

# Arbeitsbericht zum Projekt DIGIFARM.MS

## Wissenschaftliche Begleitstudie

Sebastian Reiners

Prof. Dr. Jörg Becker



THE **IS** RESEARCH NETWORK

# Arbeitsbericht zum Projekt DIGIFARM.MS

## Wissenschaftliche Begleitstudie

Sehr geehrte Leserinnen und Leser,

wir freuen uns, Ihnen mit diesem Dokument den Arbeitsbericht zur wissenschaftlichen und operativen Begleitung der Entwicklung einer CivicTech-Plattform für die Stadt Münster zu präsentieren.

Das Institut für Wirtschaftsinformatik der Universität Münster hat das Projekt DIGIFARM.MS im Auftrag der Stadt Münster wissenschaftlich und organisatorisch begleitet. Ziel war, dass die entwickelte Lösung den Wünschen der Betreiber- und Nutzergruppen bestmöglich entspricht.

Die wissenschaftliche und organisatorische Begleitung wurde im Zeitraum vom 01.10.2022 bis zum 30.06.2023 durchgeführt.

Mit freundlichen Grüßen

Sebastian Reiners (Wissenschaftlicher Mitarbeiter)

Prof. Dr. Dr. h.c. Jörg Becker (Direktor des Instituts für Wirtschaftsinformatik)

### Kontaktperson für diesen Bericht

Sebastian Reiners ([sebastian.reiners@ercis.uni-muenster.de](mailto:sebastian.reiners@ercis.uni-muenster.de))

### Zitation

European Research Center for Information Systems. (2023). Arbeitsbericht zum Projekt DIGIFARM.MS. <https://www.stadt-muenster.de/digifarm/>

### Gefördert durch



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages



### Auftraggeber

Stadt Münster, Stabsstelle Smart City  
Ansprechperson: Thomas Terstiege  
([t.terstiege@stadt-muenster.de](mailto:t.terstiege@stadt-muenster.de))

### BOARD OF DIRECTORS

PROF. DR. DR. H.C. JÖRG BECKER • PROF. DR. MARTIN DUGAS • PROF. DR. FABIAN GIESEKE PROF.

DR.-ING. BERND HELLINGRATH • PROF. DR. THOMAS HOEREN • PROF. DR. STEFAN KLEIN

PROF. DR. HERBERT KUCHEN • PROF. DR. HEIKE TRAUTMANN • PROF. DR. GOTTFRIED VOSSEN

### CONTACT

LEONARDO-CAMPUS 3 • 48149 MÜNSTER

GERMANY • P +49 251 83 38100

F +49 251 83 38109 •

[WWW.ERCIS.ORG](http://WWW.ERCIS.ORG)

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Exposition</b>	<b>03</b>
1.1. Motivation	03
1.2. Projektbeschreibung	04
1.3. Begleitstudie	05
1.4. Struktur des Dokumentes	05
<b>2. Hintergrund</b>	<b>07</b>
2.1. Civic Technology	07
2.2. Plattformen	08
2.3. Ausgangslage	09
<b>3. Methodisches Vorgehen</b>	<b>10</b>
3.1. Interviews	10
3.2. Workshops	11
3.3. Umfrage	12
3.4. Sonstige Aktivitäten	13
<b>4. Evaluation</b>	<b>14</b>
4.1. Interviews	14
4.2. Workshop	17
4.3. Umfrage	18
4.4. Sonstiges	20
<b>5. Synopsis</b>	<b>21</b>
5.1. Szenarien	21
5.2. Problemfelder & mögliche Anpassungen	24
5.3. Leitfragen	30
5.4. Limitationen	33
5.5. Blick in die Zukunft	33
5.6. Übertrag auf andere Kommunen	34
<b>Anhang A – Code of Conduct</b>	
<b>Anhang B – Ehrenamtsvereinbarung</b>	
<b>Anhang C – Umfrage print-out</b>	
<b>Anhang D – Umfrageergebnisse print-out</b>	

# 1. Exposition

## 1.1 Motivation

Das Konzept der Smart City ist in deutschen Städten und Kommunen ein aktuelles Thema. Der Begriff "Smart", der ursprünglich aus dem Englischen übernommen wurde, wird als clever, integrativ und effizient beschrieben und wird heutzutage als Bezeichnung für intelligente Systeme verwendet, die mit dem Internet verbunden sind [1]. Eine Smart City ist eine technisch fortschrittliche Stadt, die durch die Nutzung von Daten und digitalen Aspekten intelligenter, effizienter und nachhaltiger sein soll. Diese Intelligenz wird definiert durch die Verknüpfung von physischen, sozialen, wirtschaftlichen und informationstechnischen Infrastrukturen, um das Stadtleben zu verbessern [2].

Das Konzept der Smart City strebt einen Fortschritt auf verschiedenen Ebenen einer Stadt an. Dieser Fortschritt wird durch Initiativen der Städte und Förderprogrammen erreicht. Ein weiterer wichtiger Faktor besteht im Rückhalt und der Beteiligung der Stadtbewohner:innen. Innovative Veranstaltungen und Wettbewerbe bieten den Rahmen für engagierte und technisch versierte Bewohner:innen, um Projekte in Form von Websites und Apps zu entwickeln. In der Stadt Münster gibt es beispielsweise den jährlich stattfindenden Münsterhack<sup>1</sup>, bei dem laut eigener Angabe die Tech-Szene in Münster zusammenkommt und gemeinsam Ideen und Prototypen entwickelt werden. Ziel ist, die eigene Stadt noch lebenswerter zu machen. Die Ergebnisse werden teilweise sogar direkt in den Städten umgesetzt und bieten so einen Mehrwert für Bürgerinnen und Bürger.

Bisher fehlt Projekten, die aus dem Münsterhack entstehen, oft die Langfristigkeit. Beispielsweise verschieben sich die Interessen der Projektinitiator:innen, wodurch die Anwendungen nicht weiter gepflegt und Aktualisierungen vernachlässigt werden. Teilweise fehlt es auch schlicht an redaktionellem oder technischem Personal sowie an monetärer Unterstützung. Um diese Projekte aktiv erhalten oder integrieren zu können, benötigt es Menschen mit Qualifikationen, die ein digitales Haupt- oder Ehrenamt ausführen. Dabei mangelt es insbesondere bei letzteren nicht primär an Interessent:innen, sondern an Informationen.

Die Stadt Münster stellt mit der digitalen Plattform „DIGIFARM.MS“ (im Dokument Digifarm genannt) einen Lösungsansatz für diese Problematik bereit. Auf dieser können Projektinitiator:innen ihre Projekte oder Ideen präsentieren und mit interessierten Bürgerinnen und Bürgern in Kontakt treten. Der Erfolg des Pilotprojekts hängt dabei kritisch an dem Engagement und Interesse der einzelnen Akteur:innen, welches wiederum von der Benutzerfreundlichkeit der Prozesse auf der Plattform beeinflusst wird. Somit ist die Wirkungsweise der Plattform zweiseitig. Zum einen sollen Projekte verstetigt werden indem sie Hilfe bei Betrieb und Weiterentwicklung erhalten. Zum anderen sollen Bürger:innen über

---

<sup>1</sup> <https://www.muensterhack.de/>

die Projekte informiert werden indem die Projekte vorgestellt werden. Somit unterstützt die Digifarm digitale Projekte mit klarem Münster-Bezug durch Beratung und Vernetzung.

## 1.2 Projektbeschreibung

Die Stadt Münster hat im Rahmen des Förderprogramms "Modellprojekte Smart Cities: Stadtentwicklung und Digitalisierung" des Bundesministeriums für Wohnen, Stadtentwicklung und Bauwesen (BMWSB) einen Förderzuschlag in Höhe von 9,5 Millionen Euro erhalten. Diese finanziellen Mittel sollen genutzt werden, um innovative Projekte umzusetzen, die Münster als zukunftsfähigen Wirtschaftsstandort stärken und die Lebensqualität für die Einwohnerinnen und Einwohner Münsters verbessern sollen, so der Stadtbaurat Robin Denstorff [3].

Die Teilmaßnahme "DIGIFARM.MS" (ursprünglich mit dem Titel "Ideenfarm - open source solution enabler") wurde dem Cluster "MitmachStadt" zugeordnet und soll eine Plattform bieten, die bürgerschaftliche Ideen und Digitalprojekte unterstützt und langfristig fördert, indem ein Patenschaftsmodell eingesetzt wird. Prototypen und Open-Source-Projekte, die im Rahmen des digitalen Ehrenamts entstanden sind, sollen Unterstützung beim Betrieb und der Weiterentwicklung erhalten. Die Plattform fungiert einerseits als Marktplatz zur Vernetzung der verschiedenen Beteiligten und gleichzeitig als Präsentationsfläche für

Gruppe	Beschreibung
Redakteur:innen	Personen, die dieser Gruppe zugeordnet werden, haben keinen informationstechnischen Hintergrund, möchten jedoch ein Projekt inhaltlich unterstützen.
Entwickler:innen	Personen, die dieser Gruppe zugeordnet werden, erklären sich bereit, ein Projekt mit ihrer Expertise zu unterstützen. Sie wollen auf der Plattform hierzu ihre Bereitschaft äußern.
Unterstützer:innen (auch als „Sponsor:innen“ bezeichnet)	Personen, die dieser Gruppe zugeordnet werden, sind weder für das Projekt verantwortlich, noch wollen Sie Entwicklungsexpertise in das Projekt einbringen. Sie verstehen sich als „Sponsoren“ und unterstützen das Projekt finanziell.
Interessierte Bürger:innen	Diese Nutzer:innen informieren sich über Ideen oder umgesetzte Projekte, ohne selbst eine konkrete Idee zu haben. Sie nutzen zumeist die „Schaufensterfunktion“ der Plattform.
Entscheider:innen	Personen, die dieser Gruppe zugeordnet werden, entscheiden über den Lebenszyklus einer Idee auf der Plattform. So werden Ideen, die lange Zeit keine Unterstützung finden – oder diese mit der Zeit verlieren – von der Plattform entfernt.
Lenkungsgremium	Personen bzw. Vertreter von Organisationen welche in einer Art Beirat die Aktivitäten und das operative Geschäft der Digifarm beraten.
Partner:innen	Personen oder Organisationen ohne inhaltliche Verantwortung aber mit Interesse an dem Konstrukt Digifarm. Können als Multiplikatoren dienen.

Tabelle 1 Übersicht von Gruppen auf der Plattform

umgesetzte und laufende Projekte und Ideen. Die relevanten Personen für die Plattform lassen sich in sechs Gruppen einteilen (siehe Tabelle 1), die sich aus den Anforderungen und Zielen der Plattform ergeben. Ursprünglich wurden auf der Plattform nur fünf Gruppen unterschieden. Im Rahmen des Abschlussberichts wurde die Gruppe der "Partner:innen" und das „Lenkungsgremium“ hinzugefügt.

Mit der Digifarm wird versucht einen positiven Beitrag zum Gemeinwohl zu leisten und das ehrenamtliche Engagement in Münster zu fördern. Die Plattform ist darauf ausgerichtet, Menschen zusammenzubringen und die Möglichkeiten zu geben, sich mit Gleichgesinnten auszutauschen. Dabei sollen vor allem Projekte gefördert werden, welche sich durch einen klaren Münsterbezug auszeichnen. Darüber hinaus stehen die Transparenz und damit insbesondere Open-Source Projekte im Vordergrund.

### **1.3 Begleitstudie**

Die Begleitstudie wurde vom European Research Center for Information Systems (ERCIS) der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster (WWU) im Auftrag der Stadt Münster durchgeführt. Das Projekt DIGIFARM.MS wurde wissenschaftlich und organisatorisch begleitet mit dem Ziel die entwickelte Lösung den Wünschen der Betreiber- und Nutzergruppen bestmöglich anzupassen.

Die wissenschaftliche und organisatorische Begleitung sah die folgenden Aktivitäten im Zeitraum vom 01.10.2022 bis zum 30.06.2023 vor:

1. *Organisation, Teilnahme und Dokumentation regelmäßiger Treffen mit dem verwaltungsinternen Projektteam*
2. *Erstellung redaktioneller Beiträge zum Projektfortschritt auf dem DIGIFARM.MS-Portal*
3. *Ansprache Studierender der WWU Münster*
4. *Interviews mit Nutzer:innen der Plattform*
5. *Vorbereitung und Durchführung einer Online-Umfrage*
6. *Organisation von Workshops mit Nutzer:innen der Plattform, Dokumentation*
7. *Bericht auf und Dokumentation der Abschlussveranstaltung*
8. *Erstellung eines Abschlussberichts über den Entwicklungs- und Diskursprozess, Vorschläge für die nachhaltige Verstetigung der Plattform*

### **1.4 Struktur des Dokumentes**

In Kapitel 2 wird eine Übersicht über die relevanten Konzepte gegeben. Aufbauend auf diesen Konzepten wird in Kapitel 3 das methodische Vorgehen der Begleitstudie beschrieben. Konkret werden die Interviews, der durchgeführte Workshop und die Umfrage näher erläutert. Im Anschluss werden die Ergebnisse aus diesen Erhebungen in Kapitel 4

deskriptiv erläutert. Im abschließenden Kapitel des Dokuments werden die Ergebnisse zusammengefasst und Empfehlungen für die weitere Nutzung der Digifarm gegeben. Zusätzlich werden die folgenden **Leitfragen** des Abschlussberichts beantwortet:

**Funktioniert das Konzept/der Prozess Digifarm?**

**Wird die Community erfolgreich angesprochen?**

**Welche Maßnahmen funktionieren wie gut?**

**Ist das Lenkungsgremium eine sinnvolle Einrichtung?**

**Welche Fragestellungen müssen im Lenkungsgremium bearbeitet werden?**

**Welche Tagungsintervalle sind für das Lenkungsgremium anzusetzen?**

**In welcher Regelmäßigkeit sollten sich Projektbeteiligte sinnvollerweise treffen?**

## 2. Hintergrund

### 2.1 Civic Technology

Civic Technology bezieht sich auf technologische Konzepte und digitale Anwendungen, die in erster Linie auf die Bedürfnisse der Bürgerinnen und Bürger ausgerichtet sind. Das Ziel besteht darin, durch die Kombination von Open Data und dem Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnik städtische Verwaltungen transparenter zu machen und Verwaltungsdienstleistungen für die Bürgerinnen und Bürger zu vereinfachen. Diese geschaffene Transparenz soll das Engagement der Bürgerinnen und Bürger stärken und sie dazu ermutigen, sich an politischen Projekten zu beteiligen [4]. Darüber hinaus bietet die Nutzung von Civic Technology Bürgerinnen und Bürgern, Unternehmen und gemeinnützigen Organisationen die Möglichkeit, sich stärker an der städtischen Gestaltung zu beteiligen. Koordinierte Innovationen haben in der Vergangenheit bereits positive Effekte im Zusammenspiel von Gemeinden, Bürgerinnen und Bürgern sowie Organisationen gezeigt [5]. Civic Technology ist ein wichtiger Faktor für die Smart City-Bewegung und wird allgemein als das Fundament von Smart City bezeichnet [6]. Civic Technology ist dabei als konzeptionelle Brücke zwischen Smart Cities und der öffentlichen Verwaltung zu verstehen. Um das Konzept von Civic Technology differenziert zu verstehen, sind kurze Erklärungen der Begriffe Smart City, Open Source, Open Data und digitales Ehrenamt in Tabelle 2 angegeben.

Konzept	Beschreibung
Smart City	Eine Smart City ist durch die Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien „instrumentiert“, „vernetzt“ und „intelligent“. Anhand der Interkonnektivität der Systeme, können die Informationen verwendet werden, um kommunale Infrastrukturen zu verknüpfen und somit die Lebensqualität zu steigern
Open Source	Open Source beschreibt Computersoftware, die für die Öffentlichkeit frei zugänglich ist und damit einhergehend von jedem verwendet und weiterverarbeitet werden kann.
Open Data	Open Data wird definiert als gespeicherte Daten, die im öffentlichen Interesse zugänglich gemacht werden müssen. Die Grundsätze der freien Nutzung und Verbreitung weisen ähnliche Charakteristiken wie Open Source auf. Nach § 12a des E-Government-Gesetzes, müssen unbearbeitete Daten der Bundesverwaltung offen bereitgestellt werden.
Digitales Ehrenamt	Die Ausprägungen eines digitalen Ehrenamts sind das Erstellen und Verbessern von Inhalten, die Entwicklung von technischen Lösungen und die Beteiligung von Bürger:innen an digitalen Projekten. Das Ehrenamt wird durch die Mittel der Digitalisierung auf die digitale Ebene erweitert, indem Ehrenamtliche ihre Tätigkeiten orts- und zeitunabhängig ausführen können. Die Definitionen und der Sinn hinter einem Ehrenamt bleiben gleich, denn der Anreiz der Tätigkeit nachzugehen ist nicht wirtschaftlich, staatlich oder finanziell motiviert und es trägt zum Wohle der Gesellschaft bei

Tabelle 2 Übersicht über Konzepte der Civic Technology



## 2.2 Plattformen

Digitale Plattformen sind virtuelle Infrastrukturen oder digitale Räume, die es Benutzer:innen ermöglicht, miteinander zu interagieren, Informationen auszutauschen und Dienstleistungen in einer vernetzten Umgebung bereitzustellen. Sie fungieren als Vermittler zwischen verschiedenen Interessengruppen, wie Unternehmen und Kunden oder Anbietern und Verbrauchern. Plattformen werden im Allgemeinen als ein stabiler Korpus mit einer variablen Peripherie konzeptualisiert [7]. Das bedeutet, sie bieten einen festen Kern an Funktionalitäten auf denen andere Gruppen ihre eigenen Funktionalitäten errichten können. Plattformen, die zwischen verschiedenen Gruppen vermitteln, werden ebenfalls als mehrseitige Plattformen bezeichnet [8]. Sie sind zu einem integralen Bestandteil unseres heutigen digitalen Zeitalters geworden und haben erheblichen Einfluss auf verschiedene Aspekte unseres Lebens, von der Wirtschaft bis hin zum persönlichen Alltag.

Ein wichtiger Aspekt digitaler Plattformen ist ihre Skalierbarkeit. Sie können leicht auf eine große Anzahl von Benutzern skalieren und bieten daher die Möglichkeit einer breiten Teilnahme und Interaktion. Dies ermöglicht es Plattformen, eine große Nutzergemeinschaft anzuziehen und von Netzwerkeffekten zu profitieren. Durch die Verknüpfung verschiedener Gruppen fördern diese Plattformen sogenannte Netzwerkeffekte [9]. Netzwerkeffekte entstehen, wenn der Wert einer digitalen Plattform für jeden einzelnen Benutzer steigt, je mehr Benutzer sie nutzen. Mit anderen Worten: Je mehr Menschen sich auf der Plattform befinden, desto wertvoller wird sie für alle Beteiligten. Dies kann auf verschiedene Arten geschehen:

1. Direkte Netzwerkeffekte: Hier steigt der Nutzen der Plattform für einen Benutzer, wenn die Anzahl der anderen Benutzer zunimmt. Zum Beispiel wird eine soziale Netzwerkplattform wie Facebook für einen Benutzer wertvoller, je mehr Freunde und Kontakte er dort hat.
2. Indirekte Netzwerkeffekte: Hier steigt der Nutzen der Plattform für einen Benutzer, wenn die Anzahl der Anbieter oder Dienstleistungen auf der Plattform zunimmt. Ein Beispiel hierfür ist ein Online-Marktplatz wie Amazon, bei dem mehr Verkäufer eine größere Auswahl an Produkten bieten, was den Wert der Plattform für die Käufer erhöht.
3. Zweistufige Netzwerkeffekte: Hier existieren sowohl direkte als auch indirekte Netzwerkeffekte. Ein bekanntes Beispiel ist ein Zahlungssystem wie PayPal, bei dem der Wert für den Nutzer sowohl von der Anzahl der anderen Nutzer als auch von der Anzahl der Händler abhängt, die PayPal akzeptieren.

