Das Urban Gardening Network

Abschlussbericht

FKZ:	2818906B20
Zuwendungsempfänger:	28Apps Software GmbH
Laufzeit des Vorhabens:	01.06.2022 – 28.02.2025
Berichtszeitraum:	01.01.2024 – 28.02.2025

Inhalt

I. Kurze Darstellung 2
- Aufgabenstellung 2
- Voraussetzungen 2
- Planung und Ablauf des Vorhabens 2
- Wissenschaftlich technischer Stand 3
- Zusammenarbeit mit anderen Stellen 3

II.1 Eingehende Darstellung der erzielten Ergebnisse 3
- AP1: Vision, Marktumfeld, Analyse 4
- AP2: Systemspezifikation 4
- AP3: PflanzMit! Backend 4
- AP4: PflanzMit! App 5
- AP5: PflanzMit! Connect 5
- AP6: Pilotphase 5
- AP7: Forschungskooperation 5
- AP8: Project- und Risikomanagement, Systemintegration 6
- II.2 Wichtigste Positionen des zahlenmäßigen Nachweises 6
- II.3 Notwendigkeit und Angemessenheit der geleisteten Arbeit 6
- II.4 Voraussichtlicher Nutzen, Verwertbarkeit der Ergebnisse und Erfahrungen 7
- II.5 Während der Durchführung bekannt gewordener Fortschritt bei anderen Stellen 7
- II.6 Erfolgte oder geplante Veröffentlichungen der Ergebnisse nach Nr. 5 der NKBF 2017 7

I. Kurze Darstellung

Aufgabenstellung

Das Projekt *PflanzMit!* fördert die aktive Beteiligung der Stadtbevölkerung an der Pflege urbaner Grünflächen. Im Zentrum steht eine mobile App, die Bürger*innen bei der Identifikation und gemeinschaftlichen Betreuung kleiner Grünflächen (15–500 m²) unterstützt. Nutzer*innen können sich zu Gruppen zusammenschließen, um gemeinsam Flächen zu pflegen, Wohlfühloasen zu schaffen oder Nutzpflanzen anzubauen – direkt in ihrer Nachbarschaft.

Die Plattform ermöglicht eine offene Beteiligung: Neue Mitglieder können jederzeit Gruppen beitreten. Über Geofencing, QR-Codes und eine Webplattform können externe Nutzer*innen Feedback geben. Eine optionale Anbindung an die kommunale Verwaltung schafft direkte Kommunikationswege zur Stadt.

Zur Förderung von Austausch und Motivation bietet *PflanzMit!* zusätzliche Services wie Pflanzentausch, automatisierte Events und KI-gestützte Empfehlungen. Die moderne Schnittstelle (REST/GraphQL) erlaubt die Erweiterung und Integration weiterer Dienste.

Das Projekt adressiert ein bisher ungenutztes Potenzial: Kleine Grünflächen, die weder intensiv von Kommunen gepflegt noch für große Gemeinschaftsgärten attraktiv sind. *PflanzMit!* schafft eine digitale Infrastruktur zur Vernetzung und Organisation engagierter Bürger*innen und stärkt so das soziale Miteinander sowie die Lebensqualität im urbanen Raum.

Voraussetzungen

Die Verbundpartner Ascora GmbH und 28Apps Software GmbH verfügen über langjährige Erfahrung in Softwareentwicklung, Forschung und Vermarktung digitaler Lösungen. Ascora bringt Expertise aus EU-Projekten wie EuDEco, der Big Data Value Association und dem BMBF-Projekt Cloudi/o ein, insbesondere für sichere Datenspeicherung und API-Entwicklung. Das PflanzMit!-Backend profitiert von Erfahrungen aus OPDIS und RegioBite. Mit über 12 Mio. Nutzern besitzt Ascora zudem umfassendes Know-how zur Nutzeraktivierung. 28Apps ergänzt das Projekt mit App-Komponenten und Erkenntnissen aus den Forschungsprojekten Isabella (Flächensuche) und OBELiSK (Geofencing). Beide Partner werden durch Kommunen und assoziierte Organisationen fachlich unterstützt, um die Grünpflege praxisnah und technisch fundiert umzusetzen.

Planung und Ablauf des Vorhabens

Das Vorhaben untergliedert sich in 8 Arbeitspakete, die ihrerseits in einzelne Tasks untergliedert sind. Die Aufgaben des Gesamtprojektes werden von den Verbundpartnern gemeinschaftlich umgesetzt, sind jedoch thematisch in zwei Teilprojekte aufgeteilt wie in Abschnitt 5 beschrieben.

