

Endbericht Help2day für Netidee 2016 Projekt 1817

Dietmar Millinger

19.10.2017-13.12.2017

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 Ideenfindungsprozess 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=0B7111gP_zRPUCGhyRjJLUmFmYlk

Nach der Ideensammlung und einer Abstimmung unter den Mithelfern von help2day wurden drei mögliche Kandidaten für die visuelle Realisierung priorisiert.

Newskanal der guten Taten

Newskanal der guten Taten

In dieser Variante des Social Impact Graphen wird eine Art News Channel gestaltet. Ein permanenter Strom an Informationen wird live geliefert. Folgende Inhalte und Formate sind angedacht.

- A) Live Videos von Orten wo gerade jetzt geholfen wird.
- B) Live Berichte und Videos von Hilfsbedarf.
- C) Moderierte Geschichten von geglückter Hilfe, Menschen werden vorgestellt, denen geholfen wurde und wie es ihnen jetzt geht
- D) Blogs mit dem Inhalt der Freiwilligenarbeit
- E) Tipps und Fragen zur Freiwilligenarbeit
- F) Einzelne Helfer werden gefeatured
- G) Hilfsorganisationen werden gefeatured
- F) Live ticker bei Hilfeanfragen, über den die Namen, Gesichter, likes, Zusagen laufen
- H) Reportagen von Live Charity Events

Das System bietet Funktionen mit denen ein User selber Content posten kann. Mit einem Multimedia-Konfigurator können Bilder, Collagen und Videos gestaltet werden, die dann hochgeladen werden.

Der Inhalt soll Emotionen transportieren, die dazu anregen, selber aktiv zu werden. Dazu gehören Gute Taten, Lächeln, Herzlichkeit, Nähe, das Herzblut der Einzelnen, das Wir Gefühl.

Wachsendes Kunstwerk

Wachsendes Kunstwerk

In dieser Variante des Social Impact Graphen wird aus den Guten Taten der Freiwilligen Helfer ein Kunstwerk geschaffen. Die generellen Mechanismen dabei sind:

- A) mit jeder Guten Tat wird das Kunstwerk dynamisch schöner und interessanter
- B) das Kunstwerk zeigt dort erkennbare Lücken, wo Hilfsbedarf besteht
- C) bei fehlender Hilfe verblassen Teile des Kunstwerkes wieder
- D) neue Teile des Kunstwerkes werden erst nach Erreichen von bestimmten Zielen freigelegt
- E) ein Millionen Pixel Kunstwerk auf einer LED Wall. Für jede gute Tat wird ein Farblecks angelegt. Diese verblassen aber auch wieder.

Folgende visuelle Grundelemente könnten verwendet werden:

- 1) Grosse Fotocollage aus den Bildern der Helfer
- 2) Ein Tropfen im Ozean. Gemeinsam bilden wir ein riesiges Meer
- 3) Ein Baum der wächst
- 4) Eine Lichtfigur, die dort hell ist, wo Hilfsbedarf ist
- 5) Eine Crowd von Menschen, deren Gesichter grau überdeckt sind und durch echte Gesichter von Helfern ausgefüllt werden

Virtuelle Welt der guten Taten

Virtuelle Welt

In dieser Variante wird eine virtuelle Welt aus guten Taten gebaut. Die virtuelle Welt hat einen starken Bezug zur realen Welt indem sich die virtuelle Welt verändert, wenn in der realen Welt Gutes getan wird. Folgende Eigenschaften sind denkbar:

