Schlussbericht

zum Projekt

„meinegemeinde.digital“

im Rahmen des „Software-Sprints“

Zuwendungsempfänger: Mayer, Mayer, Zeschko, Zebrowski, Winkler & Winkler-Rösler GbR

Namen der Zuwendungsempfänger: Maximilian Mayer, Raphael Mayer, Julian Zeschko, Simon Zebrowski, Andreas Winkler, Florian Winkler-Rösler

Das diesem Bericht zugrundeliegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem **Förderkennzeichen 01IS20S03** gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor.

Inhaltsverzeichnis

1. Aufgabenstellung, Motivation und Meilensteine
2. Beitrag des Projektes zu den Zielen der Förderinitiative „Software-Sprint“
3. Darstellung der Ergebnisse
4. Zielgruppe, Nutzen und mögliche Weiterentwicklungen
5. Weiterführende Aktivitäten außerhalb des religiösen Kontexts
6. Kooperationsmöglichkeiten mit anderen Stellen
7. Erläuterung zur Einhaltung der Arbeits- und Kostenplanung
8. Weiterführende Informationen für Interessierte

1. Aufgabenstellung, Motivation und Meilensteine

Das Projekt meinegemeinde.digital ist im #WirVsVirus Hackathon entstanden. Unter den vielen Herausforderungen, schilderte eine muslimische Gemeinde den corona-bedingten Stillstand ihres Gemeindelebens: Gottesdienste, Veranstaltungen können nur mit Einschränkungen stattfinden; Menschen aus Risikogruppen bleiben in vielen Gemeinden nahezu komplett vom aktuellen Gemeindeleben ausgeschlossen; Gleichzeitig bleiben die

Bedürfe nach Seelsorge und Teilhabe an der Gemeinschaft hoch. Aufgrund persönlicher Erfahrungen aus christlichen Gemeinschaften, konnten sich die Mitglieder des Teams von meinegemeinde.digital mit diesen Problemen gut identifizieren. Ziel ist, eine digitale Lösung für Religionsgemeinschaften in Zeiten von COVID-19 zu entwickeln und Gemeindeleben damit aufrecht zu erhalten. Als Lösung soll eine Gemeinde-App entstehen, die inklusiv alle Gemeindemitglieder erreicht. Hierfür soll die Plattform flexibel und intuitiv sein. Außerdem soll sie einen Wiedererkennungswert für die eigene Gemeinde darstellen. In der Vision wurde zudem festgehalten, dass die App konfessionsübergreifend verwendbar sein soll.

Der wichtigste Meilenstein seit Projektbeginn ist die **Einführung einer funktionsfähigen digitalen Web-Anwendung**. Hier konnten bereits eine Woche nach dem Hackathon Gemeinden seelsorgerische und organisatorische Beiträge für ihre Nutzer bereitstellen. Weitere Meilensteine konnten im Verlauf des Förderungszeitraums erreicht werden:

So stellt die **Anmeldefunktion** für Veranstaltungen, insbesondere Gottesdienste einen wichtigen und großen Meilenstein dar. Hier ist ein benutzerfreundliches und umfassendes Anmeldetool, das den Testgemeinden die Organisation der Gottesdienste und Erfassung der Teilnehmer erleichtert, entwickelt und integriert worden. Dieses Tool wird bereits breitflächig genutzt. Darauf aufbauend schließt sich das **Rechtekonzept** als weiterer Meilenstein an. Mit Fertigstellung des Rechtekonzepts wird es für Gemeindeleiter:innen möglich sein, Nutzer:innen und Administrator:innen zu kategorisieren, Rechte festzulegen, Gruppen zu erstellen – als Basis, um eine gute sowie flexible Organisation für Gemeindeinterna zu ermöglichen. Neben den technischen Meilensteinen sind zwei große Meilensteine in der Projektorganisation zu nennen. Erstens: Die **Erweiterung des Projektteams**, um eine optimale und schnelle Kommunikation und Service für die Testgemeinden zu ermöglichen. Zweitens: Die **Definition von Aufgaben** und Verantwortlichkeiten innerhalb des Teams, um interne Arbeitsprozesse zu optimieren. Zusätzlich sind klare Kommunikationswege entstanden.