## 2.3 Ausgangslage

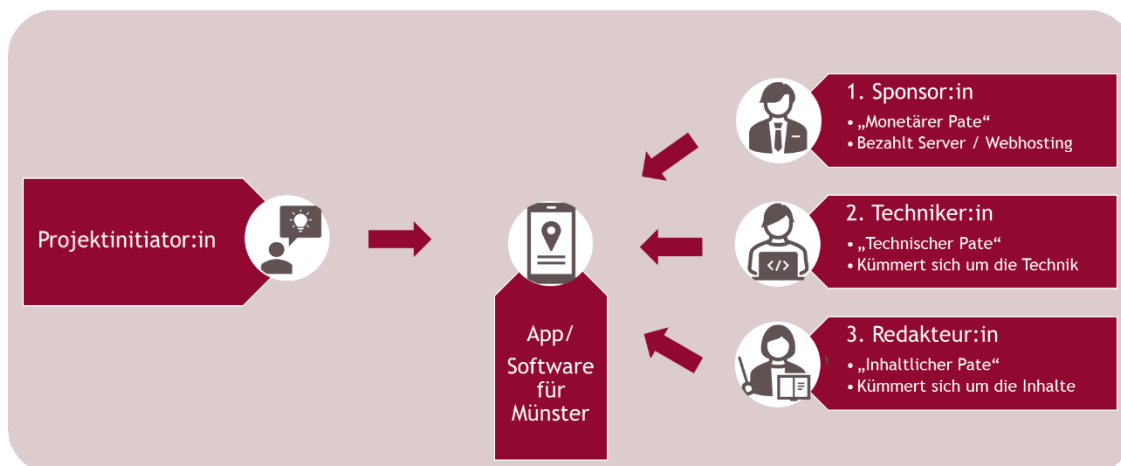


Abbildung 1 Übersicht Akteur:in auf der Digifarm

Interne Bedarfe von Civic Tech-Projekten lassen sich grob in drei Bereiche aufteilen: technische, redaktionelle und monetäre Anforderungen. Daraus ergeben sich drei Rollenkonzepte, die für die Projekte notwendig sind: Sponsor:in, Entwickler:in und Redakteur:in. Siehe auch Abbildung 1 für einen Vergleich. Die drei weiteren Rollen (Lenkungsgremium, Partner:innen, Entscheider:innen; siehe Tabelle 1) sind zwar für den Betrieb der Plattform wichtig, haben jedoch eine projektübergreifende Funktion. Dennoch ergeben sich auch Synergien, die für die Umsetzung von Projekten wichtig sind. Zum Beispiel kann das übergeordnete Projektmanagement den Erfolg eines Projekts maßgeblich beeinflussen.

Unter redaktioneller Hilfe werden die Aktualisierungen der inhaltlichen Aspekte zusammengefasst (z. B. Datensätze, Textbausteine der Programme). Bei den technischen Akteur:innen handelt es sich um Personen, die sich um Software-Updates kümmern, Schnittstellen bearbeiten und sich um die technischen Voraussetzungen der Apps oder Websites kümmern. Da für die Instandhaltung der Projekte in vielen Fällen monetäre Unterstützung erforderlich ist (z. B. Serverkosten), ist auch hier Unterstützung in Form von Sponsor:innen erforderlich. In Ausnahmefällen könnte die Umsetzung einer Applikation auch über einen externen Dienstleister finanziert werden.

### 3. Methodisches Vorgehen

Die Plattform richtet sich mit klarem Fokus auf die Nutzerinnen und Nutzer. Entsprechend bieten sich qualitative Erhebungsmethoden an, um die Nutzungserfahrung zu verbessern. Dadurch ist es möglich, die Interessen und Wünsche der einzelnen Akteur:innen aufzunehmen und zu diskutieren. Im Rahmen der Begleitstudie wurden drei Methoden angewendet: (1) Interviews (Kapitel 3.1), (2) Workshop (Kapitel 3.2) und (3) Umfrage (Kapitel 3.3). Zusätzlich wurden die zweiwöchentlichen Termine mit dem Projektteam dokumentiert und analysiert. Die Ergebnisse dieser Termine werden in Kapitel 3.4 behandelt.

#### 3.1. Interviews

Um dem Pilotcharakter der Digifarm gerecht zu werden, wurde ein Ansatz gewählt, der ausreichend Raum für offene Antworten und Ideen lässt. Die qualitative Interviewforschung bietet sich hierfür an, da flexible Interviewrahmenbedingungen die Antwortmöglichkeiten der Interviewpartner:innen nicht einschränken und Erkenntnisgewinn über den eigentlichen Kern des Interviews ermöglichen. Um die Erfahrungen und Wünsche der Nutzer:innen nachzuvollziehen, wurden semi-strukturierte Interviews durchgeführt. Dabei sollte einerseits die aktuelle Nutzung analysiert und andererseits Ideen für die zukünftige Nutzung gesammelt werden. Die Verwendung eines Leitfadens (siehe Tabelle 3) gewährleistet eine erhöhte Vergleichbarkeit und ermöglicht eine Fokussierung [10]. Die ausgewählten Erhebungsmethoden werden im Folgenden kurz erläutert. Zusätzlich wird die Auswahl der Interviewpartner:innen vorgestellt und begründet.

Insgesamt wurden 12 Interviews mit Redakteur:innen, Entwickler:innen, interessierten Bürger:innen und Sponsor:innen (jeweils drei pro Gruppe) durchgeführt. Bei den Interviews wurde zudem zwischen direkter und hypothetischer Nutzung unterschieden. Je nach Länge des Interviews und der Erfahrung mit der Plattform wurde auf eine tatsächliche Live-Nutzung verzichtet. Dadurch konnte mehr Platz für inhaltliche Fragen und Antworten geschaffen werden. Um eine differenzierte Interpretation der Interviews zu ermöglichen, wurden diese durch wörtliche Transkription aufbereitet. Diese Vorgehensweise wird für die ausgewählte Auswertungstechnik der qualitativen Inhaltsanalyse vorausgesetzt [11].

Gemäß des Leitfadens wurden die Interviews in fünf Teilbereiche unterteilt. Zunächst erfolgte eine Einführung in das Thema des Interviews und die Erhebung demografischer Daten. Anschließend wurden allgemeine Erfahrungen mit der Digifarm abgefragt. Bei Unkenntnis der Digifarm (insbesondere bei interessierten Bürger:innen) wurden hypothetische Fragen gestellt („Stellen Sie sich folgendes Beispiel vor [...]. Auf welche Punkte würden Sie Wert legen?“). Danach wurde die tatsächliche Nutzung der Plattform beobachtet (optional) und besprochen. Abschließend wurden offene Fragen geklärt und Raum für Anmerkungen gegeben.

Schritt	Inhalt / Vorgehen
#1 - Einführung in Thema	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in das Thema</li> <li>• Beschreibung des Ablaufs</li> <li>• Demographische Daten</li> </ul>
#2 - Leitfragen	<i>Hier beispielhaft für Sponsor:innen (andere Gruppen leicht abweichend)</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf welche Punkte legen Sie als Sponsor besonderen Wert bei der finanziellen Projektunterstützung bzw. was veranlasst Sie dazu soziale Projekte wie die Digifarm zu unterstützen?</li> <li>• Wie stellen Sie sich Ihre Rolle bzw. die Zusammenarbeit mit der Digifarm vor?</li> <li>• Was würden Sie als Gegenleistung für die finanzielle Unterstützung erwarten?</li> <li>• Eindrücke zur Digifarm</li> </ul>
#3 - Beobachtung der Nutzung des Interviewenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auffälligkeiten notieren</li> <li>• Wenn nötig auf Fragen eingehen</li> </ul>
#4 – Verhalten analysieren	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auffälligkeiten klären</li> <li>• Gab es für "Aktion X" einen gewissen Grund?</li> </ul>
#5 - Ende des Interviews	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragen und Anmerkungen klären</li> </ul>

Tabelle 3 Leitfaden für Interviews

### 3.2. Workshops

Zu dem Workshop wurden die interviewten Nutzer:innen, aber auch interessierte Dritte eingeladen. Das Ziel des Workshops war die entstandenen Konzeptideen aus der bisherigen Begleitforschung vorzustellen, zu diskutieren und Potentiale zur Verbesserung zu identifizieren. Gleichzeitig sollten auch bisher nicht beachtete Problemstellungen herausgestellt und gemeinsam Konzepte entwickelt werden. Der Workshop wurde im Rahmen des zweiten Netzwerktreffens am 20.03.2023 im Digitallabor am Leonardo-Campus durchgeführt. Wie schon im ersten Treffen sollte den interessierten Bürgerinnen und Bürgern ein Überblick über die Plattform sowie Möglichkeiten der Vernetzung gegeben werden.

Die Gesamtlänge des Workshops war auf 2h angesetzt. In der Zeit (vgl. Tabelle 4) ist eine 15-minütige Pause zur Hälfte des Workshops eingeplant.

Zeit	Beschreibung
00:00 – 00:10	Kurzbeschreibung DIGIFARM.MS und bisheriger Projektverlauf.
00:10 – 00:20	Vorstellung der Konzeptideen aus bisheriger Evaluation und Interviews.
00:20 – 01:00	Diskussion der Konzeptideen im Detail. Dazu werden Flipcharts und andere Visualisierungselemente eingesetzt.
01:00 – 01:15	Pause
01:15 – 01:45	Diskussion und Brainstorming für neue Konzepte/Ideen welche insb. in der quantitativen Umfrage abgefragt werden sollten.
01:45 – 01:55	Ausblick auf weitere Schritte in dem Projekt unter Einbezug der Ergebnisse des Workshops.
01:55 – 02:00	Abschluss und Feedback.

Tabelle 4 Ablauf Workshop

### 3.3. Umfrage

Eine Online-Umfrage wurde entwickelt und durchgeführt, um die Zufriedenheit der Nutzer:innen zu ermitteln. Die Umfrage fand zwischen dem 03.05. und 17.05.2023 über das städtische Beteiligungsportal "beteiligung.nrw.de" statt. Mit der Umfrage wurden zwei Ziele verfolgt. Zum einen sollte die allgemeine Bereitschaft für bürgerschaftliches Engagement im

Seite	Beschreibung
#1 - Allgemeines	Abfrage der ehrenamtlichen Tätigkeit(en) sowohl aktuell als auch in der Vergangenheit. <i>Beispiel: Engagieren Sie sich aktuell ehrenamtlich im digitalen Raum? (ja / nein)</i>
#2 – Ehrenamtliche Tätigkeit	Detailfragen zur ehrenamtlichen Tätigkeit. Anzeige abhängig von Antworten in #1. <i>Beispiel: Ich bringe mich gerne inhaltlich in Projekte ein (Likert-Skala „Stimme voll und ganz zu“ – „Stimme überhaupt nicht zu“)</i>
#3 – Digifarm I	Allgemeine Fragen zu den Konzepten „Smart City“, bürgerschaftliche Ideen, etc. <i>Beispiel: Ich könnte mir vorstellen, mich im digitalen Ehrenamt in meiner Stadt zu engagieren (Likert-Skala „Stimme voll und ganz zu“ – „Stimme überhaupt nicht zu“)</i>
#4 – Digifarm II	Einführung Digifarm als Konzept. Abfrage der Bekanntheit und des allgemeinen Konzepts. <i>Beispiel: Ich kann mir vorstellen mich dort [Digifarm] zu engagieren. (Likert-Skala „Stimme voll und ganz zu“ – „Stimme überhaupt nicht zu“)</i>
#5 – Digifarm III	Evaluierung von Konzepten anhand von Bildern. Anzeige unabhängig von Bekanntheit aus #4. <i>Beispiel: Die Darstellung der Aufgaben (s. Bild) schreckt mich ab. (Likert-Skala „Stimme voll und ganz zu“ – „Stimme überhaupt nicht zu“)</i>
#6 – Detailfragen zur Digifarm	Evaluierung von Konzepten und Details in der Benutzung der Digifarm. Anzeige unabhängig von Bekanntheit aus #4 -> nur wenn Digifarm bekannt. <i>Beispiel: In der aktuellen Konzeption der Rolle "Techniker:in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte:</i>
#7 – Offene Meldungen	Möglichkeit für die Teilnehmenden Ideen und Meinungen zur Umfrage bzw. Konzept Digifarm zu äußern. <i>Beispiel: Haben Sie noch weitere Punkte, die Sie uns mitteilen wollen?</i>
#8 - Demographie	Fragen zum Alter, Geschlecht, etc. <i>Beispiel: Bitte geben Sie Ihr Alter an.</i>

Tabelle 5 Umfrage Seite und Beschreibung

IT-Bereich abgefragt werden. Zum anderen sollte die Zufriedenheit mit dem aktuellen Angebot und den Verfahren der DIGIFARM.MS ermittelt werden.

Die Fragen wurden auf insgesamt acht Seiten gestellt. Tabelle 5 bietet eine kurze Beschreibung jeder Seite sowie einen beispielhaften Inhalt. Eine vollständige Auflistung des Fragebogens befindet sich im Anhang des Dokuments.

Es ist zu erwähnen, dass die Antwortmöglichkeiten der Teilnehmer:innen je nach vorheriger Antwort variieren konnten. Zum Beispiel wurde abgefragt, in welcher Endnutzer:innenrolle sich die Teilnehmer:innen am ehesten einordnen können (Redakteur:innen, Entwickler:innen, Unterstützer:innen). Entsprechend wurden die folgenden Fragen personalisiert und auf die entsprechende Gruppe zugeschnitten.

### **3.4 Sonstige Aktivitäten**

Der Projektfortschritt wurde in regelmäßigen, zweiwöchentlichen Treffen mit dem internen Projektteam der Verwaltung dokumentiert und analysiert. Dadurch konnten Entscheidungen innerhalb des Projekts über einen längeren Zeitraum beobachtet und transparent kommuniziert werden. Zusätzlich wurden zwei redaktionelle Beiträge verfasst, um der Öffentlichkeit Einblicke in den Fortschritt zu ermöglichen. Zudem wurde gemeinsam an Zukunftsszenarien, relevanten Dokumenten und einer Liste der Kriterien für Projekte auf der Digifarm gearbeitet.

Auf Seiten der Universität wurde in Lehrveranstaltungen auf die Möglichkeit der Mitwirkung an der Digifarm hingewiesen, und es wurde eine Bachelorarbeit zu dem Thema Digifarm ausgeschrieben und betreut. Die Marketingkanäle des Wirtschaftsinformatik Instituts wurden an verschiedenen Stellen genutzt, um die Aktivitäten der Digifarm zu bewerben und Aufmerksamkeit zu generieren.

## 4. Evaluation

### 4.1. Interviews

Die Beschreibung der Interviews wird im Folgenden präsentiert. Zu beachten ist, dass die Interviews so gestaltet wurden, dass Verbesserungspotenziale genannt werden und die Erfahrungen der Interviewten erfragt wurden. Daher sind die Antworten eher kritisch als positiv.

#### *Redakteur:innen*

Die interviewten Redakteur:innen, die sich hauptsächlich mit der inhaltlichen Ausgestaltung der Projekte auf der Digifarm beschäftigen, kritisieren eine gewisse Unklarheit. Es ist nicht klar, welche Aufgaben sich hinter der inhaltlichen Arbeit verbergen bzw. was redaktionelle Arbeiten genau umfassen. Es fehlt eine Übersicht über aktuell offene Aufgaben. Obwohl dies für Personen, die bereits in den Projekten involviert sind, kein großes Problem darstellt, da sie den Hintergrund und die Aufgabepakete des Projekts kennen, wird diese Situation von den Interviewten insbesondere in Bezug auf neue inhaltliche Paten und Patinnen kritisiert, die das Projekt nicht kennen. Die Verwendung des Begriffs "redaktionell" wird ebenfalls kritisch betrachtet. Für die Interviewten impliziert dies hauptsächlich das Schreiben von Texten, und sie waren überrascht über den Hinweis, dass auch andere Aufgaben damit gemeint sein können.

Darüber hinaus wurde angemerkt, dass der Übertrag von inhaltlichen Anforderungen in technische Anforderungen eine komplexe Thematik ist. Positiv wurde die Rolle der Stadtverwaltung als "Übersetzer" genannt, die in einer Art Projektmanagementrolle unterstützt hat. Es gab immer eine Person, die einen Überblick über die aktuelle Situation hatte und bei Schwierigkeiten vermitteln und unterstützen konnte. In einem anderen Projekt wurde das Fehlen eines Projektmanagements als Problem genannt, da die beteiligte Person nicht in der Lage war, diese Rolle zu übernehmen. Als Hauptgrund wurde ein mangelndes technisches Verständnis genannt.

In den Interviews wurden auch Bedenken geäußert, dass das eigene Projekt in Zukunft nicht weitergeführt werden kann. Den Beteiligten mangelt es an Zeit, und es ist abzusehen, dass sich Prioritäten aufgrund eines Jobwechsels verschieben. Es gibt jedoch noch keinen Nachfolger oder eine Aussicht darauf. Auch die finanzielle Deckung wurde als Problem genannt, was zu Verzögerungen in den Entwicklungsprozessen geführt hat.<sup>2</sup>

Trotzdem betrachten alle interviewten Redakteur:innen die Digifarm als ein positives Projekt. Die Digifarm kann dazu beitragen, verschiedene Gruppen und Menschen zusammenzubringen und zu vernetzen.

---

<sup>2</sup> Stellungnahme der Digifarm: Dieses Beispiel belegt, dass die Digifarm reale Bedarfe trifft. Genau diese Probleme sollen durch die Digifarm gelöst werden.

### *Entwickler:innen*

Ähnlich wie die Redakteur:innen kritisieren auch die Entwickler:innen eine gewisse Unklarheit. Obwohl es auf dem GitHub-Planungsboard Aufgabenbeschreibungen gibt, sind diese nur bedingt hilfreich. Auch die Verlinkung gestaltet sich schwierig, was den Einstieg für neue Entwickler:innen als potenzielle Paten und Patinnen erschwert. Die grundsätzliche Aufteilung in inhaltliche, technische und finanzielle Aspekte ergibt jedoch Sinn und entspricht den Erfahrungen aus dem Projektbetrieb.

An anderer Stelle berichten zwei Entwickler:innen von ihrem Projektalltag. Sie begannen mit einer großen Gruppe von 14 Personen, was zu Kommunikations- und Abstimmungsproblemen führte. Inzwischen sind drei Personen in dem Projekt verblieben, was als geeignete Gruppengröße angesehen wird, da die Kommunikationswege weniger kompliziert sind.

