



universität
wien

2025S 059021-1 Soziales Denken in der Informatik

Mag. Dr. David Haselberger

Mag. Thomas Spielhofer

TEAMPROJEKT

David Burits

Linda Katerbau

Marlon Steuer

Johanna Wimmer

Abgabedatum

4. Juli 2025

Inhalt

TEIL 1 – Konzept.....	2
TEIL 2 – Anforderungskatalog.....	7
TEIL 3 – Promptkatalog.....	9
TEIL 4 – Retrospektive und Reflexion.....	13

TEIL 1 – Konzept

In Wien stellt die Suche nach einem freien Platz in einer Notunterkunft für obdachlose Menschen häufig eine große Herausforderung dar. Viele bestehende Einrichtungen, darunter Obdachlosenheime, Notquartiere und andere Übergangsunterkünfte, bieten auf ihren Webseiten entweder nur sehr begrenzte Informationen oder gar keine aktuellen Angaben zu Kapazitäten und Verfügbarkeiten an. Das führt nicht selten dazu, dass hilfesuchende Personen weite Wege auf sich nehmen, nur um vor Ort festzustellen, dass keine Plätze mehr frei sind. Diese Unsicherheit und Ungewissheit können für Betroffene besonders belastend sein, insbesondere in den kalten Wintermonaten.

ShelterHelper ist eine digitale Lösung, die in Echtzeit verlässliche Informationen über die aktuelle Auslastung von Notunterkünften in Wien bereitstellt. Die Plattform zeigt nicht nur die momentane Kapazität einzelner Einrichtungen an, sondern liefert auch eine sofortige Verfügbarkeitsanzeige. Zusätzlich verfügt *ShelterHelper* über eine integrierte Navigationsfunktion, mit der Nutzer schnell und unkompliziert den direkten Weg zur gewählten Unterkunft finden können.

Die Zielgruppe von *ShelterHelper* umfasst in erster Linie obdachlose Menschen in Wien, die schnell und direkt Zugang zu einer passenden Unterkunft benötigen. Gleichzeitig richtet sich die App aber auch an Sozialarbeiterinnen und Sozialarbeiter, an Mitarbeiter von Hilfsorganisationen sowie an Institutionen, die täglich mit obdachlosen Personen arbeiten. Für sie bietet die App eine praktische Möglichkeit, Betroffene gezielt weiterzuvermitteln und rasch Hilfe zu organisieren.

Die App trägt damit dazu bei, Ressourcen sinnvoller zu nutzen und Menschen in Not rechtzeitig die Unterstützung zukommen zu lassen, die sie dringend benötigen.

Konkurrenzanalyse/Literaturrecherche:

#1: Fonds Soziales Wien – KälteApp¹

Die App erlaubt es vorbeigehenden Personen SozialarbeiterInnen für Obdachlose anzufordern, dabei wird bei Sichtung von Obdachlosen in der App angeben, welche Personen Hilfe brauchen (Identifizierung anhand der Angabe von Anzahl, Ort und Zustand der obdachlosen Personen). Sozialarbeiter*innen können mit den Personen in weiterer Folge Kontakt aufnehmen. Die Angabe eigener Kontaktdaten für Rückfragen ist optional. Ein massive Einschränkung der App ist, dass sie nur in Wien und in den Monaten November bis April nutzbar ist.

¹ <https://kaelteapp.wien/> [03.04.2025]

#2: Homeless Resources – Shelter App²

Hier werden Obdachlose (insb. Jugendliche) beim Ermitteln von Diensten zur Versorgung mit Lebensmitteln, Medikamenten, Unterkünften, etc. unterstützt. Es werden entsprechende Dienste in Karten- oder Listenansicht angezeigt, auch Filterfunktion sind vorhanden. Die App verwendet auch KI. Die App ist ausschließlich in bestimmten Regionen der USA nutzbar.

#3: Our Calling³

Our Calling ist eine Mischung aus #1 und #2 und erlaubt Passanten, Obdachlose per Foto zu melden und zu identifizieren. Dann können Hilfeteams mit den Obdachlosen Kontakt aufnehmen. Außerdem gibt es Funktionen zum Ermitteln von Diensten für Versorgung mit Lebensmitteln, Medikamenten, Unterkünften, etc. Die App ist generell an vielen Standorten nutzbar, Hilfeteams gibt es jedoch nur in Dallas (Texas). Die Verwendung und Aufnahme von Fotos wären problematisch in der Europäischen Union wegen DS-GVO.

#4: MOMO – Mokli-App⁴

Auch wird Unterstützung für Obdachlose (insb. Jugendliche) beim Ermitteln von Diensten (Verpflegung, Schlafen, Ärzte, Hygiene, Beratung, Sonstiges, Notfall, Netzwerk der Wärme) geboten. Es gibt einen Listen- und Kartenanzeigemodus, sowie Filterfunktionen und einen KI-„Hilfeteam“. *MOMO* ist als App oder auf der Website verwendbar. Die Verwendung ist auf Deutschland beschränkt.

Die Literaturrecherche zeigt, dass es für Wien oder Österreich kein vergleichbares Angebot gibt, wie es *ShelterHelper* anstrebt.

Verschiedene Perspektiven

Um verschiedene Perspektiven mit ihren unterschiedlichen Zielen, Hintergründen und Herangehensweisen einzubauen, wurden Personas erstellt (aus Platzgründen werden nur zwei nachfolgend angeführt).