- A) Jede gute Tat reichert die virtuelle Welt mit einem Objekt (Bauklotz) an. In dem Objekt ist zu sehen, was, wo von wem Gutes getan wurde (Bilder, Videos, Beschreibungen).
- B) Die guten Taten von einzelnen Helfern bilden Strukturen (Gebäude) die von anderen in der Welt besucht werden können. Der Besucher kann Geschenke (Bilder, Medien, Nachrichten) hinterlassen. Wenn OK, können weitere Interaktionen zugelassen werden.
- C) Die Welt hat ein Wertesystem mit dem jeder abschätzen kann wieviel Hilfe ein Spieler geleistet hat (Villa vs kleines Haus).
- D) Ein System aus Leveln motiviert die Spieler den nächsten Level zu erreichen. Dieser wird durch eine Anzahl weiterer Hilfsleistungen freigeschaltet.
- E) Die Welt enthält Elemente, die aufblühen, wenn gute Taten erfolgen, und auch wieder verblassen, wenn keine Taten erfolgen (Tamagotchi)
- F) Ein Modell wäre ein dynamisches Hochhaus. Die offenen Hilfsanfragen sind Fenster ohne Licht. Durch eine Hilfsleistung werden die Fenster erleuchtet.

Abstimmungsprozess

Nachdem sich aus dem Ideenfindungsprozess kein Konzept eindeutig durchsetzen konnte, wurde ein Abstimmungsvorgang mit Hilfe des GREX Idea Management Tools initiiert. Das Resultat ist in den folgenden zwei Bildern dargestellt und kann auf dem folgenden Link eingesehen werden (<https://ideas.grex-app.com/ideas/voting/results/d7e5aad1-cb1-4b84-92b1-bfe9bba730f1>)



Kennzahlen ist sicher ein Hingucker! 8 months ago



Ujujuju! Da ist die Gewichtung wirklich schwierig. Jede der Ideen hat was für sich. Ich nehme an, dass in Summe 100% rauskommen sollen, sonst hätte ich die Prozente pro Idee höher angesetzt. Hmm - ganz generell: Wenn es um eine vernünftige/realistische Entscheidung geht, müsste ich aus meiner Sicht dem Newskanal 50% und der virtuellen Welt 30% zuordnen. Da ich aber eher dazu tendiere, Neues ausprobieren zu wollen, habe ich dem potenziellen Innovationscharakter eine höhere Wertung beigemessen. Ich glaube, dass der Newskanal am realistischsten/alltagstauglichsten ist (Stichworte: so ein Konzept ist gelernt und damit quasi für alle Zielgruppen einfach anzunehmen, man kann es mit der lfd. Bereitstellung von neuen Inhalten ewig spielen und ja natürlich - Content is King), gleichzeitig finde ich aber auch, dass es sich dabei nicht wirklich um ein neuartiges Format handeln würde. Es wäre einfach more of the same. Am schönsten finde ich die Idee des Kunstwerks. Ist vermutlich auch einfach/kosteneffizient zu verwirklichen. Da es aber sein könnte, dass das Konzept nach einer gewissen Zeit an Zugkraft verliert, weil man sich einfach daran sattgesehen hat, hat es von mir trotzdem die niedrigste Punkteanzahl bekommen. Die virtuelle Welt ist in der Umsetzung sicher am aufwändigsten und könnte den Nachteil mit sich bringen, dass sie bestimmte Zielgruppen (Ältere, nicht so digitalaffine, etc.) nicht anspricht. Aber ich vermute mal, dass es sich dabei um etwas handelt würde, was noch nicht an jeder Straßenecke zu finden ist, und dass man - wenn man es geschickt angeht, das Konzept auch so gestalten könnte, dass die Spannung langfristig aufrecht gehalten werden kann... 8 months ago



V.Welt nur 20% weil sehr schwer für andere als jugendliche nehmbar und vielleicht zu abgehoben 8 months ago



Variante die wahrscheinlich von den meisten von NPOs leicht eingebunden werden kann und das Giving emotionale darstellt. 8 months ago



Das wachsende »Kunstwerk« wird mit dem Newskanal verbunden: Was in der Timeline oder im Ticker passiert spiegelt sich in der Visualisierung wieder. Der User kann hinein- oder herauszoomen. Je weiter die Ansicht herausgezoomt wird, desto mehr von der virtuellen Welt sieht man. Für mich funktioniert die Verbindung der drei Ansätze sehr gut - zumindest in der Vorstellung :) 8 months ago



Unterstützung auf allen Ebenen und mit vielen Variationsmöglichkeiten. 8 months ago



