Richtlinie zum „Software-Sprint“

tale:net

Schlussbericht

ZuwendungsempfängerInnen:

Andreas Baldeau , Henry Bubert , Torben Spieker , Kathia von Roth , Sascha Wollin

Das diesem Bericht zugrundeliegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01IS17S28 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)?

tale:net basiert auf einem empirisch festgestellten Mangel, der uns in unserem privaten und professionellen Umfeld aufgefallen ist:

Viele Personen umgeben sich überwiegend mit Menschen mit einem ähnlichen Skillset wie deren eigenem. So bilden sich etwa Gruppenkonstellationen, die überwiegend vom Interesse an Computern oder dem Interesse an Handwerk oder Kultur geprägt sind und dabei relativ wenig Überschneidungen bieten.

Diese Segregation bereitet sowohl Gesamtgesellschaftlich, als auch konkret in der Arbeit an Projekten Probleme. Gesamtgesellschaftlich, da diese "Blasenbildung" zu einer gegenseitigen Entfremdung führt und an konkreten Projekten, da wir viele unserer Ideen nicht weiter verfolgen, da sie mit den "human resources" unseres Umfelds nicht umsetzbar sind.

Aus dieser Mangelerfahrung heraus haben wir uns zur Aufgabe gemacht, ein Werkzeug zu entwickeln, das Fähigkeiten von NutzerInnen aufbereitet und zugänglich macht. Außerdem soll die kollaborative Arbeit an Ideen in der Plattform möglich sein, da wir der Meinung sind, dass Ideen am besten reifen können, wenn sie offen diskutiert und frei mit Expertenwissen angereichert werden.

Im Nebenfokus stand zudem, dass Menschen sich ihrer Fähigkeiten oft nicht bewusst sind und durch unsere Software dazu angehalten werden sollen, sich mit ihren eigenen Fähigkeiten zu beschäftigen.

Darüber hinaus sind wir der Meinung, dass, gerade im Umgang mit sehr personalisierten Daten, zentralisierte Dienste-Architekturen und das Abschirmen der Nutzer von Datenschutzproblemen nicht mehr zeitgemäß sind und haben uns darum zum Ziel gesetzt, tale:net als peer-to-peer Netzwerk aufzubauen und die zugrundeliegenden Mechaniken sehr offen zu kommunizieren.

Um diese Ziele zu erreichen haben wir uns vorgenommen eine Umgebung zu schaffen, in der es möglich ist eine Art Profil zu haben, in dem die UserInnen ihre Fähigkeiten angeben können; in der es möglich ist eine Idee einzustellen, welche mit Fähigkeiten markiert werden kann und welche kopiert oder weiter ausgearbeitet werden kann; in der es möglich ist mir Ideen von anderen UserInnen anzeigen zu lassen, die auf meine Fähigkeiten passen und in der es möglich ist, dass sich UserInnen Ideen zuschreiben und mit dem gesammelten Team ein Projekt eingeleitet werden kann, wobei die Projektarbeit selbst gezielt nicht in tale:net stattfinden soll.

Da einer unserer Entwickler Erfahrung mit dem peer-to-peer Protokoll "secure scuttlebutt" (ssb) hatte und wir dieses für unterstützens- und weiterenwicklungswert halten, haben wir uns entschlossen auf dessen Basis zu Entwickeln. Dies führte zu der Entscheidung, eine Desktop-Software auf Basis des Electron-Frameworks zu entwickeln, da im ssb-Ökosystem auf dieser Basis bereits andere Clients entwickelt wurden und somit ein Erfahrungsaustausch stattfinden kann.

