

HALBZEITBERICHT

(Juli 2020 bis Juni 2022)

im Rahmen der Förderung von Forschung und Entwicklung auf
dem Gebiet „Mensch-Technik-Interaktion für digitale Souveränität“
durch das BMBF
SIMPORT V5DISO084-01

Titel des Teilvorhabens:
**„Souveränes und intuitives Management personenbezogener
Ortsinformationen (SIMPORT)“**

Beitragende:

Corinna Balkow
Gina Buchwald-Chassee
Jerome Dreyer
Felix Erdmann
Sven Heitmann
Prof. Dr. Christian Kray
Prof. Dr. Rainer Mühlhoff
Dr. Simge Özdal Oktay

Inhalt

1. Management (WWU).....	2
2. Architektur und Integration (FH Münster)	3
3. Lerntool, Exploration und UI (WWU)	5
4. Ethics by Design (UOS)	9
5. Öffentlichkeitsarbeit und Verbreitung (Re:edu)	10

Dieser Bericht fasst die wichtigsten Erkenntnisse und Ergebnisse des SIMPORT-Projekts während seiner ersten zwei Jahre zusammen. Da der Projektstart mit dem Beginn der COVID-Pandemie zusammenfiel, konnten einige Aktivitäten nicht wie geplant durchgeführt werden und es kam zu erheblichen Verzögerungen, beispielsweise bei der Rekrutierung. Um diese Probleme zu lösen, wurden mehrere Maßnahmen ergriffen, die es dem Projektteam ermöglichten, viele der geplanten Ergebnisse sowie alternative Ergebnisse zu den aufgrund der Pandemie nicht realisierbaren Ergebnissen zu liefern. Zu den wichtigsten Ergebnissen von SIMPORT in den ersten zwei Jahren gehören

- eine tiefgehende Analyse relevanter verwandter Arbeiten zum Datenschutz bezüglich Ortsinformationen;
- eine detaillierte Analyse gängiger Apps im Hinblick darauf, wie Benutzer*innen sie hinsichtlich der Weitergabe ihrer Ortsinformationen konfigurieren können;
- eine erste Version der Lern-App, die es Benutzer*innen ermöglicht, leicht zu sehen, welche Standortdaten über sie gesammelt werden;
- eine Implementierung von Inferenz-/Angriffsstrategien, die in die Lern-App aufgenommen werden können, um App-Benutzer*innen die Auswirkungen der Weitergabe ihrer Standortdaten zu vermitteln; und
- eine generische Architektur, um Benutzer*innen eine feingranulare Kontrolle darüber zu geben, welche Standortinformationen geteilt werden, sowie eine prototypische Implementierung davon.

Weitere Beiträge umfassen Workshops mit Entwicklern und Anwendern, erste Einblicke in die Integration ethischer Überlegungen in den Entwicklungsprozess von ortsbasierten Diensten (LBS) sowie mehrere Open-Source-Software-Releases der entwickelten Komponenten.

Im Folgenden werden alle Ergebnisse und Meilensteine im Detail besprochen.

1. Management (WWU)

Das Kickoff-Meeting fand am 17.09.2020 als ganztägiges virtuelles Meeting mit einer durch Covid-19 bedingten Verzögerung und diversen Hindernissen in den Rekrutierungsprozessen statt. In dem Meeting wurden die Partner vorgestellt, das Projekt und die Arbeitspakete beschrieben, die Führung von Arbeitspaketen an Partner verteilt, die Kommunikationswege festgelegt, anstehende Meilensteine besprochen und die nächsten Schritte geplant. Nach dem Kick-off-Meeting richteten wir die folgenden Kommunikationstools ein, die uns eine effektive Zusammenarbeit während der Pandemie ermöglichten:

- Simport-Mailingliste für die Kommunikation;
- Trello-Board(s) für das Projektmanagement, hauptsächlich für die Planung, Zuweisung von Aufgaben, Überwachung des Fortschritts und rechtzeitige Lieferung der Meilensteine;
- Simport-Kalender zum Teilen anstehender Ereignisse;
- Zotero für Ressourcen- und Literaturverwaltung;
- Nextcloud zur Dateiverwaltung (verwaltet von der FH Münster);

M01.1
Kickoff-
Meeting

- Discord für Echtzeitkommunikation und Videoanrufe;
- Zoom zur Organisation von Online- und Hybridmeetings

Das Halbzeit-Treffen fand im August 2022 als zweitägige Hybridveranstaltung in Osnabrück statt. Das Treffen begann damit, dass alle Partner einen detaillierten Bericht über das Erreichte im Projekt gaben und den Status der Meilensteine bis Juni 2022 berichteten. Diese Präsentationen dienten als Grundlage für die gemeinsame Erstellung des Zwischenberichts (dieses Dokument). Am zweiten Tag stand die Planung im Vordergrund. Die erste Hälfte des Tages war für eine detaillierte Planungssitzung reserviert, worauf man sich in der verbleibenden Zeit des Projekts konzentrieren und wie man am besten vorgehen sollte. Darüber hinaus führten die Projektpartner einen Design-Workshop zur Finalisierung der Interaktionsformen durch, die in mehreren Workshops und einer Hintergrundrecherche entstanden waren. Abschließend wurde eine Brainstorming-Sitzung organisiert, um zu prüfen, welche weiteren interessanten Forschungsfragen sich im Laufe des Projekts bisher ergeben haben. Die Partner analysierten auch potenzielle Ausschreibungen zur Finanzierung der entwickelten Ideen.