Primäre Persona 1

Name: Margit Winter

Alter: 43

Beruf: Sozialarbeiterin

Einkommen: 1,800€ Netto/Monat

² https://play.google.com/store/apps/details?id=org.strappd&hl=de_AT [03.04.2025]

³https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ourcalling.homeless&hl=de_AT&pli=1 [03.04.2025]

⁴ <https://mokli-help.de/#/> [03.04.2025]

Hobbies: Yoga, Zeit mit Familie verbringen

Familienstand: verheiratet, zwei Kinder (10 und 12 Jahre)

Wohnort: Wien, 23. Gemeindebezirk

Über Margit:

Margit arbeitet seit über 15 Jahren als Sozialarbeiterin und setzt sich mit Herzblut für benachteiligte Menschen ein. Sie ist oft im Außendienst unterwegs, besucht verschiedene Notunterkünfte und unterstützt Obdachlose bei der Suche nach Schlafplätzen und sozialen Hilfsangeboten.

Challenges:

Da sie oft im Außendienst unterwegs ist, steht sie täglich vor der Herausforderung, schnell herauszufinden, welche Notunterkünfte noch Plätze frei haben. Häufig sind diese bereits belegt, und aktuelle Informationen lassen sich oft nur umständlich telefonisch einholen. Dieser zeitaufwendige Prozess erschwert es ihr, Menschen in akuten Notsituationen effizient zu helfen.

Motivation:

Die App würde ihr die Arbeit erheblich erleichtern. Sie könnte in Echtzeit sehen, welche Unterkünfte noch Plätze verfügbar haben, und dadurch schneller eine passende Lösung für die betroffenen Personen finden. Die integrierte Navigationsfunktion würde ihr zudem helfen, die nächstgelegene Unterkunft unkompliziert zu erreichen. Dank der einfachen Bedienung ließe sich die App problemlos in ihren stressigen Arbeitsalltag integrieren, sodass sie sich mehr auf das konzentrieren kann, was wirklich zählt: den Menschen zu helfen.

Technische Affinität:

Margit ist mit digitalen Tools und Apps vertraut, nutzt sie aber hauptsächlich privat und erwartet eine intuitive, leicht verständliche Benutzeroberfläche. Da ihr Arbeitsalltag stressig ist, hat sie wenig Zeit, sich in komplexe Anwendungen einzuarbeiten. Eine schnelle, zuverlässige und einfach bedienbare Lösung ist für sie essenziell.

Kommunikation & Zusammenarbeit:

In ihrem Beruf arbeitet Margit eng mit anderen SozialarbeiterInnen, Hilfsorganisationen und Notunterkünften zusammen. Ein direkter Austausch über aktuelle Kapazitäten und schnelle Absprachen sind für sie zwingend notwendig. Die Möglichkeit, innerhalb der App Informationen mit Kollegen zu teilen oder Feedback zu freien Plätzen zu erhalten, würde ihre Arbeit noch effizienter machen.

Primäre Persona 2

Name: Daniel Huber

Alter: 38

Beruf: Obdachlos, Gelegenheitsjobs

Einkommen: Unregelmäßig, meist unter 500 € pro Monat

Hobbies: Fußball, Lesen (wenn möglich)

Familienstand: Ledig, keine Kinder

Wohnort: Kein fester Wohnsitz, häufig in Notunterkünften oder auf der Straße

Über Daniel:

Daniel ist seit zwei Jahren obdachlos. Früher arbeitete er als Verkäufer, doch durch persönliche Rückschläge und finanzielle Probleme verlor er seine Wohnung. Seitdem schlägt er sich mit Gelegenheitsjobs durch und übernachtet in Notunterkünften oder draußen, wenn keine Plätze mehr frei sind.

Challenges:

Da er keinen festen Wohnsitz hat, ist es für ihn schwierig, rechtzeitig Informationen über freie Schlafplätze zu erhalten. Oft muss er mehrere Einrichtungen aufsuchen, nur um festzustellen, dass sie bereits voll sind. Sein Zugang zum Internet ist begrenzt, da er kein eigenes Smartphone besitzt oder es nicht regelmäßig aufladen kann. Zudem fehlt ihm eine einfache Möglichkeit, sich über Notunterkünfte, deren Regeln und Öffnungszeiten zu informieren.

Motivation:

Die App könnte ihm helfen, schneller und gezielter einen Schlafplatz zu finden, ohne wertvolle Zeit und Energie zu verlieren. Wenn er über öffentliche WLAN-Hotspots oder Sozialarbeiter auf die App zugreifen kann, hätte er endlich eine verlässliche Informationsquelle. Eine einfache und intuitive Benutzeroberfläche wäre für ihn entscheidend, da er wenig Erfahrung mit digitalen Anwendungen hat.

Technische Affinität:

Daniel besitzt zurzeit kein eigenes Smartphone, nutzt aber gelegentlich öffentliche Computer oder leihst sich ein Gerät von anderen Betroffenen. Digitale Angebote sind für ihn oft schwer zugänglich, daher wäre eine leichte Bedienbarkeit ohne komplizierte Anmeldung für ihn essenziell.

