

## Digitale Maßnahmen - Darstellung von zuwendungsfähigen und nicht zuwendungsfähigen Ausgaben

**Bei der Förderung von digitalen Infrastrukturmaßnahmen und Ausstattungen in öffentlich zugänglichen touristischen Einrichtungen wie Touristinformationen, Museen oder Erlebniszentren\* (Tourismusförderrichtlinie)**

### **ALLGEMEIN**

- Der Förderantrag enthält überwiegend digitale Einzelmaßnahmen, andernfalls sind alternative Gegenstände der Förderung in der Tourismusförderrichtlinie (z.B. 2.1.3 Barrierefreiheit) zu prüfen.
- Gefördert werden Ausgaben für Investitionen in die digitale Basisinfrastruktur und für digitale Ausstattungen, die einen Beitrag zur notwendigen Transformation im Tourismus leisten.
- Es muss sich in der Regel um ein direktes Angebot für die Besucher der öffentlichen Einrichtung handeln.
- Ein räumlicher Bezug zu der geförderten Einrichtung muss vorhanden sein.

## ZUWENDUNGSSFÄHIGE AUSGABEN\*\*

### 1) GRUNDLEGENDE DIGITALE INFRASTRUKTUREN

Die digitale Basisinfrastruktur ermöglicht die Erreichbarkeit des Internets und dadurch die Verwendung digitaler Dienste. Diese sind Grundlage für die digitale Transformation und die Digitalisierung der öffentlichen Einrichtungen z. B.

- Netze,
- WLAN-Netzwerke,
- Hotspots.

### 2) AUSSTATTUNGEN UND TECHNOLOGIEN FÜR AUSSTELLUNGSRÄUME (INKL. DIREKTE AUßENBEREICHE)

#### 2.1 Digitale und sonstige Ausstattungen für einen einladenden Welcome Lounge Bereich im Eingangsbereich

Hierzu zählen auch Sitzmöbel, Tische, Lademöglichkeiten für mobile Endgeräte o. ä. als zwingende Voraussetzung, um dieses Angebot für Besucherinnen und Besucher der Einrichtung vorhalten zu können.

#### 2.2 Digitale und sonstige Ausstattungen für eine Markenerlebniswelt / Showroom

Dabei kann die inhaltliche Ausrichtung eines Showrooms je nach Region sehr unterschiedlich ausfallen. Die Highlights der Destination sollen mithilfe modernster digitaler Technologien erlebbar gemacht werden. Hierzu zählen auch Sitzmöbel, Tische, Lademöglichkeiten für mobile Endgeräte o. ä. als zwingende Voraussetzung, um dieses Angebot für Besucherinnen und Besucher der Einrichtung vorhalten zu können.

- Bildschirme / Touchscreens / Tablets: z. B. für Video-Filme, 360-Grad Erlebnisse, Virtual Reality und Augmented Reality Anwendungen innerhalb der Einrichtung
- Audio-Systeme: z. B. zur Selbstinformation und für Hörerlebnisse in der Einrichtung
- Smarte Lautsprecher für sprachgesteuerte Assistenzsysteme, z. B. Alexa
- Virtual Reality Anwendungen, z. B. VR-Brille
- Roboter, z. B. Roboter-Guide
- Interaktive 3-D-Modelle / Karten
- Customer Touchpoints (Kundenkontaktpunkte) für die digitale Informationsbereitstellung:
  - statische Touchpoints in der Einrichtung: z. B. für Flyer oder Broschüren, die mit Hilfe von QR-Codes oder Augmented Reality genutzt werden können
  - Multi-Touch-Tische mit großen Tablet-PCs zur Selbstinformation, z. B. für Ausflugsziele, Gastronomie, Hotellerie etc. und zur Visualisierung von Tourismusthemen, z. B. Radfahren / Wandern und der Möglichkeit der Verlinkung auf Videos, Websites, Social-Media-Plattformen
  - Touchpoints für Kundengespräche mit Mitarbeitenden, die beraten oder bei konkreten Fragen weiterhelfen (ggf. auch Beratung per Videokonferenz)
- Social-Media Wall: z. B. für Reiseberichte, Bewertungen, Bilder etc. Hier haben die Gäste die Möglichkeit den Raum aktiv mitzugestalten, in dem Beiträge auf Social-Media Plattformen gepostet und mit der Social-Media Wall verlinkt werden.

### 2.3 Digitalisierung von Kassen- und Bezahlsystemen in der Einrichtung

### 2.4 Systeme für die Kundenregistrierung und Gästeservices für Vorab-Check-in, Gästecards, Meldescheine, Kurabgaben o.ä. innerhalb der Einrichtung

## NICHT ZUWENDUNGSFÄHIGE AUSGABEN

- Programmierungen von Websites, Apps (z. B. für Stadtführungen im Stadtgebiet, Buchungs- und Bezahlungsfunktionen), Online-Marketing-Maßnahmen, Online-Systeme für die Gästebewertungen, VR-/AR-Schnittstellen, Open Data Schnittstellen, Software für digitales Datenmanagement etc.
- Softwareentwicklungen für Künstliche Intelligenz (KI)
- Softwareentwicklungen für Online-Spiele (Games) o. ä.
- Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) wie z. B. Diensthandys, Dienst-Laptops, Betriebssysteme, Bürosoftware etc.
- Leasing oder Mieten von Hardware, Software oder Softwarelizenzen
- modellgleiche oder im Hinblick auf die Digitalisierung im Funktionsumfang gleiche Ersatzbeschaffungen defekter Maschinen
- Server und vergleichbare IT-Infrastruktur, z. B. Cloud-Infrastrukturen
- Breitbandanschlüsse
- Personalausgaben
- Eigenleistungen, Beratungsleistungen
- Schulungen zu Hard- und Software, E-Learning Angebote, Erklärvideos für den Wissensaufbau / -transfer
- Kosten des laufenden Betriebs

\* Bei Fördermaßnahmen gemäß der Richtlinie über die Gewährung von Zuwendungen zur Steigerung der Wettbewerbsfähigkeit von kleineren und mittleren Unternehmen (KMU) durch touristische Maßnahmen sowie des GRW-Koordinierungsrahmens

\*\* Die geförderten Projekte unterliegen einer fünf bzw. 15-jährigen Zweckbindungsfrist.