Arbeitspaket	Ascora	28Apps	%
AP1 Vision, Marktumfeld, Analyse	3	3	5,2%
AP2 Systemspezifikation	4	4	6,9%
AP3 PflanzMit! Backend	29,5	3	28,1%
AP4 PflanzMit! App	7	23,5	26,4%
AP5 PflanzMit! Connect	11	8	16,5%
AP6 Pilotphase	5	6	9,5%
AP7 Forschungskooperation	2	1,5	3,0%
AP8 Projekt- und Risikomanagement, Systemintegration	2,5	2,5	4,3%
Summe	64	51,5	100%

Der Gesamtprojektfortschritt wird durch die weiter unten beschriebenen Meilensteine unterteilt und kann dadurch jederzeit nachvollzogen werden.

Meilenstein	Beschreibung	Projektmonat
M1	Abschluss der Analysephase	Monat 4
M2	Abschluss der Spezifikationsphase	Monat 6
M3	Abschluss Prototyp I	Monat 14
M4	Abschluss Prototyp II	Monat 22
M5	Abschluss Pilotphase	Monat 24

Wissenschaftlich technischer Stand

Die gemeinschaftliche Pflege urbaner Grünflächen (15–500 m²) erfolgt derzeit meist freiwillig und unkoordiniert durch Bürger*innen. Es fehlt eine zentrale App zur strukturierten Organisation solcher Projekte. Der Austausch erfolgt oft über Messenger wie WhatsApp, was Gruppenbildung erschwert, da persönliche Bekanntschaften vorausgesetzt werden. Funktionen wie Flächenfindung, Verantwortlichkeitsverteilung oder gemeinsame Kalender fehlen ebenso wie einfache Interaktionen mit externen Nutzern über QR-Codes oder Geofencing.

Bestehende Plattformen wie nebenan.de ermöglichen zwar nachbarschaftlichen Austausch, fokussieren aber nicht auf Grünflächenpflege. Auch urbane-gaerten.de richtet sich eher an größere Gartenbauprojekte mit hohem Verwaltungsaufwand. PflanzMit! hingegen konzentriert sich auf kleinere, bürgernahe Flächen und bietet darüber hinaus innovative Funktionen wie Geo-Fencing, API-Anbindung, KI-basierte Empfehlungen und Gemeindeinteraktion.

Regionale Initiativen, etwa Kleingärtnervereine, sind meist lokal begrenzt und bieten keine übergreifende Lösung. PflanzMit! hat daher großes Potenzial, das Stadtbild zu verbessern und die Zufriedenheit der Bevölkerung zu steigern, indem es die Organisation und Pflege urbaner Grünflächen digital und strukturiert unterstützt.

Zusammenarbeit mit anderen Stellen

Das Projekt *PflanzMit!* hat im Rahmen seiner Entwicklung intensiv mit mehreren Initiativen des Innuga-Innovationsnetzwerks zusammengearbeitet. Besonders hervorzuheben sind die Projekte *KiezAcker* und *IAG*, da sich hier die Problemstellungen rund um urbane Grünflächen und deren gemeinschaftliche Nutzung stark ähnelten. Durch diesen thematischen Gleichklang entstand ein intensiver und fruchtbarer Austausch, der wertvolle Impulse für die Konzeption und Umsetzung von *PflanzMit!* lieferte und zur praxisnahen Weiterentwicklung des Projekts beitrug.

II.1 Eingehende Darstellung der erzielten Ergebnisse

Im Rahmen des Forschungsprojekts **PflanzMit! – Das Urban Gardening Network** konnten umfangreiche wissenschaftlich-technische Ergebnisse erzielt werden. In diesem Abschlussbericht möchten wir Ihnen einen Überblick über die wichtigsten Ergebnisse und Erkenntnisse präsentieren, die wir erzielt haben. Diese Ergebnisse bieten nicht nur neue Einblicke in das Forschungsfeld, sondern tragen auch zur Weiterentwicklung und Anwendung des Wissens bei. Im Folgenden werden wir die bedeutendsten wissenschaftlich-technischen Ergebnisse sowie andere wesentliche Erkenntnisse detailliert darlegen, um einen umfassenden Überblick über den Fortschritt und die Bedeutung unserer Arbeit zu geben.