In Bezug auf die Digifarm äußern die Entwickler:innen Bedenken, dass die Plattform potenziell mehr Arbeit verursacht, als sie abnimmt. Da sie mit ihrem Projekt gut vorankommen, sehen sie keinen Mehrwert im angebotenen Projektmanagement oder in der Suche nach neuen Helfer:innen. Daher würden sie eine Kommunikation im Stil von "Wir arbeiten gerade an..." oder "Wir haben folgendes erreicht..." als zusätzlichen Aufwand empfinden, den die Interviewten lieber in die Entwicklung stecken würden. In einem gut funktionierenden Projekt und Team sehen die Entwickler:innen den Mehrwert der Digifarm in ihrer Reichweite und den Marketingfunktionen. Insbesondere die Schaufensterfunktion ist interessant, jedoch ist sie den Interviewten noch zu unklar und zu vage. Die Entwickler:innen wünschen sich außerdem einen internen Newsletter, der als Grundlage für die Entscheidung dienen kann, ob bestimmte Aktionen oder Angebote interessant sind.<sup>3</sup>

### *Sponsor:innen*

Den potenziellen Sponsor:innen ist es wichtig, dass die Zusammenarbeit oder der monetäre Einsatz mit einer Gegenleistung verbunden ist. Es wurde bemerkt, dass es keine Informationen darüber gibt, wie eine solche Gegenleistung aussehen könnte. Da viele Unternehmen, einschließlich der Unternehmen der interviewten Personen, das Sponsoring als Teil ihrer Öffentlichkeitsarbeit nutzen, ist zunächst eine Art Präsenz wichtig. Diese kann beispielsweise durch ein Logo auf der Projektseite oder eine Beteiligung an Community-Meetings erfolgen.

Die Sponsor:innen vermissen in der Projektübersicht eine Zusammenfassung der aktuellen und geplanten Kosten. Gleichzeitig fehlen Ansprechpartner:innen für die einzelnen Projekte. Stattdessen sind nur allgemeine Ansprechpartner:innen angegeben. Darüber hinaus wünschen sich die Sponsor:innen Filterfunktionen, um die Projekte entsprechend ihrer finanziellen Anforderungen filtern zu können. Da größere Unternehmen oft vordefinierte Kriterien haben, welche Art von Projekten gefördert werden sollen, sind solche

---

<sup>3</sup> Stellungnahme der Digifarm: Hierbei handelt es sich um ein Projekt, das zum Zeitpunkt des Interviews bereits gut aufgestellt war und die Hilfe der Digifarm nicht benötigt hat.



Ansprechpartner:innen wichtig für Rückfragen. Als Beispiele für diese Kriterien wurden Projekte genannt, die anderweitig kaum Förderung erhalten und einen Mehrwert für eine größere Gruppe bieten. Darüber hinaus werden in der Regel nur eingetragene Vereine und keine Privatpersonen gesponsert, unabhängig davon, ob es sich um ein digitales oder analoges Ehrenamtsprojekt handelt.

Die Sponsor:innen bemerken jedoch, dass es ihnen schwer fällt, bei digitalen Projekten die Grenze zwischen dem klassischen freiwilligen Engagement und einem Start-Up zu ziehen. Hier fehlt es noch an Erfahrung, um diese Grenze für ein Projekt definieren zu können, wünschen sich die Interviewten Informationen über die Zielgruppe des Projekts und den angestrebten Nutzen. Je nach Projekt wäre es möglicherweise auch neben der finanziellen Unterstützung möglich, fachliche Unterstützung in den Bereichen Technik oder Marketing anzubieten.

Erfreulicherweise wird das Konzept der Digifarm von den Sponsor:innen als positiv wahrgenommen. Die Zusammenführung verschiedener Akteure auf einer Plattform schafft einen Mehrwert für die Stadtentwicklung und sollte aus Sicht der potenziellen Sponsor:innen gefördert werden.

#### *Interessierte Bürger:innen*

Von Personen, die noch keinen Kontakt mit der Digifarm hatten, gab es insbesondere kritische Stimmen in Bezug auf das Verständnis und die Informationen. Obwohl die Idee der Digifarm verstanden wurde, bleibt unklar, wie die Plattform konkret funktionieren soll. Es fehlen Informationen und Hinweise dazu, wie und wo man sich beteiligen kann. Gleiches gilt für die Projekte, bei denen zwar die Idee hinter dem Projekt verstanden wurde, jedoch nicht die Aufgaben. Auch das Thema Kommunikation wurde angesprochen. Die Interviewten merken an, dass es schwierig ist, online Menschen kennenzulernen. Die Kommunikation auf persönlicher Ebene fühlt sich anders an. Bei einem digitalen Ehrenamt haben die Beteiligten die Befürchtung, dass der persönliche Kontakt und die persönliche Wertschätzung ausbleiben.

#### *Allgemeines Feedback*

Neben rollenspezifischem Feedback gab es innerhalb der Interviews auch Anmerkungen, die eher auf einer übergreifenden, allgemeinen Ebene anzusiedeln sind. Für inhaltliche und technische Patinnen und Paten ist nicht ersichtlich, in welchem Umfang das Ehrenamt ausgeführt werden soll, das heißt, in welchem Maße man sich (z. B. in Stunden) verpflichtet, das Ehrenamt auszuüben. Es fehlt auch eine Motivation, warum das Projekt im Allgemeinen unterstützenswert ist. Dies geht in eine ähnliche Richtung wie der vom Sponsor:innen geforderte Nutzen. Obwohl es viele Möglichkeiten gibt, Kontakt zum Team der Digifarm aufzunehmen, kritisieren die Interviewten, dass es keine Möglichkeit gibt, direkt Kontakt mit den Projektverantwortlichen aufzunehmen. Sie haben nicht bemerkt, dass das Team der Digifarm oft eine Doppelrolle innehat. Darüber hinaus wurden noch Vorschläge gemacht, die im Folgenden stichpunktartig aufgeführt werden:

- Ein einzelner E-Mail-Kontakt als Ansprechpartner:in der Digifarm
- Kontaktformular als niedrighschwellige Methode zur Kontaktaufnahme
- Farbcode um rollenspezifische Informationen zu kennzeichnen

#### 4.2. Workshop

An dem Workshop haben 16 Personen teilgenommen. Den Teilnehmer:innen des Workshops wurden drei Anpassungen für Techniker:innen vorgeschlagen, und sie wurden um Feedback gebeten. Anpassung eins sieht vor, einen direkten Verweis auf das Planungsboard von GitHub zu haben. Anpassung zwei schlägt hingegen vor, die Aufgaben des Planungsboards direkt auf der Digifarm-Seite darzustellen, sodass kein Wechsel der Website erforderlich ist. Anpassung drei baut auf den Anmerkungen auf, dass Aufgaben nicht ausführlich beschrieben werden, wodurch der Einstieg erschwert wird. Entsprechend wurde vorgeschlagen, Aufgaben auf dem Planungsboard von GitHub ausführlicher zu beschreiben und klar als TODOs abzugrenzen. Von den Teilnehmer:innen des Workshops wurden Änderung eins und drei als positiv wahrgenommen. Anpassung zwei wurde als Überfrachtung angesehen und deshalb verworfen.

Für Redakteur:innen wurde vorgeschlagen, eine Übersicht über redaktionelle Aufgaben auf dem Planungsboard von GitHub zu integrieren, da diese derzeit nicht vorhanden sind. Um sie dann auf dem Planungsboard als "inhaltlich" anzuzeigen, sollten sie ein entsprechendes Label erhalten. Diese Anpassungen wurden von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern des Workshops positiv aufgenommen. Allerdings wurde kritisiert, dass die Einstiegshürde für Aufgaben auf GitHub weiterhin zu hoch ist. Um diesem Problem entgegenzuwirken, kam der Vorschlag auf, einen E-Mail-Verteiler für Aufgaben einzurichten und dort insbesondere einsteigerfreundliche Aufgaben zu präsentieren.

Da für die Sponsor:innen kaum Informationen vorhanden waren, welche Art von Kosten in dem Projekt anfallen, wurden zwei Anpassungen innerhalb des Workshops präsentiert. Anpassung eins schlägt vor, konkrete Kosten zu benennen und zu quantifizieren. Zum Beispiel: "Wir erwarten Kosten in den folgenden Positionen: 1) Serverbetrieb 25€/Monat; 2) Lizenzkosten 10€/Monat." Darüber hinaus sollte auch für Sponsor:innen eine Ansprechpartner:in zur Verfügung stehen. Beide Anpassungen wurden positiv aufgenommen. Darüber hinaus wurde vorgeschlagen, Personenstunden zu den Aufgaben hinzuzufügen, um den Aufwand besser quantifizieren zu können. Dies wurde jedoch in der weiteren Diskussion verworfen, da die Arbeit per se freiwillig ist und nicht finanziell ausgeglichen werden soll.

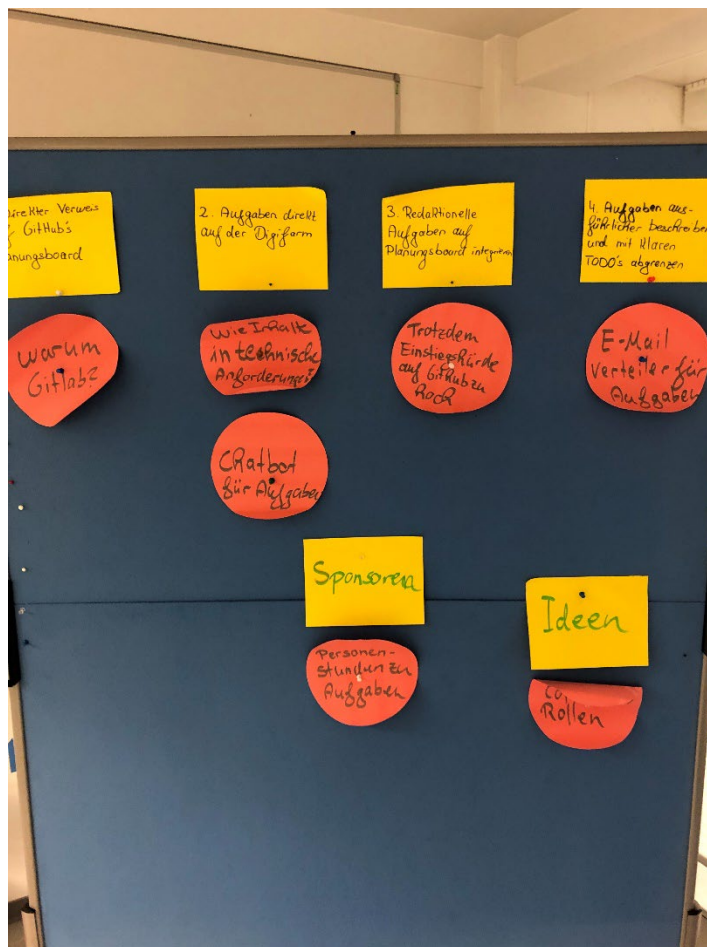


Abbildung 2 Workshop Pinnwand

### 4.3. Umfrage

An einer auf dem Mitwirkungsportal „Beteiligung NRW“ durchgeführten Umfrage, wurden in einem letzten Schritt der Evaluation, die entwickelten Konzepte geprüft. An der Umfrage haben  $N = 13$  Personen teilgenommen, welche alle die Umfrage beendet haben.

Teilnehmer:innen an der Umfrage hatten einen Altersschnitt von  $M_{\text{alter}} = 35,00$  ( $SA = 3,47$ ) und eine Geschlechterverteilung von *weiblich* = 30,80% *männlich* = 69,20%. Die Gruppe zeichnet sich darüber hinaus über ein vergleichsweise hohes Bildungsniveau aus (*Abitur* = 15,40%, *Bachelor* = 23,10%, *Diplom* = 7,70%, *Master* = 46,20%, *Promotion* = 7,70%). Alle Teilnehmer:innen haben darüber hinaus angegeben in einer Stadt zwischen 100.000 – 500.000 Einwohner:innen zu leben. Da die Umfrage primär über städtische und universitäre Kanäle beworben wurde, liegt nahe, dass damit (zumeist) die Stadt Münster gemeint ist. Das Konzept der Digifarm war vor der Umfrage 69,20% der Teilnehmer:innen bekannt. Von den Personen denen die Digifarm im Vorfeld nicht bekannt war, geben 50% an, dass Sie sich in Zukunft vorstellen können sich auf der Digifarm zu engagieren.

Frage / Kategorie	1	2	3	4	5	6	7
Die Stadt sollte bürgerschaftlichen Ideen mehr Raum geben.	38,5%	38,5%	15,4%	7,7%	0%	0%	0%
Die Stadt sollte Ressourcen einsetzen, um digitale Ehrenamtsprojekte von Bürger*innen zu fördern.	38,5%	38,5%	23,1%	0%	0%	0%	0%
Die Stadt sollte Ressourcen einsetzen, um digitale Ehrenamtsprojekte von Bürger*innen zu fördern.	46,2%	30,8%	7,7%	0%	15,4%	0%	0%
Ich kann mir vorstellen mich dort [Digifarm] zu engagieren.	23,1%	23,1%	23,1%	15,4%	7,7%	7,7%	0%
Die Darstellung der Aufgaben (s. Bild) kann ich nachvollziehen.	30,8%	30,8%	30,8%	0%	0%	0%	0%
Die Darstellung der Aufgaben (s. Bild) schreckt mich ab.	0%	0%	15,4%	0%	30,8%	38,5%	15,4%

Tabelle 6 Ausgewählte Fragen der Umfrage. (1: Stimme voll und ganz zu; 2: Stimme zu; 3: Stimme teilweise zu; 4: Stimme weder zu noch lehne ab; 5: Stimme teilweise nicht zu; 6: Stimme nicht zu; 7: Stimme überhaupt nicht zu)

Grundsätzlich äußern 92,30% der Teilnehmer:innen das Bedürfnis, dass die Stadt bürgerschaftlichen Ideen mehr Raum geben sollte. Darüber hinaus äußern alle Teilnehmer:innen die Meinung, dass die Stadt Ressourcen einsetzen sollte, um digitale Ehrenamtsprojekte zu fördern. Von den Teilnehmer:innen geben 84,60% an, dass Sie sich vorstellen können sich im digitalen Ehrenamt ihrer Stadt zu engagieren. Konkret auf die Digifarm bezogen sinkt diese Zahl allerdings auf 69,20% und auch die Stärke der Zustimmung nimmt merklich ab (vgl. Tabelle 6). Leider ist dieser Abfall an Zustimmung nicht auf konkrete Hinweise zurückzuführen, da die Personen, die sich nicht vorstellen können auf der Digifarm aktiv zu werden, keine Angaben zu den Gründen gemacht haben.

Positiv zu bemerken ist, dass die gewählte Darstellung der Aufgaben auf dem Planungsboard von GitHub auf durchweg positives Feedback stößt. Unabhängig von der Rolle in der sich die Teilnehmer:innen einordnen (insb. Techniker:in & Redakteur:in) gibt es eine Zustimmung, dass die Darstellung der Aufgaben nachvollziehbar ist (vgl. Tabelle 6). Eine Verbindung von den Personen, die die Darstellung der Aufgaben abschreckt (vgl. Tabelle 6) und der Personen, die sich nicht vorstellen können sich auf der Digifarm zu engagieren, ist zwar vorhanden, kann jedoch nicht auf die Darstellung direkt zurückgeführt werden. Die Darstellung der Aufgaben wurde erst nach der Frage nach dem Engagement präsentiert.

Im weiteren Verlauf der Umfrage wurden einige offene Fragen gestellt, um Verbesserungspotentiale, Ideen und Wünsche der Teilnehmer:innen zu erfragen. Die Antworten sind in Tabelle 7 dargestellt. Darüber hinaus wurde abgefragt, welche Art von Projekten auf der Digifarm gefördert werden sollen. Aus den Antworten ergibt sich keine bestimmte Art von Projekten, die gefördert werden sollte. Allgemein herrscht jedoch der Wunsch vor, Projekte zu fördern, „von der die Stadtgesellschaft in der Breite profitieren kann“ (Antwort Teilnehmer:in).

Frage	Antwort
Was fehlt Ihnen noch am Konzept der DIGIFARM.MS?	„Mehr Projektideen“
	„Das ist alles noch ziemlich wirr, mehr Übersicht wäre gut“
	„Finanzielle Förderung von Projekten“
	„Es muss noch bekannter werden. Raus aus der Blase, neue Zielgruppen ansprechen.“
Ich habe bei DIGIFARM.MS bisher (noch nicht) teilgenommen, weil...	„Keine zeitlichen Kapazitäten“
	„wusste ich nix von“
	„Zu viele andere Themen auf der Platte“
	„mir die Zeit fehlte“
In der aktuellen Konzeption der Rolle "Techniker*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte nicht:	„Unklar: Wer macht die Projektleitung? Wer lädt zu Terminen ein und treibt?“
In der aktuellen Konzeption der Rolle "Redakteur*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte: (Offene Frage)	„kreative Freiheit beim redaktionellen Erstellen von Inhalten“
Haben Sie noch weitere Punkte, die Sie uns mitteilen wollen?	„aus meiner Perspektive geht es um eine Frage der Reichweite im doppelten Sinn: Einerseits muss man Menschen erreichen, die bereit sind und Expertise haben, sich im digitalen Ehrenamt zu engagieren. Andersrum geht es in weiten Teilen auch darum, die Ergebnisse in die Breite zu tragen / mit Reichweite zu versehen, auch das ist eine Form von Anerkennung für die Arbeit der Menschen im digitalen Ehrenamt“

Tabelle 7 Offene Fragen zur Verbesserung der Digifarm

#### 4.4. Sonstiges

Im Rahmen der Begleitstudie wurde zusammen mit dem verwaltungsinternen Projektteam ein „Code of Conduct“ und eine Ehrenamtsvereinbarung entwickelt. Der Code of Conduct ist ein Verhaltenscodex, um eine freundliche, sichere und einladende Umgebung zu schaffen in der sich alle Gruppen der Digifarm wohl fühlen. Der Codex wurde auf dem Berlin Code of Conduct basiert [12]. Der komplette Entwurf befindet sich im Anhang des Dokuments. Die Ehrenamtsvereinbarung wird zwischen einem Auftraggeber und einem ehrenamtlichen Träger geschlossen. Der Auftraggeber (Digifarm) unterstützt Bürger:innen dabei, ihr eigenes gesellschaftliches Projekt zu starten oder umzusetzen. Die Ehrenamtsvereinbarung soll dabei helfen, schadhaftes Verhalten aus der Community und den Projekten der Digifarm zu entfernen bzw. diesem vorzubeugen. Der komplette Entwurf befindet sich im Anhang des Dokuments.

