



bergisch  
**circular**

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

**REGION.**  
**innovativ**



# LEARNINGS AUS BERGISCH.CIRCULAR

24. April 2024

Anna Mader, Franziska Erbe



## Das Projekt

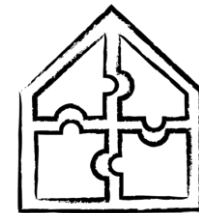
- ERARBEITUNG UND ETABLIERUNG **INTERKOMMUNALER ZIRKULÄRER STRUKTUREN** IN DEN VERWALTUNGEN DES BERGISCHEN STÄDTEDREIECKS



ABFALLVERMEIDUNG



ÖFFENTLICHE BESCHAFFUNG



ZIRKULÄRES BAUEN

# Persönliche Highlights

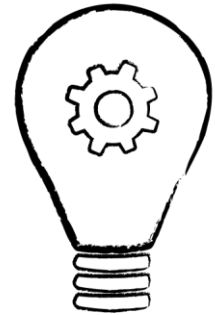




... MIT ANDEREN PROJEKTEN &  
IHRER WISSENSCHAFTLICHEN  
BEGLEITUNG IN DEN  
**AUSTAUSCH** ÜBER IHRE  
PROBLEME &  
**LÖSUNGSANSÄTZE** KOMMEN

## Zentrale Erkenntnisse

- # DAS RICHTIGE MINDSET IST WICHTIG
- # OUTCOME UND EINBETTUNG IN VERWALTUNGSAPPARAT SEHR UNTERSCHIEDLICH
- # METHODEN AN KOMMUNALKONTEXT ANPASSEN, SIE ABER AUCH DAMIT FORDERN
- # SIIR – PRINZIP ANWENDEN:  
sensibilisieren, informieren, involvieren, realisieren
- # CHAMPIONS FÜR THEMEN FINDEN



# ÜBERTRAGARKEIT

Blueprint für Kommunen

# Der Blueprint

**Begriffsursprung** in Architektur und Bauwesen → genaue Anleitung bzw. technische Zeichnung, die als grundlegender Bauplan/Entwurf dient

**Ziel:** Kommunen sollen die Informationen und Inhalte des Blueprints nutzen, um die Implementierung von Kreislaufwirtschafts-aspekten in ihren Verwaltungen erfolgreich umsetzen zu können.

Dazu werden u. a. Leitfäden, Tools und Hintergrundinformationen bereitgestellt.



Schritte des Design Thinking Prozesses.

1. DESIGN THINKING  
WORKSHOP

2.-5. DESIGN THINKING  
WORKSHOP

ERSTER PROTOTYP  
(MIRO)

ZWEITER PROTOTYP  
(FIGMA)

SPRINTS ZUR  
INHALTSENTWICKLUNG

Februar 2022

April - Juni 2022

Juni 2022

Mai 2023

Juni 2023



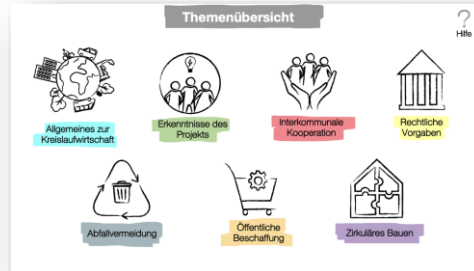
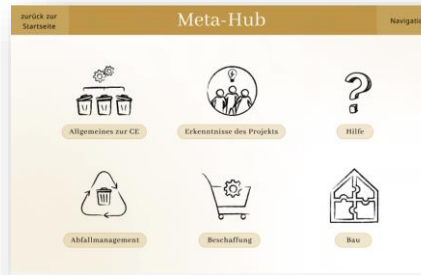
# Der Blueprint

## ABLAUF DER TESTINGS:

- Identifikation von Zielgruppen und Auswahl entsprechender Testpersonen
- Zur Verfügung stellen des Blueprints
- Testpersonen klicken sich durch und sind aufgefordert, laut zu denken
- Verbales aber auch non-verbales Feedback
- Feedback wird ausgewertet und in nächsten Prototypen eingearbeitet



# Verschiedene Prototypen



# LEARNINGS

Praxis trifft auf Wissenschaft

## Learnings aus der Projektlaufzeit

- Zentrale Entscheidungsträger im Projekt haben
- Projekt an kommunale Bedürfnisse andocken
- Testaktivitäten anstoßen
- Methodenoffenheit und Flexibilität
- Starke Kommunikation entscheidend
- Commitment der Städte
- Themen müssen unabhängig von politischem Druck umsetzbar werden



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Anna Mader  
Projektkoordinatorin  
[mader@neue-effizienz.de](mailto:mader@neue-effizienz.de)  
0202 96 35 06-63



Franziska Erbe  
Projektmitarbeiterin  
[franziska.erbe@wupperinst.org](mailto:franziska.erbe@wupperinst.org)  
0202 2492-312



