Richtlinie zum „Software-Sprint“

viMeet – fingerfunke

Schlussbericht

Zuwendungsempfänger:

Brauner, Lindenau, Naumann, Simon und Tiedje GbR

Das diesem Bericht zugrundeliegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01IS21S41 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor.

Kurze Darstellung der Aufgabenstellung und Motivation

Was war Deine Motivation? Welches Problem wolltest Du mit Deinem Projekt lösen? Wie war die geplante Vorgehensweise zur Problemlösung (auch Angabe der wichtigsten Meilensteine)?

Wir haben in unserem Umfeld einen Mangel an Freizeitangeboten in deutscher Gebärdensprache festgestellt. Es fehlt bisher eine Übersicht zu Angeboten und die Möglichkeit, sich einfach zu vernetzen, um selbstständig Angebote ins Leben zu rufen. Die Idee war, eine einfache und naheliegende Lösung für dieses Problem zu finden. Motiviert hat uns der Zuspruch aus der Community und unsere persönlichen Erfahrungen.
Die Vernetzung mit der Community ist dabei ein wichtiger Teil der Arbeit, damit die App auch tatsächlich angenommen und genutzt wird. Bei der Verteilung der Aufgaben und Festlegung unserer Meilensteine haben wir deshalb immer zweigleisig gearbeitet. Es gab das Entwicklerteam und das Team für Öffentlichkeitsarbeit. Ein Teammitglied war in beiden Bereichen tätig und hat sich übergreifend um Designaufgaben gekümmert. Wichtige Meilensteine waren die Festlegung und Priorisierung der Funktionen, die die App beinhalten soll, die Evaluierung der Designs und Funktionen durch die Community, die Implementierung der Videos und Grundfunktionen, sowie die Vernetzung mit der Community und relevanten Organisationen über Instagram, E-Mails und Videocalls.

Beitrag des Projektes zu den Zielen der Förderinitative „Software-Sprint“

Wer ist die Zielgruppe für Deine Lösung? Wie profitiert sie von den Ergebnissen Deines Projekts? Welche Bezüge gibt es zu den Themenfeldern und Zielen des Software Sprints?

Unsere Zielgruppe sind vorrangig Taube, Schwerhörige und Hörende, welche die Deutsche Gebärdensprache beherrschen, sich auch mit der Gebärdensprachgemeinschaft und der Gehörlosenkultur identifizieren. Aber auch Personen, die sich für die Gebärdensprachgemeinschaft

interessieren und die Deutsche Gebärdensprache erlernen, zählen zu unserer Zielgruppe. Sie profitiert von unserer App durch eine simple, niedrigschwellige Plattform für Veranstaltungen und Gruppen in Deutscher Gebärdensprache. Die App ist dem Themenfeld Civic Tech zuzuordnen, weil sie zum Ziel hat, dass gehörlose, schwerhörige und hörende Bürger*innen selbstständig ihre Freizeit gestalten können und ihre Fähigkeiten untereinander teilen. Das Engagement untereinander soll gefördert und vereinfacht werden. Es gibt viele engagierte Mitglieder der Gemeinschaft, denen die Arbeit mit der App erleichtert werden kann. Wir wollen Technik gemeinwohlorientiert nutzen. Das Projekt ist vor allem dem Bereich “gesellschaftliche Teilhabe, Transparenz und Bürgerbeteiligung” zuzuordnen.

Ausführliche Darstellung der Ergebnisse

Welche konkreten Ergebnisse hast Du erzielt? Konnten alle Meilensteine erreicht werden? Welche zusätzlichen Erkenntnisse hast Du aus der Projektarbeit gewonnen, auch im Hinblick auf die Begleitung durch die Open Knowledge Foundation?

Am Anfang der Förderung haben wir ca. 1 Monat damit verbracht, das Konzept der App auszuarbeiten. Dabei haben wir besprochen, was die App genau können muss (im short run als auch long run), in welcher Priorisierung wir Aufgaben abarbeiten wollen, aber auch wie wir die App vermarkten wollen. Außerdem haben wir uns im Entwicklungsteam auf die Architektur und Tools, die wir verwenden wollen, festgelegt (z.B. BLOC-Pattern, Firebase als Backend, Mux für Video etc.).