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

Das Projekt richtet sich im Grunde an zwei Zielgruppen: Zum einen soll eine attraktive und nutzerfreundliche Anwendung für **Gemeindemitglieder** entstehen. Die App soll übersichtlich sein und zur Nutzung einladen. Es sollen sowohl aktive Gemeindemitglieder:innen, als auch Menschen, die (vorübergehend) nicht am Gemeindeleben teilhaben können, eingeschlossen werden. So können sie mit ihrer Gemeinde verbunden bleiben oder sich informieren und interagieren. Distanzen sollen hier überwunden werden. Um diese Zielgruppe zu erreichen sind die **Gemeindeleitenden** die wichtigste und direkte Zielgruppe. Sie sollen eine App zur Verfügung gestellt bekommen, die sie – auch als technische Laien – einfach bedienen können. Hierzu zählt, dass sie die App nach den Bedürfnissen ihrer jeweiligen Gemeinde individuell aufbauen und einrichten können. Die Belebung der digitalen Gemeinde darf nicht mühevoll sein und soll das Gemeindeleben unterstützen, beziehungsweise weiter fördern.

Viele Erkenntnisse aus der Digitalisierung von Religionsgemeinschaften lassen sich auf weitere Gemeinschaften und Gruppen anwenden: Vereine, Dorfgemeinschaften und so weiter. Es zeigt sich, dass der enge Austausch und eine enge und persönliche Betreuung mit den Interessierten und Nutzer:innen sehr hilfreich und gewinnbringend ist. Der weitere Projektverlauf soll beobachtet, dazu weitere Daten erhoben werden und Erkenntnisse veröffentlicht werden.

3. Darstellung der Ergebnisse

Bis zum heutigen Zeitpunkt wurde die App von **46 Gemeinden** und rund **6500 Nutzer:innen** (davon circa 1000 registrierte Nutzer:innen) getestet. Über das entwickelte Anmeldetool wurden in etwa **200 Veranstaltungen** bereits **3000 Anmeldungen** getätigt. Dank dieser vielen Testnutzer:innen erhalten die Entwickler ein umfangreiches und schnelles Feedback. Die Testgemeinden sind in ihrer Größe, ihrem Umfeld und ihrer Demografie sehr heterogen. So können neu zu entwickelnde Funktionen realitätsnah priorisiert werden, indem Wünsche und Anregungen aus vielen Feedback-Gesprächen eingehen. In engem Austausch mit den Gemeinden ist auf diese Weise das **Anmeldetool** entstanden. Dahinter verbirgt sich ein umfassendes Buchungssystem, welches den jeweiligen Gemeinden ermöglicht, selbst Ticketkategorien je nach Größe und Möglichkeiten vor Ort zu erstellen. Die Daten der Abfragen sind hierbei individualisierbar. Neben der Möglichkeit ein umfassendes und individualisierbares Buchungssysteme zur Verfügung zu stellen, müssen das Einrichten für Gemeindeleiter:innen und der Buchungsvorgang für Nutzer:innen intuitiv und simpel sein. Nach Bekanntwerden, dass Gottesdienste und ähnliche Veranstaltungen wieder unter Auflagen möglich sind, musste das Feature sehr schnell entwickelt werden. Hierfür konnten Arbeiten an anderen Funktionen kurzfristig angehalten werden, um den Gemeinden ein nutzbares und sinnvolles Anmeldetool zur Verfügung zu stellen und in der App zu integrieren. Ähnlich der Entwicklung des Anmeldetools entsteht das **Rechtekonzept** im regelmäßigen Austausch mit Testnutzer:innen. Hier sind viele unterschiedliche Bedürfnisse zu berücksichtigen, die abhängig von Gemeindegröße, -art und der Organisationsstruktur sind. Das Rechtekonzept soll als Grundlage für spätere Gruppen dienen und die Arbeit für Gemeindeleiter:innen erleichtern, indem sie unterschiedliche Administrationsrechte und Verantwortlichkeiten schaffen können. Interne Gemeindeorganisation und Verwaltung sind dann möglich. Bei der Erarbeitung wird auch vorausschauend mit zukünftigen und daran anschließenden Funktionen geplant. Entgegen der Erwartungen stellte sich heraus, dass eine **Kommentarfunktion** zu Beginn für viele Gemeinden noch nicht notwendig war. Aus diesen Gründen wurde dieser Meilenstein hinten angestellt und für die Gemeindeleiter:innen wichtige Funktionen vorgezogen. Durch die enge und persönliche Kundenbetreuung und den klaren internen Prozessen, kann das eingehende Feedback optimal verwertet werden. Kundenwünsche werden kategorisiert, zusammengefasst, verschriftlicht und diskutiert, Fragen und Probleme werden beantwortet.

Unsere Arbeitsprozesse entstanden in internen Workshops – stets mit Feedback der ehrenamtlichen Berater und der Community, die aus dem Folgeprogramm des #WirVsVirus Hackathons (Solution Enabler Programm) hervorgegangen ist.

