a-thousand-channels

Schlussbericht

Zuwendungsempfänger:

A Thousand Channels Design und Entwicklung Böker, Jaramillo, Treger GbR

*Das diesem Bericht zugrundeliegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01IS21S54 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autor*innen.*

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)?

Die Sichtbarkeit von LSBTIQ+ ist entscheidend für die Anerkennung in unserer Gesellschaft. Sie ermöglicht gegenseitige Bezugnahme und Inspiration. Dies gilt insbesondere für queere Menschen, die nicht nur aufgrund ihres Geschlechts oder ihrer Sexualität, sondern auch aufgrund ihrer gesellschaftlichen Position oder Hautfarbe marginalisiert werden.

Kulturelle, soziale Aktivitäten von queeren Menschen sind meist flüchtig, temporär und kein selbstverständlicher Teil des öffentlichen Bildes einer Stadt. Es gibt vielfältige Ansätze, diese Sichtbarkeit zu erhöhen. Es existieren (einige) dauerhafte Einrichtungen, es gibt Interventionen im öffentlichen Raum (etwa zu den Jahrestagen des Stonewall-Riot) und es entstehen – zumindest in Zeiten ohne Pandemie – vielzählige temporäre Räume durch Parties, Workshops, Begegnungen.

Wir wollten eine Plattform entwickeln, die queere Akteur*innen und Gruppen einlädt, von diesen Räumen und Ereignissen zu berichten. So können Narrationen zusammengetragen und urbane Geographien visualisiert werden. Die Erzählungen verweben und verdichten sich auf der Plattform durch Überlagerungen und Kreuzungspunkte zu Konstellationen. Diese lassen sich als Ausgangspunkte nutzen, um weitere Verbindungen zu entwickeln oder bestehende zu erweitern.

Meilensteine des Projekts:

Setup, Konzept und Entwurfsphase (1,5 Monate)

Entwicklung einer ersten lauffähigen Version, erste Anwendungserprobung (1 Monat)

Zweite Entwicklungphase (1,5 Monate)

Erpobung (Betaphase), Launch/Präsentation (2 Monate)

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?

Zielgruppen sind Menschen, die sich Queer oder als LSBTIQ+ verstehen. Die Plattform soll intuitiv zu benutzen sein, Spaß machen und respektvoll und sensibel auf die besonderen Ansprüche der Nutzer*innen eingehen. Wir haben auf eine inklusive und barrierearme Ausrichtung geachtet und waren bemüht, besonders in der Kommunikation Aspekte wie Mehrsprachigkeit und Intersektionalität zu berücksichtigen. So ist etwa die Infoseite vier-sprachig, für die Veröffentlichung von Geodaten und Fotografien haben wir hilfreiche Funktionen entwickelt, die den Schutz von persönlichen Daten ermöglichen.

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?

Die Ergebnisse lassen sich in drei Bereiche aufteilen: Das Backend (eine webbasierte Schnittstelle zur Bearbeitung/Erstellung der Karte), das Frontend (in Form einer statischen Website), die Informationsebene (mit Infoseite und Dokumentation).

Backend: Eingabe und Verwaltung der Karten

- Annotations: Orte mit Ergänzungenversehen, etwa Zitate oder Kommentare von Akteur*innen.
- Relations: Orte verknüpfen um topologische Beziehungen sichtbar zu machen. Die Darstellung erfolgt über quadratische Bezierkurven.
- Clusterfunktion zur Darstellung von multiplen Einträgen zu einem Ort.
- Privacy-Funktionen:
    - Automatische Metadaten-Entfernung aus hochgeladenem Bildmaterial
    - Unschärfe Funktion zur Verschleierung von Geodaten
    - Automatische Rasterung von Fotos zur Unkenntlichmachung von persönlichen Merkmalen.
- Kartenkonfiguration: Metadaten, Kartenhintergrund, Farben, Grafiken

- Map To Go: Funktion zum Export einer Karte inklusive der Metadaten, aller Geodaten und der damit verknüpften Inhalte zur Veröffentlichung als statische Inhalte auf beliebigen Webspaces. Erzeugungsprozess erfolgt via Websocket Protokoll.
- Livepreview: Vorschaufunktion auf das Aussehen der Karte im Webclient.

