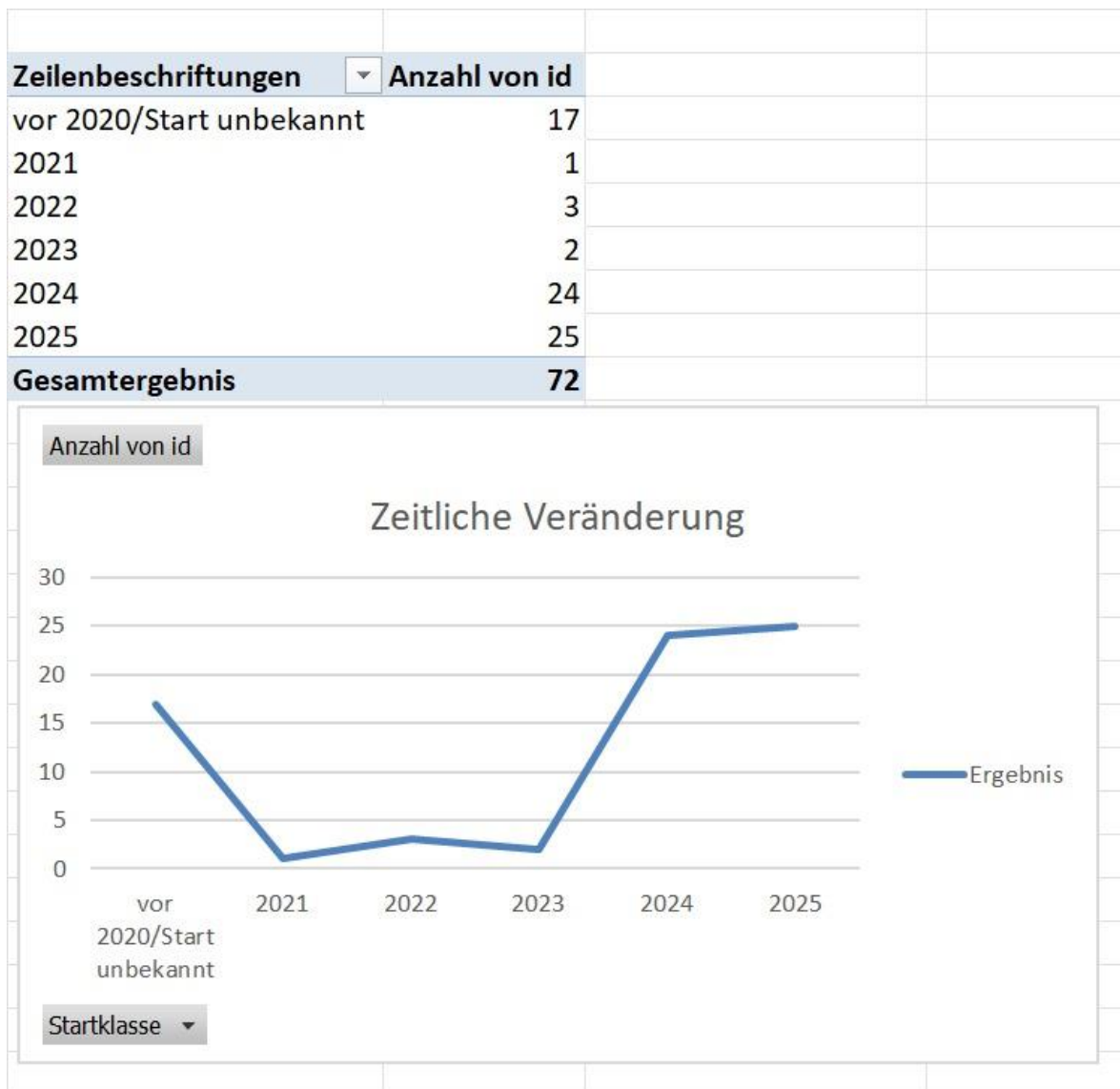
8.1.4 Verteilung der Kategorien nach Alter



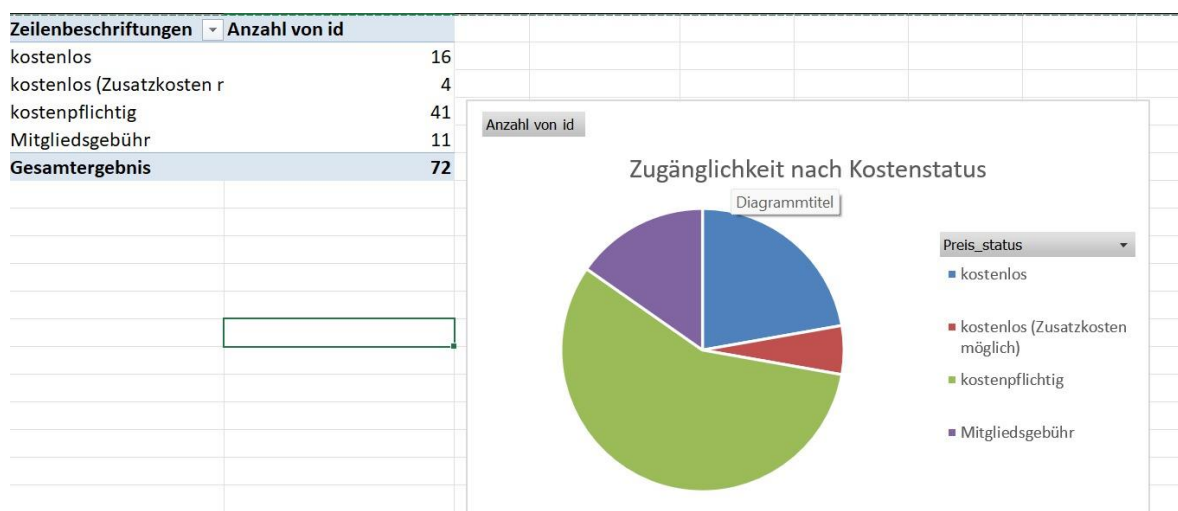
8.1.5 Auch für andere Altersgruppe geeignet



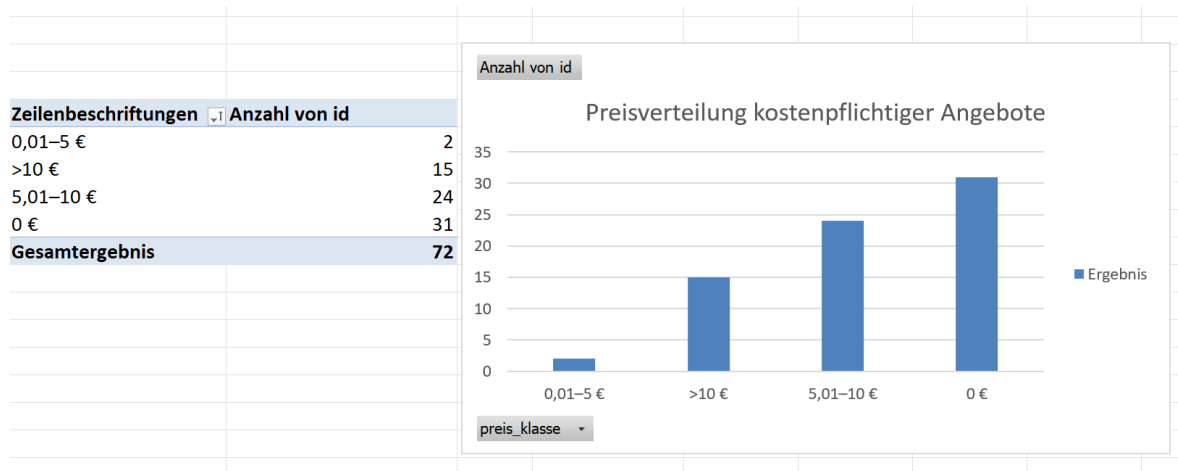
8.1.6 Zeitliche Veränderung



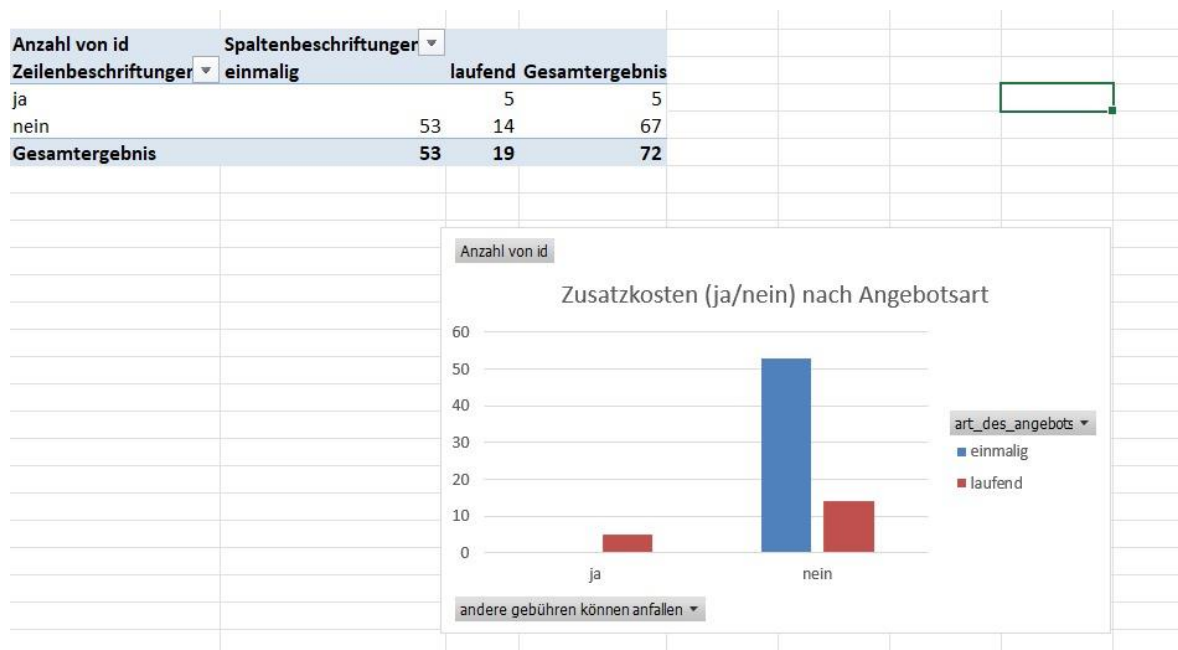
8.1.7 Zugänglich nach Kostenstatus



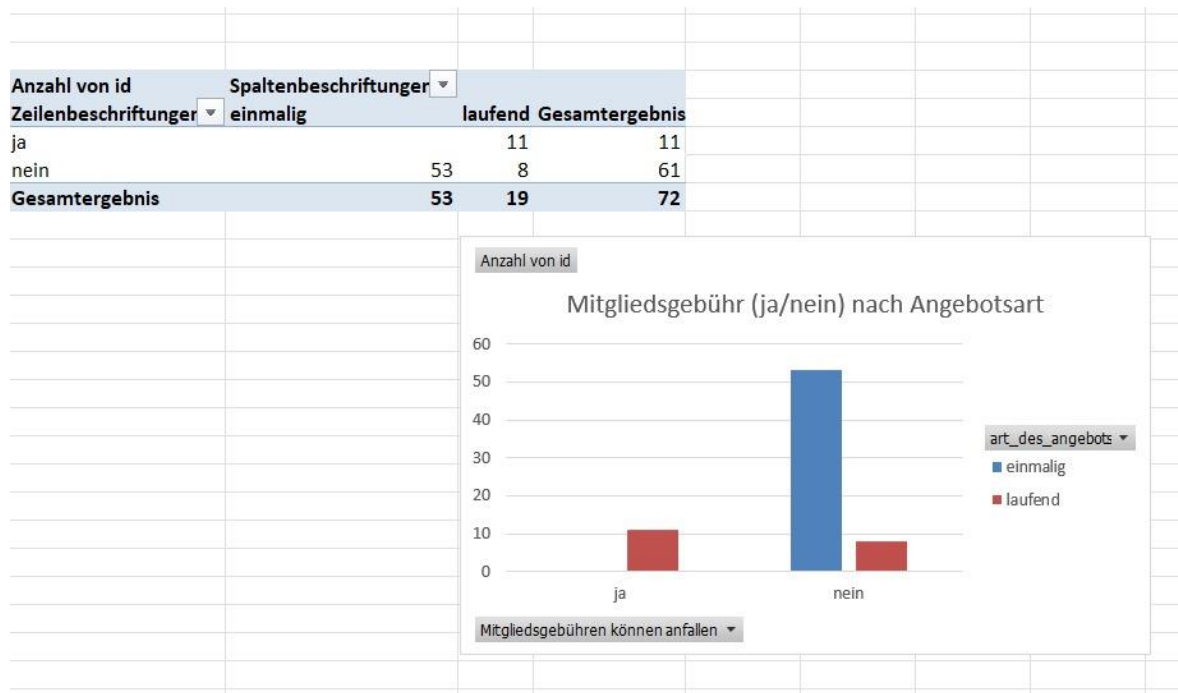
8.1.8 Preisverteilung kostenpflichtiger Angebote



8.1.9 Zusatzkosten (ja/nein) nach Angebotsart



8.1.10 Mitgliedsgebühr (ja/nein) nach Angebotsart



8.2 Eigene Erhebung Umfrage und Interviews (Enzo Bludau)

Umfrage (Sommer 2025) über Google Forms durchgeführt von Enzo Bludau.

Frage 1: Welche Freizeitangebote nutzen Jugendliche in Eisenach regelmäßig?

Die befragten Jugendlichen aus Eisenach nutzen ein breites Spektrum an Freizeitangeboten:

Sportliche Angebote werden von etwa der Hälfte der Befragten regelmäßig genutzt, darunter Sportvereine (z. B. PSV Eisenach, Volleyball, Fußball), Fitnessstudios (Fitnessarena, Impuls) und Schwimmbäder (Aquaplex, Freibad).

Kulturelle Angebote wie Musikschule, Theaterbesuche, Tanzvereine oder Veranstaltungen (z. B. Kinderkulturnacht) werden von rund einem Drittel der Jugendlichen genutzt.

Jugendclubs (z. B. Alte Posthalterei, Clubroom) werden nur von wenigen Jugendlichen regelmäßig besucht.

Öffentliche Treffpunkte und informelle Aktivitäten (Parks, Restaurants, Einkaufszentren) werden ebenfalls genutzt.

Einige Jugendliche aus Eisenach geben an, keine oder kaum Angebote wahrzunehmen.

Frage 2: Altersstruktur der Befragten

Die Altersverteilung der 54 befragten Jugendlichen gestaltet sich wie folgt:

57,4 % sind 15 bis 17 Jahre alt

29,6 % sind 18 bis 21 Jahre alt

9,3 % sind 12 bis 14 Jahre alt

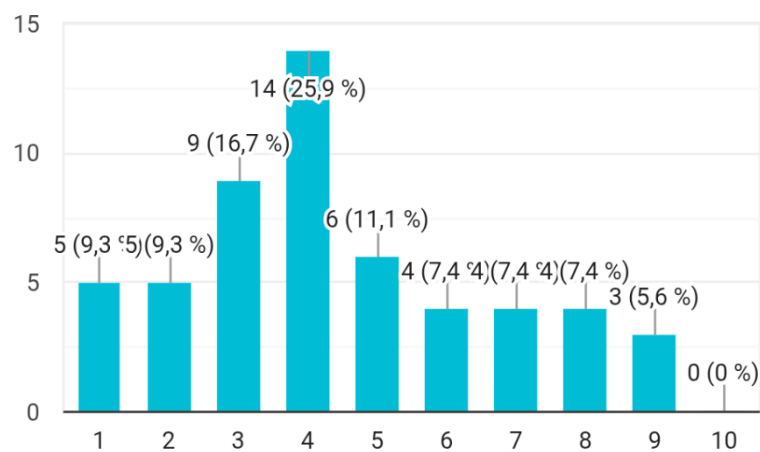
Die restlichen Befragten sind entweder jünger als 12 Jahre oder älter als 21 Jahre

Die Mehrheit der Befragten fällt somit in den mittleren Jugendbereich von 15 bis 17 Jahren.

Wie zufrieden sind
Sie mit den
vorhandenen
Jugendaktivitäten in
Eisenach?

