

Endbericht Help2day für Netidee 2016

Dietmar Millinger, 19.10.2017

Dieser Bericht gibt einen Überblick über den Entwicklungsstand am Ende des Projektes 1817 aus dem Netidee 2106 Call anhand der implementierten und erweiterten Komponenten.



Social Impact Graph

Der Social Impact Graph hat das Ziel, den Umfang und die Auswirkung von Freiwilligenarbeit sichtbar zu machen. Die wesentliche Herausforderung hierbei war es, Konzepte zu finden welche geeignet sind in moderner und doch glaubwürdiger Form diesen wichtigen Aspekt der zivilgesellschaftlichen Arbeit darzustellen. Um der Herausforderung gerecht zu werden hat das Help2day Team im März 2017 einen Design Thinking Prozess gestartet und im Rahmen eines 5-stündigen Workshops mit insgesamt 12 Teilnehmern 344 Ideen zur Darstellung des Social Impacts von Freiwilligenarbeit gesammelt. Diese wurden darauf folgend strukturiert, in eine zweite Abstimmungsrunde gebracht und schließlich damit die Basis für die Umsetzung geliefert. Das Resultat wurde in einem 160 seitigen Report zusammengefasst und kann unter folgendem Link abgerufen werden:

https://drive.google.com/open?id=0B71l1gP_zRPUCGhyRjJLUmFmYlk

Für die Umsetzung einer ersten Version des Social Impact Graphen wurden folgende Einschränkungen und Erweiterungen festgelegt:

1. Betrieb und Anzeige des Social Impact in einem Kiosk Mode. Das heißt, dass aktuelle Daten und Echtzeitdaten auf einem Bildschirm dauernd angezeigt werden und sich ständig verändern. Damit kann diese Anzeige als Display bei Veranstaltungen verwendet werden um auf das Thema hinzuweisen. Der Kiosk Mode ist nicht für Enduser gedacht und bietet daher nur wenige Interaktionsmöglichkeiten. Der Fokus liegt auf einem automatischen Betrieb.
2. Um den Kiosk Mode für Organisationen interessant zu machen wurden Filter entworfen, die die Anzeige auf relevante Daten für eine Organisation reduzieren. Dadurch kann der Kiosk Mode z.B. für einzelne NGOs wie die Caritas oder die Johanniter verwendet werden.
3. Um eine Vernetzung mit anderen Plattformen zu erleichtern wurde eine API konzipiert, damit nicht nur Daten aus der help2day Plattform zur Verwendung kommen, sondern auch von Dritten geliefert werden können.

Das folgende Bild zeigt den Social Impact Graphen im Kiosk Mode in einem Web Browser.



Timeline

Am rechten Rand des Social Impact Graphen wird eine Timeline von Ereignissen angezeigt. Diese Timeline wird aus dem help2day System gespeist. Zum Beispiel wird ein Event erzeugt wenn eine neue Hilfsanfrage angelegt wird, oder wenn Hilfe durch einen Helfer zugesagt wird. Ebenso kann durch eine API externe Eventinformation eingespeist werden. Wenn keine Events auftreten, dann



erzeugt der Kiosk Animator Events für bereits bestehende Hilfsanfragen. Dadurch verändert sich die Timeline periodisch und bleibt interessant anzusehen.

Landkarte

Im linken oberen Feld ist eine dynamische Landkarte platziert. Auf der Landkarte sind alle Punkte markiert, an denen Hilfe gebraucht wird und wo Hilfe geleistet wird.

Bildoverlay

Über der Landkarte ist ein Bild Overlay angelegt, das periodisch mit einem Themenbild aktiviert wird. Themenbilder werden in der Datenbank eingestellt und können über eine API geladen werden. Der Animator zeigt Bilder für 30 Sekunden an.

Videooverlay

Über der Landkarte ist ein Video Overlay angelegt. Das Video wird periodisch aufgerufen und läuft dann bis zum Ende des Videos. Videos und Bilder werden abwechselnd angezeigt. Videos können in der Datenbank konfiguriert werden.

Statistikzeile

Am unteren Rand ist eine Statistikzeile angelegt. In dieser Zeile können statistische Fakten visualisiert werden. Der Inhalt der Zeile ist in der Datenbank konfiguriert und wird alle 60 Sekunden neu geladen. Zu einem Statistikelement gehört ein Bild und ein kurzer Text.

