Richtlinie zum „Software-Sprint“

01IS18S07– Sexualaufklärung für alle (SFA)

Schlussbericht

Zuwendungsempfängerin:

Cornelia Blum

Das diesem Bericht zugrundeliegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01IS18S07 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei der Autorin.

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)?

Das Projekt „Sexualaufklärung für alle“ (SFA) widmete sich der Bearbeitung dreier miteinander in Zusammenhang stehender Problemlagen:

1. *In den letzten Jahren kamen sehr viele minderjährige, unbegleitete Geflüchtete in Deutschland an. Wie alle Jugendlichen haben sie viele Fragen zu Pubertät.*
2. *Die Jugendlichen haben oft keine vertraute Bezugsperson vor Ort, mit der sie über ihre Fragen und Themen zum Erwachsenwerden reden können.*
3. *Sexualaufklärung in Deutschland gibt wenig Raum für einen Austausch auf diverse und kulturell sensible Art.*

Als Motivation trieb mich an, mit dem Projekt SFA eine Plattform bereitzustellen, auf welcher ankommende Jugendliche korrekte und altersgemäße Informationen rund um Pubertätsthemen auf kulturell sensible Weise vermittelt bekommen. Ich entwickelte eine Web App namens „Benatna“ (Arabisch; zu Deutsch: „zwischen uns“), die den Jugendlichen die Möglichkeit gibt, anonym ihre persönlichen Fragen zu Pubertät, Beziehungen, Sexualität und Identität zu stellen (Frage-Antwort-Format).
*Die Vorgehensweisen während der Projektlaufzeit entsprach den anfangs definierten Meilensteinen. So wurde zuerst das Problemfeld analysiert, indem ich intensiven User-Research (Meilenstein 1) durführte. Durch Interviews mit Expert*innen (Sexual- und Sozialpädagog*innen, LSBTQI-Expert*innen, Professor für Sexualwissenschaften, selbstorganisierte Gruppen von Geflüchteten) konnte auf sekundärem Weg ein erster Eindruck gewonnen werden, welche Bedürfnisse die Jugendlichen haben. Durch darauf folgende Gespräche mit der Zielgruppe selbst war es möglich, deren Online-Verhalten zu eruieren, sowie Vertrauen aufzubauen, um über persönliche Themen des Erwachsenwerdens zu reden. Als 2. Meilenstein (Software-Architecture) wurden auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse Low-Fidelity Prototypen (Papier-Prototypen, Mock-Ups) entwickelt werden, welche im nächsten Schritt mit der Zielgruppe getestet wurden (Meilenstein 3). Die Analyse dieser Prototypen und deren Rezeption unter den Nutzer*-*

*innen führte zur Defintion der User-Requirements, welche die Ausgangslage für die Entwicklung des finalen Prototypen darstellen sollten. Hier entwickelte ich nochmals Low-Fidelity Prototypen als Mock-Ups, die ebenso getestet wurden. Die Entwicklung der Web App erfolgte sodann anhand agiler Entwicklungsprinzipien (Meilenstein 4). Hierfür wurde iterativ vorgegangen, wobei der Fokus anfänglich v. a. auf UI/UX lag, um möglichst bald User Acceptance Testings mit den Nutzer*innen (Meilenstein 5) durchzuführen. Durch diese Testings war es möglich, kontinuierlich eng mit den Nutzer*innen zusammenzuarbeiten und deren Feedback in der Entwicklung zu berücksichtigen. Der 6. Meilenstein bestand in der Finalisierung des Prototypen und dessen Veröffentlichung auf GitHub.*

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?

Die primäre Zielgruppe des Projekt sind jugendliche Geflüchtete im Alter von 12-18 Jahren. Die Jugendlichen profitieren von dem Projekt dahingehend, dass ihnen die entwickelte Web App die Möglichkeit gibt, Antworten auf ihre Fragen zu bekommen. Dadurch wird ihr Selbstbewusstsein als erwachsenwerdende Personen gestärkt und sie fühlen sich mit ihren Themen nicht allein. Vielmehr merken sie, dass sich andere Jugendliche ähnliche Fragen stellen.
*Das Projekt hat zudem eine sekundäre Zielgruppe: Professionelle, die mit Jugendlichen arbeiten (v.a. Sozialpädagog*innen, die in Wohngruppen für jugendliche Geflüchtete arbeiten). Während des User-Research erkannte ich, dass die Professionellen selbst oft mit der sexuellen Bildung überfordert sind und sich Weiterbildungsmöglichkeiten oder Unterstützung bei Aufklärungsgesprächen mit den Jugendlichen wünschen. Sie können nun in ihrem Praxisalltag auf die Web App verweisen oder mit den Jugendlichen darüber ins Gespräch kommen.*
Auf diese Weise kam im Projekt SFA der Cub-Cut-Effekt zustande. Letztendlich können mehrere Zielgruppen von dem Projekt profitieren als ursprünglich vorgesehen. Die Web App steht selbstverständlichen ab sofort allen Jugendlichen in Deutschland unabhängig ihrer Herkunft zur Benutzung zur Verfügung.