 Diagramm kopieren

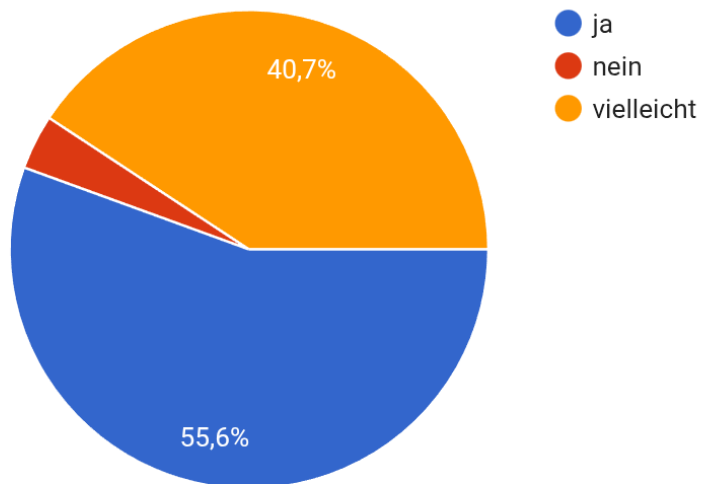
54 Antworten



Glauben Sie, dass eine App helfen könnte, besser auf Jugendaktivitäten in Eisenach aufmerksam zu machen?

54 Antworten

 [Diagramm kopieren](#)

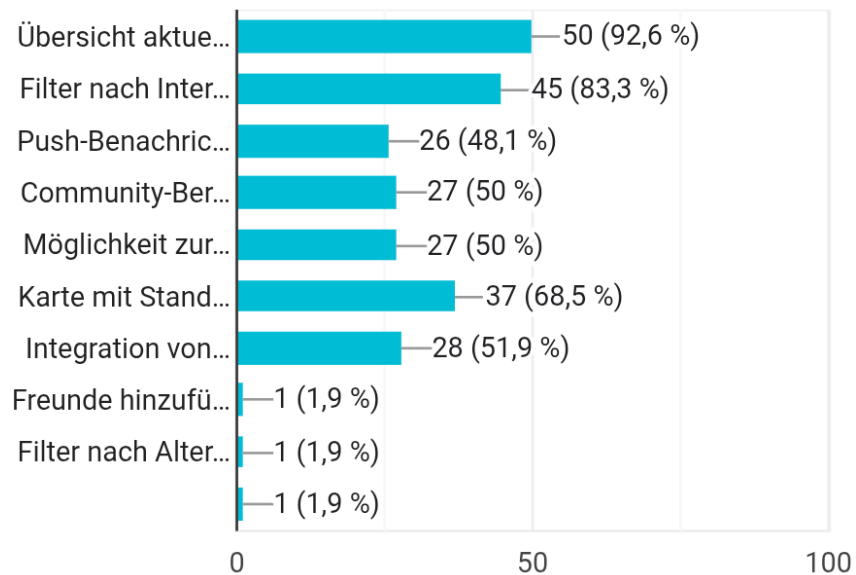


Welche Funktionen
würden Sie sich in
einer solchen App
wünschen?



Diagramm kopieren

54 Antworten

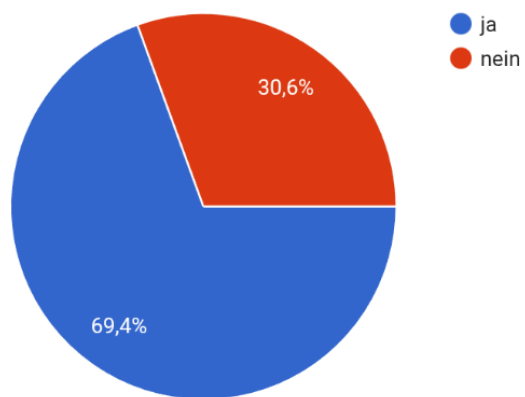


Frage 6:(Ausschnitt Google Forms)

Falls Sie keine App
nutzen möchten:
Möchten Sie
überhaupt über
Jugendangebote
informiert werden?
(Optional)

36 Antworten

 [Diagramm kopieren](#)



Letzte Frage: Wenn ja, auf welchem Weg möchten Sie über neue Freizeitangebote informiert werden?

17 Jugendliche haben diese Frage beantwortet. Genannte Informationswege waren:

Digitale Kanäle:

App (Push-Benachrichtigungen oder Übersicht innerhalb der App)

Soziale Medien (z. B. Instagram, lokale Social-Media-Accounts)

Website

Klassische Kanäle:

E-Mail

Flyer (in der Stadt oder in Schulen)

Plakate

Radio

Informelle Wege:

Mund-zu-Mund-Propaganda

Hören-Sagen

Link zur Umfrage: https://docs.google.com/forms/d/14qrhLuDr87VtybG_0yp-PAQ91ccT3E0wMp6PHuB48HMo/edit?ts=686bbe78Selbsterstellte Interviews

8.2.1 Interview Alte Posthaltere mit Claudia Krämer

Interview über die Jugendarbeit in den Jugendhäusern und deren Struktur am 10.06.2025 durchgeführt von Lars Höhn, Valentin Müller, Lenny Strohbach, Enzo Bludau

Frage 1: Welche Altersgruppe nutzt den Jugendclub?

Antwort: Der Club richtet sich an Jugendliche und junge Erwachsene von 14 bis 27 Jahren. Viele Migranten ab 14 Jahren nutzen einen der Aufenthaltsraum täglich.

Frage 2: Welche Räume und Angebote gibt es im Jugendclub?

Antwort:

Keller: Bandproberaum.

Jugendraum: Zeitvertreib, auch für Menschen mit Migrationshintergrund.

Ferien: Besondere Nutzung, z. B. Ferienlager für 12-16-Jährige.

Frage 3: Wie stark werden die Angebote genutzt?

Antwort: Viele Angebote bleiben ungenutzt. Jugendliche wollen oft ungestört sein, daher gibt es wenig Nachfrage für feste Veranstaltungen.

Frage 4: Gibt es Herausforderungen bei der Nutzung der Räume?

Antwort:

Aufsichtspflicht nach dem Jugendschutzgesetz verursacht organisatorische Probleme.

Bürokratie ist hoch, z. B. Sicherheitsvorschriften im Clubroom.

Jeder Jugendclub ist autonom, daher gibt es keine klare Linie oder einheitliche Organisation.

Frage 5: Wie erfolgt die Kommunikation mit den Jugendlichen?

Antwort: Über Instagram und Facebook. Ferienlager und Veranstaltungen werden hauptsächlich über Instagram beworben.

Frage 6: Welche neuen Projekte oder Veranstaltungen gibt es?

Antwort:

Jugendkulturnacht wurde neu ins Leben gerufen.

Konzept für ein unbeaufsichtigtes Jugendhaus über den Jugendbeirat.

Frage 7: Wie steht der Jugendclub zu einer App, die Angebote bündelt?

Antwort: Die Alte Posthalterei befürwortet die App. Sie sieht Bedarf, da dadurch weniger Werbung nötig ist und Angebote besser vermarktet werden können.

Frage 8: Gibt es Befragungen oder Umfragen zum Bedarf der Jugendlichen?

Antwort: Ja, es wurden Umfragen zum Bedarf bei Jugendclubs durchgeführt, z. B. Jugendbefragung Wartburgkreis 2025.

8.2.2 Interview mit Nicole Päsler

Interview zu Jugendengagement, Ehrenamt und Integration in Eisenach mit Nicole Päsler am 14.06.25 durchgeführt von Enzo Bludau und Lenny Strohbach

Frage 1: Welche Projekte oder Initiativen gibt es für Jugendliche?

Antwort:

„Demokratie leben“: Treffen oder Workshops zur Beteiligung

Jugendbeirat: neu in den letzten fünf Jahren, Bindung von Jugendlichen an städtische Themen.

Jugendkulturnacht: praktisches Beispiel für Jugendengagement.

Jugendfreiwilligentag: soll Ehrenämter Jugendlichen näherbringen.

Viele Jugendliche sind in Sportvereinen aktiv.

Frage 2: Wie engagieren sich Jugendliche in Eisenach?

Antwort: Junge Menschen binden sich oft ungern an Vereine und übernehmen selten Verantwortung in Vorständen. Ihr Engagement ist meist projekt- oder aufgabenbezogen und oft zeitlich begrenzt. Trotz der Fluktuation bleibt das Engagement gleich, es hat nur andere Formen angenommen.

Frage 3: Wie hat sich die Situation in den letzten fünf Jahren verändert?

Antwort:

Es gibt weiterhin vier Jugendeinrichtungen.

Der Jugendbeirat ist neu.

Die Nutzung durch Jugendliche hat abgenommen, da viele die Stadt verlassen.

Engagement ist nicht zurückgegangen, sondern projektspezialisiert.

Alle Veranstaltungen im Mai (z. B. Ralley, Rennsteiglauf) wurden durch Ehrenamt geschaffen, Engagement bleibt also erhalten.

Es gibt aktuell eine Jugendbefragung im Wartburgkreis.

Frage 4: Würde eine App für Jugendliche hilfreich sein?

Antwort: Ja, eine App würde den Überblick über Angebote und Veranstaltungen erleichtern und die Nutzung von Jugendangeboten verbessern.

Frage 5: Was würde sie sich persönlich für die Jugendförderung wünschen?

Antwort:

Jugendförderung sollte selbstverständlich sein.

Jugendliche sollen das Gefühl haben, dass sie in der Stadt gut aufgehoben sind.

Engagement soll sichtbar und möglich sein.

Genügend Freizeitmöglichkeiten und Arbeitsplätze erhöhen die Bindung der Jugendlichen an die Stadt.

Wenn die Stadt wenig bietet, ziehen Jugendliche in andere Städte.

Frage 6: Wie ist der Zugang zu Ehrenamt und Integration für neue Menschen?

Antwort:

Generell gut erreichbar, aber es gibt Barrieren.

Integration in Ehrenamtsbereiche fällt vielen schwer, besonders wegen Sprache.

Am einfachsten gelingt Integration im Sport, hier sind viele Jugendliche bereits eingebunden.

Feste helfen ebenfalls bei Integration, aber kulturelle Unterschiede (z. B. Schweinefleisch bei muslimischen Jugendlichen) können Ausschlüsse verursachen.

Frage 7: Gibt es statistische Erhebungen zu Jugendlichen mit Migrationshintergrund?

Antwort: Sie kann Zahlen zu ausländischen Einwohnern und deren Kindern in Eisenach bereitstellen. Es gibt jedoch keine eigenen Erhebungen, da die Zeit dafür fehlt. Ein Integrationskonzept wird ebenfalls zur Verfügung gestellt.

Frage 8: Gibt es aktuell neue Planungen für Jugendprojekte?

Antwort: Nach ihrem Wissen gibt es keine neuen Projekte in Planung.

8.2.3 Interview mit Frau Benedix

Interview zu Jugendaktivitäten in Eisenach Frau Benedix (Jugendkoordinatorin)
25.08.2025 durchgeführt von Valentin Müller, Lenny Strohbach und Enzo Bludau

Frage 1: Wer ist in Eisenach für die Jugendaktivitäten verantwortlich?

Antwort: Die Gesamtverantwortung lag ursprünglich beim Jugendamt. Eisenach hat aber einen Teil der Verantwortung zurückübertragen bekommen. Die städtischen Jugendhäuser werden von verschiedenen Trägern betrieben, wie z. B. „Die Posthalterei“, das Nordlicht, East End und der CVJM (Christlicher Verein Junger Menschen). Dabei gibt es eine Mischung aus offener Jugendarbeit und Vereinsarbeit.

Frage 2: Was ist der Unterschied zwischen Vereinsarbeit und offener Jugendarbeit?

Antwort: In Vereinen gibt es feste Trainingszeiten und Pflichten für die Mitglieder, zum Beispiel beim Volleyball. Offene Jugendarbeit bedeutet, dass Jugendliche jederzeit kommen und gehen können, ohne Verpflichtungen.

Frage 3: Wer ist Träger der einzelnen Einrichtungen?

Antwort: Die Posthalterei ist städtisch, Nordlicht wird von der Diakonie getragen, East End und der CVJM sind freie Träger. Die Stadt übernimmt die Gesamträger-schaft, unterstützt die Häuser finanziell und ist für den Koordinator zuständig. Außerdem gibt es Fördergelder für Kinder und Jugendliche in den Ortsteilen.

Frage 4: Gibt es Konzepte oder Projekte, die die Aktivitäten für Jugendliche in Eisenach zusammenfassen?

Antwort: Es gab ein Projekt namens „Jungenstadtkarte“, das über verschiedene Aktivitäten informiert hat. Allerdings ist das Projekt älter (ca. 56 Jahre) und nicht mehr aktuell. Es gibt keine durchgehende, aktuelle Plattform, die alle Angebote bündelt. Die Stadt und Vereine könnten hier ein Konzept entwickeln, um Informationen zentral zugänglich zu machen.

Frage 5: Wie ist der Bedarf an Informationen über Jugendaktivitäten?

Antwort: Es besteht ein hoher Bedarf. Jugendliche wissen oft nicht, welche Angebote es gibt, besonders im Alter von 12 bis 14 Jahren. Flyer und Aushänge werden als hilfreich angesehen, doch ein zentrales Informationsangebot wäre sinnvoller.

Frage 6: Welche anderen Einrichtungen sind für Jugendliche relevant?

Antwort: Es gibt neben den Jugendhäusern auch Vereine wie die Naturfreunde, die sich auf Naturschutz und Freizeitaktivitäten konzentrieren. Dort können Jugendliche aktiv werden und werden über spezielle Angebote informiert.

Frage 7: Gibt es finanzielle Unterstützung für Jugendarbeit?

Antwort: Ja, die Stadt stellt pro Kopf Fördergelder für Kinder und Jugendliche in den Ortsteilen bereit. Vereine können diese Mittel für Projekte nutzen, um Angebote zu finanzieren.

Frage 8: Gab es Rückmeldungen oder Erfahrungen zu bisherigen Jugendprojekten?

Antwort: Bei früheren Projekten, wie z. B. der Zukunftskonferenz, wurde vorgeschlagen, Flyer zu verteilen und so auf Angebote aufmerksam zu machen. Es zeigte sich, dass die Informationsweitergabe zwischen städtischen Angeboten und Jugendlichen verbessert werden könnte.

Frage 9: Welche Probleme sehen Sie bei den bestehenden Jugendangeboten?

Antwort: Es gibt bestimmte Veranstaltungen wie Konzerte oder Theater, die teilweise sehr voll sind. Manche Angebote werden nicht ausreichend genutzt, andere erreichen bestimmte Altersgruppen nicht optimal. Es gibt auch Projekte, die noch nicht allen Jugendlichen bekannt sind.

Frage 10: Sind die Angebote altersgerecht?

Antwort: Ja, die Angebote unterscheiden sich je nach Altersgruppe. Manche Veranstaltungen sind ab 0 oder 6 Jahren, andere ab 16. Die Altersunterteilung ist sinnvoll, um jüngere und ältere Jugendliche gezielt anzusprechen.

Frage 11: Welche Vorteile hätte eine zentrale Plattform für Jugendaktivitäten?

Antwort: Eine zentrale Plattform könnte die Informationen übersichtlicher darstellen und die Sichtbarkeit der Veranstaltungen erhöhen. Organisationen könnten besser koordinieren und ihre Angebote zielgerichteter präsentieren. Es wäre ein visuelles und nutzerfreundliches Instrument, das aktuelle Angebote bündelt.

Frage 12: Gibt es Kooperationen zwischen Schulen, Vereinen und Organisationen?

Antwort: Bisher nicht zentral. Vereine gehen direkt auf Schulen zu, aber es gibt keine zentrale Stelle, die alle Informationen bündelt. Der Dachverband der Vereine könnte theoretisch eine zentrale Rolle spielen, ist aber aktuell nicht aktiv in dieser Aufgabe.

Frage 13: Haben sich Jugendaktivitäten oder die Informationsverteilung in den letzten fünf Jahren verändert?

Antwort: Durch die Umstrukturierung, z. B. Eisenach als Teil des Wartburgkreises, haben sich Zuständigkeiten verändert. Es gibt jetzt dezentrale Strukturen und einzelne Beauftragte für Jugendangelegenheiten, aber keine grundlegenden Verbesserungen in der Informationsweitergabe.