Das Forschungsprojekt PflanzMit! hatte die Aufgabe, eine Plattform für urbanes Gemeinschaftsgärtnern zu entwickeln, die durch digitale Technologien Prozesse erleichtert, Wissen verfügbar macht und neue Formen der Interaktion schafft. Die Grundidee war es, eine mobile Anwendung mit einem modularen Backend und einer umfangreichen Pflanzendatenbank zu kombinieren. Daraus sollte eine Infrastruktur entstehen, die sowohl Privatpersonen als auch Kommunen, Vereinen und Bildungseinrichtungen Nutzen bringt.

Im Projektverlauf konnten folgende übergeordnete Ergebnisse erzielt werden:

- Konzeption und prototypische Realisierung einer End-to-End Plattform für urbane Gartenprojekte.
- Entwicklung mehrerer Microservices (KI-Empfehlungsdienst, Pflanzendatenbank, Benutzerverwaltung, Wetter-Service).
- Aufbau einer App mit Pflanzenerkennung, Community-Funktionalitäten und SmartHome-Anbindung.
- Durchführung einer Pilotstudie mit Endnutzern, die positives Feedback, aber auch Verbesserungspotenziale aufzeigte.
- Verankerung im Forschungsnetzwerk (INUGA, Gartenbau Berlin, Grüne Woche).

AP1: Vision, Marktumfeld, Analyse

In der ersten Projektphase lag der Schwerpunkt auf der Entwicklung einer gemeinsamen Vision und der Analyse des Marktes. Dazu wurden mehrere Workshops durchgeführt: Zum einen interne Treffen mit dem Projektpartner Ascora, um die Mehrwerte für bestehende Nutzergruppen zu erarbeiten, zum anderen Befragungen potenzieller Endnutzer aus urbanen Garteninitiativen. Die Ergebnisse flossen in eine umfassende Anforderungsanalyse ein. Technisch war es wesentlich, den Bedarf nach Funktionalitäten wie Flächensuche, Gruppenbildung, Pflanzenerkennung und Pflegeinformationen zu identifizieren. Die Umfeldanalyse zeigte, dass bestehende Apps nur Teilaspekte abdeckten (z. B. Pflanzendatenbanken oder Kalender), aber keine integrierte Lösung für gemeinschaftliches Gärtnern existierte. Damit wurde die Grundlage für PflanzMit! gelegt: die Kombination sozialer Vernetzung mit datengetriebenen, intelligenten Technologien.

AP2: Systemspezifikation

Auf Basis der Anforderungsanalyse entstand die technische Spezifikation. Sie beinhaltete den Aufbau einer Docker-basierten Infrastruktur, die eine modulare Bereitstellung und Portabilität ermöglichte. Die Architektur folgte dem Prinzip einer Microservice-Struktur, wodurch Dienste lose gekoppelt und flexibel austauschbar sind. OpenAPI wurde als verbindlicher Standard für Schnittstellenbeschreibung festgelegt. Zusätzlich wurden UML-Spezifikationen für zentrale Module wie das User Management System und das Resource Management System erstellt. Ein Sicherheitskonzept mit Pseudoanonymisierung, abgesicherter Serverkommunikation und rollenbasierten Zugriffen wurde erarbeitet. Bereits 2023 lag so ein konsistenter Architekturentwurf vor, der den Grundstein für die spätere Entwicklung legte.

AP3: PflanzMit! Backend

Das Backend wurde als Sammlung von Microservices implementiert, die jeweils in separaten Docker-Containern bereitgestellt und über REST-APIs angesprochen werden. Dies erlaubte eine hohe Skalierbarkeit und Modularität. Ein zentraler Bestandteil war der KI-Empfehlungsdienst, der auf Basis von Bodenparametern, Flächengröße, Beschattung und Wetterdaten kontextsensitive Pflanzempfehlungen generierte. Die Implementierung erfolgte in Python unter Nutzung von FastAPI. Die Empfehlungen berücksichtigten nicht nur Standortbedingungen, sondern auch Vorgaben von Eigentümern wie ökologische Nutzung oder gewünschte Wuchshöhe. Parallel wurde eine

umfangreiche Pflanzendatenbank aufgebaut, technisch realisiert mit MongoDB. Die Datenaufbereitung stellte eine Herausforderung dar, da Quellen oft nicht maschinenlesbar oder in Fremdsprachen vorlagen. Eigene Extraktionsskripte und manuelle Kuratierung ermöglichten dennoch den Aufbau einer konsistenten Datenbasis mit über 10.000 Einträgen. Die Nutzerverwaltung wurde durch die Kombination von Keycloak mit einem eigenen User Management Server gelöst, wodurch komplexe Rollenmodelle wie Owner, Admin, Mitglied, Follower, Nutzer und Gast abgebildet werden konnten. Ein Wetter-Service stellte standortbezogene Daten zu Temperatur, Niederschlag und Sonneneinstrahlung bereit, die sowohl den Nutzern angezeigt als auch in die KI-Empfehlungen einbezogen wurden. Insgesamt führte die Backend-Entwicklung zu einer robusten Architektur, die auch für andere Domänen übertragbar ist.