Newsticker

Am unteren Rand ist ein Newsticker angelegt. In dieser Zeile wird laufend aktuelle Information angezeigt. Der Text kann in der Datenbank angelegt werden. Neue Hilfsanfragen werden vom Animator periodisch im Newsticker angezeigt.

Allgemein

Der Social Impact Graph wird über eine URL gestartet und kann auf aktuellen Browsern angezeigt werden. Ein URL Parameter (ks_key) steuert, welcher Graph angezeigt wird. Dieser Schlüssel wird in der Datenbank verwendet um unterschiedliche Sessions zu unterscheiden und zu konfigurieren.

Ein laufendes Beispiel mit allgemeinen Daten aus help2day.org ist zu finden unter

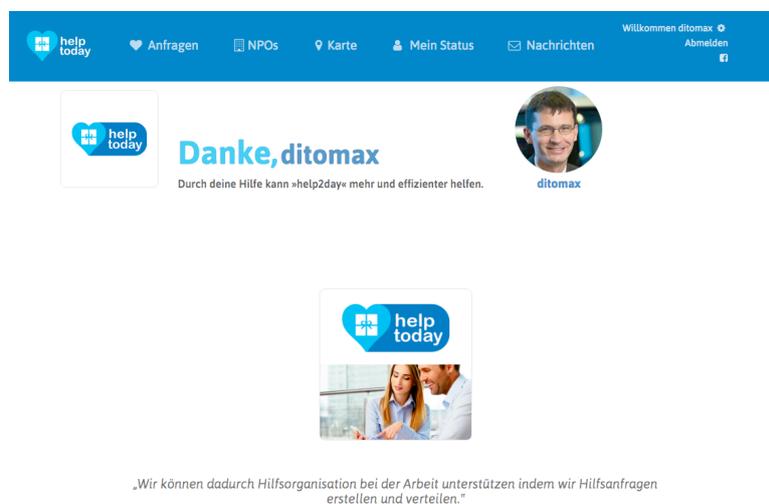
https://app.help2day.org/sig?ks_key=netidee2016

Dieses Arbeitspaket ist vorerst abgeschlossen. Es folgen jetzt Treffen mit potentiellen Anwendern und Nutzern um Feedback und Änderungswünsche zu erhalten.

Dankeseiten

Bei der Arbeit mit freiwilligen Helfern ist das Dankesagen einer der wichtigsten Faktoren um nachhaltig zu agieren. Für die help2day Plattform soll im Projekt eine neue Form des Dankesagens entwickelt werden.

Auf Basis von Interviews mit Projektmitgliedern von Help2day und externen UI-Beratern wurde im Projekt ein Mockup für Dankesseiten entwickelt, das den Unterstützern von Hilfsanfragen eine visuell ansprechende Wertschätzung für ihre guten Taten bieten soll. Dieses Konzept wurde im April 2017 implementiert und in der aktuellen Version der Help2day-App integriert und steht mit dem Pilotstart zur Verfügung.



Eine Dankesseite zeigt das Logo der Hilfsorganisation, eine direkte Ansprache des Helfers und ein Dankeswort. Zusätzlich wird der Impact der Hilfe mit einem zusätzlichen Bild und einem Langtext beschrieben. Das Bild und der Text werden im Backend durch die Hilfsorganisation eingetragen. Der Helfer sieht die Dankesseite erst nachdem er die Hilfsleistung bestätigt hat.

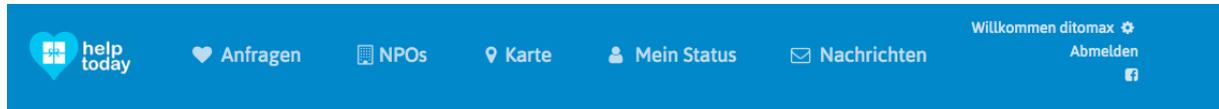
Falls mehrere Helfer geholfen haben, werden deren Avatarbilder im Kreis neben dem Bild des Helfers dargestellt. Durch klick auf ein Bild kann mit dem anderen Helfer in Kontakt getreten werden. Damit können persönliche Kontakte entstehen und das Gemeinschaftsgefühl gestärkt werden.

Dieses Arbeitspaket ist abgeschlossen.