*Aufgrund des diversitätsbasierten Ansatz steht das Projekt klar im Bezug zum Thema der 3. Förderrunde „Mehr Diversität – Open Source für alle!“ des Software Sprints. Einserseits zielt SFA von Anfang an auf die interdisziplinäre und diversitätsbasierte Zusammenarbeit in der Entwicklung ab. Diversität spiegelt sich auch in den Werten des Projektes wider, denn es geht um interkulturellen Austausch bei Sexualitätsthemen. Andererseits will das Projekt so diverse Gruppen ansprechen, um multiple Perspektiven einzubeziehen. Durch den User-Centered Design Approach war die Nähe zu den Nutzer*innen stets gegeben (aktives Einbeziehen bei Ideation und Entwicklung), was die Diversität zusätzlich erhöhte. Die Frage-Antwort-Plattform ermöglicht es, vielfältige Stimmen im Bereich Sexulaufklärung zu hören, da die Stories von Neuankommenden den Kern des Projektes ausmachen. Durch das Konzept konnte ein Beitrag zu Civic Tech geleistet werden.*

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?

*Das Hauptergebnis, einen Prototypen für eine kulturell sensible Web App zum Thema Sexualaufklärung zu entwickeln, wurde erfolgreich erzielt. Die Web App Benatna basiert auf dem Grundgedanken des peer-to-peer-Learning durch ein Frage-Antwort-Format. Nutzer*innen können auf Benatna all ihre Fragen zu Pubertät, Beziehungen, Sexualität und Identität stellen und erhalten Antworten von jungen Neuangekommenen.*
*Das Frontend der Progressive Web App (PWA) wurde mit Vue.js Framework entwickelt. Die PWA kann im Browser von Smartphones genutzt werden oder bei Android durch Chrome oder Firefox auf dem Handy installiert werden. Dank des Service Workers kann Benatna auch offline genutzt werden und ermöglicht Push Benachrichtigungen. Das Frontend ist mit einem REST-like API Backend gekoppelt, um Fragen zu empfangen, Details der Fragen zu ändern, Benachrichtigungen von Nutzer*innen zu registrieren und diese per E-Mail oder Web-Push-Protokolle zu verschicken. Die Web App wird mit einer JSON-File Datenbank geliefert. Die Verwaltung der Inhalte erfolgt über Benutzer*innenprofile, die sich mit JSON-Web-Token anmelden können.*

*Es wurden alle Meilensteine erreicht, wenn diese auch an manchen Stellen neu definiert wurden. Beispielsweise gab es anfängliche Komplikationen, direkt in Kontakt mit jugendlichen Geflüchteten zu treten (Meilenstein 1). Hierfür dauerten nötige bürokratische Schritte, wie beispielsweise die Zustimmung der Vormünder der Jugendlichen sehr lange. Auch der Vertrauensaufbau benötgte mehr Zeit, sodass ich dazu überging, mit einer sekundären Zielgruppe zu arbeiten, um Informationen zu sammeln: den Expert*innen. Doch während der Kontaktaufnahme mit verschiedenen Einrichtungen und Individuen entwickelte sich ein Netzwerk, durch welches ich mehrere Geflüchtete im Alter von 20-25 Jahren kennenlernte. Durch ihre Sichtweise auf die Thematik konnten einige Erkenntnisse gesammelt werden, welche die Entwicklung des Prototypen beeinflussten. Sie waren während der gesamten Entwicklung durch User Testings in das Projekt einbezogen.*
*Anstelle von Django (wie ursprünglich geplant) wurde das Backend mit ExpressJS entwickelt. Dies ermöglichte über relationale Datenbanken hinauszugehen, da diese nicht zur rekursiven Struktur der Frage-Antwort-Daten passten. Vielmehr war ein festgelegtes Schema erforderlich. Die Entwicklung einer JSON-File Datenbank lässt das manuelle Anzeigen und Ändern der Daten zu. Diese Lösung wird mit der Web App gekoppelt, was es anderen Entwickler*innen erleichtert, unsere Lösung zu nutzen oder weiter zu entwickeln, ohne ein Datenbankverwaltungssystem zu installieren.*
Durch ein schnelles Reagieren auf nötige Veränderungen und flexible Umsetzung der Arbeitspakete, wurden abschließend alle Meilensteine erreicht.

Zusätzliche Erkenntnisse:
*In partizipativen Projekten muss mehr Zeit eingeplant werden, da oft Unvorhergesehenes passiert und weder alle Aspekte nach Plan laufen, noch kontrollierbar sind. Als Lernerfahrung nehme ich mit, dass eine Zusammenarbeit mit Nutzer*innen v. a. viel Geduld und ein starkes Eingehen auf deren Bedürfnisse und Wünsche nötig macht. Dies bedeutet, dass man oft vom eigenen Plan abweichen muss.*
*In Bezug auf die Open Knowledge Foundation: Die Mitarbeiter*innen der OKF standen stets als Ansprechpartner*innen zur Verfügung. Die Update-Runden jeden Montag halfen dabei, die eigene Arbeit zu strukturieren und kontinuierlich zu reflektieren, ob der Zeitplan eingehalten wird. Zusätzlich sei*

gesagt, dass eine enge Vernetzung der Projekte dabei half, sich gegenseitig zu unterstützen und bei Fragen auszutauschen.