Frontend: Mobile-First Webclient

- Navgiation durch einen dreiteiligen Seitenaufbau (via Swipes, Tastaturkürzel, Mausklicks, Navigationsmenü).
- Dynamische Karteneinbindung inklusive Markierungen, Beschriftungen, Anzeige der Relations.
- Overlay aus Popups, Orte werden so mit Kurzinfos und Bildmaterial verknüpft.
- Liste aller Inhalte und deren passgenaue Verlinkung in die Kartenelemente (und das animierte Ansteuern der Orte).
- Verlinkung zwischen Einträgen verschiedener Kartenebenen, zwischen Inhalten und Kartenmarkierungen (durch animierte Fly-to Funktion)
- Blätterfunktion für Bildergalerien.
- Fleixbles UI-Design für verschiedene Anwendungsszenarien

Informationsebene

- Website in vier Sprachen mit Stoptrick-Animation, einem Screencast, Illustrationen und mit Texten, die Projektidee und -umfang vorstellen und für Beteiligung und Unterstützung werben.
- Wiki mit Erklärung der ersten Schritte, die für das Erstellen einer Karte und die Eintragung von Orten notwendig sind.
- Tickets und Quellcode (via Github)
- Informationsangebote: E-Mail, Twitter-Account, Chatkanal mit Element/Matrix

Erkenntnisse

Wir hatten bei der Projektplanung eine Ausrichtung auf eine direkte Interaktion mit Anwender*innen aus unserer Zielgruppe vorgesehen. In solchen Prozessen können nicht nur Entwürfe und Features verhandelt werden, es entstehen oft auch neue bzw konkretisierte Anforderungen, andere, ursprünglich formulierte Bedarfe rücken ggf in den Hintergrund, weil sie sich als unpraktikabel oder weniger prioritär herausstellen. Dieser Prozess bastend aus einer Umfrage potentieller Nutzer*innen sowie in Workshops mit Einführung und praktischer Erprobung. Der Prozess war intensiv und fordernd, hat die Plattformentwicklung jedoch sehr konkret und praxisnah vorangebracht. Wir würden bei Folgeprojekten unbedingt auf eine ähnliche Einbindung von Betatester*innen und dem

Angebot von Anwendungsworkshops achten. Für die Einteilung der Zeitaufwände sowie der Aufgabenverteilung im Team ergibt sich die Erkenntnis, dass mindestens 25% der gesamten Arbeitskapazitäten für kommunikative Aufwände verbraucht werden – für Treffen, Workshops, Ticketarbeit und Projektdokumentation.

Aufgrund unerwarteter Anforderungen auf der Ebene von Servertechnologien, die in der Planung nicht vorgesehen waren, mußten wir kurzfristig dafür Kapazitäten einsetzen, da es kurzfristig nicht möglich war, dafür externe Unterstützung einzuholen. Hier wäre eine vorherige Einplanung gut gewesen, etwa um dann eine dafür spezialisierte Person für eine begrenzte Zeit am Projekt zu beteiligen.

Zielgruppe, Nutzen und mögliche Weiterentwicklungen

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

Der Zielgruppe steht nun ein Werkzeugkasten zur niedrigschwelligen Erstellung von content-fokussierten Karten zur Verfügung. Dieser Werkzeugkasten kann über die von uns betriebene Plattform-Instanz auch ohne einschlägiges technisches Vorwissen benutzt werden.

Der Programmcode war bereits von Anfang an öffentlich über eine Entwicklungsplattform (Github) zugänglich und unter einer GPL-Lizenz nutzbar. Damit können Dritte den Code einsehen und dessen Funktionsweise überprüfen, Issues einsehen bzw. erstellen und eigene Beiträge zur Projektentwicklung beisteuern.