## 5. Synopsis

### 5.1. Szenarien

In einer mehrstündigen Sitzung des internen Projektteams der Verwaltung und der wissenschaftlichen Begleitung wurden mehrere Szenarien für den weiteren Betrieb der Digifarm erläutert und konzipiert. Das Ziel des Treffens bestand darin, den Betrieb der Digifarm auch über den Förderzeitraum hinaus zu diskutieren. Aus diesem Termin ergaben sich verschiedene Ergebnisse. Zunächst wurden die Aufgabenbereiche der administrativen Tätigkeiten rund um die Digifarm quantifiziert. Die Ergebnisse sind in Tabelle 8 dargestellt. Anschließend wurden die Aufgabenbereiche mit Organisationen verknüpft, die für den langfristigen Betrieb der Digifarm in Frage kommen. Die Ergebnisse wurden in einer entsprechenden Matrix aufbereitet (siehe Tabelle 9). Andere Organisationen wie CodeForMünster oder TechLabs e.V. wurden ebenfalls beachtet, kamen jedoch nicht in Frage: Für CodeForMünster (wie auch Warpzone) lag dies vor allem daran, dass diese keine hauptamtlichen Aufgaben übernehmen können und eher als ehrenamtliche Zielgruppe der Patinnen und Paten zu sehen sind. TechLabs e.V. ist als komplett ehrenamtlicher Verein ebenfalls herausgefallen, da diese bereits zum aktuellen Zeitpunkt zu viel mit eigenen Aufgaben und Projekten zu tun haben. Es gibt aber auch hier Möglichkeiten Paten und Patinnen zu aquirieren. Weitere mögliche Stakeholder (z.B. Bürgerstiftung) wurden aufgrund des nicht passenden Stiftungszwecks verworfen.

Aufgabenbereich	Beschreibung	Aufwand
Gesamtkoordination DIGIFARM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lenkungsgremium informieren</li> <li>• Mitglieder informieren</li> <li>• Maßnahmen koordinieren</li> <li>• Ausschau nach neuen Projekten halten</li> <li>• Vernetzung mit relevanten Civic-Tech-Akteuren</li> <li>• Ansprechpartner:in sein (Online, E-Mail)</li> </ul>	22h pro Monat
Projektmanagement OSS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einsteigerfreundliche Beschreibungen</li> <li>• PM für OSS-Projekte durchführen</li> <li>• GitHub Projektboard pflegen</li> <li>• Paten suchen/finden</li> <li>• Freiwillige vernetzen</li> </ul>	20h pro Monat
Marketing	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pressemitteilung alle 6 Monate</li> <li>• Newsletter mit Projektaufgaben alle 2 Monate</li> <li>• Vortrag bei Konferenz alle 6 Monate</li> <li>• Website pflegen im städtischen Typo3</li> </ul>	10h pro Monat
Veranstaltungen durchführen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anzahl der Veranstaltungen noch zu klären</li> <li>• 2x Vernetzungsevents veranstalten</li> <li>• 1x pro Jahr Info-Vortrag</li> <li>• 1x monatl. Arbeitstreffen</li> </ul>	16h pro Monat
Sponsorensuche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktiv Sponsoren ansprechen</li> </ul>	8h pro Monat
Buchführung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geld von Sponsoren annehmen &amp; verteilen</li> <li>• Konto wird benötigt</li> <li>• Buchführung muss gemacht werden</li> <li>• Abrechnungen von Servern und Nutzerkonten bei Cloud-Services</li> </ul>	4h pro Monat

Tabelle 8 Aufgabenbereiche der Verwaltung der Digifarm

Organisation / Aufgabe	Digitalhub	BürgerNetz e.V.	Stadtverwaltung	Items
Gesamtkoordination DIGIFARM	Ja (aber kommerziell vs. nicht-kommerziell)	Ja	Ja	Ja
Projektmanagement OSS	Ja	Ja	Ja	Ja
Marketing	Ja	Ja	Ja	Ja
Veranstaltungen durchführen	Ja	Ja	Ja	Ja
Sponsorensuche	Ja	Ja	Ja (vernetzen aber keine Verträge)	Ja
Buchführung	Ja	Ja	Nein	Ja

Tabella 9 Übersicht über Partner

Aus diesen Arbeiten ergeben sich mehrere Szenarien für den weiteren Betrieb der Digifarm. Die hier dargestellten Szenarien richten sich vor allem an den (neuen) Träger oder Betreiber der Digifarm. Jedes Szenario wird kurz beschrieben, wobei die Vorteile, Nachteile und Risiken erörtert werden. Nach der Beschreibung der drei Szenarien wird ein Szenario ausgewählt, das für den weiteren Betrieb und die langfristige Nutzung der Digifarm empfohlen wird. Inhaltliche und funktionelle Anpassungen für den weiteren Betrieb der Digifarm werden dann in Kapitel 5.2 beschrieben.

### 1. Status-Quo des Betriebs wird beibehalten

Dieses Szenario zeichnet sich primär dadurch aus, dass die Leitung der Digifarm bei der Stadtverwaltung Münster bleibt. In Summe ergäbe sich ein Bedarf von etwa 80 Arbeitsstunden pro Monat (0,5 VZÄ).

Da die Digifarm derzeit von der Stadt Münster verwaltet wird, können bestehende Strukturen und Ressourcen wiederverwendet werden. Die Expertise zum Betrieb der Digifarm ist also bereits vorhanden und muss nicht erst mühsam aufgebaut werden. Dies setzt natürlich voraus, dass die aktuellen Personen, die an der Digifarm beteiligt sind, den Betrieb weiterhin übernehmen oder zumindest beratend zur Seite stehen. Ersteres wäre bevorzugt. Zudem kann die Stadt als öffentlicher Träger eine Langfristigkeit garantieren, was bedeutet, dass die Förderung der Digifarm über einen relativ langen Zeitraum gewährleistet werden kann. Natürlich können politische Änderungen oder Ratsbeschlüsse diese Garantie aufheben, aber solche Änderungen stellen ein geringes Risiko dar.

Szenario 1 positioniert sich auch stark im Kontext einer Smart City. Eine starke Vernetzung mit Partnern wie dem Münsterhack, Code for Münster oder dem Stadtlabor kann sowohl kurzfristige als auch langfristige Synergien erzeugen. Das Stadtlabor ist ein geplantes Fokusprojekt in der Umsetzungsphase des Smart-City Förderprogramms. Es besteht jedoch auch das Risiko, dass bestehende Fehlerbilder und Problemfelder ungelöst bleiben, zum Beispiel das Thema der Weiterleitung von finanziellen Mitteln externer Sponsoren durch die Stadtverwaltung an die ehrenamtlichen Projekte, das komplizierter ist als bei



gemeinnützigen Organisationen oder privatwirtschaftlichen Unternehmen. Die Abrechnung der Projekte und die Zuweisung von Mitteln werden dadurch erschwert, was die Flexibilität einschränkt. Wenn dieses Problem nicht gelöst werden kann, müssten die finanziellen Mittel der Digifarm erweitert werden, um den Verlust an Sponsoren auszugleichen. Somit würde die finanzielle Unterstützung von Projekten auch eine Aufgabe der Verwaltung sein.

### *2. Digifarm wird an kommerziellen Dienstleister ausgelagert*

Dieses Szenario zeichnet sich primär dadurch aus, dass die Leitung der Digifarm außerhalb der Stadt Münster, also außerhalb des Verwaltungssektors, angesiedelt wird.

Im Vergleich zu Szenario 1 erhöht sich die Flexibilität der Digifarm. Es kommen neue Ideen aus der Wirtschaft und neue Perspektiven auf Probleme, die in der Stadtverwaltung schwer zu finden wären. Außerdem kann die Abrechnung von monetären Zuwendungen von einem kommerziellen Akteur mit weniger Aufwand durchgeführt werden. Gleichzeitig ermöglicht die Verlagerung an einen kommerziellen Dienstleister eine direkte Vernetzung mit der Wirtschaft. Die Digifarm tritt somit aus der "Bubble" des Ehrenamts heraus. Allerdings besteht auch das Risiko, dass die gute Vernetzung der Digifarm im Ehrenamt der Stadt Münster darunter leidet. Aktuelle und potenzielle Synergien werden gefährdet.

Insbesondere ist fraglich, ob die gemeinnützige Natur der Digifarm weiterhin glaubwürdig vermarktet werden kann, wenn ein kommerzieller Akteur den Betrieb übernimmt. Der langfristige Erfolg und Betrieb der Digifarm hängen bei Verlagerung an einen kommerziellen Akteur auch teilweise am wirtschaftlichen Erfolg der Organisation ab. Wenn der Akteur bankrottgeht, müsste der Betrieb erneut umziehen.

### *3. Digifarm wird an eine nicht-kommerzielle Organisation ausgelagert*

Szenario 3 zeichnet sich dadurch aus, dass der Betrieb der Digifarm an eine Organisation außerhalb des Verwaltungssektors ausgelagert wird, die jedoch im Gegensatz zu Szenario 2 nicht-kommerziell ist.

Ähnlich wie in Szenario 2 wird die Flexibilität im Vergleich zu Szenario 1 erhöht. Bei Szenario 3 stehen jedoch weniger wirtschaftliche Aspekte im Vordergrund als vielmehr die Vernetzung mit anderen nicht-kommerziellen Organisationen. Dadurch könnte die Verankerung in der Ehrenamtsszene weiter ausgebaut werden. Allerdings stehen im Gegensatz zur öffentlichen Verwaltung weniger vorhandene Ressourcen und Strukturen zur Verfügung. Möglicherweise müsste auch die Satzung der nicht-kommerziellen Organisation angepasst werden, um den Zwecken der Digifarm gerecht zu werden. Da viele verschiedene Interessengruppen miteinander vereint werden müssen, ist die Anzahl möglicher Organisationen außerhalb des Stadtverwaltungskontexts recht begrenzt. Der BürgerNetz e.V. oder die Freiwilligenagentur, die in Tabelle 8 erwähnt werden, wären grundsätzlich gut positioniert, bräuchten jedoch finanzielle Zuwendungen, um den Verwaltungsaufwand der Digifarm bewältigen zu können. Allerdings müsste im Falle einer Stiftung der Stiftungszweck geprüft werden.



### *Beurteilung der entwickelten Szenarien*

Bei der Entwicklung der Szenarien ist vor allem die Komplexität der Digifarm ins Auge gesprungen. Für eine langfristige Nutzung der Digifarm müssen viele Interessen vereint und berücksichtigt werden. Das Themenfeld des digitalen Ehrenamts zusammen mit den verschiedenen Projekten und Gruppen ist heterogen und eng miteinander verknüpft. Nach Abwägung der Vorteile und Nachteile der verschiedenen Szenarien wird empfohlen den Betrieb der Digifarm bei der Stadtverwaltung Münster zu belassen (Szenario 1). Diese ist aus mehreren Gründen gut geeignet:

1. **Nutzung bestehender Strukturen und Ressourcen:** Da die Digifarm bereits von der Stadt Münster verwaltet wird, sind die erforderlichen Kenntnisse und Fähigkeiten für den Betrieb bereits vorhanden.
2. **Langfristige Förderung:** Als öffentlicher Träger kann die Stadt, entsprechende politische Beschlüsse vorausgesetzt, eine Langfristigkeit in der Finanzierung der Digifarm gewährleisten. Dies schafft eine stabile Basis für die kontinuierliche Entwicklung und Förderung der Projekte über einen längeren Zeitraum.
3. **Vernetzung mit Partnern:** Durch die enge Zusammenarbeit mit anderen Partnern wie dem Münsterhack, Code for Münster oder dem Stadtlabor können Synergien genutzt werden.
4. **Smart City-Kontext:** Durch die Integration der Digifarm in die Smart City-Strategie können Synergien genutzt werden.

Es gibt jedoch auch zu lösende Herausforderungen, insbesondere im Zusammenhang mit der Finanzierung und Abrechnung von Projekten, da die bürokratischen Verwaltungsverfahren die Flexibilität einschränken können (im Gegensatz zu Szenario 2 & 3) und die Zuweisung von Mitteln erschweren.

Um Vorschläge für die zukünftige Nutzung zu machen, werden in dem folgenden Kapitel verschiedene Problemfelder und mögliche Anpassungen sowie Vorschläge beschrieben. Diese können in einem Werkzeugkastenprinzip in verschiedenen Zukunftsszenarien eingesetzt werden.

### **5.2. Problemfelder & mögliche Anpassungen**

Im folgenden Kapitel werden die analysierten Problemfelder der Evaluation zusammengefasst und mit möglichen Anpassungen für das Konzept und die Präsentation der Digifarm verbunden. Da das vorherige Kapitel 5.1 keine konkreten Hinweise zur Verbesserung liefert, soll dieses Kapitel als eine Art "Werkzeugkasten" dienen, der in verschiedenen Szenarien genutzt werden kann.

#### **Problemfeld 1: Rollenspezifische Informationen**

Die Digifarm wird von verschiedenen Gruppen besucht, und die Akteure haben unterschiedliche Informationsbedürfnisse. Zum Beispiel ist ein Techniker eher an der genutzten Programmiersprache interessiert als ein Sponsor. In den Interviews und im Workshop wurde festgestellt, dass rollenspezifische Informationen erforderlich sind, um diesen Bedürfnissen gerecht zu werden. Derzeit fehlen den meisten Projekten auf der

Digifarm entsprechende Informationen. Obwohl es ein GitHub-Planungsboard gibt, auf dem einige technische Aufgaben pro Projekt beschrieben werden, fehlen den dargestellten Aufgaben dort oft Details. In den Interviews wurde getestet, ob Personen ohne Vorwissen aus den Beschreibungen die Arbeitsanweisungen verstehen würden. Dies wurde durchweg verneint. Insbesondere die redaktionellen Aufgaben werden auf der Digifarm kaum beschrieben und sind auch nicht auf dem Planungsboard der Projekte zu finden. Obwohl ein Großteil der Aufgaben auf der Digifarm eher technischer Natur ist, gibt es auch redaktionelle Aufgaben, die erfüllt werden müssen. Diese Aufgaben für Freiwillige auf inhaltlicher Ebene werden auf der Digifarm jedoch unzureichend dargestellt. Sie finden sich beispielsweise nicht auf dem GitHub-Planungsboard wieder. Zudem wurde festgestellt, dass bestimmte Konzepte mit mehreren Begriffen beschrieben werden. Beispielsweise werden redaktionelle und inhaltliche Aufgaben erwähnt, die jedoch dieselben Tätigkeiten beschreiben, aber mit unterschiedlichen Begriffen. Dies führt zu Verwirrung und Unklarheit. Darüber hinaus werden in der Beschreibung von Projekten und Aufgaben Begriffe und Labels (s. Tabelle 12) verwendet, deren Bedeutung nicht sofort klar ersichtlich ist.

### **Problemfeld 2: Einstieg**

Um den Einstieg für Interessierte zu erleichtern, werden kleine Aufgabenpakete mit einem sogenannten "quick win" benötigt, also Aufgaben, die in relativ kurzer Zeit zu einem Erfolgserlebnis führen. Derzeit sind die meisten Aufgaben mit einem Onboarding- oder Koordinationsprozess verbunden, der von der eigentlichen Tätigkeit ablenkt. Dies wurde in der Evaluation als kritisch angesehen, da die Einstiegshürde vergleichsweise hoch ist. Gleichzeitig sollten diese Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsgraden verfügbar sein. Es wurde auch kritisiert, dass es keine Übersicht über neue oder in naher Zukunft verfügbare Aufgaben gibt. Die Freiwilligen müssen immer wieder die Website nach möglichen Aufgaben durchsuchen. Wenn diese Suche immer wieder erfolglos ist, kann dies dazu führen, dass die Motivation der Freiwilligen nachlässt und sie sich von der Digifarm zurückziehen. In der Umfrage wurde oft angemerkt, dass die Personen Lust und Interesse hätten, sich an Projekten wie der Digifarm zu beteiligen, jedoch noch keine Zeit gefunden haben, dies zu tun. Daher sollten wiederkehrende Möglichkeiten und Angebote geschaffen werden, um das Onboarding von Freiwilligen zu ermöglichen. Derzeit sind viele Aktionen und Projekte der Digifarm ad hoc und wenig planbar.

### **Problemfeld 3: Projekte**

Die Digifarm soll einerseits als Marktplatz dienen, um verschiedene Beteiligte miteinander zu verbinden, und andererseits als Schaufenster für realisierte und laufende Projekte und Ideen fungieren. Letztere Funktion wird vor allem von interessierten Bürgerinnen und Bürgern genutzt, die sich auf der Digifarm informieren wollen. Allerdings wurde in der Evaluation festgestellt, dass diese Funktion noch nicht wahrgenommen wird. Stattdessen liegt der Fokus direkt auf der Vernetzungsfunktion der Website. Die Schaufensterfunktion erfüllt somit noch nicht ihren eigentlichen Zweck. Um Aufgaben beschreiben zu können, ist zunächst eine Übersicht über die Aufgabenpakete erforderlich. Dafür wird eine Person

benötigt, die das Projektmanagement übernimmt und mit den jeweiligen Technikern und Redakteuren kommuniziert. In der aktuellen Konzeption der Digifarm ist diese Rolle nicht eindeutig festgelegt.

#### **Problemfeld 4: Kommunikation**

Von den verschiedenen Akteuren auf der Digifarm wurde die Kommunikation an einigen Stellen kritisiert. Insbesondere wurde angemerkt, dass es keine klaren Ansprechpartner für Projekte gibt. Darüber hinaus wurde vorgeschlagen, dass sich die Digifarm aus ihrer "Bubble" lösen sollte, um nicht nur die technisch versierte Community anzusprechen.

Aus den dargestellten Problemfeldern ergeben sich verschiedene Anpassungen. Einige dieser Anpassungen wurden bereits in der Evaluation vorgeschlagen. Im Folgenden werden die Problemfelder mit Vorschlägen für mögliche Anpassungen verknüpft.

##### *Rollenspezifische Informationen -> Aufgaben klarer und detaillierter beschreiben*

Die Aufgaben innerhalb der Projekte werden zwar auf GitHub teilweise beschrieben, jedoch fehlt es diesen oft an Detailtiefe. Um ein Verständnis für die Komplexität zu bekommen, braucht es ausführlichere Informationen. In Tabelle 11 sind wichtigen Informationen gegeben, die für Aufgabenbeschreibungen genutzt werden können.

##### *Rollenspezifische Informationen -> Aufgaben sollten einfacher zu finden sein*

Bei der Analyse des Nutzerverhaltens auf der Plattform wurde festgestellt, dass es Schwierigkeiten gibt, die Aufgaben der Projekte zu finden. Obwohl es das GitHub-Planungsboard gibt, war es nicht direkt in der Projektbeschreibung verlinkt. Im Rahmen der Evaluation wurden solche Verlinkungen hinzugefügt, wodurch diese Anpassung als erledigt betrachtet werden kann.

##### *Rollenspezifische Informationen -> Aufgaben für technische und redaktionelle Inhalte*

Sowohl technische als auch redaktionelle Aufgaben sollten auf dem GitHub-Planungsboard dargestellt werden. Es ist wichtig, diese Aufgaben mithilfe von Labels entsprechend zu kennzeichnen, um sie rollenspezifisch darzustellen. Als erste grobe Unterscheidung empfehlen sich Labels wie "Inhaltlich" und "Technisch". Weitere differenzierende Labels wie "Coding", "Server" und "Texte" sind ebenfalls denkbar.