Frage 14: Welche Funktionen wären für eine App oder Plattform sinnvoll?

Antwort:

Eine interaktive Karte, um Veranstaltungsorte zu sehen.

Ein Kalender, der wöchentlich die Angebote auflistet, z. B. Kultur oder Sport, nach Altersgruppen filterbar.

Eine klare Trennung zwischen kommerziellen und nicht-kommerziellen Angeboten.

Die App sollte leicht zugänglich sein, da Jugendliche eher Apps nutzen als Websites.

Regelmäßige Aktualisierung und Zuverlässigkeit der Daten über Zusammenarbeit mit der Stadtverwaltung.

Frage 15: Wie würde die Zusammenarbeit zwischen App-Team und Stadtverwaltung aussehen?

Antwort:

Die Stadtverwaltung würde als Koordinationsstelle die Daten sammeln.

Beteiligte Einrichtungen wie Jugendzentren, Vereine und der Kreisportbund würden relevante Veranstaltungen melden.

Es gäbe schriftliche Absprachen über Verantwortlichkeiten, Datenpflege, Support und Finanzierung.

Die Inhalte wären verlässlich, regelmäßig aktualisiert und vertrauenswürdig, auch für Eltern.

Frage 16: Welche weiteren Kommunikationswege gibt es?

Antwort: Die Stadtverwaltung betreibt einen Medien-Service und Social-Media-Kanäle (z. B. Instagram). Diese richten sich aber an alle Altersgruppen, nicht speziell an Jugendliche. Eine App für die Zielgruppe 14-21 Jahre wäre effektiver.

Frage 17: Was ist bei der Umsetzung besonders wichtig?

Antwort: Die Zusammenarbeit muss verlässlich sein. Die Plattform oder App sollte dauerhaft betreut werden und nicht nach kurzer Zeit wieder eingestellt werden. Nur so kann sie Jugendlichen kontinuierlich einen Überblick über Angebote bieten.

(Feedback zu dem Entwurf eines theoretischen Konzeptes zur Zusammenarbeit mit der Stadtverwaltung): (Valentin Müller)

Frage 18: In Kapitel 6.1.1 habe ich ein theoretisches Konzept entworfen, wie eine App für Jugendfreizeitaktivitäten in Strukturen der Stadt Eisenach (wie die Stadtverwaltung) eingebunden werden könnte. Würden Sie mir ein Feedback geben, inwiefern dieses Modell aus Sicht der Stadtverwaltung realistisch wäre? Haben sie andere Vorstellungen/ wie könnten sie sich denn sowas vorstellen?

Feedback: Eine Kooperation kann nur dann funktionieren, wenn sie auf einer dauerhaften Verlässlichkeit basiert. Dabei ist es wichtig, den langfristigen Erhalt und das Engagement der Beteiligten zu sichern. Laufende Informationen und eine regelmäßige Pflege der App sind essentiell, um die Attraktivität der App zu gewährleisten.

Als Anmerkung: Es würde sich besser eignen, wenn die Vertreter der App die Informationen zu Jugendveranstaltungen eintragen und die Stadtverwaltung keinen eigenen Zugang bekommt. Die Stadtverwaltung könnte zusammen mit den Admins der App das Feedback für städtische Aktionen oder Angebote annehmen, um daraus mögliche Anpassungen vorzunehmen.

8.3 Informationsmaterialien und Dokumente (Lenny Strohbach)

8.3.1 Veranstaltungen der Stadtbibliothek Eisenach (13.10.2025)

Quelle: übermittelt per E-Mail von Diana Beck, Stadtbibliothek Eisenach (13.10.2025)

Im Folgenden abgedruckt: Bilder der vollständige PDF

Im Herbst 2025 setzte die Bibliothek noch einen drauf: Am 21. Oktober 2025 organisierte sie im Rahmen der europaweiten **Code Week** einen **3D-Druck-Workshop** für Jugendliche. Sechs angemeldete Teilnehmer*innen im Alter von **10 bis 16 Jahren** (also teils im Zielalter) erhielten in der TechnoThek die Gelegenheit, eigene digitale Modelle zu entwerfen und anschließend mit dem Bibliotheks-3D-Drucker als greifbare Objekte auszudrucken. Unter fachkundiger Anleitung lernten die Jugendlichen so einen praxisnahen Einstieg in diese Zukunftstechnologie. Die Aktion, die durch die Code Week unterstützt wurde, sollte **Neugier und Kreativität im Bereich moderner Technik** wecken und kam bei den jungen Tüftlern hervorragend an.

Den krönenden Abschluss bildete im September 2025 ein großes **Bibliotheksfest** unter dem Motto „*Bibliothek ist bunt*“. Bei diesem Fest am 6. September wurde feierlich das oben erwähnte **Demokratie-Bücherregal** erweitert und der Öffentlichkeit präsentiert. Gemeinsam mit der lokalen Partnerschaft „Vielfalt tut gut“ und der Buchhandlung Thalia setzte die Bibliothek hier ein Zeichen für Toleranz, Vielfalt und Jugendbeteiligung. Rund **20 neue Titel** – diesmal auch Fachbücher für Pädagog*innen und Eltern – kamen hinzu, sodass nun auch Begleiter von Jugendlichen Anregungen zur Demokratiebildung finden. Das Bibliotheksfest selbst bot von 10 bis 16 Uhr ein buntes Programm für alle Altersgruppen. Jugendliche konnten sich z.B. an **Kreativstationen** beteiligen, es gab Musik, Spiele und natürlich viel Gelegenheit, in den neuen Büchern zu schmökern. Dieses Fest zeigte eindrucksvoll die Entwicklung der Stadtbibliothek zu einem lebendigen Kultur- und Bildungsort für junge Menschen.

Fazit: Zwischen 2019 und 2025 hat die Stadtbibliothek Eisenach ihr Engagement für 14- bis 21-Jährige ausgebaut. Nach der COVID-Delle wurden **neue Räume und Formate** geschaffen – von gemütlichen Lesecken für junge Erwachsene bis hin zum Gaming-Angebot. **Interaktive Veranstaltungen** wie Karaoke-Nächte, **digitale Kreativangebote** wie der KI-Workshop, **literarische Projekte** wie „*Junge Texte aus Eisenach*“ zeigen die thematische Vielfalt. Eine Statistik mit genauen Teilnehmendenzahlen wird vor allem bei freien Angeboten wie Gaming nicht geführt. Konkrete Angebote ausschließlich für Jugendliche/junge Erwachsene, die nicht in Zusammenarbeit mit einer schulischen Einrichtung stattfindet, weisen häufig eine geringe Teilnehmendenzahl auf – so der KI-Workshop mit 5 Teilnehmenden, der „What is love“-Workshop mit 4 TN. Dies deckt sich mit dem „Lesecknick“, den viele Bibliotheken beobachten: Benutzer*innen der Bibliothek sind eher Kinder bzw. Familien mit ihren Kindern und ältere Erwachsene. In den kommenden Jahren ist abzuwägen, welche Veranstaltungen ausgebaut werden müssen, um die Bibliothek für Jugendliche attraktiver zu gestalten.

Regale mitmachen oder musikalisch-kreativ werden. Bei der KiKuNa 2025 wurde etwa ein **Karaoke-Abend** veranstaltet, der ausdrücklich auf **Teenager und junge Erwachsene** als Zielgruppe zugeschnitten war. Unter dem Motto „Trau dich ans Mikro!“ konnten Jugendliche dort in ungezwungener Atmosphäre ihre Lieblingssongs performen – ein Angebot, das regen Zulauf fand und die Bibliothek einmal mehr als lebendigen Treffpunkt präsentierte.

2024–2025: Kreative Workshops, Digitaltag und Bibliotheksfest

In den Jahren 2024 und 2025 erreichte das Veranstaltungsangebot für 14- bis 21-Jährige einen neuen Höhepunkt. Die **Sommerferien 2025** standen ganz im Zeichen innovativer Formate für diese Altersgruppe. Erstmals bot die Bibliothek einen **fünftägigen Ferien-Workshop** nur für Jugendliche an. Unter dem Titel *“What is Love?”* trafen sich vom 30. Juni bis 4. Juli 2025 jeden Tag bis zu 15 Teilnehmende im Alter von **14 bis 20 Jahren**, um sich intensiv mit Literatur und Lebensthemen auseinanderzusetzen. Im Mittelpunkt dieses Workshops standen aktuelle Trends der Jugendbuchszene (Stichwort #BookTok), Fragen rund um zwischenmenschliche Beziehungen und die kritische Betrachtung von **toxischen Liebesbeziehungen** in Romanen. Die Jugendlichen diskutierten über Lieblingsbücher, **Selbstliebe** und Liebeskummer und lernten den neuen Bereich „Junge Erwachsene“ der Bibliothek kennen. Durch kreative Aufgaben und Gespräche in geschützter Runde förderte der Workshop den Austausch unter Gleichaltrigen. Die Teilnahme war kostenlos und begehrt – die Stadtbibliothek vergab die begrenzten Plätze über vorherige Anmeldung. Dieses Format kam so gut an, dass sogar die *Thüringer Allgemeine* darüber berichtete und ein Video drehte, was die **Resonanz** des Projekts in der Öffentlichkeit zeigt.

Ende Juni 2025 folgten zwei weitere Highlights speziell für Jugendliche: Am 26. Juni lud die Bibliothek zur Lesung *„Junge Texte aus Eisenach“* ein. Dabei präsentierten **38 Jungautor*innen aus Eisenach** ihre eigenen Geschichten und Gedichte, die im Deutschunterricht oder in ihrer Freizeit entstanden waren. Die Themen der Texte – von ersten Lieben über Geld und sogar Mord bis zu schwierigen Lebenserfahrungen – spiegelten die Lebenswelt der jungen Generation wider. Initiatorin des Projekts war die Autorin und Lehrerin C. Juliane Vieregge, die kreatives Schreiben in Eisenach fördert. Zur Lesung kamen Mitschüler, Eltern und Literaturinteressierte zusammen, um den **Stimmen der Jugend** zu lauschen. Der Eintritt war frei und es brauchte keine Anmeldung, was niederschweligen Zugang ermöglichte. Gleich am nächsten Tag, dem 27. Juni 2025, beteiligte sich die Stadtbibliothek dann am bundesweiten **Digitaltag** mit einem Workshop unter dem Motto *„Was kann man mit KI machen?“*. Dieses zweistündige Angebot richtete sich an **Jugendliche ab 13 Jahren** (sowie interessierte Erwachsene) und drehte sich rund um **Künstliche Intelligenz in der Kunst**. Die Bibliothekarinnen Muriel-Lea Fischer und Diana Beck erklärten in verständlicher Weise, wie **KI-Bildgeneratoren** funktionieren, welche kreativen Möglichkeiten sie bieten und welche Regeln bei deren Nutzung zu beachten sind. Anschließend durften die Teilnehmenden selbst am PC experimentieren und mit Hilfe von KI eindrucksvolle **digitale Kunstwerke** erschaffen – von fantastischen Landschaften bis zu abstrakten Bildern. Die Ergebnisse konnten ausgedruckt mit nach Hause genommen werden, was für viel Begeisterung sorgte. Diese Aktion im Rahmen des Digitaltags – der seit 2019 jährlich stattfindet, um digitale Teilhabe zu fördern – unterstrich die Rolle der Bibliothek als moderner Lernort. Das **diesjährige Digitaltag-Motto „Digitale Demokratie: Mitreden. Mitgestalten. Mitwirken“** passte perfekt, denn die Jugendlichen wurden angeregt, neue Technologien kritisch-kreativ auszuprobieren. Beide Veranstaltungen, sowohl die Lesung junger Talente als auch der KI-Workshop, waren **gut besucht** und zeigten, wie groß das Interesse der 14- bis 21-Jährigen an solchen Formaten ist.

Ein wichtiger Meilenstein war die Einrichtung der **TechnoThek** im Erdgeschoss, die **Mitte 2023** fertiggestellt wurde (Vorbereitungen dazu liefen schon 2022 mit Partnern). Die TechnoThek ist ein moderner Technikraum mit **Konstruktionskästen, programmierbaren Robotern, Kapla-Bausteinen und VR-Brillen**, der speziell Kinder und Jugendliche zum Tüfteln einlädt. Hier können bis zu 10–15 junge Leute gleichzeitig experimentieren – ob beim Bauen, Programmieren oder Entdecken von VR-Welten. Die begrenzte Fläche schränkt zwar große Robotik-Parcours ein, doch für kleinere Mitmachaktionen ist die TechnoThek ideal. Mit Unterstützung des **VDI (Verband der Ingenieure Thüringen)** und städtischer Fördermittel wurde diese Ausstattung realisiert. Seitdem findet dort jeden Dienstag das offene Technikangebot „Mach MI(N)T!“ für alle ab ca. 6 Jahren statt, wo oft auch Jugendliche vorbeischaun und z.B. **Lego-Roboter programmieren** oder **Virtual-Reality-Spiele** testen können. Die wiedergewonnene Dynamik zeigte sich 2023 deutlich: Die Zahl der Veranstaltungen stieg 2023 auf 225 – ein Plus von 27 % gegenüber 2022.

2023: Neue Bereiche und Projekte für junge Erwachsene

Im Jahr 2023 lag der Fokus verstärkt darauf, **Jugendliche und junge Erwachsene** als Zielgruppe zurückzugewinnen. Dazu wurde Ende Oktober 2024 ein **neuer Bereich „Junge Erwachsene“** in der Bibliothek eröffnet. Dies war das Ergebnis von Umräumarbeiten und umfangreichen **Neukäufen moderner Jugendbücher** (insbesondere beliebte „New Adult“-Romane von TikTok-#BookTok-Trendlisten). In einer gemütlichen Lesecke mit neuen Sitzmöbeln und Smartphone-Ladestationen können sich nun junge Leute im Alter von ca. 14 bis 29 Jahren wiederfinden. Die Bibliotheksleiterin Dr. Annette Brunner erklärte dazu, man wolle damit eine bisher unterrepräsentierte Altersgruppe ansprechen – Geschichten über **Liebe, Coming-of-Age und persönliches Wachstum** seien bei jungen Erwachsenen derzeit äußerst gefragt. Die bunten Cover und ästhetischen Buchreihen im Regal „Junge Erwachsene“ laden zum Stöbern ein und wurden bereits in den ersten Wochen gut angenommen. Zwar stehen diese Bücher allen Bibliotheksnutzer*innen offen, doch insbesondere das **BookTok-Phänomen** sollte junge Leser anziehen. Dieses neue Angebot wurde von Jugendlichen positiv aufgenommen und schafft einen eigenen Treffpunkt für sie in der historischen Kemenate (Galerie im 2. Obergeschoss) der Bibliothek.

Parallel dazu baute die Bibliothek 2023 auch **Kooperationen im Rahmen bundesweiter Programme** aus. So entstand aus der *Lokalen Partnerschaft für Demokratie* „Vielfalt tut gut“ die Idee eines **Demokratie-Bücherregals**. Im Rahmen des Weltkindertags 2023 durften Kinder und Jugendliche aus einer Vorauswahl Bücher zu Themen wie **Mut, Freundschaft, Toleranz und Demokratie** auswählen. Über 82 junge Menschen (4–14 Jahre) beteiligten sich und stimmten darüber ab, welche Titel angeschafft werden sollen. Finanziert wurde das Projekt über das Bundesprogramm „*Demokratie leben!*“ und das Thüringer Landesprogramm „*Denk bunt*“ zur Demokratieförderung. Seit Anfang 2024 stehen die vom Nachwuchs ausgewählten **20 Bücher** im Demokratieregal zur Ausleihe bereit. Das Spektrum reicht von Bilderbüchern bis Jugendromanen, die demokratische Werte vermitteln. Aufgrund des großen Zuspruchs wurde dieses Regal beim **Bibliotheksfest 2025** nochmals erweitert (siehe unten). Dieses Projekt zeigt, wie die Bibliothek Jugendliche aktiv in die Programmgestaltung einbezieht und bundesweite Förderprogramme für lokale Jugendprojekte nutzt.