## Die Design Thinking Methode

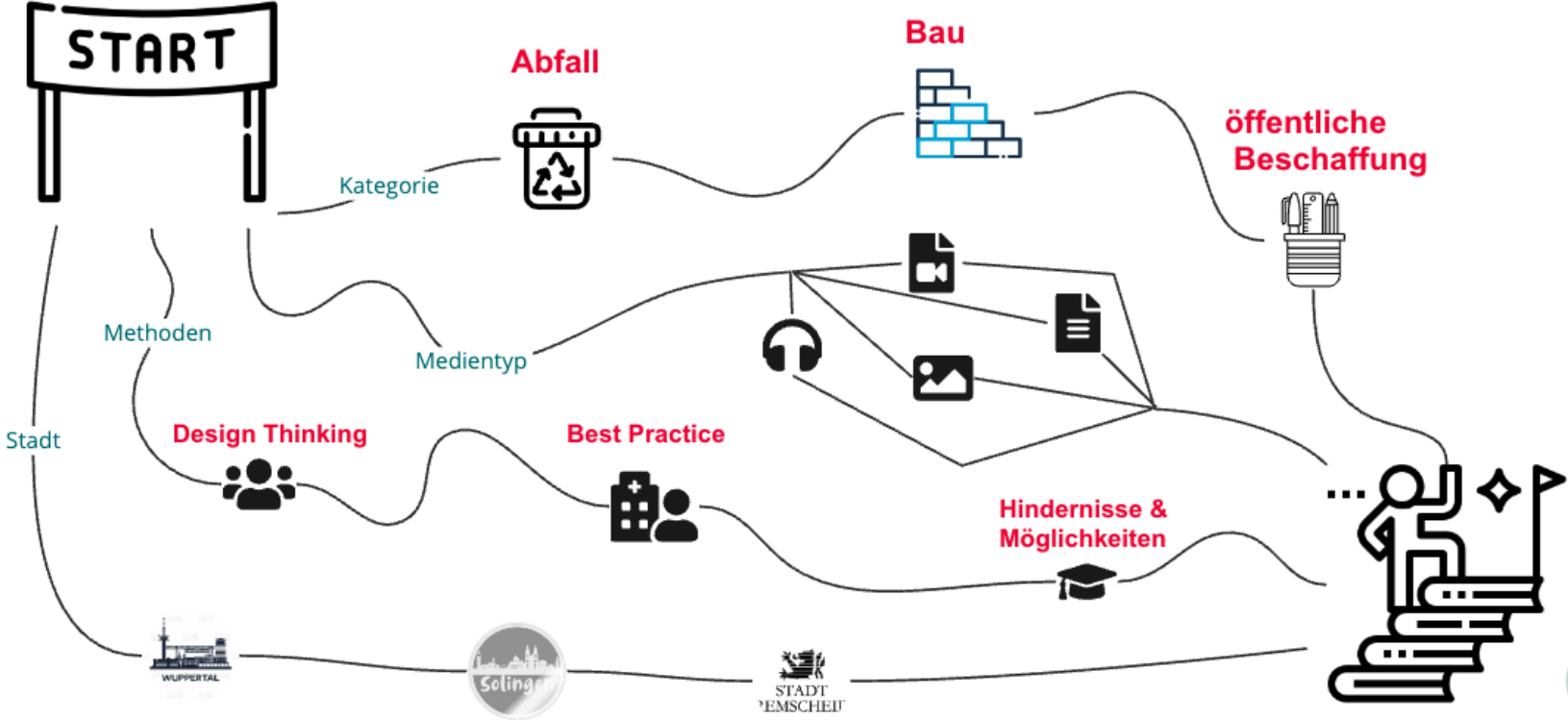
Design Thinking ist eine Methode, ein Prozess und zugleich eine Denkweise, die genutzt wird, um innovative Produkte und Dienstleistungen zu entwickeln.

Die Methode kann auf eine breite Palette von Herausforderungen angewendet werden, von der Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen bis zur Lösung von Problemen in öffentlichen Institutionen.

Der iterative Ansatz besteht aus sechs Phasen.



# Die zirkuläre Reise





Allgemeines zur CE



Erkenntnisse des Projekts



Hilfe



Abfallmanagement



Beschaffung



Bau





# Beschaffungs-Hub



**Öffentliche Beschaffung**

[Basiswissen](#)

[Leitfäden und Tools](#)

[Best Practices](#)

[Nützliche Links](#)

# Themenübersicht



Allgemeines zur  
Kreislaufwirtschaft



Erkenntnisse des  
Projekts



Interkommunale  
Kooperation



Rechtliche  
Vorgaben



Abfallvermeidung



Öffentliche  
Beschaffung



Zirkuläres Bauen

# Themenübersicht



Allgemeines zur  
Kreislaufwirtschaft



Erkenntnisse des  
Projekts



Interkommunale  
Kooperation



Rechtliche  
Vorgaben



Abfallvermeidung



Öffentliche  
Beschaffung



Zirkuläres  
Bauen