Richtlinie zum „Software-Sprint“

Commissura – Digitalisierung der Therapeut-Klient-Interaktion in der Psychotherapie

Schlussbericht

Zuwendungsempfänger:

Capito, Herrmann & Becker GbR

DLR PT- Berlin
Eing.am:
31. Aug. 2020
Eingangsnr.: 44071/a

Das diesem Bericht zugrundeliegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01IS17SXX gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor.

Kurze Darstellung der Aufgabenstellung und Motivation

Im Zuge der Corona-Krise saßen wir bei Freunden zusammen. Eine Freundin von uns, angehende Psychologin, sinnierte mit uns über Möglichkeiten in der momentanen Situation die Kommunikation mit Klient:innen aufrechtzuerhalten. So starteten wir Überlegungen für eine Digitalisierung der Psychotherapie. Wir stellten jedoch schnell fest, dass es für allg. Psychotherapie bereits eine Zahl großer Anbieter gibt. Wir sind dann schnell auf einen bisweilen wenig beachteten Sektor der Sozialinformatik gekommen. Genauer gesagt der Kinder- und Jugendhilfe. Wir haben uns dann eingehend mit einer Einrichtung, in der unsere Freundin arbeitet, beschäftigt und festgestellt das hier großes Innovationspotenzial liegt.

Nachdem wir den Alltag in Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe analysiert hatten und zahlreiche Interviews geführt haben, wurde uns klar, dass es oft zu Missverständnissen (und daraus folgenden Zerwürfnissen in der Beziehung zwischen Betreuer:innen und Klient:innen) kommt. Als Gründe haben wir hier vor allem eine große Asynchronität im Informationsfluss festgestellt. Dieser führte zu Vertrauensverlust und Kommunikationsproblemen bei den Beteiligten. Nach eingehender Recherche fanden wir heraus, dass es hierfür keine fachgerechte und datenschutzkonforme Lösung gibt. Das Projekt in seiner jetzigen Form entstand.

Zunächst konzipierten wir auf der „Grünen Wiese“ eine Lösung, die die bestehenden Probleme lösen soll, ohne auf persönlichen Kontakt (hiermit ist auch Chat gemeint) zu verzichten. Diese validierten und modifizierten wir anschließend mit explorativen Interviews mit Betreuer:innen und Workshops

mit Jugendlichen. Ein großer Gewinn war hier die Akquise unserer Piloteinrichtung, aus der sich eine größere Kooperation ergeben hat.

Davon ausgehend gewannen wir weitere Einrichtungen, die uns bei der Entwicklung helfen und sich für eine Pilotierung bereiterklärt haben.

Als nächsten und momentanen Schritt ist der Release eines ersten Prototyps geplant. Entsprechende Screens für diverse Geräte wurden von unseren Designern bereits erstellt, und ein Spielkonzept für die Jugendlichen erarbeitet. Da unser Projekt eine „Privacy-First"-Lösung sein soll, wird momentan noch in Verbindung mit verschiedenen Rechtsanwälten und einer Datenschutzfirma ein wasserdichtes Datenschutzkonzept erarbeitet.

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

Da am Ende des Projekts eine Multisided-Plattform steht, haben wir mehrere Zielgruppen. Auf der einen Seite Einrichtungen der Jugendhilfe, welche das Produkt erwerben. Als direkte Nutzer haben wir dann Betreuer:innen und Klient:innen der Kinder- und Jugendhilfe. Als außenstehender, jedoch miteinbezogene Zielgruppe sind noch die Jugendämter.

Jede Nutzergruppe profitiert dabei auf eine andere Art und Weise von unserer Lösung. Betreuer:innen und Klient:innen erhalten eine digitale Ergänzung ihrer Kommunikation und eine gemeinsame Plattform zum Planen und Evaluieren der Hilfe. Einrichtungsleiter erhalten eine Schnellübersicht über die Fälle in ihrer Einrichtung. Betreuer:innen sehen direkt den Verlauf ihres Klient:innen und können einen Großteil der Tagesdokumentation automatisieren. Die Klient:innen erhalten synchrone Informationen und können sich sicher sein, dass die Betreuer:innen über etwaige Absprachen und Termine informiert sind. Ebenso werden sie durch die Spielwelt, welche durch die Erfolge in der Stabilisierungshilfe angetrieben wird, positiv verstärkt in der Entwicklung ihrer Persönlichkeit. Als letzte Gruppe profitieren passiv die Jugendämter, da sie eine standardisierte Übersicht über ihre Fälle erhalten bei Hilfeplangesprächen. Sie können so proaktiv an Qualitätskontrolle und Standards arbeiten, und haben hierfür quantitative Daten aus dem Feld zur Verfügung.