Ein regelmäßiger Programmpunkt, bei dem die Bibliothek Jugendliche anspricht, ist auch die **Eisenacher KinderKulturNacht (KiKuNa)**. Nach der pandemiebedingten Pause 2020 beteiligte sich die Stadtbibliothek 2021 und 2022 wieder an dieser stadtweiten Kulturnacht. Jedes Jahr im Sommer öffnet sie dazu abends ihre Türen und bietet spezielle Aktionen an. So konnten Besucher in der Bibliothek z.B. an **Bücher-Bingo** teilnehmen, an Rallyes durch die

Veranstaltungen der Stadtbibliothek Eisenach (2019–2025) für Jugendliche

Angebote vor 2020: Spiele, Medien & Leseförderung

Schon vor 2020 bot die Stadtbibliothek Eisenach ein **breites Spektrum an Veranstaltungen** für junge Leute an. Im offenen „**Game it!**“-Angebot im Aktivraum konnten Besucher an Öffnungstagen Videospiele und Gesellschaftsspiele ausprobieren. Daneben gab es technische Mitmachangebote unter dem Motto „**Mach MI(N)T!**“, bei denen Jugendliche spielerisch in Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik eintauchen konnten. Solche Programme förderten frühe Medienkompetenz und boten Gelegenheit, moderne Geräte wie **Roboter, 3D-Stifte oder VR-Brillen** kennenzulernen. Auch **Leseförderung** spielte eine Rolle: Klassen der weiterführenden Schulen besuchten die Bibliothek zu **bibliothekspädagogischen Einführungen, Recherche-Schulungen** und kreativen Projekten. Beispielsweise lernten Schüler in einer „*Von der Idee zum Buch*“-Werkstatt, wie ein eigenes Buch entsteht, oder nahmen an **digitale Rallies** durch die Bibliothek teil. Solche Veranstaltungen wurden oft in Kooperation mit Schulen durchgeführt und waren fest in den Lehrplan etwa der 7.–12. Klassen integriert. Insgesamt fanden 2019 rund 187 Veranstaltungen (Kita bis Erwachsenenalter) in der Bibliothek statt – von Vorleseaktionen bis Workshops – was den Grundstein für die folgenden Jahre legte.

2020–2021: Pandemiepause und neue Initiativen

Die COVID-19-Pandemie bremste ab Frühjahr 2020 das Veranstaltungsprogramm zunächst stark aus. Von normalerweise ca. 200 Terminen jährlich konnten 2020 nur **51 Veranstaltungen** stattfinden; viele geplante Events mussten abgesagt werden. Darunter litten besonders Angebote für Kinder und Jugendliche, da Distanzunterricht und Zugangsbeschränkungen zu geringerer Präsenz führten. Die Bibliothek reagierte mit **kontaktlosem Ausleihservice**, verlängerten Rückgabefristen und verstärkter Online-Präsenz – etwa wurde Ende 2020 ein Instagram-Kanal gestartet. Trotz der Einschränkungen begann in dieser Zeit ein neues Projekt, um Jugendliche enger einzubeziehen: Erstmals wurde ein Platz für ein **Freiwilliges Soziales Jahr (FSJ) Kultur** geschaffen. Ab September 2020 unterstützte eine 18-jährige FSJlerin das Team und brachte frische Ideen ein. Ihr eigenes Jahresprojekt bestand z.B. darin, eine digitale *Actionbound*-Schnitzeljagd durch die Bibliothek für Schüler zu entwickeln. Außerdem half sie mit, neue **Digitalprojekte** vorzubereiten, die später allen Altersgruppen zugutekommen sollten. Ende 2021 konnte die Bibliothek im kleinen Rahmen wieder Veranstaltungen aufnehmen – anfangs vor allem für Schulklassen und mit Hygienekonzept, um Jugendlichen trotz allem Bibliotheksangebote zu bieten.

2022: Neustart mit Technik und Beteiligung

Mit abklingender Pandemie lebte 2022 das Jugendprogramm in der Stadtbibliothek wieder auf. Insgesamt gab es 177 Veranstaltungen im Jahr 2022, womit das Vorkrisen-Niveau fast erreicht wurde. Schwerpunkte blieben die **Leseförderung** und **Medienbildung**. Seit Mitte 2022 liefen etwa Gespräche über eine Modernisierung der Räume, um mehr Platz für Jugendarbeit zu schaffen. Praktisch wurde man bereits kreativ: Der bestehende Platz wurde umgenutzt, um neue Angebote zu ermöglichen. Zudem begann im September 2022 erneut ein FSJ in der Bibliothek, was die kontinuierliche Beteiligung Jugendlicher hinter den Kulissen sicherte (z.B. Planung von Events, Social-Media-Beiträgen etc.).

8.3.2 Material Demoworkshop

Quelle: übermittelt per E-Mail von Ann-Kristin Stegmann, Jugendforum Eisenach(09.10.2025)



8.3.3 Material Workshop Queerness

Quelle: übermittelt per E-Mail von Ann-Kristin Stegmann, Jugendforum Eisenach(09.10.2025)



WORKSHOP
"QUEERNESS- WARUM
DER KAMPF UM QUEERE
RECHTE WICHTIG IST"

28.11. von 16.00 bis 18.30

Treffpunkt Demokratie (Lauchergasse 6)

In dem Workshop setzten wir uns mit wichtigen historischen Ereignissen queerer Geschichte und aktuellen diskriminierenden Strukturen auseinander.

Ziel des Workshops ist es außerdem, Argumentationssicherheit gegen Diskriminierende Äußerungen zu erlangen. Die Veranstaltung findet in Kooperation mit dem Queeren Zentrum statt.

Für wen?: Junge queere Menschen und interessierte Allys

8.4 App-Entwicklung Ausschnitte (Lars Höhn)

8.4.1 Protokoll App Entwicklung

Datum	Phase	Aktivität	Beschreibung
24.09.2024 - 27.09.2024	Projektplanung	Konzeption und Design	Beginn der Arbeit an einer digitalen Plattform für Jugendliche in Eisenach. Themenfindung, umfassende Recherche zu Technologien (Entscheidung für React Native + Expo und Django), Anforderungsanalyse mit Hauptfunktionen (Events, Teilnahme, Freunde, Profile, Admin-Bereich), Erstellung des Datenmodell-Designs mit Entity-Relationship-Diagramm.
30.09.2024	Backend-Einrichtung	Projektstruktur Django Backend	Initialisierung des Django-Projekts (eisenach_backend). Installation der erforderlichen Python-Pakete: Django 5.2.7, Django REST Framework, django-cors-headers, Pillow für Bildverarbeitung.
01.10.2024	Backend-Einrichtung	Datenbankmodelle implementieren	Implementierung der Basis-Datenbankmodelle. Event-Modell mit Titel, Beschreibung, Datum, Ort, Kosten, Mindestalter, Kontaktinformationen. Profile-Modell erweitert Django-User um Biografie, Profilbild, Wohnort.
02.10.2024	Backend-Einrichtung	Authentifizierungssystem aufsetzen	Einrichtung Token-basiertes Authentifizierungssystem. Custom Authentication Classes mit JSON Web Tokens. API-Endpunkte für Registrierung, Login, Logout.
03.10.2024	Backend-Entwicklung	Event-API entwickeln	REST-API-Endpunkte für Veranstaltungen. Serializers für JSON-Konvertierung. Views für CRUD-Operationen. API ermöglicht Abrufen, Filtern nach Status, Erstellen neuer Events.
04.10.2024	Backend-Entwicklung	Teilnahme-System implementieren	EventParticipant-Modell zur Verwaltung von Teilnahmen. Anmelden und Abmelden für Events. Unique_together Constraint verhindert doppelte Anmeldungen.
07.10.2024	Backend-Entwicklung	Like-Funktion für Events	EventLike-Modell verknüpft Benutzer mit Events. Speichert Zeitpunkt des Likes. Ein Benutzer kann jedes Event nur einmal liken.
10.10.2024	Backend-Entwicklung	Kommentar-System entwickeln	EventComment-Modell für Kommentare zu Events. Verknüpfung mit Autor und Event. Chronologische Sortierung (neueste zuerst).
13.10.2024	Backend-Entwicklung	Freundschafts-System aufbauen	Friendship-Modell für Freundschaftsbeziehungen zwischen Benutzern. Speichert zwei User-IDs und Erstellungsdatum. API-Endpunkte zum Hinzufügen/Entfernen von Freunden.

16.10.2024	Backend-Entwicklung	Freundschaftsanfragen-System	FriendshipRequest-Modell für Anfragen-Verwaltung. Status: ausstehend, angenommen, abgelehnt, storniert.
19.10.2024	Backend-Entwicklung	Profilansicht-API erstellen	API-Endpunkte für Benutzerprofile. Eigene Daten abrufen/bearbeiten, öffentliche Profile einsehen. Serializers schützen sensible Daten.
22.10.2024	Backend-Entwicklung	Bildupload-Funktionalität	Bildupload für Profilbilder und Event-Bilder. Django ImageField speichert Bilder im Media-Verzeichnis. Automatische Organisation in separate Ordner.
25.10.2024	Backend-Entwicklung	Event-Status-System	Status-System: Entwurf, Ausstehend, Veröffentlicht, Abgesagt. Nur veröffentlichte Events für normale Nutzer sichtbar. Admins können Status ändern.
28.10.2024	Backend-Entwicklung	Benachrichtigungssystem entwickeln	Notification-Modell für Benutzerbenachrichtigungen. Typen: Event-Einladungen, Freundschaftsanfragen, Kommentare, Likes. Gelesen-Status, chronologische Sortierung.
01.11.2024	Backend-Entwicklung	Admin-Interface anpassen	Anpassung Django-Admin-Interface. Registrierung aller Modelle mit benutzerdefinierten Ansichten. Filter und Suchfunktionen.
04.11.2024	Backend-Entwicklung	Datenschutz-Einstellungen	Datenschutz-Einstellungen im Profile-Modell. Nutzer legen fest: Profil öffentlich, Event-Teilnahmen sichtbar. API berücksichtigt Einstellungen.
07.11.2024	Backend-Entwicklung	Alters-Anzeige und -Filterung	Erweiterung Profile-Modell um Geburtsdatum und Alters-Sichtbarkeit. Property-Methode zur automatischen Altersberechnung. Events mit Mindestalter.
10.11.2024	Backend-Entwicklung	Report-System für Meldungen	UserReport-Modell zur Meldung unangemessenen Verhaltens/Inhalts. Nutzer melden User oder Events mit Gründen. Status, Admin-Bearbeitung.
13.11.2024	Backend-Entwicklung	Datenbank-Indizes optimieren	Performance-Optimierung durch Indizes auf häufig abgefragte Felder. Indizes auf Foreign Keys, Status-Felder, Zeitstempel.
16.11.2024	Backend-Entwicklung	Migrations erstellen und anwenden	Erstellung aller Django-Migrationen. Zehn Migrationen für schrittweise Modell-Änderungen. Anwendung auf SQLite-Entwicklungsdatenbank.
22.11.2024	Backend-Entwicklung	Admin-Dashboard entwickeln	Custom Admin-Dashboard für Plattform-Übersicht. Statistiken: Gesamtanzahl Nutzer, Events, Kommentare, aktive Benutzer.
25.11.2024	Backend-Entwicklung	Event-Freigabe-Workflow	Workflow zur Admin-Freigabe neuer Events. Status 'ausstehend', Liste im Admin-Dashboard. Admins prüfen und veröffentlichen/ablehnen.
28.11.2024	Backend-Entwicklung	Moderations-Interface für Reports	Moderations-Interface für Nutzer-Meldungen. Admins sehen Reports mit

			Grund, Beschreibung, Beteiligte. Notizen hinzufügen, als gelöst markieren.
01.12.2024	Backend-Entwicklung	Benutzer-Verwaltung für Admins	Benutzer-Verwaltung im Admin-Interface. Alle Nutzer einsehen, nach Benutzername/E-Mail suchen, Nutzer-Details anzeigen.
04.12.2024	Backend-Entwicklung	Datenbank-Übersicht für Admins	Datenbank-Übersichtsseite im Admin-Dashboard. Tabellen mit Anzahl Einträge für alle Modelle. CSV-Export-Funktion.
10.12.2024	Frontend-Einrichtung	React Native Projekt initialisieren	Initialisierung React Native Projekt mit Expo 54.0.12. Expo für schnellere Entwicklung und native Module. Installation expo-router für Navigation.
11.12.2024	Frontend-Einrichtung	Projektstruktur aufbauen	Strukturierung in Ordner: app (Bildschirme, Navigation), components (UI-Komponenten), contexts (React-Contexts), hooks (Custom Hooks), services (API-Kommunikation).
13.12.2024	Frontend-Entwicklung	Theme-System implementieren	Theme-System mit Light-/Dark-Mode. Definition von Farbpaletten, Schriftgrößen, Abständen in theme.ts. Custom Hook für automatischen Design-Wechsel.
16.12.2024	Frontend-Entwicklung	AuthContext erstellen	Authentication-Context zur zentralen Verwaltung. Speichert aktuellen Benutzer, Token. Funktionen für Login, Logout, Registrierung. Token in AsyncStorage.
19.12.2024	Frontend-Entwicklung	API-Service aufbauen	API-Service-Modul für Django-Backend-Kommunikation. Funktionen für alle Endpunkte: Auth, Events, Profile, Freunde, Kommentare, Likes, Benachrichtigungen. Automatisches Token-Hinzufügen.
22.12.2024	Frontend-Entwicklung	Login- und Registrierungsbildschirme	Login-/Registrierungsformulare mit Eingabe-Validierung. Login: Benutzername, Passwort. Registrierung: zusätzlich E-Mail, Passwort-Bestätigung. Fehleranzeigen bei ungültigen Eingaben.
03.01.2025	Frontend-Entwicklung	ProtectedRoute-Komponente	ProtectedRoute leitet nicht authentifizierte Nutzer zur Login-Seite. Umschließt alle geschützten Bildschirme. Ladebildschirm während Prüfung.
06.01.2025	Frontend-Entwicklung	Tab-Navigation einrichten	Bottom-Tab-Navigation mit vier Bereichen: Home (Events), Upload (Event erstellen), Friends (Freundesliste), Profile. Expo-Icons für Tab-Icons.
09.01.2025	Frontend-Entwicklung	Event-Übersicht-Bildschirm	Home-Bildschirm mit scrollbarer Event-Liste. Karten mit Bild, Titel, Datum, Ort, Teilnehmerzahl. Pull-to-Refresh zum Aktualisieren.
12.01.2025	Frontend-Entwicklung	Event-Detail-Ansicht	Event-Detailseite mit allen Informationen: Beschreibung, Datum, Uhrzeit,