Wir haben uns vorgenommen im ersten Monat(September) User Interface und User Experience zu gestalten und die Konzeption zu verfeinern. In Oktober und November sollten die Kommunikationsstrategie und die ersten Grundfunktionen entwickelt werden, welche bis Ende Dezember soweit ausgereift sein sollten, dass wir zum 34. Chaos Communication Congress einen ersten Nutzertest durchführen können. Im Januar sollte dieser dann evaluiert werden und auf Basis dessen die Grundfunktionen(Ideen Anlegen, mit Ideen interagieren, moderiertes anlegen von Skills, Matchingmechanik) angepasst werden. Im Februar sollte dann die Entwicklung der "Ideen kopieren"-Funktion folgen und die Sofware so weit verfeinert werden, dass wir zum Präsentations-Tags des "Software Sprints" eine Beta-Version veröffentlichen können.

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

Welche Bezüge gibt es zu den Themenfeldern „Civic Tech“ und „Data Literacy“ des Software Sprints oder zu weiteren gesellschaftlich relevanten Zielen bzw. Lösungsansätzen?

tale:net leistet vor Allem einen Beitrag zum Themenfeld „Civic Tech", da es eine Gemeinschaft von Menschen schafft, die an kollaborativer Arbeit interessiert sind und gleichzeitig die Fähigkeiten der Einzelnen dieser Gemeinschaft als Ressource offenlegt und nutzbar macht.

Außerdem hat tale:net das Potenzial schon bestehende Gemeinschaften, bspw. NGOs, gerade solche mit wenig hierarchischen Strukturen, dabei zu unterstützen, ihre Mitglieder effektiv in Projekte einzubinden.

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?

Im Rahmen des „Software-Sprints“ ist uns konkret gelungen, eine funktionale beta 1 Version von tale:net herzustellen und verfügbar zu machen. Sie ist dabei wie geplant ohne zentrale Stelle / zentralen Server lauffähig und wird bereits genutzt.

Es gibt ein UI/UX-Konzept und es können NutzerInnen-Identitäten angelegt und gepflegt werden. Es können Fähigkeiten eingestellt und NutzerInnen zugeordnet werden. Es können Ideen mit benötigten Fähigkeiten getaggt werden. Es findet ein Matching von Ideen zu NutzerInnen statt und NutzerInnen können mit den Ideen interagieren. NutzerInnen können über Direktnachrichten kommunizieren und sich an Ideen austauschen. Fähigkeiten können als Graph visualisiert werden und deren jeweiligen Ähnlichkeit kann bearbeitet werden.

Somit konnten bis auf das Geo-Tagging von Ideen alle Meilensteine umgesetzt werden. Zusätzlich konnten wir das „Skilliverse“ umsetzen, die oben genannte Graphenvisualisierung und Ähnlichkeitsbearbeitungsoberfläche der Skills, welche sich für uns im Laufe des Projekts als konzeptionell wichtiger herausgestellt und somit Priorität bekommen hat.

Die Begleitung des Projekts durch die Open Knowledge Foundation haben wir als sehr positiv empfunden. Der gewünschte montagliche Report war uns eine hilfreiche Struktur. Zusätzlich waren die Coachings eine Hilfe, da professionelles Feedback unsere in gewissen Themenfeldern zu geringe Erfahrung ausgleichen konnte.

In Sachen formelle Antragsbearbeitung war die Einführung und Kommunikation der OKF zusammen mit dem DLR eine weitere Hilfe und sorgte für mehr Sicherheit.

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?

tale:net richtet sich zunächst an gesellschaftspolitisch Aktive in den Bereichen Kunst und Kultur, Selbstorganisation, Hacking und Making. Hauptnutzen für die NutzerInnen ist, dass sie Projekte entwickeln und durchführen können, die ohne die Kontakte durch tale:net nicht möglich gewesen wären oder dass sie ihre Fähigkeiten anwenden und in Zusammenarbeit in transdisziplinären Kontexten erweitern können. Daneben können sich die NutzerInnen ihrer eigenen Fähigkeiten bewusster werden.

Für uns als Entwickler liegt der Vorteil der Open-Source-Stellung vor allem in der ermöglichten Mitarbeit der Community. So werden Ideen und Wünsche dort diskutiert und Fehler gemeldet beziehungsweise Fehler direkt durch die Community behoben, welche sich bereits um das zugrundeliegende ssb-Protokoll gebildet hat. Diese Community wird bereichert durch die Arbeit, die wir geleistet haben und wir profitieren im Unkehrschluss von deren Erkenntnissen.