AP4: PflanzMit! App

Die mobile prototypische App bildete das Herzstück des Projekts und stellte die Schnittstelle zu den Endnutzern dar. Sie wurde als Cross-Platform-App mit Flutter entwickelt. In der ersten Entwicklungsphase 2022/23 entstanden Prototypen für Flächensuche, Gruppeninteraktion und nutzergenerierte Inhalte. Die Kartendarstellung erfolgte über OpenStreetMap. 2023 wurde ein digitales Schwarzes Brett als message-oriented middleware umgesetzt, technisch abgeschlossen, jedoch aufgrund von Nutzerfeedback nicht integriert, da die Gruppenkommunikation denselben Zweck erfüllte. Die finale Version 2024/25 umfasste zentrale Funktionen: Einen Pflanzenscanner auf Basis von TensorFlow Lite, der eine Top-1-Erkennungsrate von 82 % erreichte und direkt mit der Pflanzendatenbank verbunden war; einen Community-Bereich mit Gruppenbildung und Diskussionsforen; eine visuelle Gartenverwaltung mit Drag-and-Drop und ein Aufgabenmanagement mit Pflegekalender und Erinnerungsfunktionen. Zusätzlich wurde eine SmartHome-Integration umgesetzt, über die Nutzer per Alexa-Skill aktuelle Aufgaben abfragen konnten. Die Evaluation zeigte, dass Echtzeit-Funktionen wie die Pflanzenerkennung besonders hohe Akzeptanz fanden und die Kombination technischer und sozialer Features entscheidend für den nachhaltigen Einsatz war.

AP5: PflanzMit! Connect

Dieses Arbeitspaket fokussierte die sichere und performante Verbindung zwischen App und Backend. Es wurden Schnittstellen für Tipps, Tricks und Pflegehinweise implementiert. Zudem wurden verschiedene SmartHome-Systeme evaluiert (Alexa, Google, Apple HomeKit). Schließlich fiel die Wahl auf Alexa, da hier die größte Flexibilität und Nutzerbasis gegeben war. Die Implementierung erfolgte mit Node.js, wobei OAuth2 für Authentifizierung und Autorisierung zum Einsatz kam. Damit konnte die Connect-Integration erfolgreich abgeschlossen werden.

AP6: Pilotphase

Die Pilotphase war ursprünglich für Herbst 2023 mit Kommunen geplant, musste jedoch aufgrund von Personalwechseln verschoben und neu ausgerichtet werden. Stattdessen wurde eine Feldstudie mit privaten Endnutzern durchgeführt. Die Teilnehmer setzten die App praktisch in ihren Gärten ein. Das Feedback war überwiegend positiv: Besonders hervorgehoben wurden Benutzerfreundlichkeit, Design und die Möglichkeit zur Gruppenkoordination. Kritikpunkte betrafen die hohe Informationsdichte im Feed sowie der Wunsch nach einer erweiterten Kartendarstellung, einem Pflegekalender und einem Dark Mode. Die Ergebnisse belegten die Praxistauglichkeit der App und lieferten konkrete Ansatzpunkte für Weiterentwicklungen.

AP7: Forschungskooperation

Über die gesamte Laufzeit hinweg wurde das Projekt wissenschaftlich flankiert und in Fachnetzwerke eingebunden. Eine Projektwebseite diente der Öffentlichkeitsarbeit. Darüber hinaus fand ein Austausch mit dem BMBF-Projekt LAOLA statt. Das Projektteam war aktiv im INUGA-Netzwerk und nahm an der Eröffnungsveranstaltung Urbaner Gartenbau in Berlin teil. Ein weiterer Beitrag war ein

Vortrag auf der Gartenamtsleiterkonferenz zur blauen und grünen Infrastruktur. Die Teilnahme an der Grünen Woche 2024 unterstrich die gesellschaftliche und wissenschaftliche Sichtbarkeit.