Kommunikation & Zusammenarbeit:

Daniel ist auf den Austausch mit anderen Obdachlosen und Sozialarbeitern angewiesen, um aktuelle Informationen über freie Schlafplätze oder Hilfsangebote zu erhalten. Eine Funktion in der App, die ihm ermöglicht, neue Informationen mit anderen Betroffenen zu teilen oder Rückmeldungen über Unterkünfte zu erhalten, könnte ihm helfen, sich besser zurechtzufinden und schneller Unterstützung zu bekommen.

Die Entwicklung einer App wie *ShelterHelper* erfordert ein tiefes Verständnis für die Bedürfnisse und Perspektiven der unterschiedlichen Nutzergruppen. Besonders hervorzuheben sind dabei zwei zentrale Zielgruppen: zum einen obdachlose Menschen, die direkt von Wohnungslosigkeit betroffen sind, und zum anderen Sozialarbeiterinnen und Sozialarbeiter sowie weitere Fachkräfte aus dem sozialen Bereich, die täglich mit obdachlosen Personen arbeiten und diese bei der Suche nach einer Unterkunft unterstützen.

Diese beiden Gruppen eint zwar ein gemeinsames Ziel, dennoch unterscheiden sich ihre Bedürfnisse und Nutzungskontexte zum Teil erheblich. Für obdachlose Menschen steht in der Regel der unmittelbare Bedarf im Vordergrund, denn sie benötigen rasch einen sicheren Ort zum Schlafen.

Dabei ist es essenziell, dass die Benutzeroberfläche der App möglichst einfach gehalten ist. Die Navigation muss intuitiv sein, ohne komplizierte Menüs oder lange Ladezeiten. Darüber hinaus sollte die App Rücksicht auf mögliche Einschränkungen nehmen, mit denen viele Betroffene konfrontiert sind. Deshalb ist es wichtig, dass Informationen in klarer, einfacher Sprache bereitgestellt werden und dass grafische Symbole sowie Sprachfunktionen die Bedienung erleichtern.

Anders verhält es sich bei SozialarbeiterInnen. Sie nutzen die App häufig in einem professionellen Kontext, um andere Menschen passende Unterkünfte zu finden und diese gezielt zu vermitteln. Auch hier ist eine klare und strukturierte Darstellung der Daten entscheidend, allerdings dürfte es hier ruhig etwas umfangreicher und detaillierter sein als bei der Darstellung für Betroffene selbst.

Diese unterschiedlichen Nutzungsszenarien machen deutlich, dass eine einheitliche Lösung für alle Zielgruppen nicht ausreicht. Vielmehr muss sich die App strukturell und funktional an die jeweiligen Anforderungen der Nutzer anpassen..

Letztlich geht es bei *ShelterHelper* nicht nur um technische Funktionalität, sondern auch um eine menschenzentrierte Gestaltung. Nur wenn die App die Realität und Lebensumstände ihrer Nutzer ernst nimmt und diese in ihrer Vielfalt berücksichtigt, kann sie einen echten Beitrag zur Verbesserung der Situation obdachloser Menschen in Wien leisten.

TEIL 2 – Anforderungskatalog

User Story 1:

Als obdachlose Person möchte ich sehen, welche Unterkünfte in meiner Nähe verfügbar sind, damit ich schnell einen sicheren Schlafplatz finde.

Akzeptanzkriterium:

Die Nutzerin oder der Nutzer kann verlässlich erkennen, welche Unterkünfte aktuell verfügbar und in erreichbarer Nähe sind. Fazit: Max.15 Min. Fußweg.

User Story 2:

Als Sozialarbeiter:in möchte ich den Kapazitätsstatus einer Einrichtung aktualisieren können, damit die App aktuelle Informationen anzeigt.

Akzeptanzkriterium:

Der aktuelle Belegungsstatus eines Shelters kann jederzeit nachvollziehbar übermittelt und aktualisiert werden.

User Story 3:

Als Nutzer:in ohne Internetzugang möchte ich Informationen über verfügbare Shelter erhalten, indem die Adresse ohne Internet abrufbar ist, damit ich trotzdem Unterstützung erhalten kann.

Akzeptanzkriterium:

Auch ohne Internetzugang stehen verlässliche Informationen zu Unterkünften zur Verfügung.

User Story 4:

Als obdachlose Person möchte ich Öffnungszeiten und Zugangsvoraussetzungen der Shelter sehen, damit ich weiß, ob ich dort aufgenommen werde.

Akzeptanzkriterium:

Die Aufnahmeveraussetzungen und Öffnungszeiten sind verständlich und vollständig einsehbar, auch ohne Internetzugang.

Mögliche Aufnahmekriterien: Vorbestrafungen/Strafregisterauszug; Sobriety?; Frauenheim; Anlaufstellen für Jugendliche – Ausweis?

User Story 5:

Ich möchte als User:in transparent erkennen wie viele Plätze noch frei sind.

Akzeptanzkriterium:

Die App zeigt für jedes Shelter die Gesamtzahl der Schlafplätze sowie die Anzahl der

aktuell belegten und freien Plätze klar und verständlich an. Änderungen der Belegung werden automatisch und zeitnah aktualisiert.

User Story 6:

Als Nutzer:in möchte ich sehen, welche Shelter barrierefrei sind, damit ich bei Mobilitätseinschränkungen passende Unterkünfte finde.

Akzeptanzkriterium:

Barrierefreiheit von Unterkünften ist eindeutig gekennzeichnet und leicht erkennbar.