Für tale:net als Software bedeutet die Open-Source-Stellung, dass tale:net überhaupt genutzt wird. Weite Teile unserer Zielgruppe benutzen Anwendungen, die ihre persönlichen Daten benötigen, nicht oder nur sehr zögerlich bei vertrauten Entwicklern. tale:net wäre also mit geschlossenem Quellcode schlicht nicht umsetzbar gewesen.

Darüber hinaus könnte der Datensatz der Fähigkeiten und deren Abhängigkeiten für andere Projekte interessant werden, da wir bisher keinen derartigen Datensatz finden konnten, weder in freier noch in geschlossener Form.

tale:net ist noch stark ausbau- und weiterentwickelbar. Themen die wir in der nächsten Zeit sehen sind das Umgehen mit mehreren eigenen Identitäten, eine bessere Visualisierung von Ideen sowie „Idea Galaxies“, also thematisch zusammenhängende Ideenfelder, eine verbesserte Maske zum Eintragen von Ideen, das Tagging mit Geo-Locations und das Filtern des Matching danach, das Tagging mit Zeiträumen von Projekprobabilität, ein vertrauensbasiertes Einladungssystem, bessere Benachrichtugungen und eine verbesserte Kompabilität mit dem ssb-Ökosystem.

Da alle fünf von uns aus sehr verschidenen Entwicklungszusammenhängen kamen, konnten wir viel voneinander lernen, gerade in den Feldern Konzeption, Kommunikation und Organisation. Außerdem haben wir uns zusammen mit neuen technischen Lösungsansätzen auseinandersetzen können.

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?

Glücklicherweise sind uns ernsthafte technische Fehlschläge im Hinblick auf tale:net erspart geblieben. Es wurden lediglich Themen vertagt, die nicht mehr in die Entwicklungszeit gepasst haben.

Es sind einige Arbeitsstunden in den Versuch der Verfügbarmachung nicht funktionaler Kooperationstools geflossen (es ist vor allem „Sandstorm“ negativ aufgefallen aufgrund mangelnder Stabilität und veralteter Software-Versionen), aber auch dort haben wir eine Lösung gefunden, die für den Projektzeitraum für uns funktioniert hat.

Kurze Angabe von Präsentationsmöglichkeiten für mögliche Nutzer

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

Website: https://t4l3.net/

GitHub: https://github.com/talenet/talenet

Newsletter: newsletter-subscribe@t4l3.net

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?

Wir haben generell relativ viel an der Reihenfolge der Bearbeitung der Meilensteine geändert, da sich Abhängigkeiten als anders herausgestellt haben, oder Bereiche zu isoliert geplant wurden, wie UX-Design oder Kommunikation. Außerdem haben sich die Verantwortungsbereiche gerade in der ersten Hälfte des Projektzeitraums relativ starkt geändert, da wir noch im Team zusammenfinden und herausfinden mussten, wer was gut kann.

Viele Funktionalitäten (z. B. Direktnachrichten, Anlegen von Ideen) waren dank ssb einfacher zu implementieren als gedacht, die Integration mit den Frontend-Technologien (vuejs, vuex) hingegen hat sich aufgrund unterschiedlicher Paradigmen als schwieriger und aufwändiger herrausgestellt.

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?

Da tale:net inhaltlich autonom ist, gab es lediglich technische Abhängigkeiten, die aber keine großen Probleme aufgeworfen haben, nicht zuletzt weil wir eine frische Codebasis haben, die von Anfang an mit den aktuellsten Versionen der abhängenden Softwares arbeitet.

Es gab vereinzelt kleinere Kompatibilitätsprobleme bei Updates in Fremdsoftware. Diese sind uns dank Tests und Continuous Integration jeweils schnell aufgefallen. Bei auftretenden Problemen haben wir jeweils unsere Software angepasst und die neuen Versionen der Fremdsoftwares verwendet.