Auf der Entwicklungsseite wurden bis zum Ende der Förderung folgende Funktionen umgesetzt

- Login: Ein Login System mit der Unterscheidung in anonyme User und User mit Account und je nach Typ verschiedenen Berechtigungen
- Einen Editor zum Erstellen von Veranstaltungen und Gruppen. Dieser ist aktuell aber noch nicht vollständig und einige wichtige Funktionen fehlen. So soll er z.B. in nächster Zeit durch die Möglichkeit einer Standortangabe (mittels z. B.: Google Maps oder Here) erweitert werden
- Video Funktion: Um den spezifischen Anforderungen der Gebärdensprach-Community zu genügen, verfolgen wir bei der Entwicklung einen Video-First Ansatz. Das bedeutet, dass alle relevanten Informationen zuerst über ein Video (in Gebärdensprache) und dann nur optional auch als Text zur Verfügung gestellt werden. Das war eine der größten Herausforderungen, da wir Probleme wie Video-Encoding in der Cloud lösen mussten. Aktuell ist der Video-Upload nur für die Beschreibung für Events möglich, später soll aber auch der Chat durch Video-Nachrichten erweitert werden.
- Einen Event Feed, indem chronologisch alle Events angezeigt werden. Herausfordernd war hierbei insbesondere die Pagination der Ergebnisse, sodass nicht alle Events initial geladen werden müssen, sondern Stück für Stück je weiter man scrollt. Es fehlen aber trotzdem noch einige wichtige Funktionen insbesondere eine Filterung der Ergebnisse (sowohl geografisch als auch nach bestimmten Kategorien)
- Eine Übersichtsseite für detaillierte Informationen über ein Event mit der Möglichkeit sich zu Events an- und abzumelden
- Event bezogener Chat der den Austausch unter den Teilnehmer*innen ermöglicht

Eine allgemein große Herausforderung bei der Entwicklung war es, die Echtzeitfähigkeit sicherzustellen, sodass z.B. neue Events direkt im Event-Feed angezeigt werden oder auch, dass

Veränderungen an einem Event auf einem Gerät zu denselben Veränderungen auf allen anderen Geräten in Echtzeit führen.

Wir konnten bei der Entwicklung viele unserer gesetzten Ziele umsetzen, ein Punkt, der allerdings nicht umgesetzt werden, konnte war es ein sinnvolles Gruppensystem zu implementieren, sodass aktuell nur Events unterstützt werden.

Auch auf der Seite der Öffentlichkeitsarbeit waren wir erfolgreich, so wurde unter anderem

- Eine Website erstellt
- Ein Instagram und Twitter Account erstellt. Der Instagram Account hat mittlerweile ca. 700 Follower*innen und ein Video mit über 4200 Aufrufen
- Interessanter Input aus der Community über Feedbackrunden zur App und unserem Konzept eingeholt

Da wir ein recht großes Team sind, hat es uns anfangs ein wenig an Struktur gefehlt, die Coachings des Prototype-Fundes waren dabei hilfreich eine klare Rollenverteilung im Team herzustellen sowie die Verwendung von Tools (Trello und Slack) zu etablieren. Natürlich gab es auch bei der Entwicklung ab und zu kleinere Rückschläge und manche Entscheidungen haben sich im Nachhinein als falsch oder ungeschickt herausgestellt. Hier wäre es ab und zu sicherlich sinnvoll gewesen einen erfahrenen Mentor im Team zu haben, da wie alle eben doch noch unerfahrene Studierende sind.

Zielgruppe, Nutzen und mögliche Weiterentwicklungen

Welcher Nutzen ergibt sich für die Zielgruppe aus den Ergebnissen Deines Projekts? Welche weiter-gehenden Effekte ergeben sich aus der Open-Source-Stellung der Ergebnisse? Gibt es Ideen für die Weiterentwicklung Deiner Lösung und Pläne zu deren Umsetzung?

Hat die Arbeit in dem Projekt Dich in Deiner persönlichen, fachlichen Weiterentwicklung unterstützt?

