Richtlinie zum „Software-Sprint“

Blockparty

Schlussbericht

Zuwendungsempfänger: Blockparty GbR

Julia Friesel, Manuela Blechschmidt

Das diesem Bericht zugrundeliegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01IS18S24 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor.

Kurze Darstellung der Aufgabenstellung und Motivation

Soziale Netzwerke fördern gesellschaftliche Teilnahme und erleichtern Wissenstransfer und Gedankenaustausch.
Die meisten bestehenden Angebote sammeln und missbrauchen jedoch die Daten Ihrer User. Daneben gibt es auch Lösungen mit dezidiert nicht-kommerziellen und emanzipatorischen Ansätzen. Diese sind jedoch häufig technisch komplex, schwierig zu installieren und zum Teil mit schlechter Usability. Dadurch werden sie viel zu wenig genutzt, auch wenn sich immer mehr Menschen Alternativen zu Facebook und Co. wünschen. Hier setzen wir an. Wir wollen einen niedrigschwelligen Zugang zu einem nicht-kommerziellen Netzwerk bieten, der sich durch gute Usability und Einfachheit auszeichnet.

Die geplanten Meilensteine waren:

- Technische Einarbeitung und Konzeption mit Wireframes
- Grafisches Design der Anwendung
- Programmierung der Desktop-Anwendung mit Basis-Funktionen: Erstellen eines neuen Netzwerks, Beitreten zu einem Netzwerk, Betrachten der Nachrichten in bestehenden Netzwerken
- Usability-Tests
- Automatisierte Tests und Qualitätssicherung
- Dokumentation zur Software und Sicherstellen einer hohen Testabdeckung
- Website für den Download und die Dokumentation, inklusive Beispielen und Vorschlägen für Anwendungsfälle
- Blog-Post über das Tool
- Talk bei einer geeigneten Konferenz um die Bekanntheit zu erhöhen

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

Unser Zielgruppe sind alle Menschen, die gern soziale Netzwerke nutzen, aber nicht um jeden Preis: für jene, die die bereits bestehenden nicht-kommerziellen, technisch zu anspruchsvollen Lösungen scheuen, für die, die sich ein Netzwerk nach eigenen Bedürfnissen gestalten wollen. Wir wünschen uns auch für uns selbst ein solches Tool und sehen großes Potenzial für die thematische Nutzung z. B. als Elternnetzwerk.
Unser Tool ist auch für Menschen interessant, die in Gebieten oder Umständen leben, in denen es keine stabile Internetverbindung gibt, da Blockparty offline-fähig ist.
Es wird eine Website für den Download geben und wir wollen das Projekt in Talks und über Blogs verbreiten.

Ausführliche Darstellung der Ergebnisse

Von den geplanten Meilensteinen konnten nicht alle erzielt werden. Wir haben uns viel Zeit genommen für die technische Einarbeitung und die Konzeption mit Wireframes, sowie das grafische Design der Anwendung. Die Programmierung der Desktop-Anwendung mit den Basis-Funktionen offenbarte dann viele unerwartete Herausforderungen; die Funktionalität zum Erstellen eines neuen Netzwerks und das Beitreten zu einem Netzwerk wurden fertig gestellt, nahmen aber wesentlich mehr Zeit als geschätzt in Anspruch. Gründe hierfür waren, dass wir uns die Funktionalität erst erschließen und feststellen mussten, dass die Dokumentation der bestehenden Scuttlebutt-Module oft lückenhaft oder veraltet ist. Hinzu kam, dass viele SSB-Module nur für die Nutzung im Hauptnetz geschrieben und getestet sind. Sobald wir sie mit Blockparty in einem “Altnet”, also mit einer alternativen Netzwerk-ID benutzen wollte, offenbarten sich Bugs und fehlende Funktionalität, die unter anderem zur Folge hatten, dass wir für den Moment einen inoffiziellen, gepatchten Fork von Scuttlebutt benutzen.
Das Betrachten der Nachrichten in bestehenden Netzwerken ist rudimentär umgesetzt. Während der wöchentlichen Teambesprechung stellten wir schnell fest, dass die Zeit knapp werden würde und beschlossen, uns auf das Erstellen neuer Netzwerke zu konzentrieren, da es sich hier um den grössten Mehrwert von Blockparty handelt.
Wir konnten die Dokumentation zur Software mithilfe von Readme-Dateien auf Github sicherstellen, und haben eine Website zur Information und die Dokumentation, inklusive Beispielen und Vorschlägen für Anwendungsfälle erstellt. Beim Scuttle Camp in Neuseeland im März 2019 wurde das Projekt informell in Workshops vorgestellt und stiess auf grosses Interesse.