User Story 7:

Als Mitarbeiter:in eines Shelters möchte ich bestimmte Plätze reservieren können (z. B. für Notfälle), damit diese bei Bedarf verfügbar bleiben.

Akzeptanzkriterium:

Es ist möglich, Schlafplätze für bestimmte Fälle gezielt freizuhalten und nicht öffentlich anzuzeigen.

User Story 8:

Als Mitarbeiter:in eines Shelters möchte ich über die App einseitige Infos an alle Nutzer:innen senden können, damit diese stets über aktuelle Abläufe und mögliche Einschränkungen informiert sind.

Akzeptanzkriterium:

Shelter-MitarbeiterInnen können Updates in der App nachvollziehbar schalten.

Durch die User Stories wurde auch deutlich, was *ShelterHelper* nicht leisten soll. Social Media Aspekte sollen nicht integriert werden und Unterkünfte sollen für Obdachlose gedacht (keine Hotels, Airbnbs o.Ä.). Um Anonymität und Datenschutz sicher zu stellen, wird es auch keine zwingende Profilerstellung geben. Obdachlosenheime sollen nicht „gebucht“ werden können.

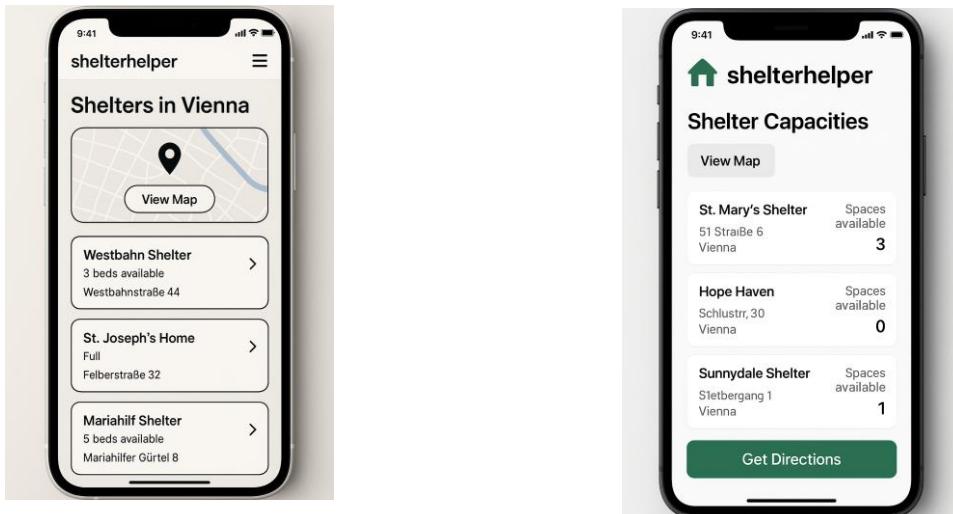
TEIL 3 – Promptkatalog

ChatGPT:

Bild erstellen/Prototyp:

Wir gestalten eine App namens shelterhelper, diese ist für Obdachlose in Wien und Sozialarbeiter oder Mitarbeiter in einem Heim. Sie soll die Kapazitäten von Heimen anzeigen, Routen und Adressen anzeigen. Sie soll simpel und intuitiv gestaltet sein. Erstelle ein Bild eines prototypen für die app, wie sie aussehen könnte.

Ergebnisse:



Rollenspiel mit Sekundärer Persona:

Wir machen jetzt ein Rollenspiel. Wir sind in Wien (Österreich) und du bist ein Obdachloser; Alter: 38 Beruf: seit zwei Jahren obdachlos, Gelegenheitsjobs; Einkommen: Unregelmäßig, meist unter 500 € pro Monat; Hobbies: Fußball, Lesen (wenn möglich) Familienstand: Ledig, keine Kinder; Wohnort: Kein fester Wohnsitz, häufig in Notunterkünften oder auf der Straße Rückschläge finanzieller und persönlicher Art führten zum Verlust der Wohnung; Herausforderungen: Zugang zum Internet begrenzt, kann sein Smartphone nicht immer selbst aufladen „Wanderung“ von einer Einrichtung zur nächsten – nur um festzustellen, dass keine Plätze mehr verfügbar sind Motivation zur Nutzung der App Suche nach freien Schlafplätzen deutlich erleichtert App als verlässliche Informationsquelle; Technische Affinität Nutzung digitaler Tools stark eingeschränkt, nicht viel Erfahrung Benutzeroberfläche sollte simpel und unkompliziert sein.

Ergebnisse (nachdem ChatGPT das Rollenspiel von alleine aufgehört hat):

✗ Gründe, warum jemand wie Martin die App nicht nutzen würde	
Grund	Erklärung
<input checked="" type="checkbox"/> Kein Internetzugang	Kein Datenvolumen, kein WLAN, Karte lädt nicht
<input type="checkbox"/> Akku leer	Kann Handy nicht regelmäßig aufladen
<input type="checkbox"/> Altes Gerät / wenig Speicher	App ist zu groß oder funktioniert nicht
<input type="checkbox"/> Zu kompliziert	Menü zu verschachtelt, Begriffe unverständlich
<input type="checkbox"/> Misstrauen	Sorge vor Datenspeicherung oder Kontrolle
<input type="checkbox"/> Sprache nicht verständlich	App nur auf Deutsch, kein einfaches Wording
<input type="checkbox"/> Überforderung / Stress	In Notsituationen keine Zeit oder Ruhe zur App Nutzung
<input type="checkbox"/> Nicht aktuell	App zeigt falsche Daten oder Heime sind doch voll