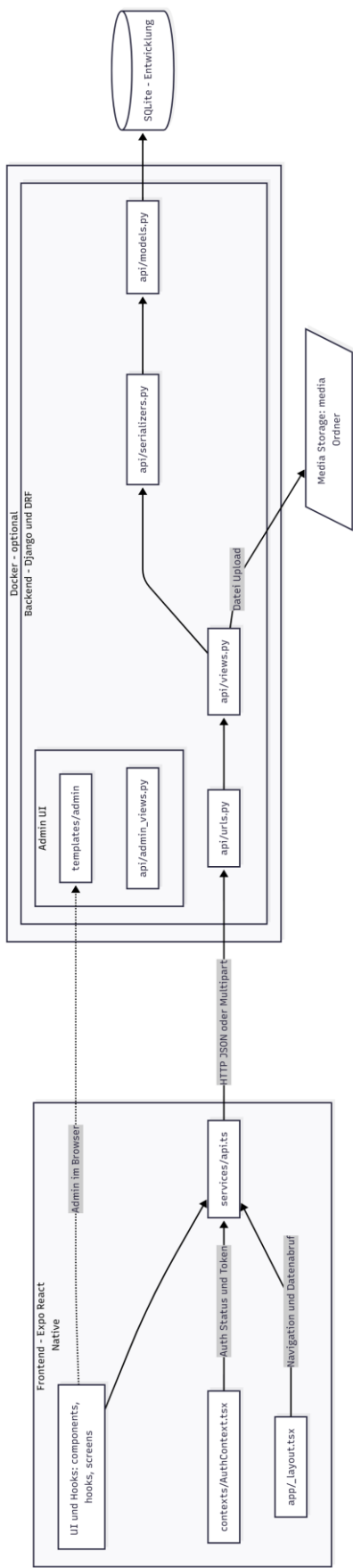
			Ort, Kosten, Mindestalter, Kontaktinfo, Ersteller. Buttons: Teilnehmen, Liken, Kommentieren.
15.01.2025	Frontend-Entwicklung	Event-Upload-Formular	Formular zum Erstellen neuer Events. Felder: Titel, Beschreibung, Datum, Uhrzeit, Ort, Kosten, Kontaktinfo, max. Teilnehmer, Mindestalter. Bildauswahl für Event-Foto.
18.01.2025	Frontend-Entwicklung	ImagePicker-Komponente	Custom ImagePicker zur Bildauswahl aus Galerie oder Kamera. Expo-image-picker, Berechtigungsabfrage.
21.01.2025	Frontend-Entwicklung	DateTimePicker-Komponente	Benutzerfreundliche DateTimePicker-Komponente. Nativer Picker des Betriebssystems. Einheitliches Format-Konvertierung.
24.01.2025	Frontend-Entwicklung	LocationPicker-Komponente	LocationPicker für Event-Orte. Google Places Autocomplete für Adresssuche. Präzise Ortsangaben.
27.01.2025	Frontend-Entwicklung	Kommentar-Komponente	Kommentar-Komponente für Event-Kommentare. Anzeige: Avatar, Benutzername, Text, Zeitstempel. Eingabefeld für neue Kommentare.
30.01.2025	Frontend-Entwicklung	Profil-Bildschirm	Eigener Profil-Bildschirm mit Avatar, Benutzername, Biografie, Wohnort, Alter, Freunde-Anzahl. Button zum Profil-Bearbeiten. Logout-Button.
02.02.2025	Frontend-Entwicklung	Profil-Bearbeitungsseite	Profil-Bearbeitungsseite mit Feldern: Benutzername, E-Mail, Biografie, Wohnort, Geburtsdatum. Profilbild hochladen/ändern. Toggle-Schalter für Datenschutz.
05.02.2025	Frontend-Entwicklung	Freunde-Übersicht	Freunde-Bildschirm mit Liste bestätigter Freundschaften. Avatar und Benutzername. Tipp öffnet Profilseite. Suchfunktion nach Namen.
08.02.2025	Frontend-Entwicklung	Freundschaftsanfragen-Ansicht	Ansicht für eingehende/ausgehende Freundschaftsanfragen. Eingehende: annehmen/ablehnen. Ausgehende: Status, zurückziehen.
11.02.2025	Frontend-Entwicklung	Fremde Profile ansehen	Ansicht für Profile anderer Nutzer. Öffentliche Infos: Avatar, Benutzername, Biografie, Wohnort, Alter. Button: als Freund hinzufügen/entfernen.
14.02.2025	Frontend-Entwicklung	Avatar-Komponente	Wiederverwendbare Avatar-Komponente für Profilbilder. Lädt Bild von Backend-URL oder zeigt Standard-Icon. Verschiedene Größen.
17.02.2025	Frontend-Entwicklung	Loading- und Error-States	Ladeanimationen und Fehleranzeigen für API-Anfragen. Spinner während Laden. Benutzerfreundliche Fehlermeldung mit Wiederholen-Option.
20.02.2025	Frontend-Entwicklung	Event-Karten mit Tilt-Effekt	Ansprechende Event-Karten mit Tilt-Effekt bei Berührung. React-native-reanimated für flüssige Animationen. Vorschaubild, Titel, Datum, Ort, Statistiken.

23.02.2025	Frontend-Entwicklung	Pull-to-Refresh implementieren	Pull-to-Refresh für alle Listen. Herunterziehen aktualisiert Daten. Nach Aktualisierung neueste Daten.
26.02.2025	Frontend-Entwicklung	Benachrichtigungen-Icon mit Badge	Benachrichtigungen-Symbol in Navigationsleiste mit Badge. Anzahl ungelesener Benachrichtigungen. Dynamische Aktualisierung.
29.02.2025	Frontend-Entwicklung	Benachrichtigungsliste	Benachrichtigungsliste mit allen erhaltenen Benachrichtigungen. Typ, Titel, Nachricht, Zeitstempel. Ungelesene hervorgehoben.
03.03.2025	Frontend-Entwicklung	Suchfunktion für Events	Suchfunktion auf Event-Übersicht. Filter nach Titel, Beschreibung, Ort. Echtzeit-Filterung während Eingabe.
06.03.2025	Frontend-Entwicklung	Responsive Design optimieren	UI-Optimierung für verschiedene Bildschirmgrößen/-orientierungen. Flexbox für flexible Layouts. Anpassung Schriftgrößen, Abstände.
09.03.2025	Frontend-Entwicklung	Haptic Feedback hinzufügen	Haptisches Feedback für Benutzerinteraktionen. Expo-haptics für Vibrationen bei Berührungen, Button-Klicks. Verbessertes Nutzererlebnis durch taktilen Feedback.
12.03.2025	Frontend-Entwicklung	Bildoptimierung und Caching	Bildoptimierung und Caching-Strategien. Expo-image mit automatischer Größenanpassung, Kompression. Bilder im Cache nach erstem Laden.
21.03.2025	Integration	API-Anbindung vervollständigen	Vervollständigung Frontend-Backend-Integration. Überprüfung korrekter API-Aufrufe und Antwort-Verarbeitung. Test der Kommunikation über lokales Netzwerk.
24.03.2025	Integration	Fehlerbehandlung verbessern	Verbesserung der Fehlerbehandlung. Try-Catch-Blöcke um API-Aufrufe. Benutzerfreundliche Fehlermeldungen für verschiedene Fehlertypen. Automatisches Weiterleiten zur Login-Seite bei Auth-Fehlern.
27.03.2025	UI-Verbesserung	Liquid-Glass-Effekt für Karten	Liquid-Glass-Effekt für Event-Karten zur visuellen Ästhetik. Liquid-glass-react Library für modernen Glasmorphismus mit halbtransparentem Hintergrund und Unschärfe.
30.03.2025	UI-Verbesserung	Animationen verfeinern	Verfeinerung aller Animationen für flüssigeres Nutzererlebnis. Anpassung Übergangszeiten, Easing-Funktionen. Fade-In-Animationen beim Laden.
02.04.2025	UI-Verbesserung	Leere-Zustände gestalten	Ansprechende Leere-Zustände für Situationen ohne Daten. Freundliche Illustrationen, ermutigende Texte. Call-to-Action-Buttons zur nächsten Aktion.
05.04.2025	UI-Verbesserung	Accessibility verbessern	Verbesserung der Barrierefreiheit. Semantische Labels für Screen-Reader. Ausreichende Farbkontraste. Touch-Targets mindestens 44x44 Pixel.

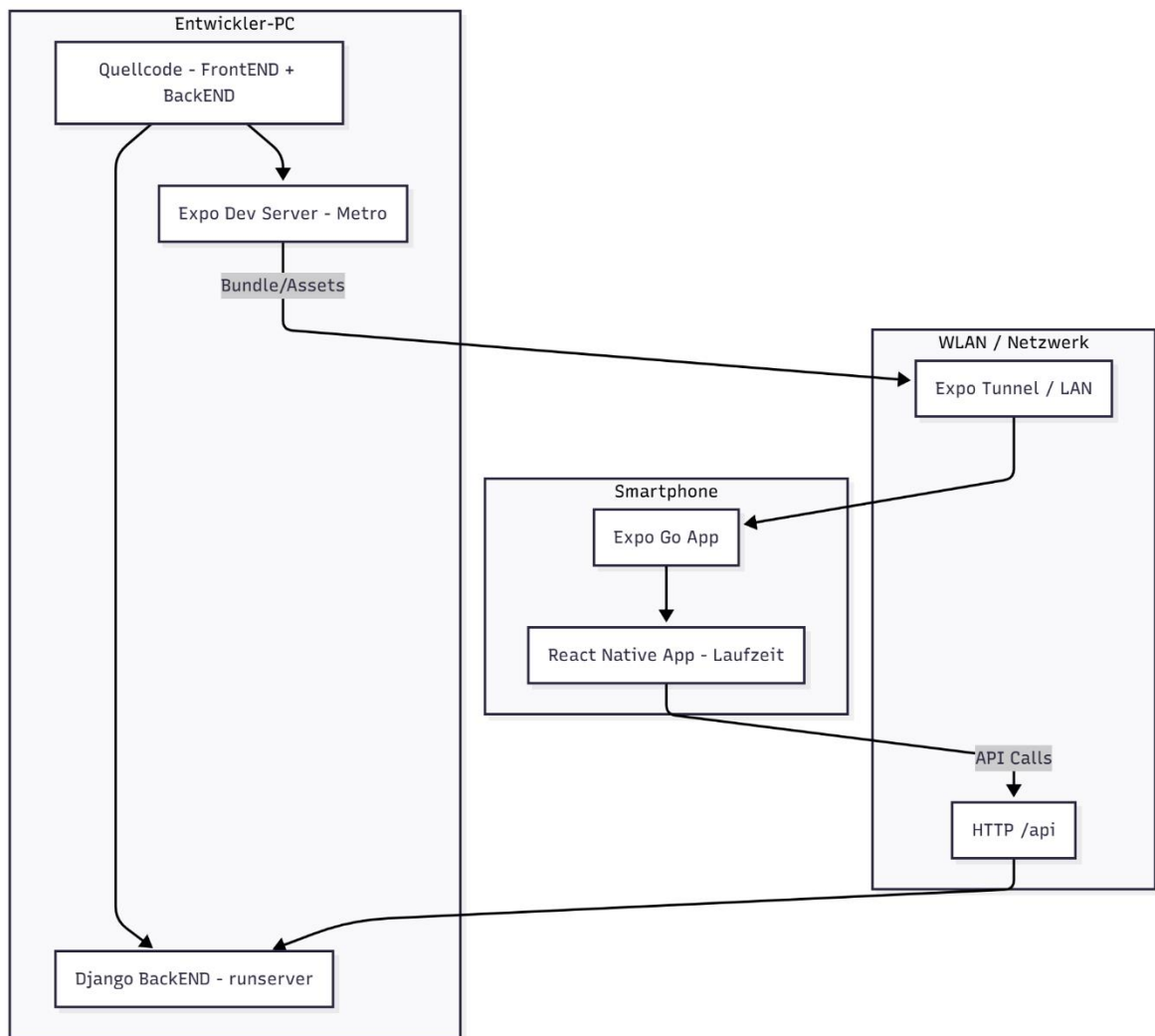
08.04.2025	Sicherheit	Passwort-Sicherheit erhöhen	Erhöhung Passwort-Sicherheit im Backend. Strengere Anforderungen: mind. 8 Zeichen, Groß-/Kleinbuchstaben, Zahlen, Sonderzeichen. Starkes Hashing.
11.04.2025	Sicherheit	Datenschutz-Konformität	Überprüfung DSGVO-Konformität. Implementierung Datenschutz-Erklärung. Funktion zur vollständigen Konto-Löschung.
02.05.2025	Optimierung	Code-Refactoring durchführen	Umfassendes Code-Refactoring zur Qualitätsverbesserung. Entfernung duplizierter Code. Vereinheitlichung Namenskonventionen, Code-Stil.
05.05.2025	Optimierung	Performance-Optimierung Frontend	Performance-Optimierung React Native App. React.memo gegen unnötige Re-Renders. useMemo, useCallback Hooks für teure Berechnungen.
08.05.2025	Optimierung	Datenbank-Performance verbessern	Datenbankabfragen-Optimierung im Backend. Select_related für Foreign Keys, prefetch_related für M2M zur Reduzierung der Abfragen.
11.05.2025	Optimierung	App-Größe reduzieren	App-Größen-Optimierung zur Reduzierung Download-Zeit, Speicherbedarf. Entfernung ungenutzter Dependencies, Assets. Komprimierung Bilder, Icons. Minimierung JavaScript-Bundle.
14.05.2025	Optimierung	Offline-Funktionalität verbessern	Verbesserung Offline-Funktionalität. Caching häufig abgerufener Daten. Anzeige gecachter Daten mit Veraltungs-Hinweis. Benutzerfreundliche Offline-Anzeige.
17.05.2025	Polishing	Texte überarbeiten	Überarbeitung aller Texte für Konsistenz, Verständlichkeit. Vereinheitlichung Ansprache. Korrektur Grammatik, Rechtschreibung. Vereinfachung komplexer Formulierungen.
20.05.2025	Polishing	App-Icons und Splash-Screen	Gestaltung App-Icon und Splash-Screen. Icon zeigt stilisiertes Eisenach-Wahrzeichen mit Kalender-Symbol. Generierung verschiedener Icon-Größen für iOS, Android.
23.05.2025	Polishing	Ladezeiten optimieren	Optimierung Ladezeiten bei App-Start, Navigation. Lazy Loading für nicht sofort benötigte Komponenten, Bilder. Vorladen kritischer Daten während Splash-Screen.
01.06.2025	Qualitätssicherung	Finale Code-Review	Finale Code-Review des gesamten Projekts. Überprüfung Code-Qualität, Konsistenz, Best Practices. Entfernung auskommentierter Code, Debug-States. Deutsche Kommentare.
04.06.2025	Qualitätssicherung	Sicherheits-Audit	Finales Sicherheits-Audit. Überprüfung Auth- und Autorisierungs-Mechanismen. Validierung Input-Sanitization gegen Injections. Überprüfung Datenschutz-Einstellungen.

10.06.2025	Dokumentation	Technische Dokumentation erstellen	Umfassende technische Dokumentation. Dokumentation Projektstruktur, Technologien, Architektur. Beschreibung Datenbankmodelle, API-Endpunkte.
13.06.2025	Dokumentation	Benutzer-Dokumentation schreiben	Benutzer-Dokumentation für App. Schritt-für-Schritt-Anleitungen: Registrierung, Login, Event-Suche, Teilnahme, Freunde hinzufügen, Profil bearbeiten.
16.06.2025	Dokumentation	Setup-Anleitungen verfassen	Detaillierte Setup-Anleitungen für Entwickler. Installation erforderlicher Software. Schritte: Repository klonen, Dependencies installieren, Entwicklungsserver starten.
19.06.2025	Dokumentation	Netzwerk-Konfiguration dokumentieren	Anleitung zur Netzwerk-Konfiguration für physische Geräte. Schritte: IP-Adresse ermitteln, API-URL anpassen, Geräte im selben WLAN.
10.08.2025	Abschluss	Finale Dokumentation vervollständigen	Vervollständigung finaler Dokumentation für Projektübergabe. Zusammenfassung implementierter Features, technische Umsetzung. Dokumentation bekannter Limitationen. Zusammenstellung aller Code-Kommentare, technischen Dokumentationen.