Zielgruppe, Nutzen und mögliche Weiterentwicklungen

Auch wenn Blockparty nicht komplett fertig gestellt wurde, stellt es bereits einen Mehrwert für alle dar, die dezentralisierte private soziale Netzwerke mit Secure Scuttlebutt aufsetzen wollen. Auf SSB selber gab es diesbezüglich bereits Interesse, da mit der steigenden Nutzerzahl von SSB auch die Ideen für alternative Anwendungen abseits des “Mainstream” sozialen Netzwerks mehr werden.

Was sich auf jeden Fall festhalten lässt, ist dass unsere Arbeit an Blockparty viele Bugs und Stolperfallen für SSB-EntwicklerInnen offenbar wurden. Ein weiterer Effekt unserer Arbeit: Auf dem Scuttle Camp gab es viele Interessierte, die Elemente von Blockparty weiterverwenden wollen, speziell den Wizard zum Aufsetzen eines Netzwerks, der als Stand-Alone-Lösung zum Einbinden in größere Anwendungen zur Verfügung steht.
Für das Blockparty-Team hat die Arbeit am Projekt in jedem Fall eine Weiterentwicklung in professioneller und fachlicher Hinsicht dargestellt. Wir haben zu hundert Prozent mit Pairing am Code gearbeitet, also jederzeit mit dem 4-Augen-Prinzip, das die Arbeit zwar manchmal langsamer macht, aber Bugs verhindert und vor allem die Wissensweitergabe unterstützt.

Kurze Darstellung der Arbeiten, die zu keiner Lösung geführt haben

Die Desktop-Anwendung wurde mit Electron erstellt, also mit Browser-Technologien. Für die Erstellung des Frontends wollten wir uns daher für ein Framework entscheiden, das das Management einer solchen Single-Page-Application erleichtert. Dabei wollten wir etwas auswählen, das leichtgewichtig und anwenderinnenfreundlich ist. Wir uns beide bereits einmal das Framework “choo” angeschaut, und es sah vielversprechend aus. Wir haben aber relativ schnell festgestellt, dass es einiges Bugs hat, die uns das Leben erschwert haben. Daher haben wir zu Beginn des Projekts zu “mutant” gewechselt, einem komplett auf Observables basierenden Framework, in dem bereits andere SSB-Clients geschrieben sind. Die Umstellung war nicht zu aufwendig, das Erlernen der neuen Logik allerdings schon.

Kurze Angabe von Präsentationsmöglichkeiten für mögliche Nutzer

- https://github.com/blockparty-ssb
- https://blockparty-ssb.github.io/
- #blockparty Channel auf Secure Scuttlebutt

Kurze Erläuterung zur Einhaltung der Arbeits- und Kostenplanung

In der ersten Projekthälfte haben wir wesentlich mehr Arbeit mit dem Projekt verbracht. Das lag zum einen daran, dass uns initiale Schwierigkeiten beim Setup und bei der Einarbeitung viel mehr aufgehalten haben als zunächst gedacht. Zum anderen konnten wir diese Zeit aber auch investieren, weil wir sie zur Verfügung hatten. Uns war es lieber, diese Anfangsprobleme konzentriert zu lösen, als sie aufzuschieben. Hinzu kam, dass ein Teammitglied für den Februar eine Reise unter anderem zum Scuttle Camp geplant hatte, sodass wir wussten, dass zum Ende des Projekts weniger Zeit zur Verfügung stehen würde.