Mir erscheint wichtig, dass der SIG eine intuitiv erfassbare aber dennoch klare Vorstellung von Größenordnungen vermittelt, die einfach anzusteuern ist, also von überall eingesehen werden kann. 8 months ago

About

[Impressum](#)
[Datenschutz](#)
[Open Source](#)

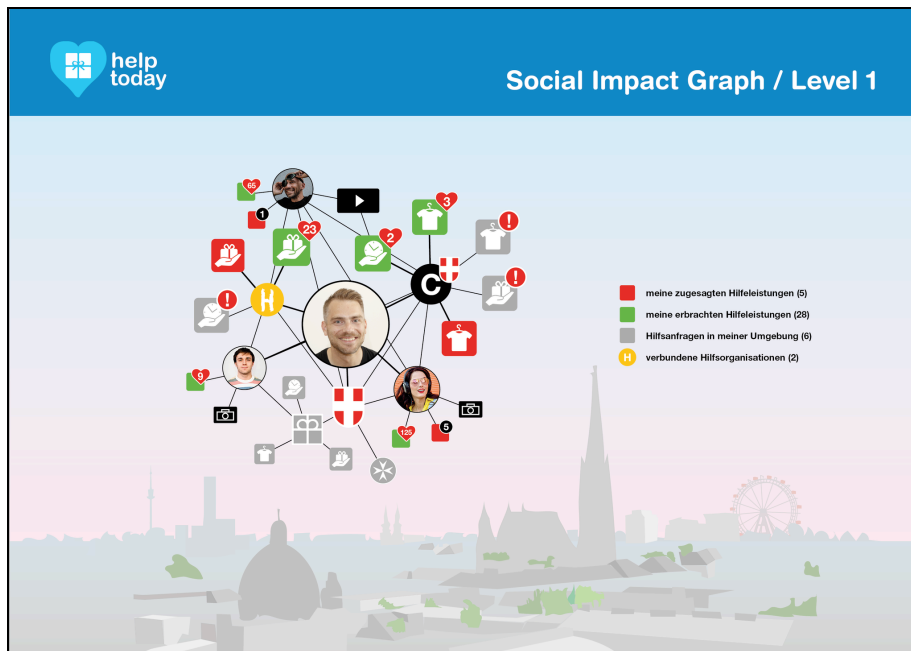
Services

[Hilfe](#)
[Kontakt](#)

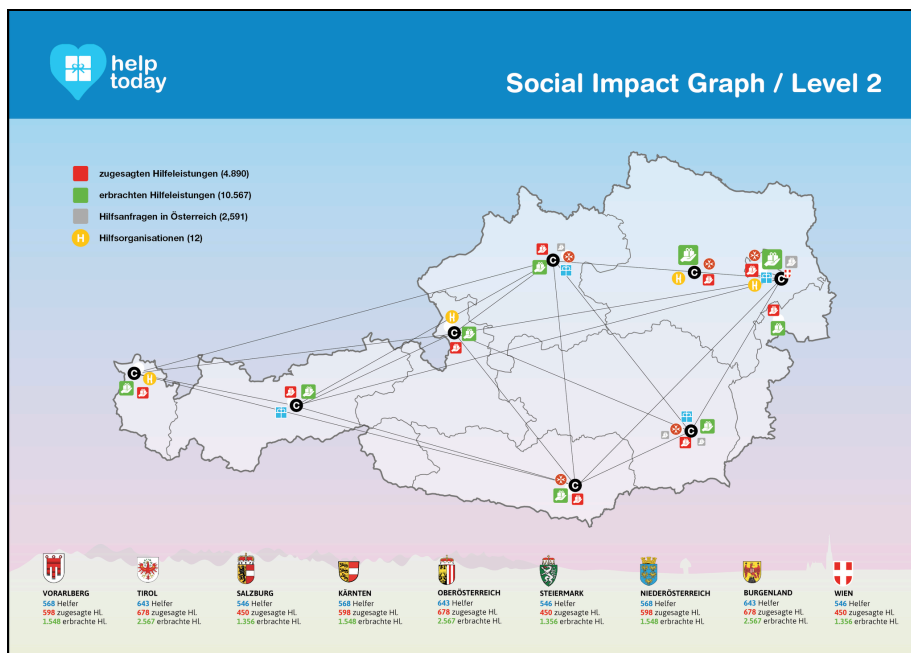
GREX Idea Management Tool

Das GREX Idea Management Tool hilft dabei den Weg von der Idee zu einer Produktspezifikation effizient und transparent zu gestalten.