Information	Beschreibung
Aussagekräftiger Titel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Aufgabe sollte leicht über die Suche zu finden sein, die Arbeit auf einen Blick verständlich machen, das Produkt oder die Funktion erwähnen und das Ziel oder Problem beschreiben.</li> <li>• Beispiele für Aufgabentitel: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Browser-API: Update der Dokumentation für Attribute</li> <li>○ Distributed tracing: Mehr Details über die CAT-Beziehung hinzufügen</li> </ul> </li> </ul>
Nutzer-Story („user story“)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine User Story ist eine informelle, allgemeine Erläuterung einer Softwarefunktion, die aus der Perspektive des Endbenutzers geschrieben wird. Ihr Zweck ist es, darzulegen, wie eine Softwarefunktion einen Mehrwert bietet.</li> <li>• User Stories werden oft in einem einfachen Satz ausgedrückt, der wie folgt aufgebaut ist: ‚Als PERSON möchte ich ZIELBESCHREIBUNG, damit MEHRWERT‘.</li> </ul>
Aktionsbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Liste mit den zu erledigenden Aufgaben</li> <li>• Links zu Pull Requests, Google Docs-Entwürfen usw.</li> <li>• Wie ist die resultierende Arbeit zu strukturieren</li> <li>• Wer soll benachrichtigt werden, wenn es Probleme gibt</li> <li>• Wer soll benachrichtigt werden, wenn die Veröffentlichung ansteht</li> </ul>
Richtiger Umfang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Story ist auf die kleinste sinnvolle Größe reduziert</li> <li>• Kann innerhalb eines klaren Zeitfensters abgeschlossen werden</li> <li>• Liefert inkrementellen Wert, um den Fortschritt zu überwachen</li> </ul>
Zeitliche Angaben	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Veröffentlichungsdatum oder Fälligkeitsdatum</li> <li>• Termine für andere wichtige Ereignisse (begrenzte Vorschau, öffentliche Vorschau, allgemeine Verfügbarkeit)</li> </ul>
Ressourcen und Menschen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personen, einschließlich Nachnamen und Rollen</li> <li>• Liste der verwandten oder betroffenen Dokumente</li> <li>• Andere interne und externe Ressourcen</li> <li>• Verwandte Themen</li> </ul>
Akzeptanzkriterien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akzeptanzkriterien sind die Anforderungen, die erfüllt sein müssen, um eine User Story als vollständig zu markieren.</li> </ul>

Tabelle 101 User Stories

### Rollenspezifische Informationen -> Einheitliche Benennung

Um Aufgaben klarer abzugrenzen und die Beschreibungen von Projekten zu verbessern, sollten die Begrifflichkeiten auf der Digifarm angepasst werden. In Tabelle X sind die auf der Digifarm verwendeten Begriffe im Kontext angegeben. Diese Begriffe sind bereits nach ihrem Nutzen gruppiert und mit einem Vorschlag für eine einheitliche Benennung versehen.

Begriffe	Vorschlag
Inhaltlich, Redaktionell	Inhalt(lich)
Entwickler:in, Technik, Nerd	Techniker
Sponsor:in, Monetär, Finanziell	Sponsor
Freiwillige, Paten und Patinnen, Nutzer:in, Helfer:in, Akteur:innen	Paten und Patinnen

Tabelle 112 Verwendete Begriffe und Vorschläge für einheitliche Benennung

### *Rollenspezifische Informationen -> Glossar*

Um die Aufgabenbeschreibung weiter zu verbessern, sollte es ein erklärendes Glossar für die wichtigsten Begriffe geben. Insbesondere die in dem Planungsboard verwendeten Begrifflichkeiten sind davon betroffen (z. B. "Blocker", "wontfix").

### *Rollenspezifische Informationen -> Gegenleistungen für Sponsor:in ausführen*

Finanzielle Zuwendungen von Organisationen oder privatwirtschaftlichen Unternehmen erfordern in der Regel eine Gegenleistung. Innerhalb der Interviews wurde eine solche Gegenleistung meistens als Platzierung von Logos auf der Projektseite oder als Kenntlichmachung innerhalb des Projekts bezeichnet. Daher geht es hier auch um die Anerkennung, wenn auch nicht auf persönlicher Ebene. Falls ein Projekt finanzielle Unterstützung benötigt, sollte auch formuliert werden, wie eine entsprechende Gegenleistung aussehen kann.

### *Rollenspezifische Informationen -> Kosten des Projekts umreißen*

Sponsoren benötigen Informationen über die mit dem Projekt verbundenen Kosten. Zum Beispiel könnte angegeben werden, dass Server- und Domainkosten monatlich 35 € betragen.

### *Rollenspezifische Informationen & Einstieg -> Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsgraden*

Auf dem Planungsboard sollten Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsgraden angegeben werden. Entsprechende Labels wie "Einsteiger", "Fortgeschritten" und "Experte" können potenziellen Paten und Patinnen helfen, Aufgaben auszuwählen, die ihrer jeweiligen Expertise entsprechen.

### *Einstieg & Kommunikation -> Newsletter mit niedrighschwelligen Aufgaben zum Einstieg*

Anstatt ausschließlich auf die Aktivität der Paten und Patinnen zu setzen (Pull-Faktor), wäre es auch möglich, neue und insbesondere einsteigerfreundliche Aufgaben und Projekte mit einem Newsletter zu bewerben. Interessierte Bürger:innen können sich für diesen Newsletter anmelden und haben so regelmäßig die Möglichkeit, einen einfachen Einstieg in die Digifarm zu finden. Gleichzeitig wird auf bestehende Ressourcen und Inhalte zurückgegriffen, wodurch der Koordinationsaufwand vergleichsweise gering bleibt.

### *Projekte & Kommunikation -> Projektmanagement*

Für jedes Projekt wird eine eindeutig kommunizierte Ansprechperson benötigt. Diese Person sollte auch auf der Website zu finden sein und für Fragen zur Verfügung stehen. In der Regel übernimmt die Koordination der Digifarm die Projektkoordination. Falls Projekte jedoch ihre eigene Verwaltung wünschen, sollte dies ebenfalls möglich sein. Dabei ist es wichtig, ähnliche Qualitätsstandards wie bei der standardisierten Projektverwaltung anzusetzen. Wenn dies nicht durchgesetzt wird, besteht die Gefahr, dass das Projekt keine neuen

Freiwilligen findet und langfristig nicht mehr unterstützt wird, wenn es zu Personalwechseln kommt.

#### *Projekte -> Projekte in zwei Seiten vorstellen*

Um die Informationsseite von Projekten nicht weiter zu überladen, empfiehlt es sich, die Vorstellung von Projekten auf zwei Arten zu organisieren, die sich an den beiden Hauptfunktionen der Website orientieren: 1) Marktplatz und 2) Schaufenster. Auf dem Marktplatz sollten die Funktionen und Informationen präsentiert werden, die erforderlich sind, um Freiwillige zu vernetzen. Dabei sind insbesondere die rollenspezifischen Informationen zu beachten. Die Darstellung kann sich unter Berücksichtigung der vorgeschlagenen Anpassungen an der aktuellen Website orientieren.

Das Schaufenster bzw. die Schaufensterseite muss neu konzipiert werden. Hier sollte vor allem mit visuellen Elementen gearbeitet werden, die die Funktionsweise des jeweiligen Projekts erklären. Auch hier sollten niedrigschwellige Präsentationen verwendet werden, um Bürgern und Bürgerinnen ohne technische Fähigkeiten die Funktionsweise anschaulich zu erklären. Es empfiehlt sich, eine ähnliche Struktur für alle Projektseiten anzustreben. In Abbildung 3 wird eine beispielhafte Struktur für eine solche Schaufensterfunktion dargestellt. Zunächst wird der Titel und eine kurze Beschreibung des Projekts (max. 2-3 Sätze) dargestellt. Anschließend wird die Hauptfunktion der Applikation bzw. des Projekts mithilfe eines visuellen Elements (z. B. Screenshot) abgebildet. Danach folgen detaillierte Erklärungen und Links zu weiterführenden Quellen (z. B. App-Store, Website). Im Anschluss werden die Zielgruppen der App dargestellt, also Personen, die von der App profitieren oder an ihrer Wirkungsweise beteiligt sind. Optional können weitere Funktionen oder Elemente (z. B. Testimonials) platziert werden. Abschließend sollten das Team und die Sponsoren bzw. beteiligten Personen vorgestellt werden. Eine Darstellung des Teams kann auch dazu beitragen, die oft gewünschte Anerkennung des Ehrenamts weiter zu fördern.

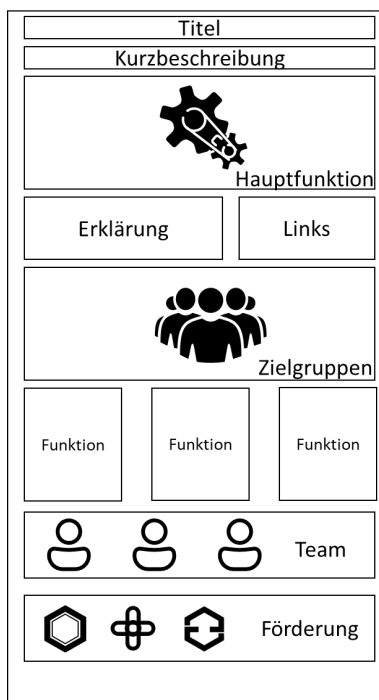


Abbildung 3 Schaufenster Mock Draft

### Projekte -> Mehr Projektideen ausstellen

In der Umfrage wurde sich gewünscht mehr Projektideen zur Verfügung zu haben. Insbesondere für eine Gruppe von Freiwilligen sind „unberührte“ Projekte ein spannendes Konstrukt, da diese sich dann dem Projekt als Team nähern können. Entsprechend wird vorgeschlagen, weitere potentielle Projekte zu sichten und diese auf der Digifarm als Projekt darzustellen.

### Kommunikation -> Partner nutzen um Reichweite zu erzeugen und Bubble zu verlassen

In Münster sind viele ehrenamtliche Organisationen aktiv. Um die aktuelle technische „Bubble“ zu verlassen und Reichweite sowohl für neue Paten und Patinnen zu generieren als auch die Projekte prominenter zu platzieren, sollten Partner genutzt werden.

## 5.3. Leitfragen

### #1: Funktioniert das Konzept/der Prozess Digifarm?

Das Konzept funktioniert in vielen Aspekten gut. Sowohl die Idee als auch die pilotierte Umsetzung der digitalen Plattform Digifarm als Ideenfarm stoßen bei Bürgern und Organisationen auf durchweg positives Feedback. Allerdings ist das Konzept noch nicht vollständig ausgereift. Man merkt dem Projekt an, dass es aus einer bestehenden, technisch-orientierten Community entstanden ist. Daher ist es verständlich, dass die Prozessabläufe für bestimmte Gruppen besser funktionieren als für andere. Der aktuelle Zustand reicht jedoch nicht aus, um eine ausgewogene und funktionierende Community langfristig aufzubauen. Aktuell erfordert die Plattform externe Unterstützung und finanzielle Ressourcen durch die Stadt Münster. Diese werden allerdings auch in Zukunft erforderlich

sein, da die Digifarm ohne eine hauptamtliche Betreuung nicht funktionieren wird. Ziel sollte aber sein, diese Aufwände zu reduzieren bzw. so zu optimieren, dass die Digifarm wachsen kann ohne weitere hauptamtliche Ressourcen zu investieren.

## **#2 - Wird die Community erfolgreich angesprochen?**

Teilweise. Wie bereits in #1 erwähnt, richtet sich die Digifarm hauptsächlich an die technisch versierte Community. Die Einbindung in die Münsteraner Coding-Community ist daher erwartungsgemäß gut gelungen. Dies zeigt sich auch an der Verbindung zu bestehenden Projekten und Veranstaltungen wie dem Münsterhack oder TechLabs. Allerdings ist die Digifarm über diese Gruppe hinaus kaum bekannt. Für eine langfristige Nutzung und erfolgreiche Projektarbeit ist es jedoch wichtig, auch die Gruppe der Redakteure einzubeziehen.

Im Vergleich zu anderen Gruppen wird die Gruppe der Sponsoren weniger beachtet. Sponsoren arbeiten in der Regel nicht inhaltlich an den Projekten mit, sind aber für den Erfolg der Digifarm von großer Bedeutung. Es ist theoretisch möglich, ein Projekt ohne Sponsoren umzusetzen, sofern keine finanziellen Ressourcen benötigt werden. Da dies jedoch selten der Fall ist (Serverkosten usw.), ist die Unterstützung durch Sponsoren notwendig.

Eine bisher nicht erwähnte Gruppe sind die Partner. Partner sind dabei von dem Lenkungsgremium zu unterscheiden. Zwar können die im Lenkungsgremium beteiligten Personen auch als Partner angesehen werden, jedoch ist die Gruppe der Partner größer. So sind hier beispielhaft die in der Szenarienbeschreibung bereits erwähnten Organisationen Digitalhub, BürgerNetz e.V., CodeForMünster, Universität Münster oder TechLabs zu nennen. Obwohl sie wenig mit den Prozessen auf der Digifarm zu tun haben, können sie als Multiplikatoren oder externe Helfer fungieren. Sie können bei der Akquise von Projekten, der Kommunikation von Ergebnissen und der Vermittlung zu anderen Institutionen unterstützen. Da die Analyse der Partner nicht das Hauptziel der Begleitstudie war, liegen an dieser Stelle keine fundierten Erkenntnisse oder Vorschläge vor.

## **#3 - Welche Maßnahmen funktionieren wie gut?**

Die Einbindung in das Ehrenamt in Münster ist gut gelungen. Sowohl kommerzielle als auch nicht-kommerzielle Organisationen haben von der Digifarm Notiz genommen und positiv auf die Gesamtidee reagiert.

Es gab jedoch Maßnahmen, die sich während der Pilotphase als unzureichend in ihrer aktuellen Form herausgestellt haben. Marketingaktivitäten über die Ehrenamts-Community hinaus wurden zwar gestartet, aber nicht den gewünschten Erfolg erzielt. In den nächsten Schritten sollte insbesondere die stärkere Einbindung der oben genannten Partner erfolgen, um Marketingmaßnahmen effektiver zu gestalten.



Langfristig soll die Digifarm größtenteils durch ihre Community selbst getragen und verwaltet werden. Dazu gehört auch die Ansprache neuer Freiwilliger durch passive Methoden. Das bedeutet hauptsächlich, dass Marketingmaßnahmen und Informationen auf der Website ausreichen sollten, um interessierte Bürgerinnen und Bürger anzusprechen. Zum aktuellen Zeitpunkt funktioniert die Ansprache jedoch nur über beteiligte Personen, da der Zugang zu Informationen und der Einstieg auf der Website mit großen Hürden verbunden sind. Das Ziel sollte sein, diese Barrieren zu senken und Informationen sowie den Einstieg einfacher zu gestalten, zum Beispiel durch niedrigschwellige Aufgabenpakete

#### **#4 - Ist das Lenkungsgremium eine sinnvolle Einrichtung?**

Grundsätzlich ist das Lenkungsgremium eine sinnvolle Einrichtung. Im Laufe der Pilotphase wurden zwar Kriterien für die Auswahl von Projekten entwickelt, aber diese decken nicht alle möglichen Eventualitäten ab. Die Entscheidungsgewalt im operativen Geschäft, wie die Annahme eines Projekts, sollte jedoch nicht zwangsläufig dem Lenkungsgremium überlassen werden. Stattdessen sollte das Lenkungsgremium eher als Prüfinstanz in kritischen Fällen und in strategischen Fragen der Ausrichtung fungieren. Darüber hinaus können die Mitglieder des Lenkungsgremiums als Multiplikatoren dienen.

#### **#5 - Welche Fragestellungen müssen im Lenkungsgremium bearbeitet werden?**

Das Lenkungsgremium sollte sich hauptsächlich mit der Frage beschäftigen, welche Projekte für die Digifarm geeignet sind bzw. welche Projekte nicht mehr auf der Digifarm sein sollten. Strategische Fragen zur Ausrichtung der Digifarm, wie beispielsweise wer den Betrieb in Zukunft übernimmt, sollten ebenfalls im Lenkungsgremium diskutiert werden.

#### **#6 - Welche Tagungsintervalle sind für das Lenkungsgremium anzusetzen?**

Die Frage nach den Tagungsintervallen im Lenkungsgremium konnte während der Begleitstudie nicht beantwortet werden. Da während der Studie keine neuen Projekte aufgenommen wurden, bestand kein Bedarf an Treffen. Daher konnte keine Bewertung eines Intervalls vorgenommen werden. Möglicherweise könnte ein Treffen des Lenkungsgremiums halbjährlich oder jährlich im Rahmen eines der in #7 beschriebenen Treffen stattfinden.

#### **#7 - In welcher Regelmäßigkeit sollten sich Projektbeteiligte sinnvollerweise treffen?**

Bei den Projektbeteiligten muss differenziert werden. Zum einen gibt es die Beteiligten an den Projekten auf der Digifarm, zu denen die oben beschriebenen Gruppen gehören. Zusätzlich gibt es die eigentlichen Teams der Projekte.

Eine wichtige Erkenntnis aus den Interviews ist der Übergang von digitalen zu physischen Treffen. Obwohl die Digifarm als digitales Ehrenamt konzipiert ist, äußern alle Gruppen das Bedürfnis, auch persönlich mit anderen Personen auf der Digifarm in Kontakt zu treten. Daher sind regelmäßige Treffen, die von den Betreibern der Digifarm organisiert werden, eine notwendige Maßnahme zur Aufrechterhaltung und Unterstützung der Community. In

der Pilotphase hat sich ein großes Treffen pro Quartal als sinnvoll erwiesen. Darüber hinaus können Synergien mit anderen Treffen in Münster, wie zum Beispiel Code for Münster, genutzt werden, um regelmäßige Treffen zu etablieren.

Die Entscheidungsträger auf der Plattform, die in der Begleitstudie als verwaltungsinternes Projektteam bezeichnet werden, sollten jedoch in kürzeren Abständen zusammentreffen. Empfehlenswert sind zweiwöchentliche Besprechungen von 30 bis 60 Minuten, zuzüglich eventueller Vor- und Nachbereitung.

#### **5.4. Limitationen**

Die Ergebnisse und Erkenntnisse dieser Begleitstudie unterliegen gewissen Limitationen. Da sich die Digifarm noch in der Pilotphase befindet, war die Anzahl der verfügbaren Akteure und damit die untersuchte Stichprobe relativ klein. Daher sollten die Studienergebnisse vorsichtig interpretiert werden. Eine größere Anzahl von Interviews oder Studienteilnehmern in der Umfrage würde die Ergebnisse weiter stützen. Gleichzeitig besteht die Gefahr, dass bestimmte Problemfelder nicht erkannt wurden oder als zu wichtig/unwichtig eingestuft wurden. Obwohl versucht wurde, dieses Risiko durch mehrere Evaluationszyklen und Gespräche zu minimieren, bleibt ein Restrisiko bestehen. Die in der Begleitstudie entwickelten Konzepte wurden zum Zeitpunkt der Berichterstellung nur in begrenztem Umfang auf der Digifarm implementiert. Daher konnten die Ideen nicht erprobt werden.