4. Zielgruppe, Nutzen und mögliche Weiterentwicklungen

Die Gemeinden und deren Gemeindeleiter:innen erhalten durch die enge und teils tägliche Zusammenarbeit mit den Entwicklern eine sehr bedarfs- und zielorientierte Anwendung. Es werden Funktionen entwickelt und geplant, die den Gemeinden einen deutlichen Mehrwert bieten und praxistauglich sind. Fehler oder Verbesserungsvorschläge können schnell und sichtbar eingebaut werden. Die Gemeinden erleben sich als Teil des Entwicklungsprozesses und tragen somit wertvoll zur Digitalisierung von Religionsgemeinschaften bei. Die Erkenntnisse und die Schritte in der Umsetzung und Einführung werden später veröffentlicht. Die Open-Source zur Verfügung gestellten Ergebnisse können als Basis zur Weiterentwicklung und Verbesserung genutzt werden. Es besteht die Möglichkeit weitere Funktionen anzuknüpfen. Beispielsweise konnten durch die Open-Source Stellung bereits drei Entwickler für die zukünftige Entwicklung gewonnen werden. Sie werden für ihre eigenen Gemeinden weitere Funktionen entwerfen. Hierbei kann schließlich eine Entwickler-Community entstehen, die gemeinsam erfolgreich zur Digitalisierung von Gemeinschaften beiträgt.

Die Testphase wird auch über dieses Projekt hinaus weitergeführt, um eine vollumfassende und universale Lösung zu erhalten. Die weitere enge Zusammenarbeit zwischen Entwickler:innen und Gemeinden gewährleistet eine hohe Qualität der geplanten Lösung.

Der fachliche Austausch mit den Partner:innen aus dem Solution Enabler Programm war für das Projekt sehr bereichernd. Die erlangten Strategien werden auch über das Projekt hinaus helfen, die Organisation und die internen Prozesse zu optimieren.

5. Weiterführende Aktivitäten außerhalb des religiösen Kontexts

Im Laufe der Förderungen traten auch weitere Formen von Gemeinschaften an das Projekt heran. Es gab Anfragen von Vereinen, einer Selbsthilfegruppe und auch eine bayerische Kommune zeigte sich interessiert. Hier besteht Bedarf und auch Möglichkeiten für Lösungsansätze um das Gemeindeleben in Kommunen im ländlichen Raum oder in Vereinen zu digitalisieren. Mit der Kommune entstanden auch enge und weitergehende Gespräche und das Konzept für die Digitalisierung religiöser Gemeinschaften wurde auf die politische Kommunalebene übertragen. Diese Zusammenarbeit wurde jedoch vorerst angehalten und kann nach Fertigstellung der Anwendung im religiösen Kontext fortgeführt werden.

6. Kooperationsmöglichkeiten mit anderen Stellen

Im Zusammenhang des Austausches mit der bayerischen Kommune fand auch ein erster Austausch mit dem Fraunhofer Institut für Integrierte Systeme (IIS). Das Fraunhofer Institut zeigte mit dem Projekt „Digitale Dörfer“ Interesse an einer Kooperation. Hier wurde bereits über ein späteres Folgeprojekt diskutiert und Fördermöglichkeiten in Kooperation mit dem Fraunhofer IIS unter anderem durch das BMWi gefunden.

Zudem besteht Kontakt zur Evangelischen Kirche Deutschland (EKD), insbesondere dem Digital Innovationsfond der EKD. Hier könnte in konfessionsübergreifender

Zusammenarbeit mit verschiedenen ökumenischen Kirchen ein Folgeprojekt entstehen, um die weitere Entwicklung voranzutreiben, die Anwendung zu testen und zu optimieren. Die weiteren Gemeinden werden zur Heterogenität der Testgemeinden beitragen werden und sind somit wertvoll für das Erreichen einer konfessionsübergreifenden Lösung. Bedürfnisse und Schnittstellen zu den Landeskirchen könnten hierbei entwickelt werden.

7. Erläuterung zur Einhaltung der Arbeits- und Kostenplanung

Das Projekt gestaltete sich als sehr umfangreich. Die Betreuung der Testgemeinden inklusive Dokumentation des Feedbacks und die schnelle und regelmäßige Aktualisierung unseres Backlogs sowie die Verbesserung und Anpassung der Entwicklungen stellen einen hohen zeitlichen Aufwand dar, der in der Gesamtheit die geplanten Stunden überschritt. Die flexiblen Arbeitszeiten und die Mobilität durch Home-Office machten jedoch die Bearbeitung und den Mehraufwand möglich. Da im Zeitraum des Projekts auch die Semesterferien lagen konnte dieser Mehraufwand gut aufgefangen werden, ohne dass Qualität darunter litt.

8. Weiterführende Informationen für Interessierte

Weitere Informationen zum Stand der Entwicklungen und zum Projekt insgesamt stehen online unter https://www.meinegemeinde.digital zur Verfügung. Unter https://github.com/meinegemeinde wird im Anschluss auch der Code zur Verfügung gestellt.