Profile

Das Arbeitspaket „Profile“ wurde im Rahmen eines Workshops mit Team-Mitgliedern und externen Unterstützern konzipiert und detailliert dokumentiert. Die Ergebnisse wurden dann aufbauend auf einem Mockup und Bestätigung durch einen Kommunikationsberater durch das Projekt implementiert. Die Profile sind bereits auf dem Produktivsystem installiert und können verwendet werden.

Die Profileinstellungen erlauben es einem Helfer genau zu bestimmen, über welche Hilfsanfragen er informiert werden will. Dazu gibt er seine Präferenzen in der Webapp ein.



Ziehe ein Bild hierher oder klicke [HIER](#) um ein Avatarbild zu laden.

- ▼  Über mich
- ▼  Berechtigungen für Nachrichten
- ▼  Welche Sprache kann ich sprechen?
- ▼  Wie kann ich helfen?

Die ersten 4 Teile des Profils beschreiben den Helfer (soweit er Informationen über sich preisgeben will).



- ▼  Wem will ich helfen?
- ▼  Was will ich tun?
- ▼  Was will ich spenden?
- ▼  Wo kann ich helfen?
- ▲  Wann kann ich helfen?
 - Morgen
 - Mittag
 - Nachmittag
 - Abend
 - Nacht
 - Werktags
 - Samstag/Sonntag
 - Feiertage



Die weiteren Teiles des Profils beschreiben, wem und in welcher Art der Helfer helfen kann.

Im Backend stellt die Hilfsorganisation pro Hilfsanfrage genau jeden Profilelemente ein, die mit den Elementen des Userprofiles verglichen werden können.

Das Profil wirkt sich in zwei Ebenen aus:

1) Die Anzeige der offenen Hilfsanfragen kann optimiert werden, indem jene Anfragen, die besser matchen zuerst angezeigt werden. Dadurch sieht der Helfer relevante Anfragen zuerst. Aber er hat immer auch Zugang zu anderen Hilfsanfragen.

2) Der Helfer kann sich bei neuen Hilfsanfragen per eMail oder SMS informieren lassen, falls ein sehr guter Match zwischen seinem Profil und dem Profil der Anfrage besteht. Diese Informationen müssen explizit eingestellt werden (opt-in).

Dieses Arbeitspaket ist fertiggestellt.

Tuning

Im Arbeitspaket „Tuning“ wurden wichtige Verbesserungen im Design und der Implementierung der App umgesetzt. Einerseits wurden sensitive Inhalte in der Datenbank verschlüsselt. Dadurch ist ein wesentlicher Schritt in Richtung neuer Datenschutzverordnung gemacht. Andererseits haben wir den Onboarding-Prozess von Hilfsorganisationen und Helfern vereinfacht und intuitiver gestaltet. Weiter wurde ein Double-Opt-In implementiert, um die rechtlichen Voraussetzungen für die Notification Funktionen der Plattform zu schaffen.

Für die Verschlüsselung der eMail Adressen und Telefonnummern in der Datenbank wurde ein AES 256 CTR Algorithmus verwendet. Die Schlüssel werden außerhalb des Source Code und der Datenbank gespeichert.

Für die Passwörter wurde ein HMAC Algorithmus SHA512 verwendet, wobei jeder User seinen eigenen Salt Wert bekommt.

Dieses Arbeitspaket ist abgeschlossen.

Open Source Software

Im Zuge des Projektes haben wir uns entschlossen nicht nur die neuen Teile der Plattform, sondern auch die alten, schon vor dem Projekt bestehenden Softwarestände als Open Source zu veröffentlichen. Die gesamte Software ist zu finden auf github unter

<https://github.com/ditomaximal/help2day>



Nächste Schritte

Gemeinsam mit drei großen Hilfsorganisationen und einigen Initiativen planen wir den Re-launch der Plattform Anfang November 2017 und wollen uns mit regional aktiven Initiativen verstärkt vernetzen, um eine Skalierung ohne Intensivierung der Teamkapazitäten erreichen. Die Betreuung der NGOs sollen dabei selbst Freiwillige übernehmen. Daneben arbeiten wir weiter an der inhaltlichen Ausgestaltung des Social Impact Graph, um möglichst zeitnah eine wirkungsvolle Präsentation geleisteter Hilfe zu ermöglichen.