#### **5.5. Blick in die Zukunft**

"Ehrenamt braucht Hauptamt" lautet eine kurze Zusammenfassung der Begleitstudie. Der Ausblick für die Zukunft der Digifarm ist jedoch insgesamt positiv. Das Konzept funktioniert, hat aber noch einige Baustellen, die einer erfolgreichen langfristigen Nutzung im Wege stehen. Die Digifarm sollte sich vor allem ihren beiden Hauptfunktionen treu bleiben: 1) Marktplatz für Freiwillige und 2) Schaufenster für Projekte. Um den Bürgerinnen und Bürgern in Münster die Möglichkeit zu geben, auf der Digifarm.ms zusammenzuarbeiten, bedarf es einer Organisation, die die Digifarm in Zukunft leitet. Dieser Träger ist verantwortlich für die Verwaltung neuer und bestehender Projekte, die Organisation regelmäßiger Treffen und die Ansprechbarkeit für die verschiedenen Interessengruppen der Plattform. Darüber hinaus liegt es in der Verantwortung des Trägers, die Digifarm entsprechend den Wünschen und Anforderungen der Community weiterzuentwickeln. Es wird empfohlen, diesen Träger innerhalb der Stadtverwaltung zu suchen, um das Projekt Digifarm langfristig zu betreiben.

#### **5.6 Übertrag auf andere Kommunen**

Das Pilotprojekt „Digifarm“ hat gezeigt, dass digitale Plattformen ein effektives Instrument zur Förderung des Ehrenamts darstellen. Bürgerinnen und Bürgern wird die Möglichkeit gegeben, sich aktiv in ihrer Gemeinde zu engagieren. Eine erfolgreiche Umsetzung erfordert jedoch eine strukturierte Organisation und eine klare Ausrichtung auf die Bedürfnisse der Community. Basierend auf der Erfahrung in Münster, wird im Folgenden ein Leitfaden gegeben, wie eine ähnliche Plattform in anderen Kommunen genutzt werden kann.

### **Hauptfunktionen der Plattform definieren:**

Die Plattform sollte sich auf ihre beiden Hauptfunktionen konzentrieren: Erstens, die Bereitstellung eines Marktplatzes für Freiwillige, um ihre Fähigkeiten anzubieten und sich für Projekte zu engagieren. Zweitens, die Schaffung eines Schaufensters für Projekte, um ihre Bedürfnisse und Anforderungen zu präsentieren und die Aufmerksamkeit potenzieller Freiwilliger zu gewinnen.

### **Identifizieren eines geeigneten Trägers:**

Es ist wichtig, einen Träger zu identifizieren, der die Verantwortung für die Organisation und Weiterentwicklung der Plattform übernimmt. Die Stadtverwaltung kann eine geeignete Wahl sein, da sie die Ressourcen und das Fachwissen besitzt, um die Plattform langfristig zu betreiben. Der Träger sollte die Verwaltung neuer und bestehender Projekte übernehmen, regelmäßige Treffen organisieren und als Ansprechpartner für die verschiedenen Interessengruppen der Plattform fungieren.

### **Aktive Einbindung der Community:**

Die Plattform sollte eng mit der Community zusammenarbeiten und auf ihre Wünsche und Anforderungen eingehen. Regelmäßige Feedback-Mechanismen und Umfragen können genutzt werden, um die Bedürfnisse der Bürgerinnen und Bürger zu verstehen und die Plattform entsprechend weiterzuentwickeln. Die Einbindung lokaler Organisationen, Vereine und Einzelpersonen kann ebenfalls dabei helfen, eine breite Teilnahme und Unterstützung sicherzustellen.

### **Schulungen und Unterstützung:**

Um die Plattform effektiv zu nutzen, sollten Schulungen und Unterstützung für die Nutzerinnen und Nutzer angeboten werden. Dies kann in Form von Workshops, Online-Tutorials oder persönlicher Beratung erfolgen. Durch die Bereitstellung von Ressourcen und Anleitungen können potenzielle Hindernisse für die Nutzung der Plattform reduziert werden.

### **Öffentlichkeitsarbeit und Marketing:**

Eine effektive Öffentlichkeitsarbeit und ein gezieltes Marketing sind entscheidend, um die Plattform bekannt zu machen und das Interesse der Bürgerinnen und Bürger zu wecken. Social-Media-Kampagnen, lokale Pressemitteilungen und Veranstaltungen können genutzt werden, um die Vorteile der Plattform zu kommunizieren und neue Nutzerinnen und Nutzer zu gewinnen.

Basierend auf den Erfahrungen mit der Digifarm in Münster sollte die Plattform auf klaren Hauptfunktionen aufbauen, von einem geeigneten Träger geleitet werden und eng mit der Community zusammenarbeiten. Schulungen, Öffentlichkeitsarbeit und kontinuierliche Weiterentwicklung sind entscheidende Faktoren für den langfristigen Erfolg der Plattform. Durch eine effektive Nutzung digitaler Plattformen kann das Ehrenamt gestärkt und die lokale Gemeinschaft nachhaltig unterstützt werden.

## Referenzen

- [1] M. Jaekel and K. Bronnert, *Die digitale Evolution moderner Großstädte*. Springer, 2013.
- [2] C. Harrison *et al.*, “Foundations for smarter cities,” *IBM J. Res. Dev.*, vol. 54, no. 4, pp. 1–16, 2010.
- [3] A. Münster, “Bund fördert Smart-City-Modellprojekte,” 2021. <https://www.allesmuenster.de/bund-foerdert-smart-city-modellprojekte/>.
- [4] S. Baack, C. Djefal, J. Jarke, and H. Send, “Civic Tech: ein Beispiel für Bürgerzentrierung und Bürgerbeteiligung als Leitbild der Verwaltungsdigitalisierung,” *Handb. Digit. Staat und Verwaltung*, pp. 1–9, 2020.
- [5] J. G. McNutt *et al.*, “The diffusion of civic technology and open government in the United States,” *Inf. Polity*, vol. 21, no. 2, pp. 153–170, 2016.
- [6] N. David, J. G. McNutt, and J. B. Justice, “Smart cities, transparency, civic technology and reinventing government,” *Smart Technol. Smart Gov. Transparency, Effic. Organ. Issues*, pp. 19–34, 2018.
- [7] C. Y. Baldwin, C. J. Woodard, and others, “The architecture of platforms: A unified view,” *Platforms, Mark. Innov.*, vol. 32, pp. 19–44, 2009.
- [8] K. J. Boudreau and A. Hagiu, “Platform rules: Multi-sided platforms as regulators,” *Platforms, Mark. Innov.*, vol. 1, pp. 163–191, 2009.
- [9] M. De Reuver, C. Sørensen, and R. C. Basole, “The digital platform: A research agenda,” *J. Inf. Technol.*, vol. 33, no. 2, pp. 124–135, 2018, doi: 10.1057/s41265-016-0033-3.
- [10] S. Lamnek and C. Krell, *Qualitative Sozialforschung: Mit Online-Material*. Beltz, 2016.
- [11] P. Mayring, “Qualitative forschungsdesigns,” *Handb. Qual. Forsch. der Psychol. Band 2 Des. und Verfahren*, pp. 3–17, 2020.
- [12] “Berlin Code of Conduct,” 2023. <https://berlincodeofconduct.org/de/>.

## Anhang A

### *Code of Conduct*

### **Vorbemerkung**

Dieser Code of Conduct für DIGIFARM.MS ist als erster Vorschlag seitens der Projektorganisation zu verstehen. Solltest Du Änderungswünsche oder sonstige Anmerkungen haben, dann melde Dich gerne bei uns! Du findest unsere Kontaktdaten auf der „Mitmachen“-Seite.

### **Zielsetzung**

Alle Gruppen, die sich auf diesen Verhaltenskodex beziehen, haben es sich als ein wichtiges Ziel gesetzt, die größtmögliche Anzahl an Beitragenden mit den vielfältigsten und unterschiedlichsten Hintergründen einzubeziehen. Wir sehen es als unsere Aufgabe, eine freundliche, sichere und einladende Umgebung zu schaffen, unabhängig von Geschlecht, sexueller Orientierung, Befähigung, Herkunft, Religion (oder deren Nichtvorhandensein) sowie gesellschaftlichem und wirtschaftlichem Status.

Dieser Verhaltenskodex umreißt unsere Erwartungen an alle Beteiligten unserer Community, sowie die Konsequenzen für inakzeptables Verhalten.

Wir laden alle Teilnehmenden unserer Veranstaltungen ein, sichere und positive Erfahrungen für alle mitzugestalten. Darüber hinaus versuchen wir den „Code of Conduct“ in Zusammenarbeit mit der Community ständig weiterzuentwickeln und auf die Bedürfnisse und Wünsche der beteiligten Personen einzugehen.

### **Open [Source/Culture/Tech] Citizenship**

Ein zusätzliches Ziel dieses Verhaltenskodexes ist es, die Open [Source/Culture/Tech] Citizenship zu stärken. Insofern ermutigen wir unsere Teilnehmenden, die Beziehungen zwischen Handlungen und deren Auswirkungen auf unsere Community zu erkennen und zu stärken.

Communities spiegeln die Gesellschaften wider, in denen sie existieren. Positive Handlungen sind unerlässlich, um den vielen Formen von Ungerechtigkeit und Machtmissbrauch in der Gesellschaft entgegenzuwirken.

### **Erwartetes Verhalten**

- Beteilige dich authentisch und aktiv. Dadurch trägst du zur Gesundheit und Langlebigkeit dieser Community bei.
- Verhalte dich rücksichts- und respektvoll in Wort und Tat.
- Bemühe dich um Zusammenarbeit, damit du Konflikte von Anfang an vermeiden kannst.

- Nimm Abstand von erniedrigender, diskriminierender oder belästigender Sprache und Verhalten.
- Achte auf deine Umgebung und die anderen Teilnehmenden. Mache die Veranstaltenden oder andere Anwesende darauf aufmerksam, wenn du eine gefährliche Situation, jemanden in Bedrängnis oder Verletzungen dieses Verhaltenskodexes bemerkst, selbst wenn sie zunächst belanglos erscheinen. Gib konstruktives Feedback und unterstütze die Entwicklung und den Fortschritt des Projekts.
- Halte dich an die vereinbarten Regeln und Standards des Projekts..
- Stelle sicher, dass deine Beiträge und Änderungen gut dokumentiert sind.

## **Inakzeptables Verhalten**

Inakzeptable Verhaltensweisen beinhalten: Einschüchterung, Belästigung, beleidigende, diskriminierende, abwertende oder erniedrigende Sprache und Verhalten durch jegliche Teilnehmenden in unserer Community. Außerdem ist die Verbreitung von persönlichen Informationen von anderen Personen ohne deren Zustimmung unzulässig. Dies gilt online, auf allen zugehörigen Veranstaltungen und in persönlichen Gesprächen im Rahmen unserer Community. Belästigung beinhaltet: Verletzende oder abwertende mündliche oder schriftliche Kommentare in Bezug auf Geschlecht, sexuelle Orientierung, Abstammung, Religion, Behinderung; unangemessene Verwendung von Nacktheit und/oder sexuellem Bildmaterial (inklusive Präsentationsfolien); absichtliche Einschüchterung, Stalking oder Nachlaufen; belästigendes Fotografieren oder Filmen; ständige Unterbrechung von Vorträgen oder anderen Events; unangemessener Körperkontakt und unerwünschte sexuelle Zuwendung.

## **Folgen von inakzeptablem Verhalten**

Inakzeptables Verhalten jeglicher Community-Mitglieder, einschließlich Sponsoren und Entscheidungsberechtigten, wird nicht toleriert. Wird das Unterlassen inakzeptablen Verhaltens verlangt, ist dem augenblicklich Folge zu leisten.

Wenn ein Community-Mitglied sich auf inakzeptable Art und Weise verhält, steht es den Veranstaltenden zu, jegliche ihnen angemessen erscheinende Maßnahme zu ergreifen, bis einschließlich einem befristeten oder permanenten Ausschluss aus der Community ohne Warnung (sowie im Falle einer zahlungspflichtigen Veranstaltung ohne Rückerstattung von Kosten).

## **Wenn du inakzeptables Verhalten erlebst**

Wenn du von inakzeptablem Verhalten betroffen bist, dieses beobachtest oder andere Anliegen hast, teile dies bitte so bald wie möglich einer für die Veranstaltung oder die Community verantwortlichen Person mit. Du findest Kontaktdaten auf der „Mitmachen“-Seite. Zusätzlich stehen die Veranstaltenden

zur Verfügung, um Community-Mitgliedern dabei zu helfen, mit den lokalen Ordnungs- und Strafverfolgungskräften in Kontakt zu treten als auch ihr Sicherheitsgefühl anderweitig wieder herzustellen. Im Rahmen von Veranstaltungen mit persönlicher physischer Anwesenheit stellen die Veranstaltenden auf Wunsch der betroffenen Person auch Begleitung zur Verfügung.

## **Behandlung von Beschwerden**

Wenn du dich zu Unrecht oder auf ungerechte Art und Weise beschuldigt fühlst, diesen Verhaltenskodex verletzt zu haben, wende dich bitte mit einer genauen Beschreibung deiner Beschwerde an eine für die entsprechende Veranstaltung bzw. die Community verantwortliche Person. Deine Beschwerde wird dann in Übereinstimmung mit unseren vorhandenen Richtlinien behandelt.

## **Geltungsbereich**

Wir erwarten, dass sich alle Teilnehmenden der Community (bezahlte oder unbezahlte Beitragende, Sponsoren sowie andere Gäste) an jedweden Veranstaltungsorten der Community - online und offline - sowie in allen persönlichen Gesprächen im Rahmen der Community an diesen Verhaltenskodex halten.

## **Lizenz und Namensnennung**

Der DIGIFARM.MS Code of Conduct steht unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) Lizenz. Er basiert auf dem Berlin Code of Conduct.



## Anhang B

### *Ehrenamtsvereinbarung*

# VEREINBARUNG ÜBER EINE EHRENAMTLICHE TÄTIGKEIT

zwischen

DIGIFARM

48143 Münster

(„Auftraggeber\*in“)

Und

Dem/der im Rahmen von DIGIFARM ehrenamtlich Tätigen („ehrenamtlich Tätiger“)

## PRÄAMBEL

Der Auftraggeber ist eine gemeinnützige Organisation, die sich zum Ziel gesetzt hat, eine aktive Zivilgesellschaft zu fördern. Dazu unterstützt der Auftraggeber Bürger:innen dabei, ihr eigenes gesellschaftliches Projekt zu starten und umzusetzen. Ziel ist es, große gesellschaftliche Herausforderungen unserer Zeit anzugehen. Der/die ehrenamtlich Tätige will den Auftraggeber dabei unterstützen.

## 1. VERTRAGSGEGENSTAND

1.1. Der/die ehrenamtlich Tätige wird im Rahmen seiner ehrenamtlichen Tätigkeit – d.h. ohne eine Vergütung – die folgenden Aufgaben übernehmen:

- Unterstützung, Begleitung und Motivation der Teilnehmer:innen des DIGIFARM Unterstützungsprogramms (insbesondere durch Vermittlung von Wissen, Sparring, Expertise & Know-How oder im Rahmen eines Coachings)
- Ein Profil mit den individuellen Expertisen auf der digitalen Plattform erstellen, Angebote für Teilnehmer:innen einstellen, auf Anfragen nach Unterstützungsbedarf zeitnah antworten und aktiv mit Unterstützungsangeboten auf Teilnehmer:innen zugehen
- Zuverlässige Weitergabe und Rücksprache mit DIGIFARM bei Unklarheiten und Problemen im Austausch mit den Teilnehmer:innen

1.2. Der/die ehrenamtlich Tätige kann die Ausführung seines Auftrags nicht Dritten übertragen.

## 2. VERTRAGSLAUFZEIT

2.1. Die ehrenamtliche Tätigkeit beginnt mit dem heutigen Datum mit der Zustimmung des ehrenamtlich Tätigen zu dieser Vereinbarung.

2.2. Der Vertrag kann in beiderseitigem Einvernehmen jederzeit aufgehoben werden. Der Auftraggeber kann den Auftrag unter Einhaltung einer Frist von einem Tag widerrufen. Der/die ehrenamtlich Tätige kann mit einer Frist von einem Tag kündigen. Das Recht zur fristlosen Kündigung bzw. zum fristlosen Widerruf aus wichtigem Grund bleibt unberührt.

### **3. AUFTRAGSINHALT/ WEISUNGSFREIHEIT**

- 3.1. Die Parteien gehen davon aus, dass der/die ehrenamtlich Tätige ca. 2-8 Stunden im Monat für den Auftraggeber tätig ist.
- 3.2. Der/die ehrenamtlich Tätige ist in der Zeiteinteilung grundsätzlich frei. Allerdings sind die mit den Teilnehmer:innen verabredeten Gespräche und die von DIGIFARM durchgeführten Gruppengespräche nach Möglichkeit einzuhalten. Die sonstigen Einsatzzeiten und der Einsatzort werden im beiderseitigen Einvernehmen festgelegt.

### **4. UNENTGELTLICHE TÄTIGKEIT**

- 4.1. Der/die ehrenamtlich Tätige wird unentgeltlich tätig.

### **5. VERSCHWIEGENHEIT/- RÜCKGABEPFLICHTEN**

- 5.1. Der/die ehrenamtlich Tätige verpflichtet sich, Betriebs- und Geschäftsgeheimnisse des Auftraggebers Dritten nicht zu offenbaren und nicht für eigene Zwecke zu verwenden. Ferner verpflichtet er sich, alle ihm anvertrauten oder sonst bekannt gewordenen, vertraulichen geschäftlichen, betrieblichen und technischen Informationen nicht weiterzugeben oder für eigene Zwecke zu verwenden. Die vorstehende Verpflichtung zur Verschwiegenheit besteht auch nach Beendigung dieses Vertragsverhältnisses fort. Der/die ehrenamtlich Tätige kann jedoch Befreiung von dieser Pflicht verlangen, wenn und soweit sein berufliches Fortkommen hierdurch unzumutbar erschwert wird.
- 5.2. Der/die ehrenamtlich Tätige verpflichtet sich ferner, Betriebs- und Geschäftsgeheimnisse der Teilnehmer:innen Dritten nicht zu offenbaren und nicht für eigene Zwecke zu verwenden. Ferner verpflichtet er sich, alle ihm anvertrauten oder sonst bekannt gewordenen, vertraulichen geschäftlichen, betrieblichen und technischen Informationen nicht weiterzugeben oder für eigene Zwecke zu verwenden. Die vorstehende Verpflichtung zur Verschwiegenheit besteht auch nach Beendigung dieses Vertragsverhältnisses fort. Der/die ehrenamtlich Tätige kann jedoch Befreiung von dieser Pflicht verlangen, wenn und soweit sein berufliches Fortkommen hierdurch unzumutbar erschwert wird.
- 5.3. Der/die ehrenamtlich Tätige kann jedoch Befreiung von dieser Pflicht erlangen, wenn dieses mit dem Auftraggeber sowie den betroffenen Teilnehmer:innen schriftlich vereinbart ist

### **6. DATENSICHERHEIT**

- Unmittelbar rechtswidrige aktive Angriffs- oder Malware-Kampagnen unterstützen, die technische Schäden verursachen – wie die Nutzung unserer Plattform zur Bereitstellung bössartiger ausführbarer Dateien oder als Angriffsinfrastruktur, ohne impliziten oder expliziten Dual-Use-Zweck vor dem Auftreten des Missbrauchs; oder
- Unsere Server nutzen, um Dienste, Geräte, Daten, Konten oder Netzwerke zu unterbrechen oder dies zu versuchen, unbefugten Zugriff darauf zu erlangen oder dies zu versuchen.
- Natürliche Personen, juristische Personen oder Dienste, die Daten aus dem Dienst erfassen, müssen sich an die DIGIFarm-Datenschutzerklärung halten, insbesondere in Bezug auf die Erfassung personenbezogener Daten. Wenn Sie personenbezogene Daten aus dem Dienst erfassen, erklären Sie sich damit einverstanden, dass Sie diese personenbezogenen Daten nur für den Zweck verwenden, für den der betreffende Benutzer sie freigegeben hat. Sie verpflichten sich, alle personenbezogenen Daten, die Sie aus dem Dienst erfasst haben, angemessen zu schützen und unverzüglich auf Beschwerden, Entfernungsanträge und Kontaktverbotsanfragen von uns oder von anderen Benutzern zu reagieren.