Wir orientieren uns an den zentralen Punkten des Software-Sprints. Unsere Software ist in der Sozialinformatik zu verorten. Der Ansatz der Lösung ist „privacy-first", da wir mit sehr sensiblen Daten arbeiten. Mit unserem System ist die datensichere Verarbeitung sensibler Sozialdaten, und somit die Erweiterung auf andere Gebiete des Sozialwesens möglich.

Ausführliche Darstellung der Ergebnisse

Wir haben bereits ein Spielkonzept, diverse Screens für verschiedene Endgeräte erstellt, welche auf unserem bereits detailliertem, evidenzbasiertem Digitalisierungskonzept aufbauen.

Aufgrund der komplexen Datenschutzthematik könnte sich die Pilotierung um ein bis zwei Wochen verschieben. Ursprünglich wollten wir bereits Ende August einen komplett validierten Prototypen im Feld haben.

Wir haben als Team in sehr kurzer Zeit gelernt, wie man ein Softwareprojekt von Konzeption bis Entwicklung durchstrukturiert. Der Aufbau eines Netzwerks und die Digitalisierungsarbeit von großen, technisch eher veralteten Institutionen war und ist sehr interessant. Hier haben wir vor allem durch Corona eine erhöhte Bereitschaft zur Veränderung erlebt.

Zielgruppe, Nutzen und mögliche Weiterentwicklungen

Insofern sich unser Konzept in unserem ersten Markt etabliert, ist eine Anbindung an Jugendämter denkbar, sowie eine Ausweitung des Projektes auf andere Sektoren des Sozialwesens. Das Datenschutzkonzept ist hier elementar, da der technische Datenschutz das Fundament der Lösung bildet.

Wir haben bereits mehrere Ideen zur Abzweigung und Erweiterung des Projektes. Unter anderem stehen hier ein zentrales Einrichtungsregister sowie datengestützte Empfehlung pädagogischer Maßnahmen.

Durch das Projekt haben wir als Team enger zusammengefunden. Wir konnten uns in diversen Fachbereichen wie Datenschutz, Marketing, Finanzierung und evidenzbasierter Entwicklung weiterbilden. Auch der Aufbau eines extensiven Netzwerkes ist definitiv lehrreich gewesen für zukünftige Projekte. Wir haben nun eine Art „Blaupause" gefunden für weitere Projekte.

Kurze Darstellung der Arbeiten, die zu keiner Lösung geführt haben

Gab es Arbeiten bzw. Lösungsansätze, die nicht weiterverfolgt wurden?

Unsere initiale Idee einer Remote-Psychotherapie wurde nicht weiterverfolgt, da wir nach eingehender Marktanalyse festgestellt haben, dass die bestehende Konkurrenz die meisten Problembereiche abdeckt und es uns weder zeit- noch ressourcentechnisch möglich gewesen wäre zu konkurrieren.

Aus unserer frühen Pivotierung ergab sich jedoch ein sehr vielversprechendes Projekt.

Kurze Angabe von Präsentationsmöglichkeiten für mögliche Nutzer

Interessierte können sich auf unserer Website informieren. Für detaillierte Info-PDFs kann man sich über das Kontaktformular melden, oder direkt per E-Mail

Website: https://commissura.das-andere.studio/de/

E-Mail: christopher@das-andere.studio

Kurze Erläuterung zur Einhaltung der Arbeits- und Kostenplanung

Unsere bisherige Projektplanung konnte eingehalten werden und es musste bisher keine Anpassungen vorgenommen werden. Allerdings wird in näherer Zukunft die Arbeit mit diversen Anwaltskanzleien bzgl. Rechtssicherheit mehr Geld in Anspruch nehmen.

Kurze Darstellung von etwaigen Ergebnissen bei anderen Stellen

Die Arbeit mit zahlreichen Paten und Mentoren des #wirvsvirus Solution Enabler hat dazu geführt unsere Lösung zu verdichten und in kleineren Schritten zu entwickeln. Die Arbeit mit Jugendämtern, Einrichtungen, aber auch Ministerien und Thinktanks gab uns eine extensive detaillierte Stakeholder Übersicht.