8.4.2 Abbildung 1: Gesamtübersicht



8.4.3 Abbildung 2: Expo Entwicklungsfluss



8.4.4 Abbildung 3: API Anfragefluss

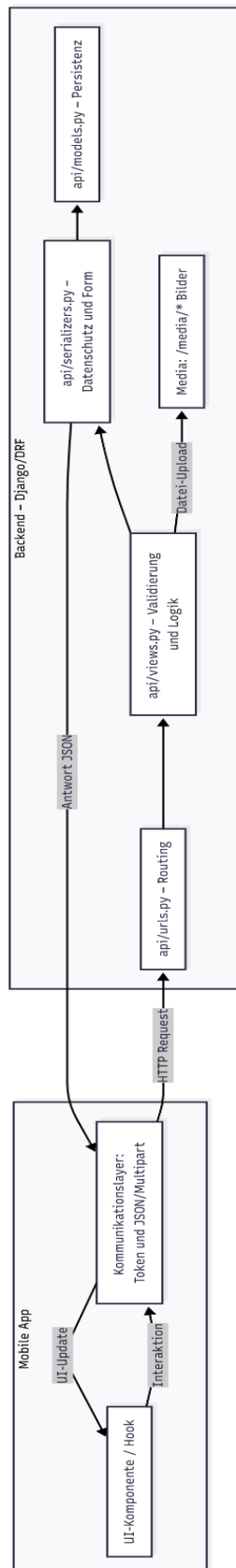
8.4.5 App Codebase

Der gesamte Code der
GitHub hochgeladen;

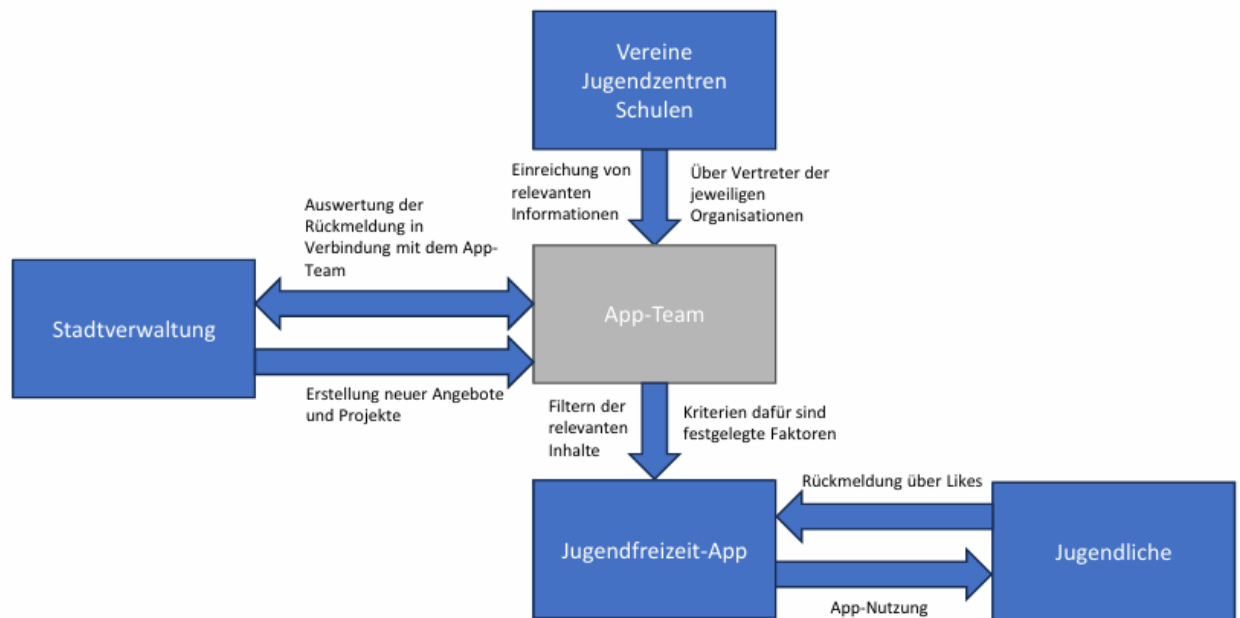
senachApp_0.0.1

„EisenachApp“ wurde auf

<https://github.com/fmAcvg/Ei->



8.5 Kooperationsmodell zur Zusammenarbeit mit der Stadtverwaltung (Valentin Müller)



Tabellarische Auswertung des vorliegenden Kooperationsmodells

Ebene der Akteure (Beteiligten)	Funktion/ Aufgabe im Modell	Kommunikations- und Datenfluss	Verantwortungsbereich
Schulen, Jugendzentren und Vereine (jeweils mit benanntem Ansprechpartner oder Vertreter)	Melden Veranstaltungen, Projekte und Freizeitangebote über ein standardisiertes Formular (Titel, Datum, Ort, Altersgruppe, Kosten, Beschreibung)	➔ App-Team: Einreichung über Onlineformular. Rücksprache bei Fragen oder Ergänzungen.	Bereitstellung vollständiger und aktueller Angebotsdaten. Fristgerechte Mitteilungen bei Änderungen.
App-Team	Prüft eingehende Informationen (Vollständigkeit, Jugendschutz, Dubletten), ordnet sie Kategorien zu und veröffentlicht sie in der App (Feed/Kalender)	Stadtverwaltung: Abstimmung über neue Trends, Bedürfnisse und eventuelle Anpassungen. Jugendliche: Erfassung und Auswertung von Likes ➔ Feedback	Qualitätssicherung, inhaltliche Pflege und Veröffentlichung. Einhalten der festgelegten Servicezeiten (48h Veröffentlichung/ 72h Änderungen)
Stadtverwaltung/ Jugendkoordination (unterstützende Kraft und Anlaufstelle)	Unterstützt die Kommunikation zwischen App-Team und den städtischen Einrichtungen. Analysiert gemeinsam mit dem App-Team Rückmeldungen und Nutzungsdaten. Initiiert ggf. neue Angebote oder Projekte auf Basis der App-Statistiken.	App Team: Regelmäßige gemeinsame Auswertung (vierteljährliche Treffen) Träger: Informationsweitergabe über Trends und Bedürfnisse.	institutionelle Abstimmung, Planung neuer Angebote in Kooperation mit dem App-Team.
Jugendliche (Nutzende)	Nutzen die App zur Information über Freizeitangebote. Geben durch Likes, Rückmeldungen und eigene Eventeinsendungen direktes Feedback.	App-Team: Erfassung des Feedbacks fließt in Auswertung und Weiterentwicklung ein. Stadtverwaltung: Indirekter Einfluss auf Angebotsplanung über Rückmeldungen.	Aktive Mitgestaltung durch Nutzung und Feedback. Indirekte Beteiligung an der Angebotsentwicklung.

8.6 Glossar

Bedarfsanalyse:

Systematische Untersuchung, um den Bedarf einer bestimmten Zielgruppe an Dienstleistungen, Produkten oder Angeboten zu ermitteln.¹⁹⁷

Google Forms:

Online-Tool von Google zur Erstellung und Verteilung von Umfragen, Fragebögen und Quizen.¹⁹⁸

JIM-Studie:

¹⁹⁷ Vgl. Unbekannter Autor: Infodrog Prävention und Gesundheit (Hrsg.). Bedarfsanalyse Lexikon Prävention und Gesundheit. Onlineartikel. S. o. <https://www.infodrog.ch/de/wissen/praeventionslexikon/bedarfsanalyse.html?> (Zugriff am 16. Oktober 2025)

¹⁹⁸ Vgl. Unbekannter Autor: Universität Mainz (Hrsg.). Google Forms. Methoden-Kollage. Onlineartikel. S. o. <https://methodenkollage.uni-mainz.de/google-forms/> (Zugriff am 16. Oktober 2025)

Jugend, Information, (Multi-)Media Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (mpfs), die regelmäßig das Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen in Deutschland untersucht.¹⁹⁹

Offene Jugendarbeit:

Form der Jugendarbeit, die Jugendliche freiwillig und ohne langfristige Bindung in offenen Treffpunkten, Projekten oder Freizeitangeboten einbindet.²⁰⁰

Partizipation:

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen an Entscheidungen, die sie betreffen, z. B. bei der Gestaltung von Freizeitangeboten.²⁰¹

Projektbasiertes Engagement:

Engagement, das zeitlich begrenzt auf bestimmte Projekte oder Veranstaltungen fokussiert ist, anstatt kontinuierlich in Organisationen oder Vereinen aktiv zu sein.²⁰²

Qualitative Interviews:

Interviews, die auf offene Fragen setzen und detaillierte, beschreibende Informationen über Einstellungen, Meinungen oder Erfahrungen liefern.²⁰³

Quantitative Umfrage:

¹⁹⁹ Vgl. Feierabend, Sabine; Rathgeb, Thomas; Reutter, Theresa et al. (Hrsg.). JIM-Studie 2023: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), 2023. S. z. B. S. 2 (Einführung und Methode).

Quelle: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final.pdf

(Zugriff am 16. Oktober 2025)

²⁰⁰ Vgl. Unbekannter Autor: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.). Offene Kinder- und Jugendarbeit. Kinder- und Jugendarbeit Themen der Jugendbildung. Onlineartikel. S. o.

Quelle: <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/jugendbildung/kinder-und-jugendarbeit-86236>

(Zugriff am 16. Oktober 2025)

²⁰¹ Vgl. Unbekannter Autor: Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe AGJ (Hrsg.). Partizipation im Kontext von Kinder- und Jugendarbeit Voraussetzungen, Ebenen, Spannungsfelder. AGJ, Dezember 2018. S. 2 (Definitionen und Leitlinien).

Quelle: https://www.agj.de/positionen/artikel-7/partizipation-im-kontext-von-kinder-_und-jugendarbeit-voraussetzungen-ebenen-spannung-sfelder.html

(Zugriff am: 16. Oktober 2025)

²⁰² Vgl. Unbekannter Autor: Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung (IZT) (Hrsg.). WB 118: Bürgerschaftliches Engagement im Wandel Projektbasiertes Engagement als Bedeutung und Herausforderung für Kommunalpolitik und Zivilgesellschaft. IZT, 2022. S. 4 (Abschnitt „zeitlich begrenztes, projektbasiertes Engagement“).

Quelle: https://www.izt.de/media/2022/10/IZT_WB118.pdf

(Zugriff am: 16. Oktober 2025)

²⁰³ Vgl. Unbekannter Autor: Lehrbuch Psychologie (Hrsg.). Glossar: Qualitative Interviews. Onlineartikel. S. o.

Quelle: <https://lehrbuch-psychologie.springernature.com/glossar/qualitative-interviews>

(Zugriff am: 16. Oktober 2025)

Befragung, bei der standardisierte Fragen gestellt werden, um messbare, statistische Daten über eine Gruppe zu erhalten.²⁰⁴

Soziodemografische Angaben:

Soziodemographische Merkmale sind quantitative Merkmale zur Beschreibung einer Zielgruppe unter sozialen und wirtschaftlichen Gesichtspunkten wie Geschlecht, Alter, Einkommen, Familienstand, Haushaltsgröße oder Schulbildung.²⁰⁵

Offene Kinder- und Jugendarbeit (offene Jugendtreffs) Grundlinie der Jugendarbeit nach SGB VIII:

Kommunen und Träger stellen jungen Menschen entwicklungsfördernde Angebote zur Verfügung; die Teilnahme ist in der Regel freiwillig, niedrighschwellig und an den Interessen Jugendlicher ausgerichtet.²⁰⁶

Jugendschutzgesetz öffentliche Tanzveranstaltungen (U16/U18):

Kinder unter 16 Jahren dürfen an öffentlichen Tanzveranstaltungen grundsätzlich nicht teilnehmen; Jugendliche ab 16 Jahren bis 24 Uhr; Ausnahmen gelten u. a. bei Veranstaltungen anerkannter Träger der Jugendhilfe oder in Begleitung Personen-sorgeberechtigter.²⁰⁷

CVJM (Christlicher Verein Junger Menschen)

Deutschlands Dachverband christlicher Jugendverbände; Schwerpunkt ist örtliche Jugendarbeit, eingebunden in den weltweiten YMCA.²⁰⁸

MINT:

Steht für Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik; in Statistik

²⁰⁴ Vgl. Empirio (Hrsg.). Quantitative Befragung: Definition und Wissenswertes. Empirio, o. J.
Quelle: <https://www.empirio.de/empiriowissen/quantitative-befragung-definition>
(Zugriff am: 16. Oktober 2025)

²⁰⁵ Zitat: Unbekannter Autor NDR Medialexikon (Hrsg.). Soziodemographische Merkmale. Onlineartikel. S. o.
Quelle: <https://www.ndrmedia.de/medialexikon/soziodemographische-merkmale/>
(Zugriff am: 16. Oktober 2025)

²⁰⁶ Vgl. Unbekannter Autor: Ialgesetzbuch (SGB) - Ahtes Buch (VIII) - Kinder- und Jugendhilfe - (Artikel 1 des Gesetzes v. 26. Juni 1990, BGBl. I S. 1163)

§ 11 Jugendarbeit https://www.gesetze-im-internet.de/sgb_8/_11.html (Zugriff: 13.10.2025)

²⁰⁷ Vgl. Unbekannter Autor: Jugendschutzgesetz (JuSchG) <https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/BJNR273000002.html> (Zugriff: 13.10.2025)

²⁰⁸ Vgl. Unbekannter Autor: Was ist der CVJM Deutschland? <https://www.cvjm.de/website/de/cv/ueber-uns/cvjm-deutschland> (Zugriff: 13.10.2025)

und Bildungspolitik als Sammelbegriff für entsprechende Fächer/Studiengänge genutzt.²⁰⁹

PivotTable (Excel):

Werkzeug zur Berechnung, Zusammenfassung und Analyse großer Tabellen, um Vergleiche anzustellen sowie Muster und Trends zu erkennen.²¹⁰

„Als Tabelle formatieren“ / strukturierte Verweise (Excel):

Tabellenformat, das automatische Bereichserweiterung, Formatvorlagen und Referenzen über Spaltennamen (strukturierte Verweise) bietet.²¹¹

100-%-gestapelte Säulen (Diagrammtyp):

Diagramm, das pro Kategorie die Anteile mehrerer Reihen auf 100 % normiert darstellt; geeignet, um die Zusammensetzung am Ganzen zu vergleichen.²¹²

Gruppierte Säulen (Diagrammtyp):

Diagramm zur Gegenüberstellung absoluter Werte mehrerer Kategorien/Reihen in nebeneinanderstehenden Säulen.²¹³

Liniendiagramm (Zeitreihe):

Standarddiagramm zur Darstellung von Entwicklungen über die Zeit (Trends) in kontinuierlichen Reihen.²¹⁴

WENN (Excel-Funktion):

²⁰⁹ Vgl. Unbekannter Autor: MINT-Fächer <https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Bildung-Forschung-Kultur/Hochschulen/Glossar/mint-Faecher.html> (Zugriff: 13.10.2025)

²¹⁰ Vgl. Unbekannter Autor: Erstellen einer PivotTable zum Analysieren von Arbeitsblattdaten <https://support.microsoft.com/de-de/office/erstellen-einer-pivottable-zum-analysieren-von-arbeitsblattdaten-a9a84538-bfe9-40a9-a8e9-f99134456576> (Zugriff: 13.10.2025)

²¹¹ Vgl. Unbekannter Autor: Formatieren einer Excel-Tabelle <https://support.microsoft.com/de-de/office/formatieren-einer-excel-tabelle-6789619f-c889-495c-99c2-2f971c0e2370> (Zugriff: 13.10.2025)

²¹² Vgl. Unbekannter Autor: Verfügbare Diagrammtypen in Office <https://support.microsoft.com/de-de/office/verf%C3%BCgbare-diagrammtypen-in-office-a6187218-807e-4103-9e0a-27cdb19afb90> (Zugriff: 13.10.2025)

²¹³ Vgl. Unbekannter Autor: Verfügbare Diagrammtypen in Office

²¹⁴ Vgl. Unbekannter Autor: Verfügbare Diagrammtypen in Office

Logische Funktion: liefert einen Wert, wenn eine Bedingung erfüllt ist, andernfalls einen anderen.²¹⁵

WENNFEHLER (Excel-Funktion):

Gibt einen definierten Wert zurück, wenn eine Formel zu einem Fehler führt; sonst das Formelergebnis.²¹⁶

JAHR (Excel-Funktion):

Extrahiert die Jahreszahl aus einem Datum für Auswertungen nach Jahrgängen.²¹⁷

ZAHLENWERT (Excel-Funktion)

Konvertiert eine als Text vorliegende Zahl in einen numerischen Wert (unter Berücksichtigung von Trennzeichen).²¹⁸

WECHSELN / ERSETZEN (Excel-Funktionen):

Textfunktionen zum Ersetzen von Teilzeichenfolgen; WECHSELN nach Textmustern, ERSETZEN nach Position/Länge.²¹⁹

Indikator:

Binäre Variable (0/1), die das Vorliegen einer Eigenschaft anzeigt und in Auswertungen zur kategorialen Klassifikation dient.²²⁰

Dublette / Dublettenprüfung:

Mehrfach vorhandener, inhaltlich gleicher Datensatz; die Dublettenprüfung dient der Bereinigung, um Verzerrungen zu vermeiden.²²¹

²¹⁵ Vgl. Unbekannter Autor: WENN-Funktion <https://support.microsoft.com/de-de/office/wenn-funktion-69aed7c9-4e8a-4755-a9bc-aa8bbff73be2> (Zugriff: 13.10.2025)

²¹⁶ Vgl. Unbekannter Autor: WENNFEHLER (Funktion) <https://support.microsoft.com/de-de/office/wennfehler-funktion-c526fd07-caeb-47b8-8bb6-63f3e417f611> (Zugriff: 13.10.2025)

²¹⁷ Vgl. Unbekannter Autor: JAHR-Funktion <https://support.microsoft.com/de-de/office/jahr-funktion-c64f017a-1354-490d-981f-578e8ec8d3b9> (Zugriff: 13.10.2025)