Es ist künftig geplant einerseits das Design und den Programmcode auf Stand zu halten (etwa durch Aktualisierung der verwendeten Programmmodule), Elemente des Userinterfaces und des Programmcodes je nach Anwedungsfeedback kontinuierlich zu verbessern und Fehler ggf. zu korrigieren. Je nach sich ergebenden Möglichkeiten gibt es darüber hinaus Ansätze und erste Vorstellungen für Weiterentwicklungen und die weitere Verbesserung der Userinterfaces. Wir hoffen hier auf weitere Anwendungen, die wir dementsprechend begleiten werden.

Durch die Kommunikationsangebote hoffen wir neben Feedback und Analyse auch auf konkrete Mitwirkung an Pflege und Weiterentwicklung, die durch die Präsenz der Entwicklungsbasis auf Github möglich ist.

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

Ja, sowohl im Austausch mit den Projektbeteiligten (dem Team und den Anwender*innen) was Projektorganisation und Lerneffekte aus Feedback und Anwendungsresultaten als auch vom technischen Wissen her (insbesondere durch Verwendung aktueller Frameworks und Entwicklungstools).

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?

Wir hatten geplant, die Erzeugung von Baselayern (aus gekachelten Bitmaps) für die Kartenhintergründe in einer dynamischen Form in die Plattform zu integrieren. Aufgrund technischer Begrenzungen (etwa der Serveranforderungen und der großen Datenmenge bei Karten mit kontinentalem Umfang) und nicht ausreichender zeitlicher Kapazitäten mussten wir auf die Entwicklung einer entsprechenden Lösung verzichten und haben uns damit beholfen, über einen eigenen Tileserver zwei basale und flexible einsetzbare Baselayer aus vorab erzeugten, also statischen Bitmaps einzubinden. Diese können dann von den Anwender*innen genutzt werden, so dass aus dieser Perspektive kein direkter Unterschied feststellbar ist.

Kurze Angabe von Präsentationsmöglichkeiten für mögliche Nutzer

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

Website: https://www.a-thousand-channels.xyz/

Repositories: https://github.com/a-thousand-channels

Beitrag zur Demoweek: https://demoweek.prototypefund.de/projects/01-a-thousand-channels.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?

Siehe „Kurze Darstellung der Arbeiten, die zu keiner Lösung führten“, hier war aus Zeit- und Kapazitätsgründen der Schwenk auf eine einfachere Lösung für eine Teilaufgabe notwendig wie zufriedenstellen.

Generell hätten wir im Zeitaufwand bestimmt 15-20% mehr Kapazitäten einsetzen können, als kalkuliert war. So ist typischerweise die technische wie die nicht-technische Anwendungsdokumentation etwas einfacher ausgefallen.

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?

Wie geplant und dabei intensiver als erwartet, gab es unmittelbare Rückkoppelungen aus zwei konkreten Probeanwendungen in der zweiten Hälfte des Projekts. Dieses Feedback betraf sowohl die Formulierung von Featurewünschen als Fragen der Usability. Darüber waren diese Feedbacks sehr hilfreich für das Auffinden von Bugs und die Akzeptanz von Programmständen. Die Design- und Entwicklungsphasen wurden jeweils zeitnah und in kurzen Iterationen (in der Regel innerhalb von ein

bis zwei Wochen) angehalten, so dass diese Rückmeldungen jeweils unmittelbar in die Projektentwicklung einbezogen und das Ergebnis jeweils an die Nutzer*innen zurückgegeben werden konnte.

Durch das Design-Coaching, vermittelt durch die Open Knowledge Foundation wurde uns an bei einem unserer Design-Meilensteine bewusst, dass eine Reduzierung der ausgespielten Daten und damit der angezeigten Kartenelemente und stattdessen eine Fokussierung auf eine optimale Darstellung der anderen Elemente ein wichtiger Entwicklungsschritt sein würde. Im Nachhinein hat diese Reduktion den weiteren Projektverlauf positiv beeinflusst und die Userexperience verbessert.