<p><input checked="" type="checkbox"/> Warum der Bedarf grundsätzlich da ist:</p> <p>1. Informationslücken sind real</p> <ul style="list-style-type: none"> Viele Menschen in Wohnungslosigkeit wissen nicht, wo aktuell noch Plätze frei sind – sie „wandern“ oft von Einrichtung zu Einrichtung. Es fehlt ein zentrale, aktuelle und verlässliche Übersicht über Notunterkünfte. Informationen hängen oft nur offline an Türen aus, sind veraltet oder schwer zugänglich (Telefonwarteschleifen, Websites mit komplizierter Navigation). <p>2. Smartphones sind auch unter Obdachlosen verbreitet</p> <ul style="list-style-type: none"> Laut Studien (z.B. BAG Wohnungslosenhilfe) besitzen viele wohnungslose Menschen ein Smartphone – auch wenn sie es nur eingeschränkt nutzen können. Das Handy ist oft das einzige Kommunikationsmittel (z.B. für Sozialdienste, Termine, Familie). <p>3. Soziale Dienste wünschen sich bessere Koordination</p> <ul style="list-style-type: none"> Auch Hilfsorganisationen und Streetworker könnten von der App profitieren, um aktuell verfügbare Angebote weiterzugeben. 	<p>Beispiele und Quellen (Stand bis 2023/24):</p> <ul style="list-style-type: none"> Caritas Wien bietet Info-Seiten zu Schlafplätzen, aber nicht in App-Form, und nicht live aktualisiert. „Track the Shelter“ (Pilotprojekt Berlin): App-Prototyp zur Erfassung freier Plätze – wurde sehr positiv bewertet, insbesondere wenn Streetworker einbezogen wurden. Studien der FH Campus Wien, TU Wien (Soziale Arbeit & Digitalisierung) zeigen: Digitale Tools sind hilfreich, aber Zugangshürden (Technik, Sprache, Datenschutzängste) müssen ernst genommen werden. <p>ABER: Der Bedarf wird nur realisiert, wenn...</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kriterium</th><th>Bedeutung</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Daten sind aktuell und zuverlässig</td><td>Falsche Infos machen App sofort nutzlos</td></tr> <tr> <td>App ist wirklich einfach nutzbar</td><td>Sonst überfordert sie in Stresssituationen</td></tr> <tr> <td>Technik funktioniert offline oder mit wenig Internet</td><td>Sonst ist sie in der Praxis nicht einsetzbar</td></tr> <tr> <td>Einbindung von Betroffenen</td><td>App muss mit den Nutzer*innen entwickelt werden, nicht über sie hinweg</td></tr> <tr> <td>Verbreitung durch Sozialdienste</td><td>Damit Menschen überhaupt davon erfahren</td></tr> </tbody> </table>	Kriterium	Bedeutung	Daten sind aktuell und zuverlässig	Falsche Infos machen App sofort nutzlos	App ist wirklich einfach nutzbar	Sonst überfordert sie in Stresssituationen	Technik funktioniert offline oder mit wenig Internet	Sonst ist sie in der Praxis nicht einsetzbar	Einbindung von Betroffenen	App muss mit den Nutzer*innen entwickelt werden, nicht über sie hinweg	Verbreitung durch Sozialdienste	Damit Menschen überhaupt davon erfahren
Kriterium	Bedeutung												
Daten sind aktuell und zuverlässig	Falsche Infos machen App sofort nutzlos												
App ist wirklich einfach nutzbar	Sonst überfordert sie in Stresssituationen												
Technik funktioniert offline oder mit wenig Internet	Sonst ist sie in der Praxis nicht einsetzbar												
Einbindung von Betroffenen	App muss mit den Nutzer*innen entwickelt werden, nicht über sie hinweg												
Verbreitung durch Sozialdienste	Damit Menschen überhaupt davon erfahren												

Pitch für Appkonzept:

Bitte erstelle einen Pitch für das folgende Appkonzept: Wir gestalten eine App namens shelterhelper, diese ist für Obdachlose in Wien und Sozialarbeiter oder Mitarbeiter in einem Heim. Sie soll die Kapazitäten von Heimen anzeigen, Routen und Adressen anzeigen. Sie soll simpel und intuitiv gestaltet sein.

Ergebnisse:

Hier ist ein klar formulierter Pitch für eure App "ShelterHelper":

Pitch: ShelterHelper – Hilfe auf einen Blick. Soforthilfe per App.

ShelterHelper ist eine mobile App, die speziell für **obdachlose Menschen in Wien** sowie **Sozialarbeiterinnen und Mitarbeiterinnen in Heimen** entwickelt wurde. In einer Stadt mit vielen Hilfsangeboten fehlt oft genau das: ein schneller, klarer Überblick.

Unsere Lösung: **ShelterHelper zeigt in Echtzeit die freien Kapazitäten von Obdachlosenunterkünften, listet Adressen, Öffnungszeiten und Kontaktdaten, und bietet eine intuitive Routenanzeige – angepasst an den aktuellen Standort der Nutzer*innen.**

Die App ist bewusst **einfach, barrierearm und mehrsprachig** gestaltet. Kein unnötiger Schnickschnack, sondern eine klar strukturierte Benutzeroberfläche, die im Ernstfall Leben retten kann.

