

# Partizipative Entwicklung einer Lern- und Vernetzungsplattform für weibliche IT-Professionals

Monika Pröbster<sup>1</sup>, Julia Hermann<sup>2</sup>, Nicola Marsden<sup>1</sup>

Hochschule Heilbronn<sup>1</sup>  
Universität Duisburg-Essen<sup>2</sup>

## 1 Das Projekt IT&me

Ziel des Projekts IT&me<sup>1</sup> ist die Förderung von Diversität und Gendergerechtigkeit in der Informatik. Weibliche IT-Professionals werden durch die Entwicklung einer kontinuierlich erweiterbaren Wissens- und Vernetzungsplattform unterstützt, die digitale Transformation zu ihrem Vorteil zu nutzen und einen Wettbewerbsvorteil zu erarbeiten. Um Lernen individuell und kontextbezogen zu gestalten, wird das Konzept des mobilen Mikrolernens (Baumgartner, 2013; Hug, 2010) eingesetzt und der Aufbau eines Expertinnen-Netzwerks gefördert.

## 2 Umsetzung

Im Sinne einer gendergerechten Umsetzung des menschenzentrierten Gestaltungsprozesses (Marsden & Kempf, 2014) basiert das Vorgehen auf einem Participatory-Design-Ansatz (Vines, Clarke, Light, & Wright, 2015). Zur Gewährleistung einer nutzerinnengerechten Umsetzung und zur Erhöhung der Akzeptanz des Lernangebotes werden Angehörige der Zielgruppe über den gesamten Projektzyklus an der Entwicklung von Lerneinheiten und Plattform beteiligt. Zur Erhebung der Nutzungskontexte und Anforderungen wurden im ersten Schritt acht Interviews und zwei Gruppendiskussionen mit je drei bis vier Teilnehmerinnen der

---

<sup>1</sup> Das Projekt "IT&me – Konzeption, Umsetzung und Evaluation eines modellhaften multimedialen Wissenspools in der IT-Expertinnenbildung unter Berücksichtigung unterschiedlicher Lebenssituationen und Lernstrategien" ist ein Verbundvorhaben der Universität Duisburg-Essen, der Hochschule Heilbronn und von CampusLab. Es wird vom Bundesministerium für Wissenschaft und Forschung (BMBF) unter den Förderkennzeichen 01FP1616, 01FP1617 und 01FP1618 vom 01.01.2017 bis 31.12.2019 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieses Beitrags liegt bei den Autorinnen.

Zielgruppe durchgeführt, die in unterschiedlichen Bereichen der IT tätig sind. Die Interviews und Gruppendiskussionen wurden transkribiert und nach einer ersten Analyse hinsichtlich Identitätskonstruktionen, Nutzungskontexte, Wünsche und Ideen verschiedener Subgruppen aufbereitet. Im Rahmen von partizipativen Workshops wurden sie gemeinsam mit dem interdisziplinären Entwicklungsteam, bestehend aus Expert\*innen der Bereiche Software Engineering, Psychologie, Soziologie und Kommunikation ausgewertet und als Input für einen an das Contextual Design (Holtzblatt & Beyer, 2017) angelehnten Gestaltungsprozess genutzt. Auf dieser Basis und unter fortwährender Anpassung im agilen Entwicklungsprozess entstanden u.a. vier Personas (Nielsen, 2013), die die Diversität der Zielgruppe in Bezug auf Lebenssituation, kulturellen Hintergrund, Tätigkeitsfelder und Lernpräferenzen widerspiegeln und dem Entwicklungsteam zur Reflektion und Kommunikation nach Innen und Außen dienen (Marsden, Hermann, & Pröbster, 2017). Des Weiteren wurden Nutzungsszenarien aus Sicht der Personas, erstellt, ebenfalls durch qualitative und quantitative Studien ergänzt und weiterentwickelt. Durch diese kontinuierliche Erweiterung von Persona-Beschreibungen und -Szenarien um ergänzende Daten in einem methodentriangulatorischen Vorgehen kann das jeweilige Sprintziel an den Bedürfnissen der Zielgruppe reflektiert werden. Dabei werden entstehende Inkremente in darauffolgenden Sprints wieder an die Zielgruppe zurückgespielt und evaluiert, weiterentwickelt oder ggf. verworfen. Aus den gewonnenen Erkenntnissen werden inhaltliche, didaktische und technische Konzepte abgeleitet, die das Fundament der Plattform bilden (Koop, et al., 2018).

## Literaturverzeichnis

- Baumgartner, P. (2013). Educational Dimensions of MicroLearning–Towards a Taxonomy for MicroLearning.
- Holtzblatt, K., & Beyer, H. (2017). *Contextual Design. Design for Live. Contextual Design*.
- Hug, T. (2010). Mobiles Lernen. In *Digitale Lernwelten* (pp. 193–211). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Koop, W., Brückmann, T., Benner-Wickner, M., Kleinschmidt, M., & Gruhn, V. (2018). Poster: Situation-Based E-Learning in Software Engineering Using software engineering-related metadata to improve self-empowered learning. *Proceedings of the 40th International Conference on Software Engineering Companion Proceedings - ICSE '18*, 159–160.
- Marsden, N., Hermann, J., & Pröbster, M. (2017). Developing Personas , Considering Gender : A Case Study. In *Proceedings of the 29th Australian Conference on Computer-Human Interaction - OZCHI '17*, 392–396.
- Marsden, N., & Kempf, U. (Hrsg.). (2014). *GENDER-Use IT - HCI, Usability und UX unter Gendergesichtspunkten*. De Gruyter.
- Nielsen, L. (2013). Personas-User Focused Design. In *Human-Computer Interaction Series*.
- Vines, J., Clarke, R., Light, A., & Wright, P. (2015). The beginnings, middles and endings of participatory research in HCI: An introduction to the special issue on “perspectives on participation.” *International Journal of Human Computer Studies*, 74(C), 77–80.