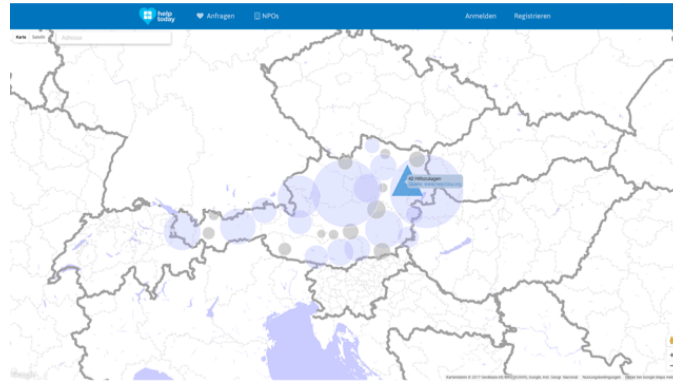
Mit diesem Resultat wurde die Arbeit in Richtung wachsendes interaktives Kunstwerk gestartet. Dabei wurden mehrere Arbeitssitzungen mit einem Designer abgehalten. Die grundsätzliche Richtung war, die Beziehungen zwischen Helfern, Hilfsorganisationen und Hilfeleistungen als Kunstwerk in einem Graphen darzustellen. Ein Entwurf ist hier abgebildet:



Eine Erweiterung wurde auf der Ebene von Bundesländern und Regionen angedacht.



Es wurde auch an einer Variante gearbeitet, die statistische Daten auf der Landesebene mit aktuellen Aktivitäten einzelner NGOs und Helfer in Verbindung stellt. Siehe das folgende Beispiel.



Diese Ideen hatten jedoch das Problem, dass solche Darstellungen erst funktionieren, wenn viele Aktivitätspunkte im System vorhanden sind. Dies ist jedoch am Anfang nicht zu erwarten. Daher wurden diese Ideen verworfen.

Es entwickelte sich damit aus allen bisherigen Ideen keine klare Richtung die überzeugend genug für eine Umsetzung war, und die auch das Thema glaubwürdig und emotional darstellen konnte.

In einer Krisensitzung wurde dann der Kandidat für die visuelle Umsetzung spät im Projekt komplett umgestellt und das Thema **emotionale Ansprache** in den Vordergrund gestellt. In der Meinung aller Beteiligten war dann der Kandidat **Newskanal der guten Taten** die nächste gute Wahl.

Für die Umsetzung einer ersten Version des Social Impact Graphen wurden dabei 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.
4. Im Kioskmode können Bilder und Videos periodisch angezeigt werden. Damit können emotional ansprechende Inhalte leicht transportiert werden, da solche Materialien zu mindestens bei größeren NGOs vorhanden sind.

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

Aktuelle Hilfsanfrage vor 2 Minuten
neuerhaus - Hilfe für obdachlose Menschen
KÜCHEN-UTENSILIEN SPENDEN. Bitte spenden Sie Kochgeschirr & Küchenutensilien, die unseren Obdachlosen zu Gute kommen.
Margaretenstraße 166/1 Stock

Aktuelle Hilfsanfrage vor 7 Minuten
Diakonie Flüchtlingsdienst gem. GmbH
WASSERKÖCHER. Der Diakonie Flüchtlingsdienst sammelt Elektrogeräte für Flüchtlinge in Wien. Helfen Sie mit! Wir brauchen noch 5 Stk Wasserkocher!
Steingasse 3/12, 1170 Wien