## 7. SERVERNUTZUNG

- Der/die ehrenamtlich Tätige sollte die Server nur für legitime Projektzwecke verwenden und keine unerlaubten Aktivitäten durchführen, wie zum Beispiel Angriffe, Hacking, Spamming, Phishing oder jegliche andere illegalen Aktivitäten.
- Der/die ehrenamtlich Tätige sollte sicherstellen, dass sie die Server nicht überlasten und auf eine angemessene Art und Weise nutzen, um die Leistung für alle Nutzer zu gewährleisten
- Der/die ehrenamtlich Tätige sollte sicherstellen, dass sie keine sensiblen Daten auf den Servern speichern oder verarbeiten, es sei denn, dies ist für die Durchführung des Projekts erforderlich und die Datenschutzrichtlinien des Projekts wurden beachtet.
- Der/die ehrenamtlich Tätige sollte dem Projektteam unverzüglich mitteilen, wenn sie von einer unbefugten Nutzung der Server oder einem Verstoß gegen diese Vereinbarung Kenntnis erlangen.

## 8. GELTUNG DES AUFTRAGSRECHTS

Der/die ehrenamtlich Tätige ist sich darüber bewusst, dass dieser Vertrag kein Arbeitsverhältnis begründet und dass er deshalb unter anderem für Krankenversicherung, Altersversorgung und Steuern selbst verantwortlich ist. Soweit eine Frage in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich geregelt ist, gelten ersatzweise die Regeln des Auftragsrechts (§§ 662 ff. BGB).

## 9. SCHLUSSBESTIMMUNGEN

- 9.1. Diese Vereinbarung stellt die vollständige Vereinbarung zwischen dem ehrenamtlich Tätigen und dem Auftraggeber hinsichtlich der Bedingungen der Tätigkeit dar. Sie ersetzt alle etwaigen vorherigen oder vorübergehenden schriftlichen oder mündlichen Vereinbarungen diesbezüglich. Weitere Vereinbarungen wurden nicht getroffen.
- 9.2. Jede Änderung oder Ergänzung dieser Vereinbarung, die nicht durch eine individuelle Vereinbarung der Parteien erfolgt, bedarf zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform. Dies gilt auch für Änderungen dieses Schriftformerfordernisses.

**Auftraggeber\*in**

---

---

Ort, Datum, Unterschrift

**Ehrenamtlich Tätige\*r**

---

---

Ort, Datum, Unterschrift

## Anhang C

*Umfrage print-out*

Stadt Münster  
Albersloher Weg 33 | 48155 Münster

## DIGIFARM.MS Umfrage

Engagieren Sie sich *aktuell* ehrenamtlich in gemeinnützigen Organisationen?

- Ja  
 Nein

Bitte nur eine Antwort auswählen. | Beispielsweise für Vereine (sowohl rechtlich anerkannte gemeinnützige Organisationen als auch Engagement für Organisationen ohne Rechtsform).

Engagieren Sie sich *aktuell* ehrenamtlich im digitalen Raum?

- Ja  
 Nein

Bitte nur eine Antwort auswählen. | Beispielsweise Website für Verein / Social Media Auftritt

Haben Sie sich *in der Vergangenheit* ehrenamtlich in gemeinnützigen Organisationen engagiert?

- Ja  
 Nein

Bitte nur eine Antwort auswählen. | Beispielsweise für Vereine

Haben Sie sich *in der Vergangenheit* ehrenamtlich im digitalen Raum engagiert?

- Ja  
 Nein

Bitte nur eine Antwort auswählen. | Beispielsweise Website für Verein / Social Media Auftritt

Wie viele Stunden investieren Sie pro Woche im Durchschnitt für eine ehrenamtliche Tätigkeit im nicht digitalen Raum?

- 0-1
- 1-3
- 3-5
- 5-7
- 7-9
- 10+

Bitte nur eine Antwort auswählen.

Wie viele Stunden investieren Sie pro Woche im Durchschnitt für die ehrenamtliche Tätigkeit im digitalen Raum?

- 0-1
- 1-3
- 3-5
- 5-7
- 7-9
- 10+

Bitte nur eine Antwort auswählen.

Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen.

Wenn die Aussagen nicht auf Sie zutreffen, können Sie diese überspringen.

Ich gehe aktuell keiner ehrenamtlichen Tätigkeit nach weil ich keine Zeit habe

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Ich gehe aktuell keiner ehrenamtlichen Tätigkeit nach weil ich keine Freude an solchen Tätigkeiten habe

- Stimme voll und ganz zu

- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Ich gehe aktuell keiner ehrenamtlichen Tätigkeit nach weil mein soziales Umfeld anderen Aktivitäten nachgeht

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Ich gehe aktuell keiner ehrenamtlichen Tätigkeit nach weil mir die Anerkennung fehlt

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Bitte jeweils nur eine Antwort auswählen.

Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen.

Ich bringe mich gerne inhaltlich in Projekte ein

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu



- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Ich habe viele Ideen

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Ich mag es Texte zu schreiben

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Ich arbeite gerne mit Computern

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Ich arbeite gerne mit Menschen zusammen

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu

Stimme nicht zu

Stimme überhaupt nicht zu

Bitte jeweils nur eine Antwort auswählen.

Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen.

Unter dem Begriff "Smart City" kann ich mir etwas vorstellen

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Die Stadt sollte bürgerschaftlichen Ideen mehr Raum geben

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Die Stadt sollte Ressourcen einsetzen, um ehrenamtliche bürgerschaftlichen Ideen zu fördern

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Die Stadt sollte Ressourcen einsetzen, um digitale Ehrenamtsprojekte von Bürger\*innen zu fördern

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu

- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Bitte jeweils nur eine Antwort auswählen.

Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen.

Ich könnte mir vorstellen, mich in ehrenamtlichen Projekten in meiner Stadt zu engagieren

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Ich könnte mir vorstellen, mich im digitalen Ehrenamt in meiner Stadt zu engagieren

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Ich halte Anerkennung wichtig für den Erfolg vom Ehrenamt

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Bitte jeweils nur eine Antwort auswählen.

Stellen Sie sich nun eine Website vor, auf der offene, nicht-kommerzielle Digitalprojekte gefördert werden. Auf dieser Website sollen Prototypen und Open-Source-Projekte, die im Digitalen Ehrenamt entstanden sind, Unterstützung für den Betrieb und die Weiterentwicklung erhalten. Die Website dient dabei einerseits als Marktplatz zum Verknüpfen der verschiedenen Beteiligten, gleichzeitig aber auch als Schaufenster für realisierte und laufende Projekte.

Diese Website hat den Namen DIGIFARM.MS.

War Ihnen das Konzept der DIGIFARM.MS vor dieser Umfrage bekannt?

Ja

Nein

Bitte nur eine Antwort auswählen.

Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen.

Ich halte eine solche Website für sinnvoll.

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Ich kann mir vorstellen mich dort zu engagieren.

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

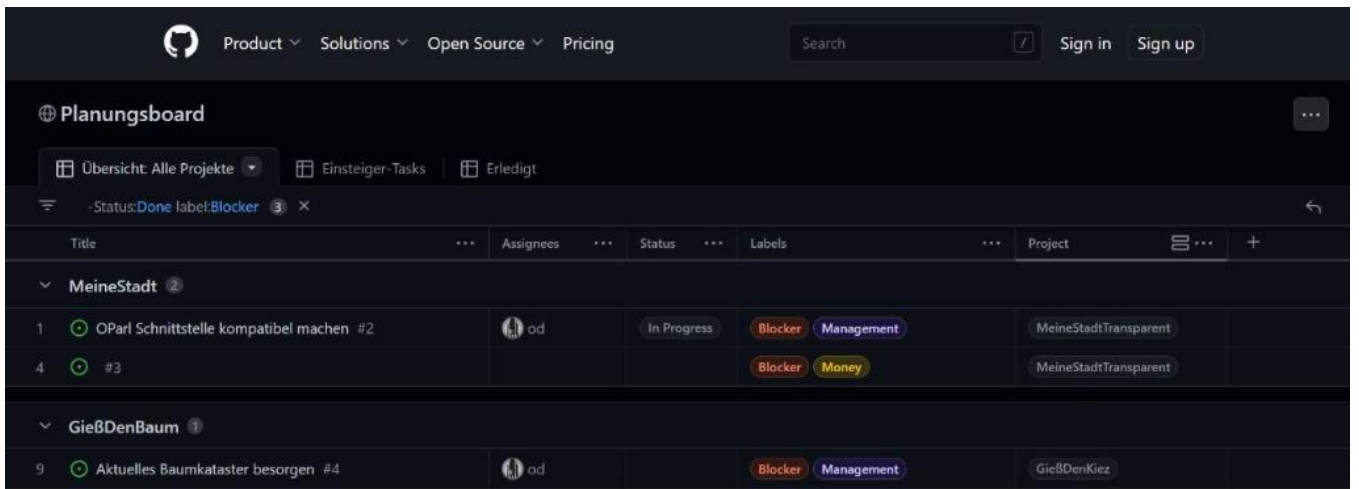
Ich finde regelmäßige Treffen mit allen Freiwilligen in Präsenz sinnvoll

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Bitte jeweils nur eine Antwort auswählen.

Im Folgenden finden Sie eine Übersicht die Aufgaben auf der Digifarm. Diese sind einzelnen Projekten zugeordnet. Bitte nehmen Sie sich einen Moment Zeit und lassen die Darstellung auf Sie wirken.

Beantworte Sie bitte im Anschluss die folgenden Fragen:



Planungsboard der Website mit Aufgaben

Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen.

Die Darstellung der Aufgaben (s. Bild) kann ich nachvollziehen

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Die Darstellung der Aufgaben (s. Bild) schreckt mich ab

- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- Stimme überhaupt nicht zu

Bitte jeweils nur eine Antwort auswählen.

In der DIGIFARM.MS unterscheiden wir primär zwischen drei Personengruppen. Diese sind (1) "Sponsor\*innen", (2) "Techniker\*innen" und (3) "Redakteur\*innen".

(1) Sponsor\*innen -> Finanzielle Unterstützung von Projekten durch Einzelpersonen oder Unternehmen

(2) Techniker\*innen -> Technische Unterstützung von Projekten bspw. als Programmierer\*in oder Administrator\*in

(3) Redakteur\*innen -> Inhaltliche Unterstützung von Projekten bspw. über das Schreiben von Texten und die Erstellung von Inhalten bzw. inhaltlicher Fachkompetenz für bestimmte Themen

In welche(n) der drei Zielgruppen würden Sie sich einordnen?

- Sponsor\*in
- Techniker\*in
- Redakteur\*in
- Keine

Mehrfachantwort möglich.

In der aktuellen Konzeption der Rolle "Sponsor\*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte:

In der aktuellen Konzeption der Rolle "Sponsor\*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte nicht :

In der aktuellen Konzeption der Rolle "Techniker\*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte:

In der aktuellen Konzeption der Rolle "Techniker\*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte nicht :

In der aktuellen Konzeption der Rolle "Redakteur\*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte:

In der aktuellen Konzeption der Rolle "Redakteur\*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte nicht :



In der aktuellen Konzeption der Rollen finden Sie sich nicht wieder. Wie würden Sie stattdessen Ihre Rolle beschreiben?

Da Ihnen das Konzept der Digifarm nicht bekannt war, sind die hier gestellten Detailfragen für Sie nicht relevant.

Sie können auf die nächste Seite wechseln.

Was fehlt Ihnen noch am Konzept der DIGIFARM.MS?

Ich habe bei DIGIFARM.MS bisher (noch nicht) teilgenommen, weil...

Welche Art von Projekten sollten auf der DIGIFARM.MS gefördert werden?

Welche Maßnahme(n) sollte eine Stadt ergreifen, um Bürger\*innen, die sich im (digitalen) Ehrenamt engagieren, Anerkennung zu zeigen?

Haben Sie noch weitere Punkte, die Sie uns mitteilen wollen?

Bitte geben Sie Ihren Geschlecht an

- Divers
- Weiblich
- Männlich
- Keine Angabe

Bitte nur eine Antwort auswählen.

Bitte geben Sie Ihren höchsten Bildungsabschluss an

- Kein Schulabschluss
- Grund-/Hauptschulabschluss
- Realschule (Mittlere Reife)
- Gymnasium (Abitur)
- Abgeschlossene Ausbildung
- Fachhochschulabschluss
- Hochschule (Diplom)
- Hochschule (Magister)
- Hochschule (Bachelor)
- Hochschule (Master)
- Hochschule (Staatsexamen)
- Hochschule (Promotion)
- Keine Angabe

Bitte nur eine Antwort auswählen.

Bitte geben Sie Ihr Alter an

Datenformat: Ganzzahl

Bitte geben Sie die Größe ihres Wohnorts an

- <5.000
- 5.000 - 10.000
- 20.000 - 50.000
- 100.000 - 500.000
- > 500.000
- Keine Angabe

Bitte nur eine Antwort auswählen.

## Anhang D

*Umfrageergebnisse print-out*

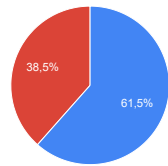
Allgemein

Anonyme Umfrage Ja  
Ausgefüllte Fragebögen 13

Statistiken - Umfrage

Frage Engagieren Sie sich aktuell ehrenamtlich in gemeinnützigen Organisationen?  
Typ Einfachauswahl  
Pflichtangabe Nein

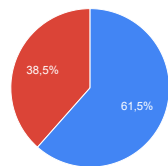
	Antwort	Anzahl	Prozent
<span style="color: blue;">■</span> Ja	Ja	8	61,5%
<span style="color: red;">■</span> Nein	Nein	5	38,5%



■ Ja  
■ Nein

Frage Engagieren Sie sich aktuell ehrenamtlich im digitalen Raum?  
Typ Einfachauswahl  
Pflichtangabe Nein

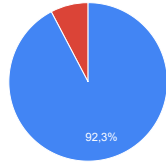
	Antwort	Anzahl	Prozent
<span style="color: blue;">■</span> Ja	Ja	8	61,5%
<span style="color: red;">■</span> Nein	Nein	5	38,5%



■ Ja  
■ Nein

Frage Haben Sie sich in der Vergangenheit ehrenamtlich in gemeinnützigen Organisationen engagiert?  
 Typ Einfachauswahl  
 Pflichtangabe Nein

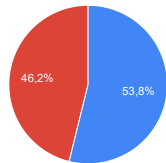
	Antwort	Anzahl	Prozent
<span style="color: blue;">■</span> Ja		12	92,3%
<span style="color: red;">■</span> Nein		1	7,7%



■ Ja  
■ Nein

Frage Haben Sie sich in der Vergangenheit ehrenamtlich im digitalen Raum engagiert?  
 Typ Einfachauswahl  
 Pflichtangabe Nein

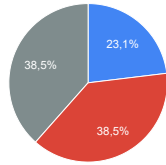
	Antwort	Anzahl	Prozent
<span style="color: blue;">■</span> Ja		7	53,8%
<span style="color: red;">■</span> Nein		6	46,2%



■ Ja  
■ Nein

Frage: Wie viele Stunden investieren Sie pro Woche im Durchschnitt für eine ehrenamtliche Tätigkeit im nicht digitalen Raum?  
 Typ: Einfachauswahl  
 Pflichtangabe: Nein

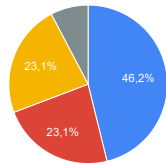
Antwort	Anzahl	Prozent
0-1	3	23,1%
1-3	5	38,5%
3-5	0	0%
5-7	0	0%
7-9	0	0%
10+	0	0%
keine Antwort	5	38,5%



0-1  
1-3  
keine Antwort

Frage: Wie viele Stunden investieren Sie pro Woche im Durchschnitt für die ehrenamtliche Tätigkeit im digitalen Raum?  
 Typ: Einfachauswahl  
 Pflichtangabe: Nein

Antwort	Anzahl	Prozent
0-1	6	46,2%
1-3	3	23,1%
3-5	3	23,1%
5-7	0	0%
7-9	0	0%
10+	0	0%
keine Antwort	1	7,7%



0-1  
1-3  
3-5  
keine Antwort



Frage

Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen. Wenn die Aussagen nicht auf Sie zutreffen, können Sie diese überspringen.