Die App soll den User*innen die Möglichkeit geben, selbst Gruppen im Freizeitbereich zu gründen oder beitreten zu können. Dies würde das Problem der aktuell fehlenden Freizeitangebote in Deutscher Gebärdensprache deutlich minimieren. Somit wird auch das Empowerment in der Gebärdensprachgemeinschaft gefördert.

Da unser Projekt ein Open-Source-Projekt ist, besteht die Möglichkeit, dass andere Personen unser Projekt aufgreifen oder gar weiterentwickeln können. Das wäre für uns wünschenswert und ideal, weil es mit unserer Philosophie gut vereinbar ist. Möglicherweise bestünde dann die Option, dass die App global verbreitet wird.

Aktuell suchen wir nach weiteren Projektpartnern und sind in Kontakt mit der Organisation BIRNE 7, welche Interesse hat unser Projekt zu unterstützen. Ende April 2022 werden wir mit ihnen in einen vertieften Austausch treten, wobei besprochen wird, wie genau die Zusammenarbeit gestaltet werden kann. Gerne würden wir die App noch dieses Jahr auf den Markt bringen wollen. Dafür planen wir unter anderem auch weitere Feedback-Gespräche, um die App bedarfsorientiert an die Zielgruppe anpassen zu können.

Unser App-Projekt hat jeden von uns fachlich, aber auch persönlich weiterentwickeln lassen. So lernten wir konstruktiv Meinung/Feedback zu geben, Projektmanagement und mit schwierigen Situationen umzugehen. Aber auch wie eine Team-Struktur für ein Team geschaffen werden kann,

welches sich vor Projektbeginn untereinander mehr oder weniger kaum kannte. Fachlich konnte jeder von uns zu verschiedenen Themenbereichen sein Wissen vertiefen, sei es zu Website-Gestaltung, Video-Schnitt, zu diversen technischen Oberflächen: Firebase, Flutter, Gitlab…etc. Auch aus zwei Coachings zum Projektmanagement, die wir über den Prototype-Fund erhalten haben, konnten wir viel für unsere zukünftige Tätigkeit mitnehmen.

Kurze Darstellung der Arbeiten, die zu keiner Lösung geführt haben

Gab es Arbeiten bzw. Lösungsansätze, die nicht weiter verfolgt wurden? Was waren die Hintergründe, und wie bist Du alternativ vorgegangen?

Zum Anfang der Projektphase hatten wir einige Probleme uns zu organisieren, da wir einerseits zeitlich flexibel bleiben, andererseits auch effizient zusammenarbeiten wollten. Nach einigen Versuchen hat sich ein wöchentliches Online-Meeting für uns bewährt, welches über die Zeit immer strukturierter wurde. Nach einem gemeinsamen Workshop in Berlin haben wir zudem bemerkt, dass diese intensivere Form der Zusammenarbeit uns sehr viel weiter brachte. Gerade am Anfang des Projektes war es einfach wichtig, zusammen ein Konzept und eine gemeinsame Vision zu erarbeiten.

Die anfangs etwas unklare Definition der Grundfunktionen der App führte dazu, dass wir einige Design Iterationen verwerfen mussten. Es war schwierig eine gemeinsame Sprache und ein gutes Timing zu finden zwischen der Design- und Entwicklungsphase. Es war nicht vollständig absehbar, welche Funktionen in den End-Prototypen eingebaut werden würden, was die visuelle Struktur der App oftmals veränderte. Außerdem sind wir mitten in der Projektphase doch auf ein anderes Design-System umgestiegen, was die Vollendung der Designphase weiter nach hinten warf.

Zudem haben wir anfangs viel Zeit investiert in unsere Team-Organisation. Wir haben recherchiert, welche Projektmanagement-Tools sich für die Zusammenarbeit anbieten könnten und wir haben auch einige Kommunikationsplattformen ausprobiert, was dazu führte, dass wir Informationen an unterschiedlichen Orten abgespeichert hatten. Letztendlich hat sich doch unsere private Chat-Gruppe der einfachheitshalber durchgesetzt und wir nutzen Trello für To-do-Listen und zur Aufgabenverteilung. Unsere Online Meetings haben wir über Skype geführt, da dort die Untertitelfunktion am besten funktionierte.