²¹⁸ Vgl. Unbekannter Autor: ZAHLENWERT (Funktion) <https://support.microsoft.com/de-de/office/zahlenwert-funktion-1b05c8cf-2bfa-4437-af70-596c7ea7d879> (Zugriff: 13.10.2025)

²¹⁹ Vgl. Unbekannter Autor: WECHSELN-Funktion <https://support.microsoft.com/de-de/office/wechseln-funktion-6434944e-a904-4336-a9b0-1e58df3bc332> (Zugriff: 13.10.2025)

²²⁰ Vgl. Prof. Dr. Udo Kamps: Indikatorvariable <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/indikatorvariable-35495> (Zugriff: 13.10.2025)

²²¹ Vgl. Unbekannter Autor: Dublette (Datenbank) https://de.wikipedia.org/wiki/Dublette_%28Datenbank%29 (Zugriff: 13.10.2025)

Glossar (technische und organisatorische Begriffe)

React Native: Framework zur Entwicklung mobiler Apps mit gemeinsamer Codebasis für iOS und Android. [FN: Vgl. Meta Platforms: React Native Introduction, 2024, Abschnitt „Introduction“, <https://reactnative.dev/docs/introduction>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

TypeScript: Programmiersprache mit statischer Typprüfung zur frühzeitigen Fehlererkennung. [FN: Vgl. Microsoft: TypeScript Handbook, 2025, Abschnitt „Type Checking“, <https://www.typescriptlang.org/docs/handbook/2/basic-types.html>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

Expo Router: Dateibasierter Router für React Native/Expo zur Navigation zwischen Ansichten. [FN: Vgl. Expo: Expo Router Introduction, 2025, Abschnitt „What is Expo Router?“, <https://expo.github.io/router/docs>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

Django: Python Webframework mit ORM, Admin, Auth und Projektstruktur. [FN: Vgl. Django Software Foundation: Django 4.2 Documentation, 2024, Abschnitt „Introduction“, <https://docs.djangoproject.com/en/4.2/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

Django REST Framework (DRF): Toolkit zur Erstellung von REST-APIs auf Basis von Django. [FN: Vgl. Encode OSS: DRF API Guide, 2024, Abschnitt „API Guide (Overview)“, <https://www.django-rest-framework.org/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

JSON: Textbasiertes Datenformat für strukturierte Daten in APIs. [FN: Vgl. ECMA: ECMA-404 JSON Data Interchange Syntax, 2017, S. 16, <https://www.ecma-international.org/publications-and-standards/standards/ecma-404/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

SQLite: Leichtgewichtige, serverlose relationale Datenbank. [FN: Vgl. SQLite: Architecture, 2023, Abschnitt „Architecture“, <https://www.sqlite.org/arch.html>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

Container/Containerisierung: Verpacken einer Anwendung mit Abhängigkeiten in isolierten Umgebungen. [FN: Vgl. Docker: Get started Overview, 2025, Abschnitt „Overview“, <https://docs.docker.com/get-started/overview/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

Client Server Architektur: Modell, bei dem ein Client Anfragen sendet und ein Server sie verarbeitet und Daten speichert. [FN: Vgl. Tanenbaum, A. S.: Computer Networks, 5th ed., 2011, Kap. 1.3, S. 2124]

Router (App Navigation): Logik, die Bildschirmwechsel und Stapel/Tab-Navigation steuert. [FN: Vgl. Expo Router Introduction, 2025, Abschnitt „What is Expo Router?“]

Serializer (DRF): Schicht, die Python-Objekte in API-Antworten überführt und Felder filtert. [FN: Vgl. Encode OSS: DRF Serializers, 2024, Abschnitt „Serializers“, <https://www.django-rest-framework.org/api-guide/serializers/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

View (DRF): Serverlogik, die Anfragen prüft, Regeln ausführt und Antworten erzeugt. [FN: Vgl. Encode OSS: DRF Views, 2024, Abschnitt „APIView / Generic Views“, <https://www.django-rest-framework.org/api-guide/views/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

URL Routing (Django): Zuordnung von Pfaden zu Views. [FN: Vgl. Django Docs: URL dispatcher, 2024, Abschnitt „How to URL dispatcher“, <https://docs.djangoproject.com/en/4.2/topics/http/urls/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

Token Authentifizierung: Anmeldung über Zugriffstoken statt Session Cookies. [FN: Vgl. DRF Authentication, 2024, Abschnitt „TokenAuthentication“, <https://www.django-rest-framework.org/api-guide/authentication/#tokenauthentication>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

Multipart Upload: HTTP-Übertragung von Dateien zusammen mit Formdaten. [FN: Vgl. RFC 7578: Returning Values from Forms multipart/form data, 2015, Abschnitte 14]

Over the Air Update (OTA): Ausliefern von App-Änderungen ohne Store-Update. [FN: Vgl. Expo: Updates, 2025, Abschnitt „Managed updates overview“, <https://docs.expo.dev/eas-update/introduction/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

Reverse Proxy: Vermittler, der Anfragen entgegennimmt und an Backend-Dienste weiterleitet. [FN: Vgl. NGINX Docs: Reverse Proxy, 2024, Abschnitt „Reverse Proxy Basics“, <https://docs.nginx.com/nginx/admin-guide/web-server/reverse-proxy/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

TLS/HTTPS: Verschlüsselung des Transports zwischen Client und Server. [FN: Vgl. BSI: TR-02102-2, 2022, S. 2028]

Expo Go: Laufzeit zum Laden von Bundles aus dem Entwicklungsserver. [FN: Vgl. Expo Docs: Expo Go How it works, 2025, Abschnitt „How it works“, <https://docs.expo.dev/get-started/expo-go/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

Metro Bundler: JavaScript-Bundler im Expo/React-Native-Ökosystem. [FN: Vgl. Metro Docs: Introduction, 2024, Abschnitt „What is Metro?“, <https://facebook.github.io/metro/docs>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

Health Check: Einfacher Endpunkt zur Verfügbarkeitsprüfung eines Dienstes. [FN: Vgl. Google SRE: Monitoring Distributed Systems, 2016, Kap. 6, S. 145149]

CORS: Regelwerk zur Steuerung von Cross-Origin-Anfragen im Browser. [FN: Vgl. MDN Web Docs: CORS, 2025, Abschnitt „HTTP access control (CORS)“, <https://developer.mozilla.org/docs/Web/HTTP/CORS>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

Objektspeicher: Speicher für Dateien/Blobs, typischerweise mit S3-API. [FN: Vgl. AWS S3 Docs: What is object storage?, 2025, Abschnitt „Overview“, <https://docs.aws.amazon.com/AmazonS3/latest/userguide/Welcome.html>, Zugriffsdatum: 17.10.2025]

8.7 Quellenverzeichnis

Unbekannter Autor: Meta Platforms: React Native Introduction, 2024, Abschnitt „Introduction“, <https://reactnative.dev/docs/introduction>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: Bundeszentrale für politische Bildung, 2022: „Jugend und Freizeit“. Onlineartikel. S. o. Quelle: <https://www.bpb.de/themen/jugend-und-freizeit/> (Zugriff: 16.10.2025)

Stadt Eisenach: Kinder- und Jugendzentrum „Alte Posthalterei“ [https://www.eisenach.de/leben/kinder-familie-und-jugend/jugendhaeuser/alte-posthalterei/](https://www.eisenach.de/leben/kinder-familie-und-jugend/jugendhaeuser/alte-posthaltere/) (Zugriff: 10.10.2025)

Andreas Preißner: Marketing auf den Punkt gebracht; S.7 Nieschlag/Dichtl/Hörschgen (2002, S. 14) (Zugriff: 07.10.2025)

Andreas Preißner: Marketing auf den Punkt gebracht; S.7 (1.3 Definition des Marketings)

AWO Wartburgkreis: Die Jugendclubs der AWO im Wartburgkreis <https://www.awo-jugendclubs-wak.de/jugendclub-eisenach/> (Zugriff: 10.10.2025)

Bundesvereinigung City- und Stadtmarketing Deutschland e.V (Jürgen Block und Stefanie Icks); S.3: Stadtmarketing, verfügbar unter: <https://www.bcsd.de/suchergebnisse/?datei=stadtmarketing.pdf> (Zugriff: 8.10.2025)

Bundesvereinigung City- und Stadtmarketing Deutschland e.V (Unbekannter Autor): Definition Stadtmarketing, verfügbar unter: https://www.bcsd.de/suchergebnisse/?datei=definition_stadtmarketing.pdf (Zugriff: 08.10.2025)

Bundesvereinigung City- und Stadtmarketing e.V. (Michael Gerber): Stadtmarketing im Profil, verfügbar unter: https://www.bcsd.de/suchergebnisse/?datei=bcsd_stadtmarketing_im_profil.pdf (Zugriff: 11.10.2025)

CVJM Eisenach: Offene Tür „Flips“ <https://cvjm-eisenach.de/ANGEBOTE/Flips/> (Zugriff: 10.10.2025)

CVJM Eisenach: Royal Rangers Eisenach <https://cvjm-eisenach.de/ANGEBOTE/Royal-Rangers/Royal-Rangers-Eisenach/> (Zugriff: 10.10.2025)

Deinet, Ulrich / Sturzenhecker, Benedikt (2020): Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit, 4., überarb. und erw. Aufl., Wiesbaden: Springer VS, S. 118.

Deinet, Ulrich; Icking, Maria; Ems, Kyron; Gilles, Christoph; Müller, Katja; Scholten, Lisa; Sturzenhecker, Benedikt: Projekt Neustart Abschlussbericht, Landschaftsverband Rheinland (LVR), 2023, S. 140, „https://www.lvr.de/media/wwwlvrde/jugend/jugendforderung/dokumente_74/23_2911-Barrierefrei_Projekt_Neustart_Abschlussbericht2.pdf“, Zugriffsdatum: 28.09.2025.

DIAKO Thüringen: „Jugendarbeit NORDLICHT Eisenach“ <https://www.diako-thueringen.de/angebot/jugendarbeit-nordlicht-eisenach/> (Zugriff: 10.10.2025)

Döring, Nicola / Bortz, Jürgen (2016): Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften, 5., überarb. Aufl., Berlin: Springer, S. 155.

Empirio (Hrsg.). Quantitative Befragung: Definition und Wissenswertes. Empirio, o. J. Quelle: <https://www.empirio.de/empiriowissen/quantitative-befragung-definition> (Zugriff am: 16. Oktober 2025)

Eslami, S. P.; Ghasemaghahi, M.; Hassanein, K. (2022): Understanding consumer engagement in social media. Decision Support Systems 159. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0167923621002177> (Zugriff: 08.10.2025).

Feierabend, Sabine; Rathgeb, Thomas; Reutter, Theresa et al. (Hrsg.). JIM-Studie 2023: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), 2023. S. z. B. S. 2 (Einführung und Methode). Quelle: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final.pdf (Zugriff am 16. Oktober 2025)

Florian Dobenecker: Spitz Clubroom bringt Eisenach zurück auf die Techno-Landkarte

Florian Dobenecker: Spitz Clubroom bringt Eisenach zurück auf die Techno-Landkarte <https://www.thueringer-allgemeine.de/kultur/article408799528/spitz-clubroom-bringt-eisenach-zurueck-auf-die-techno-landkarte.html> (Zugriff: 11.10.2025)

Frau Benedix: Jugendkoordinatorin der Stadtverwaltung Eisenach, (Gespräch am 11.09.2025)

Frau Benedix: Jugendkoordinatorin der Stadtverwaltung Eisenach; Frage 18 (Gespräch am 11.09.2025)

Frau Benedix: Jugendkoordinatorin der Stadtverwaltung Eisenach; Frage 5 (Gespräch am 11.09.2025)

Gisa-Sabrina Jensen: Stadtmarketing; S.5 (Zugriff 11.10.2025)

Klaus Wuggazer: Die Top 5 der Veranstaltungen am Wochenende im Wartburgkreis <https://www.thueringer-allgemeine.de/lokales/wartburgkreis/article407174268/die-top-5-der-veranstaltungen-am-wochenende-im-wartburgkreis.html> (Zugriff: 08.10.2025)

Krisch, Richard / Schröer, Wolfgang (Hrsg.): Entgrenzte Jugend Offene Jugendarbeit. Beltz Juventa, Weinheim und Basel 2020, S. 74.

Laursen, B. (2021): Toward understanding the functions of peer influence. Developmental Review. URL: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8630732/> (Zugriff: 08.10.2025).

Livingstone, Sonia / Carr, John / Byrne, Jasmina (2019): One in Three: Internet Governance and Children's Rights, Florenz: UNICEF Office of Research Innocenti, S. 24 f.

Mayring, Philipp (2015): Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken, 12., überarb. Aufl., Weinheim: Beltz, S. 67; Interview Jugendbeirat, Frage 14, 2025

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs): JIM-Studie 2024. Jugend, Information, Medien. Stuttgart 2024. S.9 URL: https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM_2024_PDF_barrierearm.pdf (Zugriff: 08.10.2025).

Müller, Thomas / Otto, Sabine (2019): Digitale Informationssysteme in der Jugendarbeit. Chancen und Herausforderungen, Berlin: Springer VS, S. 56.

NaturFreunde Eisenach: Jugendbeteiligungsfestival „WAKE up!“ <https://naturfreunde-eisenach.de/termine/jugendbeteiligungsfestival-wake-up/> (Zugriff: 9.10.2025)

Novustat: „Geschlossene oder offene Fragen Welche Frage passt wann?“, 3. Januar 2023, <https://novustat.com/statistik-blog/geschlossene-oder-offene-fragen-welche-frage-passt-wann.html>, (Zugriffsdatum: 28.09.2025)

Prof. Dr. Udo Kamps: Indikatorvariable <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/indikatorvariable-35495> (Zugriff: 13.10.2025)

Scribbr: „Wie führe ich eine qualitative Inhaltsanalyse durch?“, 2025, <https://www.scribbr.de/haufig-gestellte-fragen/wie-fuehre-ich-eine-qualitative-inhaltsanalyse-durch/>, Zugriffsdatum: 28.09.2025.

Spitz Events: SUMMER IN THE CITY Wandelhalle <https://www.facebook.com/events/wandelhalle-wartburgallee-53-99817-eisenach/summer-in-the-city-wandelhalle/1180626936082118/> (Zugriff: 6.10.2025)

Stadt Eisenach: Nachhaltigkeitsstrategie & Handlungsprogramm https://www.eisenach.de/fileadmin/user_upload/Rathaus/Satzungen/Stadtrecht/Konzepte/Nachhaltigkeitsstrategie_der_Stadt_Eisenach.pdf (Zugriff: 11.10.2025) Operatives Ziel C 3.4, S. 74; Maßnahme C 3.4.2, S. 75

Unbekannter Autor Expo Docs: Expo Go How it works, 2025, Abschnitt „How it works“, <https://docs.expo.dev/get-started/expo-go/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: „Demo Workshop“; siehe Anhang 8.5.2

Unbekannter Autor: 16 Teenage Party im Clubroom Eisenach Tanzen, Spaß, Konfetti & ‚Blink Blink‘ <https://eisenach.life/de/events/festivals/u16-teenage-party-im-clubroom-eisenach---tanzen-spass-konfetti-blink-blink> (Zugriff: 09.10.2025)

Unbekannter Autor: 3. Jugendkulturnacht auf dem Marktplatz <https://eisenach.life/de/events/jugendkulturnacht-auf-dem-marktplatz> (Zugriff: 09.10.2025)

Unbekannter Autor: AGJ Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe: Partizipation im Kontext von Kinder- und Jugendarbeit Voraussetzungen, Ebenen, Spannungsfelder, Positionspapier, Berlin 2018, S. 3, „https://www.agj.de/fileadmin/files/positionen/2018/Partizipation_im_Kontext_von_Kinder-_und_Jugendarbeit.pdf“, (Zugriffsdatum: 28.09.2025.)