AP8: Project- und Risikomanagement, Systemintegration

Das Projekt- und Risikomanagement wurde kontinuierlich betrieben. Gemeinsame Infrastrukturen wie ein SharePoint ermöglichten die Dokumentation und Dateiablage. Regelmäßige Treffen – sowohl virtuell als auch physisch – stellten die Koordination sicher. 2023 erfolgte die Übergabe der Projektleitung an Benjamin S. Storey. Verzögerungen im Entwicklungsverlauf wurden durch Risikoanalysen früh erkannt und mit einem Antrag auf kostenneutrale Verlängerung kompensiert. Die erfolgreiche Integration aller Komponenten wurde bis zum Projektende sichergestellt.

II.2 Wichtigste Positionen des zahlenmäßigen Nachweises

Im Bereich der Kostenplanung wurden in der Position 0838 geringere Mittel in Anspruch genommen als ursprünglich vorgesehen, während die Position 0837 vollständig ausgeschöpft wurde. Auftretende Mehrbedarfe konnten im Projektverlauf durch inhaltlich begründete und vom Projektträger genehmigte Umwidmungen weitgehend kompensiert werden. Insgesamt konnte die Kostenplanung des Projekts eingehalten werden.

0837 Personalkosten

Die Personalkosten stellten die bedeutendste Position des zahlenmäßigen Nachweises dar. Sie umfassten sowohl inhaltliche Tätigkeiten – wie Prozessanalysen, konzeptionelle Arbeiten, Testbegleitungen und Workshops mit Mitarbeitenden – als auch Aufgaben im allgemeinen Projektmanagement. Die geplanten Arbeiten konnten trotz erhöhter Kosten erfolgreich realisiert werden. Die Mehrbedarfe resultierten insbesondere aus der veränderten Durchführung der Pilotphase, die eine erneute Anpassung und Ausrichtung der Anwendung auf Endnutzer erforderte.

0838 Reisekosten

Bei den Reisekosten wurden nur Teile der ursprünglich geplanten Mittel benötigt. Grund hierfür war, dass im Gegensatz zur Vorplanung weniger Dienstreisen erforderlich waren und der Projektfortschritt auch ohne deren vollständige Durchführung gewährleistet werden konnte.

II.3 Notwendigkeit und Angemessenheit der geleisteten Arbeit

Durch die Projektkonstellation konnten die erforderlichen Expertisen zielgerichtet gebündelt werden. Ascora brachte umfangreiche Erfahrung in der Entwicklung von Datenbanken und Services sowie im Bereich SmartHome-Anwendungen ein, während 28Apps seine Kernkompetenzen in der Konzeption und Realisierung mobiler Softwarelösungen beisteuerte. Ergänzend wurden externe Netzwerke wie INUGA sowie Fachakteure aus Urban Gardening-Initiativen einbezogen, wodurch praxisnahe Anforderungen und wissenschaftliche Perspektiven zusammengeführt werden konnten.

Die Aufgabenverteilung erwies sich als sinnvoll und effizient: Ascora fokussierte sich auf die Entwicklung und Integration von Backend-Diensten, darunter KI-gestützte Empfehlungssysteme, Datenbankarchitektur und Schnittstellenmanagement. 28Apps verantwortete die mobile App, die als zentrale Nutzeroberfläche konzipiert wurde, und übernahm darüber hinaus das Projektmanagement sowie die Integration der unterschiedlichen Komponenten. Durch die enge Verzahnung beider Partner konnte die Gesamtarchitektur von PflanzMit! so ausgestaltet werden, dass eine funktionale, sichere und skalierbare Lösung entstand.

Für den Projekterfolg waren sämtliche Arbeiten notwendig, da die Zielsetzung – die Entwicklung einer Plattform für urbanes Gemeinschaftsgärtnern – nur durch die Verbindung mehrerer technischer Disziplinen (KI, App-Entwicklung, Datenmanagement, Schnittstellenintegration) erreicht

werden konnte. Dies gilt insbesondere vor dem Hintergrund der Heterogenität urbaner Gartenprojekte, die sehr unterschiedliche Flächen, Nutzergruppen und Anforderungen umfassen.

Die Arbeiten waren inhaltlich angemessen, da sie sowohl die technische Realisierung als auch die Pilotierung mit Endnutzern abdeckten. Durch die klare Strukturierung der Arbeitspakete konnten unnötige Umwege vermieden und alle relevanten Fragestellungen bearbeitet werden. Die spezialisierte Zusammensetzung des Projektkonsortiums reduzierte das Risiko fachlicher Engpässe erheblich und stellte sicher, dass tragfähige und innovative Lösungen entwickelt wurden.