Typ









Matrix mit Einfachauswahl

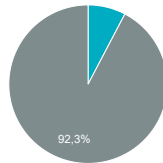
Pflichtangabe

Nein

Teilfrage 1

Ich gehe aktuell keiner ehrenamtlichen Tätigkeit nach weil ich keine Zeit habe









	Antwort	Anzahl	Prozent
	Stimme voll und ganz zu	0	0%
	Stimme zu	0	0%
	Stimme teilweise zu	0	0%
	Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
	Stimme teilweise nicht zu	0	0%
	Stimme nicht zu	1	7,7%
	Stimme überhaupt nicht zu	0	0%
	keine Antwort	12	92,3%

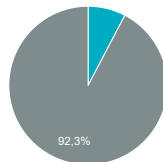


 Stimme nicht zu  
 keine Antwort

Teilfrage 2

Ich gehe aktuell keiner ehrenamtlichen Tätigkeit nach weil ich keine Freude an solchen Tätigkeiten habe

	Antwort	Anzahl	Prozent
	Stimme voll und ganz zu	0	0%
	Stimme zu	0	0%
	Stimme teilweise zu	0	0%
	Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
	Stimme teilweise nicht zu	0	0%
	Stimme nicht zu	1	7,7%
	Stimme überhaupt nicht zu	0	0%
	keine Antwort	12	92,3%

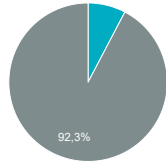


 Stimme nicht zu  
 keine Antwort

Teilfrage 3

Ich gehe aktuell keiner ehrenamtlichen Tätigkeit nach weil mein soziales Umfeld anderen Aktivitäten nachgeht

Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	0	0%
Stimme zu	0	0%
Stimme teilweise zu	0	0%
Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
Stimme teilweise nicht zu	0	0%
Stimme nicht zu	1	7,7%
Stimme überhaupt nicht zu	0	0%
keine Antwort	12	92,3%

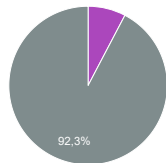


- Stimme nicht zu
- keine Antwort

Teilfrage 4

Ich gehe aktuell keiner ehrenamtlichen Tätigkeit nach weil mir die Anerkennung fehlt

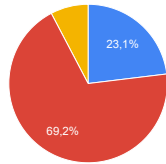
Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	0	0%
Stimme zu	0	0%
Stimme teilweise zu	0	0%
Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
Stimme teilweise nicht zu	1	7,7%
Stimme nicht zu	0	0%
Stimme überhaupt nicht zu	0	0%
keine Antwort	12	92,3%



- Stimme teilweise nicht zu
- keine Antwort

Frage Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen.  
 Typ Matrix mit Einfachauswahl  
 Pflichtangabe Nein  
 Teilfrage 1 Ich bringe mich gerne inhaltlich in Projekte ein

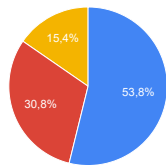
Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	3	23.1%
Stimme zu	9	69.2%
Stimme teilweise zu	1	7.7%
Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
Stimme teilweise nicht zu	0	0%
Stimme nicht zu	0	0%
Stimme überhaupt nicht zu	0	0%



■ Stimme voll und ganz zu  
■ Stimme zu  
■ Stimme teilweise zu

Teilfrage 2 Ich habe viele Ideen

Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	7	53.8%
Stimme zu	4	30.8%
Stimme teilweise zu	2	15.4%
Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
Stimme teilweise nicht zu	0	0%
Stimme nicht zu	0	0%
Stimme überhaupt nicht zu	0	0%

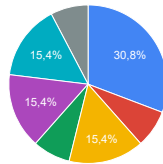


■ Stimme voll und ganz zu  
■ Stimme zu  
■ Stimme teilweise zu

Teilfrage 3

Ich mag es Texte zu schreiben

Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	4	30,8%
Stimme zu	1	7,7%
Stimme teilweise zu	2	15,4%
Stimme weder zu noch lehne ab	1	7,7%
Stimme teilweise nicht zu	2	15,4%
Stimme nicht zu	2	15,4%
Stimme überhaupt nicht zu	0	0%
keine Antwort	1	7,7%

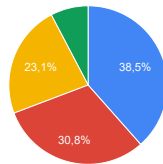


- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu
- keine Antwort

Teilfrage 4

Ich arbeite gerne mit Computern

Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	5	38,5%
Stimme zu	4	30,8%
Stimme teilweise zu	3	23,1%
Stimme weder zu noch lehne ab	1	7,7%
Stimme teilweise nicht zu	0	0%
Stimme nicht zu	0	0%
Stimme überhaupt nicht zu	0	0%



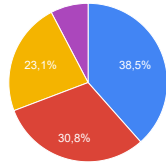
- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab

Teilfrage 5

Ich arbeite gerne mit Menschen zusammen









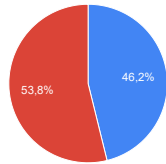
Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	5	38,5%
Stimme zu	4	30,8%
Stimme teilweise zu	3	23,1%
Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
Stimme teilweise nicht zu	1	7,7%
Stimme nicht zu	0	0%
Stimme überhaupt nicht zu	0	0%



- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme teilweise nicht zu








Frage Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen.  
 Typ Matrix mit Einfachauswahl  
 Pflichtangabe Nein  
 Teilfrage 1 Unter dem Begriff "Smart City" kann ich mir etwas vorstellen

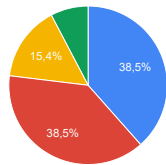
	Antwort	Anzahl	Prozent
	Stimme voll und ganz zu	6	46,2%
	Stimme zu	7	53,8%
	Stimme teilweise zu	0	0%
	Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
	Stimme teilweise nicht zu	0	0%
	Stimme nicht zu	0	0%
	Stimme überhaupt nicht zu	0	0%







 Stimme voll und ganz zu  
 Stimme zu

Teilfrage 2 Die Stadt sollte bürgerschaftlichen Ideen mehr Raum geben





	Antwort	Anzahl	Prozent
	Stimme voll und ganz zu	5	38,5%
	Stimme zu	5	38,5%
	Stimme teilweise zu	2	15,4%
	Stimme weder zu noch lehne ab	1	7,7%
	Stimme teilweise nicht zu	0	0%
	Stimme nicht zu	0	0%
	Stimme überhaupt nicht zu	0	0%

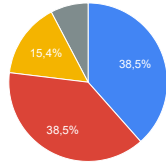






 Stimme voll und ganz zu  
 Stimme zu  
 Stimme teilweise zu  
 Stimme weder zu noch lehne ab

Teilfrage 3

Die Stadt sollte Ressourcen einsetzen, um ehrenamtliche bürgerschaftlichen Ideen zu fördern




	Antwort	Anzahl	Prozent
	Stimme voll und ganz zu	5	38,5%
	Stimme zu	5	38,5%
	Stimme teilweise zu	2	15,4%
	Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
	Stimme teilweise nicht zu	0	0%
	Stimme nicht zu	0	0%
	Stimme überhaupt nicht zu	0	0%
	keine Antwort	1	7,7%

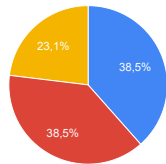





-  Stimme voll und ganz zu
-  Stimme zu
-  Stimme teilweise zu
-  keine Antwort

Teilfrage 4

Die Stadt sollte Ressourcen einsetzen, um digitale Ehrenamtsprojekte von Bürger\*innen zu fördern

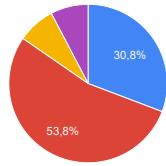
	Antwort	Anzahl	Prozent
	Stimme voll und ganz zu	5	38,5%
	Stimme zu	5	38,5%
	Stimme teilweise zu	3	23,1%
	Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
	Stimme teilweise nicht zu	0	0%
	Stimme nicht zu	0	0%
	Stimme überhaupt nicht zu	0	0%



-  Stimme voll und ganz zu
-  Stimme zu
-  Stimme teilweise zu

Frage Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen.  
 Typ Matrix mit Einfachauswahl  
 Pflichtangabe Nein  
 Teilfrage 1 Ich könnte mir vorstellen, mich in ehrenamtlichen Projekten in meiner Stadt zu engagieren

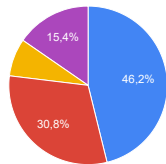
Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	4	30,8%
Stimme zu	7	53,8%
Stimme teilweise zu	1	7,7%
Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
Stimme teilweise nicht zu	1	7,7%
Stimme nicht zu	0	0%
Stimme überhaupt nicht zu	0	0%



- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme teilweise nicht zu

Teilfrage 2 Ich könnte mir vorstellen, mich im digitalen Ehrenamt in meiner Stadt zu engagieren

Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	6	46,2%
Stimme zu	4	30,8%
Stimme teilweise zu	1	7,7%
Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
Stimme teilweise nicht zu	2	15,4%
Stimme nicht zu	0	0%
Stimme überhaupt nicht zu	0	0%



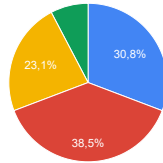
- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme teilweise nicht zu



Teilfrage 3

Ich halte Anerkennung wichtig für den Erfolg vom Ehrenamt

Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	4	30,8%
Stimme zu	5	38,5%
Stimme teilweise zu	3	23,1%
Stimme weder zu noch lehne ab	1	7,7%
Stimme teilweise nicht zu	0	0%
Stimme nicht zu	0	0%
Stimme überhaupt nicht zu	0	0%



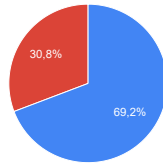
- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab

Frage: War Ihnen das Konzept der DIGIFARM.MS vor dieser Umfrage bekannt?

Typ: Einfachauswahl

Pflichtangabe: Nein

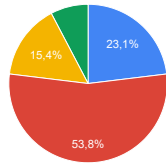
Antwort	Anzahl	Prozent
Ja	9	69,2%
Nein	4	30,8%



- Ja
- Nein

Frage Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen.  
 Typ Matrix mit Einfachauswahl  
 Pflichtangabe Nein  
 Teilfrage 1 Ich halte eine solche Website für sinnvoll.

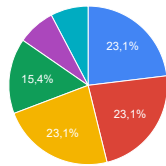
Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	3	23,1%
Stimme zu	7	53,8%
Stimme teilweise zu	2	15,4%
Stimme weder zu noch lehne ab	1	7,7%
Stimme teilweise nicht zu	0	0%
Stimme nicht zu	0	0%
Stimme überhaupt nicht zu	0	0%



- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab

Teilfrage 2 Ich kann mir vorstellen mich dort zu engagieren.

Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	3	23,1%
Stimme zu	3	23,1%
Stimme teilweise zu	3	23,1%
Stimme weder zu noch lehne ab	2	15,4%
Stimme teilweise nicht zu	1	7,7%
Stimme nicht zu	1	7,7%
Stimme überhaupt nicht zu	0	0%










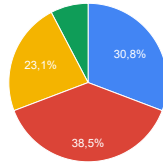
- Stimme voll und ganz zu
- Stimme zu
- Stimme teilweise zu
- Stimme weder zu noch lehne ab
- Stimme teilweise nicht zu
- Stimme nicht zu





Teilfrage 3

Ich finde regelmäßige Treffen mit allen Freiwilligen in Präsenz sinnvoll



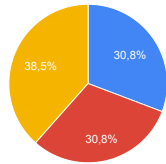
	Antwort	Anzahl	Prozent
	Stimme voll und ganz zu	4	30,8%
	Stimme zu	5	38,5%
	Stimme teilweise zu	3	23,1%
	Stimme weder zu noch lehne ab	1	7,7%
	Stimme teilweise nicht zu	0	0%
	Stimme nicht zu	0	0%
	Stimme überhaupt nicht zu	0	0%



-  Stimme voll und ganz zu
-  Stimme zu
-  Stimme teilweise zu
-  Stimme weder zu noch lehne ab

Frage Bitte geben Sie an, inwieweit Sie den folgenden Aussagen zustimmen.  
 Typ Matrix mit Einfachauswahl  
 Pflichtangabe Nein  
 Teilfrage 1 Die Darstellung der Aufgaben (s. Bild) kann ich nachvollziehen

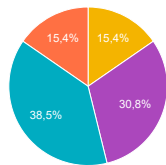
Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	4	30,8%
Stimme zu	4	30,8%
Stimme teilweise zu	5	38,5%
Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
Stimme teilweise nicht zu	0	0%
Stimme nicht zu	0	0%
Stimme überhaupt nicht zu	0	0%



■ Stimme voll und ganz zu  
■ Stimme zu  
■ Stimme teilweise zu

Teilfrage 2 Die Darstellung der Aufgaben (s. Bild) schreckt mich ab

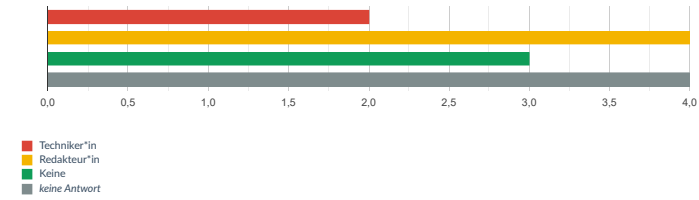
Antwort	Anzahl	Prozent
Stimme voll und ganz zu	0	0%
Stimme zu	0	0%
Stimme teilweise zu	2	15,4%
Stimme weder zu noch lehne ab	0	0%
Stimme teilweise nicht zu	4	30,8%
Stimme nicht zu	5	38,5%
Stimme überhaupt nicht zu	2	15,4%



■ Stimme teilweise zu  
■ Stimme teilweise nicht zu  
■ Stimme nicht zu  
■ Stimme überhaupt nicht zu

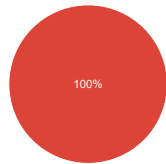
Frage In welche(n) der drei Zielgruppen würden Sie sich einordnen?  
 Typ Mehrfachauswahl  
 Pflichtangabe Nein

Antwort	Anzahl	Prozent
Sponsor*in	0	0%
Techniker*in	2	15,4%
Redakteur*in	4	30,8%
Keine	3	23,1%
keine Antwort	4	30,8%



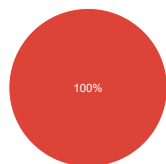
Frage In der aktuellen Konzeption der Rolle "Sponsor\*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte:  
 Typ Offene Frage  
 Pflichtangabe Nein

Antwort	Anzahl	Prozent
beantwortet	0	0%
keine Antwort	13	100%



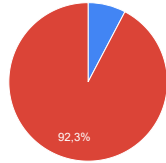
Frage In der aktuellen Konzeption der Rolle "Sponsor\*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte nicht:  
 Typ Offene Frage  
 Pflichtangabe Nein

Antwort	Anzahl	Prozent
beantwortet	0	0%
keine Antwort	13	100%



Frage In der aktuellen Konzeption der Rolle "Techniker\*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte:  
Typ Offene Frage  
Pflichtangabe Nein

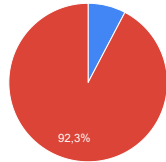
Antwort	Anzahl	Prozent
beantwortet	1	7.7%
keine Antwort	12	92.3%



beantwortet  
keine Antwort

Frage In der aktuellen Konzeption der Rolle "Techniker\*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte nicht:  
Typ Offene Frage  
Pflichtangabe Nein

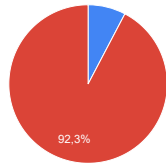
Antwort	Anzahl	Prozent
beantwortet	1	7.7%
keine Antwort	12	92.3%



beantwortet  
keine Antwort

Frage In der aktuellen Konzeption der Rolle "Redakteur\*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte:  
Typ Offene Frage  
Pflichtangabe Nein

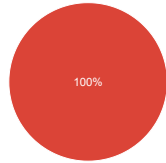
Antwort	Anzahl	Prozent
beantwortet	1	7.7%
keine Antwort	12	92.3%



beantwortet  
keine Antwort

Frage In der aktuellen Konzeption der Rolle "Redakteur\*in" auf der DIGIFARM.MS gefallen mir folgende Punkte nicht:  
 Typ Offene Frage  
 Pflichtangabe Nein

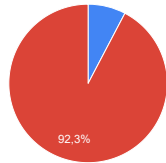
Antwort	Anzahl	Prozent
beantwortet	0	0%
keine Antwort	13	100%



keine Antwort

Frage In der aktuellen Konzeption der Rollen finden Sie sich nicht wieder. Wie würden Sie stattdessen Ihre Rolle beschreiben?  
 Typ Offene Frage  
 Pflichtangabe Nein

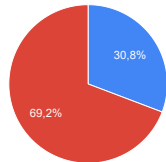
Antwort	Anzahl	Prozent
beantwortet	1	7,7%
keine Antwort	12	92,3%



beantwortet  
keine Antwort

Frage Was fehlt Ihnen noch am Konzept der DIGIFARM.MS?  
 Typ Offene Frage  
 Pflichtangabe Nein

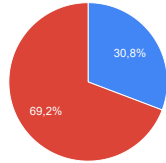
Antwort	Anzahl	Prozent
beantwortet	4	30,8%
keine Antwort	9	69,2%



beantwortet  
keine Antwort

Frage Ich habe bei DIGIFARM.MS bisher (noch nicht) teilgenommen, weil...  
 Typ Offene Frage  
 Pflichtangabe Nein

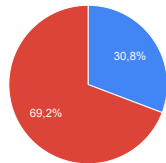
Antwort	Anzahl	Prozent
beantwortet	4	30,8%
keine Antwort	9	69,2%



■ beantwortet  
 ■ keine Antwort

Frage Welche Art von Projekten sollten auf der DIGIFARM.MS gefördert werden?  
 Typ Offene Frage  
 Pflichtangabe Nein

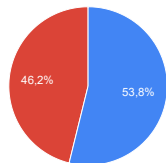
Antwort	Anzahl	Prozent
beantwortet	4	30,8%
keine Antwort	9	69,2%



■ beantwortet  
 ■ keine Antwort

Frage Welche Maßnahme(n) sollte eine Stadt ergreifen, um Bürger\*innen, die sich im (digitalen) Ehrenamt engagieren, Anerkennung zu zeigen?  
 Typ Offene Frage  
 Pflichtangabe Nein

Antwort	Anzahl	Prozent
beantwortet	7	53,8%
keine Antwort	6	46,2%

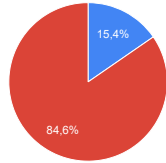


■ beantwortet  
 ■ keine Antwort



Frage Haben Sie noch weitere Punkte, die Sie uns mitteilen wollen?  
 Typ Offene Frage  
 Pflichtangabe Nein

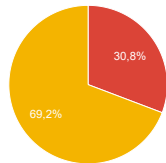
	Antwort	Anzahl	Prozent
<span style="color: blue;">■</span>	beantwortet	2	15,4%
<span style="color: red;">■</span>	keine Antwort	11	84,6%



■ beantwortet  
■ keine Antwort

Frage Bitte geben Sie Ihren Geschlecht an  
 Typ Einfachauswahl  
 Pflichtangabe Nein

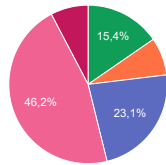
	Antwort	Anzahl	Prozent
<span style="color: blue;">■</span>	Divers	0	0%
<span style="color: red;">■</span>	Weiblich	4	30,8%
<span style="color: yellow;">■</span>	Männlich	9	69,2%
<span style="color: green;">■</span>	Keine Angabe	0	0%



■ Weiblich  
■ Männlich

Frage Bitte geben Sie Ihren höchsten Bildungsabschluss an  
 Typ Einfachauswahl  
 Pflichtangabe Nein

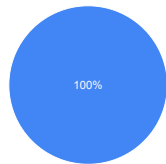
Antwort	Anzahl	Prozent
Kein Schulabschluss	0	0%
Grund-/Hauptschulabschluss	0	0%
Realschule (Mittlere Reife)	0	0%
Gymnasium (Abitur)	2	15,4%
Abgeschlossene Ausbildung	0	0%
Fachhochschulabschluss	0	0%
Hochschule (Diplom)	1	7,7%
Hochschule (Magister)	0	0%
Hochschule (Bachelor)	3	23,1%
Hochschule (Master)	6	46,2%
Hochschule (Staatsexamen)	0	0%
Hochschule (Promotion)	1	7,7%
Keine Angabe	0	0%



- Gymnasium (Abitur)
- Hochschule (Diplom)
- Hochschule (Bachelor)
- Hochschule (Master)
- Hochschule (Promotion)

Frage Bitte geben Sie Ihr Alter an  
 Typ Offene Frage  
 Pflichtangabe Nein

Antwort	Anzahl	Prozent
beantwortet	13	100%
keine Antwort	0	0%



- beantwortet

Frage







Bitte geben Sie die Größe Ihres Wohnorts an

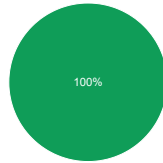
Typ

Einfachauswahl

Pflichtangabe

Nein

	Antwort	Anzahl	Prozent
	< 5.000	0	0%
	5.000 - 10.000	0	0%
	20.000 - 50.000	0	0%
	100.000 - 500.000	13	100%
	> 500.000	0	0%
	Keine Angabe	0	0%



 100.000 - 500.000