Ziel: Soforthilfe erleichtern. Wege verkürzen. Ressourcen effizienter nutzen.

Mit **ShelterHelper** verbinden wir Technik mit sozialer Verantwortung – für ein Wien, in dem niemand auf Hilfe verzichten muss, nur weil er sie nicht findet.

Gemini:

Rollenspiel (gleicher Prompt wie bei ChatGPT)

Ergebnisse (kurzer Dialog, dann sofort Übersicht über Gesagtes)

Warum so eine App auf offene Ohren stößt

Ich kann dir sagen, der **Informationsaustausch** unter uns ist zwar wichtig, aber oft unzuverlässig und mühsam. Wenn jemand mal einen Tipp hat, wo es noch ein freies Bett gibt, dann spricht sich das schnell rum. Aber das ist oft veraltet oder stimmt gar nicht. Eine App, die **Echtzeitinformationen** liefert, wäre da ein echter Game Changer.

Viele sind, wie ich, keine Digital-Experten, aber der **Grundbedarf nach Sicherheit** – zu wissen, wo man die Nacht verbringen kann – ist riesig. Wenn die App wirklich so **einfach zu bedienen** ist, wie du sagst, dann überwinden viele ihre Scheu vor der Technik.

Konkretes Interesse und Anwendungsfälle

Ich hab da ein paar Leute im Kopf:

Der ältere Herr, der schlecht zu Fuß ist: Für ihn ist jeder unnötige Weg eine Qual. Wenn er direkt sieht, wo er hin muss, spart das unendlich viel Kraft und Schmerz.

Die junge Frau mit dem Kind: Sie braucht dringend einen sicheren Platz. Jede Minute, die sie mit Suchen verbringt, ist verlorene Zeit und unnötiger Stress für sie und ihr Kind.

Der Gelegenheitsarbeiter, der abends fix und fertig ist: Wenn er nach einem langen Tag nicht noch stundenlang rumirren muss, um einen Platz zu finden, kann er vielleicht wirklich mal zur Ruhe kommen.

Alle wünschen sich **mehr Planungssicherheit**. Das Gefühl, nicht komplett im Ungewissen zu sein, wo man die nächste Nacht verbringt, ist unbezahlbar. Es geht nicht nur um den Schlafplatz, sondern auch um ein kleines Stück **Würde und Normalität** im Alltag.

Ich bin mir sicher, wenn die App wirklich hält, was sie verspricht, dann wird sich das wie ein Lauffeuer rumsprechen. Es wäre eine riesige Entlastung für viele hier in Wien.

Erstellen eines Prototypen:

Ergebnis:

(ChatGPT-Bild-Vorlage mit erweiterten Funktionen)

<https://g.co/gemini/share/3ecb552f57a8>

DeepSeek:

Pitch für Appkonzept (gleicher Prompt)

Ergebnisse:

*Pitch: ShelterHelper – Dein Weg zu Sicherheit und Unterstützung***

Problem: Obdachlosigkeit in Wien ist eine akute Herausforderung. Betroffene wissen oft nicht, wo freie Plätze in Unterkünften sind oder wie sie dorthin gelangen. Sozialarbeiter:innen und Heimmitarbeiter:innen benötigen Echtzeit-Informationen, um effizient helfen zu können.

*Lösung: *ShelterHelper* – eine intuitive App, die freie Kapazitäten in Wiener Obdachlosenheimen in Echtzeit anzeigt, Routenplanung bietet und alle relevanten Adressen und Kontakte bündelt.*

Zielgruppe:

- Obdachlose Menschen in Wien (einfache Bedienung, low-data-optimiert)
- Sozialarbeiter:innen & Heimmitarbeiter:innen (Tools zur Platzzuweisung und Kommunikation)

Key Features:

- **Echtzeit-Kapazitätsanzeige**** – Welche Unterkünfte haben noch freie Betten?
- **Integrierte Routenplanung**** – Fußwege und öffentliche Verkehrsmittel zu den Einrichtungen.
- **Offline-tauglich & barrierearm**** – Große Buttons, klare Sprache, minimale Datenlast.

 **Service-Infos** – Öffnungszeiten, Angebote (Essensausgabe, medizinische Hilfe).

 **Zwei Modi** – Einfache Ansicht für Nutzer:innen + erweiterte Funktionen für Fachkräfte (z. B. Platzreservierung).

Warum *ShelterHelper*?

- **Lebensverändernd:** Schneller Zugang zu Schutz und Ressourcen.
- **Effizienzsteigerung:** Sozialarbeitende sparen Zeit durch digitale Verfügbarkeitschecks.
- **Gemeinschaftlich:** Kooperation mit Wiener Hilfsorganisationen für aktuelle Daten.

Vision: Kein Mensch soll in Wien eine Nacht auf der Straße verbringen, weil er/sie nicht weiß, wohin.
**ShelterHelper* macht Hilfe sichtbar und erreichbar.*

Next Steps: Pilotphase mit ausgewählten Heimen & Feedback von Nutzer:innen.