Aktuelle Hilfsanfrage vor 12 Minuten
Diakonie Flüchtlingsdienst gem. GmbH
BÜRODREHSEL. Der Diakonie Flüchtlingsdienst sammelt Büromöbel für Flüchtlinge in Wien! Wir brauchen noch 5 Stk Bürodrehessel!
Steingasse 3/12, 1170 Wien

Aktuelle Hilfsanfrage vor 17 Minuten
Diakonie Flüchtlingsdienst gem. GmbH
KINDERWÄGEN. Der Diakonie Flüchtlingsdienst sammelt Kinderbedarf für Flüchtlinge in Wien. Wir brauchen noch 5 Stk Kinderwagen/Buggies/Maxi Cosi!
Steingasse 3/12, 1170 Wien

de 2016. Wir helfen zur richtigen Zeit am richtigen Ort. www.help2day.org. Schau drauf.

Folgende Elemente wurden im Detail definiert.

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, jedoch nicht fertiggestellt. Es folgen jetzt Treffen mit potentiellen Anwendern und Nutzern um Feedback und Änderungswünsche zu erhalten.

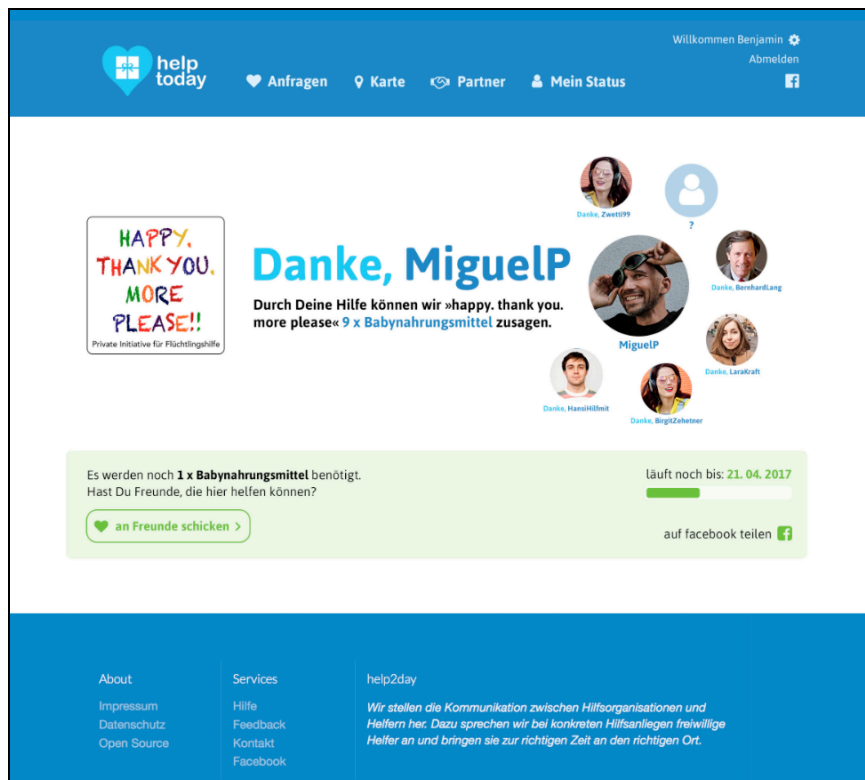
Weitere Umsetzungen im Projekt

Im Rahmen des Projektes wurde weitere wichtige Elemente für die Plattform help2day implementiert.

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 Dankeseiten 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).


[Anfragen](#)
[NPOs](#)
[Karte](#)
[Mein Status](#)
[Nachrichten](#)

 Willkommen ditomax 

 Abmelden 

- [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 Teile 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 unter der [MIT Lizenz](#) 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 2018 und wir wollen uns mit regional aktiven Initiativen vernetzen, um eine Skalierung ohne Vergrößerung der Teamkapazitäten zu erreichen. Die Betreuung der NGOs sollen dabei Freiwillige übernehmen. Daneben arbeiten wir weiter an der inhaltlichen Ausgestaltung des Social Impact Graph, um möglichst zeitnah eine wirkungsvolle Präsentation geleisteter Hilfe zu ermöglichen.