II.4 Voraussichtlicher Nutzen, Verwertbarkeit der Ergebnisse und Erfahrungen

Für die 28Apps hat das Projekt *PflanzMit!* auf mehreren Ebenen einen konkreten und nachhaltigen Nutzen entfaltet. Einerseits ermöglichte es eine vertiefte Auseinandersetzung mit modernen Ansätzen der Softwareentwicklung im Bereich mobiler Anwendungen, KI-basierter Empfehlungssysteme und SmartHome-Integration. Die dabei gewonnenen technischen Erkenntnisse konnten bereits während der Projektlaufzeit in Teilen praktisch genutzt und in bestehende Entwicklungen integriert werden. Eine Verwertung dieser Ergebnisse wird auch nach Projektende konsequent weitergeführt.

Die hauptsächliche Verwertungsabsicht der 28Apps liegt – wie im Verwertungsplan beschrieben – in der kontinuierlichen Weiterentwicklung und produktiven Nutzung der entwickelten Softwarekomponenten. Hierzu zählen insbesondere die mobile App mit Pflanzenscanner und Community-Funktionen, die Backend-Services zur Pflanzenempfehlung und Wetterintegration sowie die Schnittstellen für SmartHome-Systeme. Nach Projektende ist vorgesehen, diese Komponenten sukzessive zu einem marktreifen Produkt auszubauen und über die gängigen App Stores einer breiten Nutzerschaft zugänglich zu machen.

Aus Sicht der 28Apps waren alle im Projekt erbrachten Arbeiten notwendig und angemessen, um die angestrebten Ziele zu erreichen. Sie haben nicht nur unmittelbar zum Projekterfolg beigetragen, sondern zugleich neue Geschäftsfelder eröffnet. Insbesondere die Nutzung der entwickelten Softwarekomponenten – von der Datenbank über den KI-Empfehlungsdienst bis hin zu SmartHome-Funktionen – wird in den kommenden Jahren als Grundlage für weitere Produktentwicklungen und Dienstleistungen dienen.

Die Umsetzung des Verwertungsplans wird konsequent weiterverfolgt. Dabei stehen sowohl die kontinuierliche technische Weiterentwicklung als auch die Einbettung in kommerzielle und gesellschaftliche Kontexte im Mittelpunkt. Für 28Apps bedeutet dies, dass die im Projekt identifizierten Potenziale zur Digitalisierung und Optimierung urbaner Gartenarbeit langfristig realisiert werden können.

II.5 Während der Durchführung bekannt gewordener Fortschritt bei anderen Stellen

Im Projektzeitraum wurden keine relevanten Ergebnisse von dritter Seite bekannt

II.6 Erfolgte oder geplante Veröffentlichungen der Ergebnisse nach Nr. 5 der NKBF 2017

Das Projekt PflanzMit wurde im Rahmen verschiedener von INUGA organisierter Veranstaltungen für alle Verbundprojekte einem breiten Publikum vorgestellt. Dabei konnten wir wertvolle Einblicke in die Projektarbeit geben und mit anderen Akteuren aus Forschung, Praxis und Politik in den Austausch treten.

Ein besonderes Highlight war die Präsentation auf der Internationalen Grünen Woche, wo wir das Projekt einem vielfältigen Publikum aus Fachbesuchern und interessierten Gästen näherbringen

konnten. Dort erklärten wir die Ziele, Inhalte und die praktische Anwendung von PflanzMit und stießen auf großes Interesse.

Darüber hinaus war PflanzMit auch auf dem Innovationstag des Bundesamts für Landwirtschaft und Ernährung (BLE) vertreten. Diese Veranstaltung bot eine hervorragende Plattform, um innovative Ansätze im Bereich nachhaltiger Landwirtschaft und Digitalisierung zu präsentieren und mit anderen Projektträgern zu vernetzen.

Neben den physischen Veranstaltungen ist das Projekt auch online präsent: Auf der offiziellen Projektwebseite finden sich umfassende Informationen zu PflanzMit, einschließlich Hintergrund, Zielen und Fortschritten. Zudem sind die zugehörigen Apps sowohl im Google Play Store als auch im Apple App Store verfügbar, wodurch Nutzerinnen und Nutzer direkt auf die digitalen Werkzeuge des Projekts zugreifen können.