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

Der zentrale Nutzen des Projektes für die Zielgruppe besteht in der anonymen Nutzung einer peerbasierten, kulturell sensiblen Online-Beratung zu Themen rund um Pubertät. Die PWA Benatna funktioniert dabei wie eine eine Art „Vertrauensraum", in welchem die Möglichkeit des Austauschs und Perspektivwechsels besteht. Gerade weil die Antworten von ebenfalls in Deutschland Neuankommenden formuliert werden, verspüren die Jugendlichen eine Verbindung und sehen womöglich Vorbilder in ihnen. Sie werden gleichzeitig in ihrer kulturellen Perspektive respektiert, lernen aber auch, dass kulturelle Unterschiede im Umgang mit Beziehungen und Sexualität bestehen. Außerdem kann durch SFA die sexuelle Selbstbestimmung und Selbstschutzfähigkeit bei Jugendlichen gefördert werden. So leistet SFA ebenso einen Beitrag zur Prävention von ungewollten Sexualerfahrungen oder gar sexualisierter Gewalt.

*Durch die Open-Source-Stellung der Web App können andere Entwickler*innen diese Frage-Antwort-Lösung auf einfachem Weg in andere Bereiche übertragen. Außerdem legt Benatna viel Wert auf das Vertrauen der Nutzer*innen, da sie selbst den Code auf GitHub einsehen können.*

*In erster Linie wird nun auf die Verbreitung von Benatna fokussiert. Dafür arbeite ich mit verschiedenen Einrichtungen und NGOs zusammen, die mit der Zielgruppe im direkten Kontakt stehen. In weiteren Entwicklungsschritten soll das Antwort-Interface erarbeitet werden, da der Upload von Antworten derzeit nur durch die Administrator*innen von Benatna möglich ist. Gleichzeitig werden weiterhin Fragen gesammelt und beantwortet, was weitere User-Testings möglich macht. So kann Benatna kontinuierlich an die Bedürfnisse der Nutzer*innen agepasst werden, um nach einigen Monaten Benatna 2.0 zu launchen.*
Durch die Zusammenarbeit mit verschiedenen Stakeholdern konnte ich meine Skills für interdisziplinäre Kooperation und Team-Arbeit weiter ausbauen.

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?

*Manche der Mock-Up Low-Fidelity Prototypen trafen bei den Nutzer*innen nur auf wenig Zuspruch. Diese waren entweder zu spezifisch oder unverständlich, da sie beispielsweise nicht ihrem kulturellen Verständnis zu Seuxalaufklärung entsprachen. Da SFA einem User-Centered-Design-Approach folgt, wurden diese Prototypen verworfen und sich für die Lösung entschieden, die den meisten Zuspruch unter den Nutzer*innen fand. Hierbei musste jedoch auch bedacht werden, dass die Entwicklung der Lösung innerhalb des Zeitraums möglich war und vorhandene Skills dafür ausreichten.*

Kurze Angabe von Präsentationsmöglichkeiten für mögliche Nutzer

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

- *www.benatna.de (über Smartphone Browser)*
- *contact@benatna.de*
- *https://github.com/benatna*

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?

*Die Schwierigkeiten zu Beginn des Projektes in direkten Kontakt mit den Nutzer*innen zu treten, führten zu einer zweiteiligen Strategie des User Research. Während ich weiterhin versuchte, Kontakte zur primären Zielgruppe aufzubauen, führte ich zusätzlich 14 Interviews mit Expert*innen (u. a. Sozialpädagog*innen, Sexualpädagog*innen, Professor für Sexualwissenschaften). Die zweifache Strategie während des User-Research erhöhte den Zeit- und Arbeitsaufwand hierfür. Dies wirkte sich auf den Beginn der Entwicklung aus, welcher um ca. 4 Wochen verzögert wurde.*

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?

*Im konkreten Fall gab es keine Entwicklungen durch andere Personen oder Institutionen. Da ich jedoch eng mit Einrichtungen zusammenarbeite, in denen jugendliche Geflüchtete wohnen sei hier erwähnt, dass Gespräche mit den Mitarbeiter*innen dieser Einrichtungen ebenso Einfluss auf die Entwicklung des Prototypen nahmen. Beispielsweise wünschten sich manche eine Rubrik auf der Web App, in welcher auch sie als diejenigen, die täglich mit den Jugendlichen arbeiten nach Informationen suchen können. Da dies nicht der momentanen Zielsetzung entsprach, sah ich davon ab, diese Rubrik derzeit in die Lösung zu integrieren. Dies könnte jedoch für die Weiterentwicklung der Web App von Interesse sein.*