„Hilfe sollte nur einen Klick entfernt sein.“

 **Für Investoren/Partner:** Skalierbares Modell – später auf andere Städte erweiterbar!

TEIL 4 – Retrospektive und Reflexion

Linda Katerbau

Die Projektarbeit war für mich eine sehr lehrreiche Erfahrung, die in einem angenehmen und unterhaltsamen Rahmen stattfand. Besonders positiv habe ich die Zusammenarbeit in unserem Team in Erinnerung. Wir haben uns von Anfang an gut verstanden, was eine offene und konstruktive Kommunikation ermöglichte. Dadurch konnten wir produktive Gespräche führen und auch bei unterschiedlichen Meinungen schnell gemeinsame Lösungen finden.

Ein Thema, das Konfliktpotenzial in sich hatte, war beispielweise die Frage welche konkreten Features wir in unserer App umsetzen wollen. Unterschiedliche Vorstellungen darüber, was technisch machbar, sinnvoll oder am effizientesten ist, führten zu intensiven Diskussionen in unserer Gruppe. Doch anstatt, dass diese zu Spannungen führten, gelang es uns auf Augenhöhe miteinander zu kommunizieren und gemeinsame Kompromisse zu finden, was ich sehr schätze.

Auch die Aufgabenverteilung innerhalb des Teams verlief stetig erstaunlich reibungslos. Es kristallisierte sich schnell heraus, wem welche Bereiche besonders lagen. Von Design und Konzeption bis hin zu Organisation und so konnten wir die einzelnen Aufgaben entsprechend den jeweiligen Stärken und Interessen aufteilen. Diese faire Verteilung sorgte nicht nur für Motivation, sondern auch dafür, dass jeder Verantwortung übernehmen konnte und wollte.

Was mir ebenfalls positiv aufgefallen ist, war die gute Absprache sowohl im Unterricht als auch darüber hinaus. Obwohl der Arbeitsaufwand außerhalb der Lehrveranstaltung relativ gering war, wussten wir stets genau, wer woran arbeitet. Dadurch kam es kaum zu Doppelarbeit oder Missverständnissen. Jedoch hätte ich mir eine starke Auseinandersetzung mit GitHub gewünscht, da uns die Zusammenarbeit dort kaum bis gar nicht gelang und das des Öfteren zu Verwirrung geführt hat.

Insgesamt hat mir die Projektarbeit nicht nur neue fachliche Erkenntnisse gebracht, sondern auch gezeigt, wie wichtig funktionierende Teamarbeit, klare Kommunikation und gegenseitiger Respekt in gemeinsamen Projekten sind. Ich blicke mit einem durchweg positiven Gefühl auf diese Zeit zurück und würde mich freuen, künftig wieder in einer ähnlich gut funktionierenden Gruppe arbeiten zu dürfen.

David Burits

Dass technische Innovationen in der Regel von gesellschaftlicher Relevanz sind, war mir schon bekannt. Dass gesellschaftliche Bedürfnisse oft überhaupt erst technische Innovationen hervorrufen, war für mich auch nicht neu. Aus dem Teamprojekt habe ich dementsprechend vor allem gelernt, inwiefern allein die theoretische Vorarbeit – also die Recherche zu einer Problemstellung, das Ermitteln möglicher Lösungen, das Vorwegnehmen gewisser Schwierigkeiten von möglichen Problemlösungen – oft von einer viel größeren Bedeutung sein kann als die konkrete technische Umsetzung. Oft entsteht beim Erscheinen einer neuen App der Eindruck, eine oder einige wenige Personen aus einem Entwicklungsteam sind plötzlich auf eine gute Idee gekommen, ein soziales oder praktisches Problem zu lösen und haben dann kurzerhand eine passende App entwickelt. Die Schritte, die dazwischen geschehen müssen, waren mir noch nicht bekannt.

Besonders interessant war für mich auch die Einsicht, wie schnell man in eine Sackgasse geraten kann, wenn man nicht schon sehr früh im Arbeitsprozess versucht, sich eine möglichst umfassende Vorstellung von dem zu machen, was man anstrebt. Für andere Projekte, wie z.B. Texte, ist das nicht so relevant – man kann anfangen, ohne auch nur annähernd zu wissen, wie das finale Produkt aussehen soll.

Weiters hätte ich auch nicht gedacht, wie klar strukturiert diese Arbeitsschritte sind und dass es für beinahe die gesamte theoretische Vorarbeit bereits ausgearbeitete Zugänge und Vorgehensweisen gibt (Personas erstellen, Akzeptanzkriterien festlegen, Userstories verfassen). Ich bin mir allerdings noch immer nicht sicher, ob diese Herangehensweise stets die richtige ist, da sie oft – diesen Eindruck habe ich zumindest – die Kreativität durch relativ rigide festgelegte Methoden einschränkt. Das ist aber ein Problem, das man auch bei herkömmlichen und generellen Kreativtechniken finden kann, es hat also nichts mit diesen spezifischen Methoden zu tun.

Auch die Nützlichkeit generativer künstlicher Intelligenz für Tätigkeiten, von denen man eigentlich meinen könnte, sie würden am besten von einem Menschen ausgeführt, weil sie eigentlich Kreativität erfordern, habe ich unterschätzt. Zwar hat die KI noch ihre Grenzen, allerdings war es beinahe erschreckend, zu sehen, wie schnell und überzeugend die KI Prototypen, einen Pitch-Text und andere Teile des Projekts generieren kann.