Unbekannter Autor: Allgemeinbildende Schulen, verfügbar unter: <https://www.eisenach.de/leben/bildung/allgemeinbildende-schulen/#c28629> (Zugriff: 21.09.2025)

Unbekannter Autor: Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe AGJ (Hrsg.). Partizipation im Kontext von Kinder- und Jugendarbeit Voraussetzungen, Ebenen, Spannungsfelder. AGJ, Dezember 2018. S. 2 (Definitionen und Leitlinien). Quelle: https://www.agj.de/positionen/artikel-7/partizipation-im-kontext-von-kinder-_und-jugendarbeit-voraussetzungen-ebenen-spannung-sfelder.html (Zugriff am: 16. Oktober 2025)

Unbekannter Autor: Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI): TR-02102-2 Verwendung von Transport Layer Security (TLS), 2022, S. 2028, <https://www.bsi.bund.de/SharedDocs/Downloads/DE/BSI/Publikationen/TechnischeRichtlinien/TR02102/BSI-TR-02102-2.pdf>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR): Orte für uns Orte für alle. Jugendprojekte in kleinen Städten. Bonn 2023. URL: https://www.nationale-stadtentwicklungspolitik.de/NSPWeb/SharedDocs/Publikationen/DE/Publikationen/bbsr_orte-fuer-uns_orte-fuer-alle.pdf (Zugriff: 08.10.2025).

Unbekannter Autor: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.). Offene Kinder- und Jugendarbeit. Kinder- und Jugendarbeit Themen der

Jugendbildung. Onlineartikel. S. o. Quelle: <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/jugendbildung/kinder-und-jugendarbeit-86236> (Zugriff am 16. Oktober 2025)

Unbekannter Autor: ClubRoom Eisenach <https://eisenach.life/de/veranstaltungs-orte/clubroom-eisenach> (Zugriff: 09.10.2025)

Unbekannter Autor: Deutsches Jugendinstitut (DJI): Was geht? 2.0 Hallesche Kinder- und Jugendstudie 2024. Halle 2024. URL: https://halle.de/fileadmin/Binaries/Publicationen/Kinder_Jugend_Familie/DJI_Jugendstudie_Halle2024.pdf (Zugriff: 08.10.2025).

Unbekannter Autor: Deutsches Jugendinstitut (Hrsg.): Offene Kinder- und Jugendarbeit Bedarfe und Nutzung, 2022, S. 37, <https://library.oapen.org/bitstream/id/ff29ff5c-71c1-47b6-928e-b93d4293ffdf/9783779968726.pdf?>, Zugriffsdatum: 28.09.2025

Unbekannter Autor: Django Software Foundation: Django 4.2 Documentation, 2024, Abschnitt „Introduction“, <https://docs.djangoproject.com/en/4.2/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: Django Software Foundation: How to deploy Django, 2024, Abschnitt „Deployment (WSGI/ASGI)“, <https://docs.djangoproject.com/en/4.2/howto/deployment/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: Docker Inc.: Get started Overview, 2025, Abschnitt „Overview“, <https://docs.docker.com/get-started/overview/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: Dublette (Datenbank) https://de.wikipedia.org/wiki/Dublette_%28Datenbank%29 (Zugriff: 13.10.2025)

Unbekannter Autor: ECMA International: ECMA-404 JSON Data Interchange Syntax, 2017, S. 16, <https://www.ecma-international.org/publications-and-standards/standards/ecma-404/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: Encode OSS: Django REST Framework API Guide, 2024, Abschnitt „API Guide (Overview)“, <https://www.django-rest-framework.org/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: ERSETZEN <https://support.microsoft.com/de-de/office/ersetzen-8d799074-2425-4a8a-84bc-82472868878a> (Zugriff: 10.10.2025)

Unbekannter Autor: Erstellen einer PivotTable zum Analysieren von Arbeitsblatt-
daten <https://support.microsoft.com/de-de/office/erstellen-einer-pivottable-zum-analysieren-von-arbeitsblatt-daten-a9a84538-bfe9-40a9-a8e9-f99134456576> (Zugriff: 10.10.2025)

Unbekannter Autor: Expo Docs: Development builds Introduction, 2025, Abschnitt „How development builds work“, <https://docs.expo.dev/development/introduction/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: Expo Docs: EAS Build Introduction, 2025, Abschnitt „How EAS Build works“, <https://docs.expo.dev/build/introduction/>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: Expo: Expo Router Introduction, 2025, Abschnitt „What is Expo Router?“, <https://expo.github.io/router/docs>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: Formatieren einer Excel-Tabelle <https://support.microsoft.com/de-de/office/formatieren-einer-excel-tabelle-6789619f-c889-495c-99c2-2f971c0e2370> (Zugriff: 13.10.2025)

Unbekannter Autor: Hinzufügen eines Kreisdiagramms <https://support.microsoft.com/de-de/office/hinzuf%C3%BCgen-eines-kreisdiagramms-1a5f08ae-ba40-46f2-9ed0-ff84873b7863> (Zugriff: 10.10.2025)

Unbekannter Autor: ialgesezbuch (SGB) - Achtes Buch (VIII) - Kinder- und Jugendhilfe - (Artikel 1 des Gesetzes v. 26. Juni 1990, BGBl. I S. 1163) § 11 Jugendarbeit https://www.gesetze-im-internet.de/sgb_8/___11.html (Zugriff: 13.10.2025)

Unbekannter Autor: Im Sportverein in guten Händen! https://daten2.verwaltungsportal.de/dateien/seitengenerator/1a69398938ba87be1baea1aa89a87e8f146152/flyer_kinder-jugendsport_eisenach_2023.pdf (Zugriff: 08.10.2025)

Unbekannter Autor: Infodrog Prävention und Gesundheit (Hrsg.). Bedarfsanalyse Lexikon Prävention und Gesundheit. Onlineartikel. S. o. <https://www.infodrog.ch/de/wissen/praeventionslexikon/bedarfsanalyse.html?> (Zugriff am 16. Oktober 2025)

Unbekannter Autor: Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung (IZT) (Hrsg.). WB 118: Bürgerschaftliches Engagement im Wandel Projektbasiertes En-

gagement als Bedeutung und Herausforderung für Kommunalpolitik und Zivilgesellschaft. IZT, 2022. S. 4 (Abschnitt „zeitlich begrenztes, projektbasiertes Engagement“). Quelle: https://www.izt.de/media/2022/10/IZT_WB118.pdf (Zugriff am: 16. Oktober 2025)

Unbekannter Autor: Integriertes Stadtentwicklungskonzept 2030; S. 8, verfügbar unter: https://www.eisenach.de/fileadmin/user_upload/Rathaus/Satzungen/Stadtrecht/Konzepte/ISEK-2030.pdf (Zugriff: 12.10.2025)

Unbekannter Autor: JAHR-Funktion <https://support.microsoft.com/de-de/office/jahr-funktion-c64f017a-1354-490d-981f-578e8ec8d3b9> (Zugriff: 13.10.2025)

Unbekannter Autor: Jugend, verfügbar unter: <https://www.eisenach.de/leben/engagiert-in-eisenach/vereine/jugend/#:~:text=> (Zugriff: 21.09.2025)

Unbekannter Autor: Jugendbeirat <https://www.eisenach.de/rathaus/stadtrat-gremien/beiraete/jugendbeirat/> (Zugriff: 08.10.2025)

Unbekannter Autor: Jugendschutzgesetz (JuSchG) § 5 Tanzveranstaltungen

Unbekannter Autor: Jugendschutzgesetz (JuSchG) § 5 Tanzveranstaltungen https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/_5.html (Zugriff: 11.10.2024)

Unbekannter Autor: Jugendschutzgesetz (JuSchG) <https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/BJNR273000002.html> (Zugriff: 13.10.2025)

Unbekannter Autor: Lehrbuch Psychologie (Hrsg.). Glossar: Qualitative Interviews. Onlineartikel. S. o. Quelle: <https://lehrbuch-psychologie.springer-nature.com/glossar/qualitative-interviews> (Zugriff am: 16. Oktober 2025)

Unbekannter Autor: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs): JIM-Studie 2023 Jugend, Information, Medien. „<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/jim-2023/>“, (Zugriffsdatum: 28.09.2025.)

Unbekannter Autor: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2021: „JIM-Studie 2021 Jugend, Information, Medien“. Onlineartikel. S. o. Quelle: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/> (Zugriff: 16.10.2025)

Unbekannter Autor: Microsoft: TypeScript Handbook, 2025, Abschnitt „Type Checking“, <https://www.typescriptlang.org/docs/handbook/2/basic-types.html>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: MINT-Fächer <https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Bildung-Forschung-Kultur/Hochschulen/Glossar/mint-Faecher.html> (Zugriff: 13.10.2025)

Unbekannter Autor: OECD, 2019: „The Future of Education and Skills: Education 2030“. Onlineartikel. S. o. Quelle: <https://www.oecd.org/education/2030/> (Zugriff: 16.10.2025)

Unbekannter Autor: Overview of PivotTables and PivotCharts <https://support.microsoft.com/en-us/office/overview-of-pivottables-and-pivotcharts-527c8fa3-02c0-445a-a2db-7794676bce96> (Zugriff: 10.10.2025)

Unbekannter Autor: Pandemievorsorge <https://www.bundesgesundheitsministerium.de/service/gesetze-und-verordnungen/ifsg/faq-ifsg.html> (Zugriff: 11.10.2025)

Unbekannter Autor: React: Components and Props, 2024, Abschnitt „Components let you split the UI“, <https://react.dev/learn/your-first-component>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: Shell Deutschland Holding GmbH (Hrsg.). (2019). Shell Jugendstudie 2019: Jugend in Deutschland zwischen Wunsch und Wirklichkeit. Zusammenfassung der Ergebnisse. S.17 https://fitt.de/fileadmin/user_upload/Yallah___Yallah_Justiz_Website/Studien_Yallah/shell-youth-study-summary-2019-de.pdf

Unbekannter Autor: SQLite: Architecture, 2023, Abschnitt „Architecture“, <https://www.sqlite.org/arch.html>, Zugriffsdatum: 17.10.2025

Unbekannter Autor: Summer in the City - im Clubroom Eisenach <https://eisenach.life/de/events/festivals/summer-in-the-city-aquaplex> (Zugriff: 09.10.2025)

Unbekannter Autor: Summer in the City - Open Air an der Wandelhalle <https://eisenach.life/de/events/festivals/summer-in-the-city-open-air-an-der-wandelhalle> (zugriff: 09.10.2025)

Unbekannter Autor: Summer in the City Open Air <https://eisenach.life/de/events/festivals/summer-in-the-city-open-air> (Zugriff: 09.10.2025)

Unbekannter Autor: Summer in the City <https://eisenach.life/de/events/festivals/summer-in-the-city#:~:text=Zeit%2031,Vorverkauf%208%20%E2%82%AC%20Ort%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20>

%20%20%20%20<https://eisenach.life/de/events/festivals/summer-in-the-city#:~:text=in%20der%20S%C3%BCdstadt%20von%20Eisenach, die%20den%20Sommer%20geb%C3%BChrend%20verabschiedet> (Zugriff: 09.10.2025)

Unbekannter Autor: Summer in the City No 2 <https://eisenach.life/de/events/festivals/summer-in-the-city-no-2#:~:text=Zeit%20,%E2%82%AC%2C%20Abendkasse%2015%20%E2%82%AC%20Ort> (Zugriff: 09.10.2025)

Unbekannter Autor: Teil-Lockdown für Kultur in Thüringen <https://www.sozio-kultur-thueringen.de/aktuelles-details/massnahmen-verschaerfung-fuer-thueringen> (Zugriff: 11.10.2025)

Unbekannter Autor: Universität Mainz (Hrsg.). Google Forms. Methoden-Kollage. Onlineartikel. S. o. <https://methodenkollage.uni-mainz.de/google-forms/> (Zugriff am 16. Oktober 2025)

Unbekannter Autor: Vereinssportangebote des Kreissportbundes Eisenach e.V. https://daten2.verwaltungsportal.de/dateien/seitengenerator/1a69398938ba87be1baea1aa89a87e8f146152/neu_vereinssportangebote_stand_feb_2023.pdf (Zugriff: 08.10.2025)

Unbekannter Autor: Verfügbare Diagrammtypen in Office <https://support.microsoft.com/de-de/office/verf%C3%BCgbare-diagrammtypen-in-office-a6187218-807e-4103-9e0a-27cdb19afb90> (Zugriff: 10.10.2025)

Unbekannter Autor: Verfügbare Diagrammtypen in Office <https://support.microsoft.com/de-de/office/verf%C3%BCgbare-diagrammtypen-in-office-a6187218-807e-4103-9e0a-27cdb19afb90> (Zugriff: 13.10.2025)

Unbekannter Autor: Was ist der CVJM Deutschland? <https://www.cvjm.de/web-site/de/cv/ueber-uns/cvjm-deutschland> (Zugriff: 13.10.2025)

Unbekannter Autor: Was ist ein Stadtimage, verfügbar unter: <https://uni-tuebingen.de/fakultaeten/mathematisch-naturwissenschaftliche-fakultaet/fachbereiche/geowissenschaften/arbeitsgruppen/geographie/forschungsbereich/wirtschaftsgeographie/arbeitsgruppe/lehre/exkursionen/grosse-exkursion-mitteldeutschland-2021/staedte/was-ist-ein-stadtimage/> (Zugriff: 11.10.2025)

Unbekannter Autor: WECHSELN-Funktion <https://support.microsoft.com/de-de/office/wechseln-funktion-6434944e-a904-4336-a9b0-1e58df3bc332> (zugriff: 10.10.2025)

Unbekannter Autor: WECHSELN-Funktion <https://support.microsoft.com/de-de/office/wechseln-funktion-6434944e-a904-4336-a9b0-1e58df3bc332> (Zugriff: 13.10.2025)

Unbekannter Autor: WENNFEHLER (Funktion) <https://support.microsoft.com/de-de/office/wennfehler-funktion-c526fd07-caeb-47b8-8bb6-63f3e417f611> (Zugriff: 10.10.2025)

Unbekannter Autor: WENNFEHLER (Funktion) <https://support.microsoft.com/de-de/office/wennfehler-funktion-c526fd07-caeb-47b8-8bb6-63f3e417f611> (Zugriff: 13.10.2025)

Unbekannter Autor: WENN-Funktion <https://support.microsoft.com/de-de/office/wenn-funktion-69aed7c9-4e8a-4755-a9bc-aa8bbff73be2>

Unbekannter Autor: WENN-Funktion <https://support.microsoft.com/de-de/office/wenn-funktion-69aed7c9-4e8a-4755-a9bc-aa8bbff73be2> (Zugriff: 13.10.2025)

Unbekannter Autor: WERT (Funktion) <https://support.microsoft.com/de-de/office/wert-funktion-257d0108-07dc-437d-ae1c-bc2d3953d8c2> (zugriff: 10.10.2025)

Unbekannter Autor: YEAR function <https://support.microsoft.com/en-us/office/year-function-c64f017a-1354-490d-981f-578e8ec8d3b9> (zugriff: 10.10.2025)

Unbekannter Autor: ZAHLENWERT (Funktion) <https://support.microsoft.com/de-de/office/zahlenwert-funktion-1b05c8cf-2bfa-4437-af70-596c7ea7d879> (zugriff: 10.10.2025)

Unbekannter Autor: ZAHLENWERT (Funktion) <https://support.microsoft.com/de-de/office/zahlenwert-funktion-1b05c8cf-2bfa-4437-af70-596c7ea7d879> (Zugriff: 13.10.2025)

Unbekannter Autor: Zweite Eisenacher JUGENDKULTURNACHT <https://eisenach.life/de/events/festivals/zweite-eisenacher-jugendkulturnacht> (Zugriff: 09.10.2025)

Wolfgang Herfurtner: Öffentliche Einrichtung, verfügbar unter: <https://kanzlei-herfurtner.de/oeffentliche-einrichtung/> (Zugriff: 16.10.2025)

Zitat: Unbekannter Autor NDR Medialexikon (Hrsg.). Soziodemographische Merkmale. Onlineartikel. S. o. Quelle: <https://www.ndrmedia.de/medialexikon/soziodemographische-merkmale/> (Zugriff am: 16. Oktober 2025)

8.8 Eigenständigkeitserklärung

Wir erklären, dass wir die Seminarfacharbeit ohne fremde Hilfe angefertigt und nur die im Literaturverzeichnis angeführten Quellen und Hilfsmittel benutzt haben. Wir sind damit einverstanden, dass eine digitale Version der Seminarfacharbeit dem Staatlichen Gymnasium „Ernst Abbe“ Eisenach für schulinterne Zwecke zur Verfügung gestellt wird.