Auf der technischen Seite gab es kaum Arbeit, welche vollends ins Leere führte. Dies lag vor allem auch daran, dass wir durch den sehr rudimentären Prototypen aus dem Initialen-Hackathon des Projekts schon grobe Vorstellungen über die Technologien, welche wir nutzen wollten, sammeln konnten. Die größten Vergeudungen kamen auch hier, wie schon oben beschrieben, durch Unklarheiten über die genaue Definition einzelner Funktionen. Ein Beispiel hierfür wäre die Funktion, eigene Gruppen innerhalb der App zu gründen und zu betreuen.

Kurze Angabe von Präsentationsmöglichkeiten für mögliche Nutzer

Wo können sich Interessenten detailliert über Deine Projektergebnisse informieren (z.B. Webseite, GHitHub, Veröffentlichungen)?

- Gitlab
- Website
- Instagram Kanal
- Twitter Account

- https://demoweek.prototypefund.de/projects/13-fingerfunke.html

Kurze Erläuterung zur Einhaltung der Arbeits- und Kostenplanung

Gab es im Projektverlauf Ereignisse, die eine Anpassung der Planung erforderlich machten – z.B. Mehr- oder Minderaufwand bei der Bearbeitung von Teilaufgaben?

Generell hatten wir im Team Schwierigkeiten damit sinnvolle längerfristige Zeitpläne für unser Projekt aufzustellen. Dies lag zum Teil daran, dass wir den Zeitaufwand welchen wir (neben Uni und Arbeit) in das Projekt stecken konnten von Woche zu Woche sehr schlecht voraussagen konnten. Aus diesem Grund haben wir uns weitestgehend auf Planung mit relativ geringer Zeitspanne beschränkt. Dies hat für unser Projekt jedoch gut funktioniert.

Dennoch kam es natürlich (gerade auf der technischen Seite) vor, dass einige Funktionen mehr Arbeit in Anspruch genommen haben als wir erwartet hatten. So machte uns beispielsweise die Anmeldung und Benutzerverwaltung innerhalb der App anfangs einige Probleme. Auch die Arbeitmit Video-Inhalten innerhalb der App stellte uns vor größere Herausforderungen.

Aus finanzieller Sicht hatten wir keinerlei Schwierigkeiten während des Projekts. Dies liegt zu einem großen Teil daran, dass wir neben den Personalkosten bisher kaum Unkosten für die verwendete Technologie haben. Zudem deckten sich unsere Vorstellungen über die Gesamtarbeitszeit ziemlich gut mit dem Umfang der geförderten Arbeitsstunden.

Kurze Darstellung von etwaigen Ergebnissen bei anderen Stellen

Gab es Entwicklungen anderer Personen oder Institutionen, die Einfluss auf Deine Arbeiten und die Zielsetzung hatten? Wenn ja, worin bestand dieser und wie bist Du damit umgegangen?

Wir haben uns schon frühzeitig mit anderen Projekten vernetzt, die sich mit Barrierefreiheit für schwerhörige und gehörlose Menschen auseinandersetzen. Ihr Input hat unsere Arbeit beeinflusst und zur Zusammenarbeit angeregt. Im Austausch mit anderen Gehörlosen hat sich noch einmal die Wichtigkeit der Vernetzung über soziale Medien als Thema verfestigt und die Auseinandersetzung mit kulturellen Themen der Gebärdensprachgemeinschaft. Wir wurden immer wieder daran erinnert, wie wichtig es ist in Zukunft mehr Gehörlose in unser Team mit einzubeziehen. Eine gehörlose Designerin hat beispielsweise unser Logo entworfen. In unseren Feedbackrunden haben sich kleine wichtige Entscheidung für die Funktionen in der App verändert, wie die Kennzeichnung von verifizierten Profilen und Privatpersonen. Unsere Zielsetzung hat sich im Großen und Ganzen allerdings nicht verändert. Durch den Austausch mit anderen Institutionen und Personen wurden wir vor allem darin bestärkt, dass die App sinnvoll für die Gemeinschaft ist und ein ähnliches Angebot bisher fehlt.