Johanna Wimmer

Das Erstellen und Diskutieren über ein Projekt war eine sehr spannende Erfahrung, die ich so in noch keinem anderen Kurs erlebt habe. Vor allem die Teamarbeit ist mir in Erinnerung geblieben, unter anderem weil die Kommunikation gut funktioniert hat und wir eine klare Struktur für das Projekt hatten. Dadurch erst wurde mir bewusst, welche einzelnen Schritte man beachten muss und wie lange es dauern kann, bis man der wirklichen Umsetzung einer Idee näher kommt. Meinungsverschiedenheiten waren willkommen und gerade im Bezug auf unser Projekt hilfreich und nützlich. Unsere unterschiedlichen Studienrichtungen haben sich positiv auf die Ideenfindung und den weiteren Verlauf der Ausarbeitung ausgewirkt.

Für weitere Projektarbeiten nehme ich die offene Kommunikation mit und dass man sich nur auf motivierte Teammitglieder wirklich verlassen kann. Rechtzeitige Planung und Organisation sind ebenfalls wichtige Bestandteile eines Projekts. Dass die Zusammenarbeit so gut funktioniert hat, lag vermutlich auch an dem Projekt *ShelterHelper* an sich, welches uns alle auf unsere eigenen (gesellschaftlichen) Privilegien und Möglichkeiten hingewiesen hat.

Im Sinne des Projekts wäre es schön, wenn es zukünftig auch ausgeführt werden könnte. Da uns aber leider das technische Know-How und die Zeit für empirische Nutzerbefragungen oder Studien fehlen, gab es keine Möglichkeit die Idee auch umzusetzen. Dementsprechend fühlt sich der Kurs ein wenig unvollständig an, weil man „mittendrin“ aufgehört hat. Auch wenn das Projekt vermutlich nicht realisiert wird, hat es das Potenzial, vielen Menschen helfen zu können.

In keinem anderen Kurs wurde man so stark motiviert, KI zu verwenden, wie in diesem, was für mich anfangs widersprüchlich wirkte, weil KI nutzen für mich dem „Schummeln“ gleich kam, aber im Laufe der Lehrveranstaltung wurde mir bewusst, wie hilfreich (oder auch nicht) KI sein kann. Es war interessant zu sehen, wie viel man bereits mit wenigen Worten und Beschreibungen schaffen kann (App-Prototyp), wie unheimlich manche Möglichkeiten sind (Interview mit einer fiktiven obdachlosen Person) und welche zukünftigen Szenarien im Bezug auf künstliche Intelligenz existieren könnten.

Für mich war die Erfahrung der Teamarbeit und der Ausarbeitung der Idee sehr positiv und bereichernd. KI sollte man mit Vorsicht genießen, aber auch nicht im Hinblick auf den Nutzen und Hilfe unterschätzen.

Marlon Steuer

Die Lehrveranstaltung war für mich eine interessante neue Erfahrung im Sinne der Teambildung. Noch nie hatte ich eine verhältnismäßig kleine Gruppe, mit der ich dementsprechend deutlich ausgiebiger argumentieren und reden konnte. Auch wenn mir das ein oder anderes Thema schon bekannt war, so habe ich trotzdem meine Perspektiven zu manchen Dingen ändern können. Interessant zu beobachten war, dass hinter der Entwicklung einer App deutlich mehr Arbeit steckt, als ich vermutet hatte. Vor allem die Ideenfindung zu einer potenziell erfolgreichen App stellte sich als sehr kompliziert heraus. Da wir allerdings eine so kleine Gruppe waren, konnte auch deutlich mehr Zeit investiert werden.

Das System der kleinen Gruppenpräsentationen hat mir sehr gut gefallen. Es ähnelte nämlich mehr einer Konversation als einer tatsächlichen Präsentation. So ließen sich teilweise auch während des Vortragens neue Ideen finden. Die Harmonie mit meinem Team war angenehmerweise absolut gegeben. Wir haben uns gut miteinander verstanden, und jeder konnte seine Ideen mit einbringen. Die Überzeugung von unserem Thema spiegelte sich auch in unserer Arbeitsmoral wider. Auch wenn die Anwesenheitspflicht nicht das optimalste Konzept ist, waren wir alle dennoch stets motiviert, uns unserer App zu widmen und diese weiter zu optimieren.

Es war interessant zu sehen, wie klar strukturiert so ein App-Konzept eigentlich ist. Da viele Entwicklungsprozesse klar voneinander abgetrennt sind, merkt man erst, dass manche Änderungen oder Anpassungen gar nicht möglich sind. Gegensätzlich dazu fällt es aber auch leichter, an den richtigen Stellen Erweiterungen mit einzubauen.

Abschließend muss aber auch genannt werden, dass die Kommunikation ein entscheidender Faktor für den Erfolg ist. Wir haben teilweise verschiedene Vorschläge unterschiedlich interpretiert und somit manchmal längere Zeit an einem Problem gearbeitet, das keinen Mehrwert hatte. Nach einem zielstrebigen Austausch konnten solche jedoch problemlos wieder entfernt werden.

Zusammenfassend war es einfach eine sehr positive Erfahrung, sich einmal über einen längeren Zeitraum mit einer konstant arbeitsmotivierten Gruppe an ein Projekt zu setzen und konstruktive Kritik sowie Ideen von außenstehenden Parteien zu bekommen. Würde ich diesen Kurs noch einmal belegen können, würde ich mir wünschen, dass die gesamte Thematik ein wenig praxisnäher am Programmieren orientiert ist. Ansonsten war die Lehrveranstaltung eine schöne Abwechslung zu dem gewohnten Uni-Alltag.