M18.10
Halbzeit-Treffen

Halbzeitbericht Der erste Entwurf des Halbzeitberichts (dieses Dokument) wurde gemeinsam von allen Partnern beim Halbjahrtreffen verfasst und dann in den folgenden Tagen fertiggestellt. Er ist in deutscher und englischer Sprache über die Projektwebsite verfügbar.

M19.11
Halbzeit-Bericht

2. Architektur und Integration (FH Münster)

Zwischen August 2020 und Februar 2021 wurde ein Leitfaden zur Analyse von Standortdatenhandhabung und Nutzereinstimmungen in ortsbezogenen Diensten mit Fokus auf mobile Anwendungen erstellt. In diesem Rahmen wurden 40 beliebte standortbasierte mobile Anwendungen (je Plattform: iOS und Android) von zwei Bewertern analysiert, um einen Überblick darüber zu geben, wie beliebte standortbasierte Anwendungen mit Standortdaten und Benutzer*innen-Einstimmungen umgehen. Die Ergebnisse dieser Analyse wurden in einer Veröffentlichung („Informed Consent in Popular Location Based Services and Digital Sovereignty“)¹ publiziert und auf der LBS 2021 Konferenz präsentiert, wo es als bestes „Full Paper“ ausgezeichnet wurde. Die Ergebnisse liefern nützliche Einblicke in Bezug auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen bestehenden standortbasierten Diensten bei der Kontrolle und Verwaltung persönlicher Standortinformationen. Die Ergebnisse zeigten, dass „dunkle Muster“ (Dark Patterns) häufig verwendet werden, wenn Anwendungen um Zugriff auf den Standort der Benutzer*innen bitten.

M18.06
Software Architektur V1

M18.08
Implementierung V1

Um Einblicke in die Perspektiven der Entwickler*innen zum Thema Standortdatenschutz zu erhalten und eine Architektur zu entwickeln, die es den Benutzer*innen ermöglicht, die volle Kontrolle über ihre Standortdaten zu behalten, haben wir zwei Entwickler*innen-Workshops durchgeführt. Der erste fand auf der rc3 2020 statt („remote Chaos Experience“, die Online-Version des bekannten Chaos Communication Congress). Eine sehr diverse Gruppe von Menschen, die mit der Softwareentwicklung verbunden waren und sich besonders für den

¹ Jerome Dreyer, Sven Heitmann, Felix Erdmann, Gernot Bauer & Christian Kray (2022) ' Informierte Zustimmung zu beliebten ortsbezogenen Diensten und digitaler Souveränität, Journal of Location Based Services, DOI: [10.1080/17489725.2021.2017495](https://doi.org/10.1080/17489725.2021.2017495)

Datenschutz interessierten, nahm teil. Dies gab uns nützliche Ideen und Einblicke in die Perspektive der Entwickler*innen, um ein Datenschutz-Toolkit zu entwickeln, das es Entwickler*innen von standortbasierten Diensten erleichtern würde, standortbezogene Datenschutzfunktionen zu implementieren. Diskutiert wurden beispielsweise der generelle Bedarf an einem solchen Toolkit und verschiedene Ideen, wie die Umsetzung aussehen könnte – z.B. Architekturdokumentation versus eigentliche Entwicklung als integrierbare Bibliothek. Der zweite Workshop fand im Juni 2021 statt und hatte eine Auswahl verschiedener App-Entwickler*innen als Teilnehmer*innen, die hauptsächlich an tatsächlichen ortsbezogenen Diensten arbeiteten. Daher konzentrierte sich dieser Workshop mehr auf das breite Thema Standortdatenschutz und wie eine Architektur / ein Toolkit tatsächlich aussehen könnte. Unter anderem wurden spezifische Features erarbeitet, die schließlich dazu beitrugen, die Ausrichtung der Entwicklung einzugrenzen.

Basierend auf den Erkenntnissen aus den Entwickler*innen-Workshops wurde eine erste Version einer Architektur in Form eines „Location Privacy Toolkit“ konzipiert und umgesetzt. Diese Bibliothek arbeitet auf der technologischen Basis von Angular und Ionic. Sie wurde entwickelt, um hauptsächlich für mobile Apps mit Kondensator verwendet zu werden. Dieses Toolkit dient als Ersatz für das übliche API für den Standortzugriff, das vom Betriebssystem bereitgestellt wird, und enthält mehrere Kontrollmechanismen für Benutzer*innen. Durch die Integration einiger dedizierter Benutzer*innenoberflächenelementen (Interaktionsformen) können Benutzer*innen steuern, auf welche ihrer Standortdaten wie und wann zugegriffen wird (z. B. durch Einstellen des Abtastintervalls oder der Genauigkeit dieser Daten). Ziel war es, die Souveränität der Nutzer*innen über ihre Standortdaten zu verbessern. Die ersten Versionen des Toolkits mit einem ersten Satz von Kontrollmechanismen wurden vollständig implementiert. Sie wurden bereits über die npm-Registry freigegeben und können somit von Entwicklern*innen verwendet werden.

Die Spielplatzfinder-App ist eine prototypische Umsetzung, wie ein typischer ortsbezogener Dienst aussehen kann. Anhand des Standorts des Geräts kann nach tatsächlichen Spielplätzen in der Umgebung der Benutzer*innen gesucht werden; auch eine Navigationsfunktion zu einem nahe gelegenen Spielplatz ist integriert. Die App dient als Sandbox und Beispiel Integration für das Location Privacy Toolkit. Die Anwendung liefert ein realistisches Use-Case-Szenario, so dass die Architektur direkt implementiert und getestet werden kann. Dies ermöglicht Prototyping mit geringem Aufwand für schnelle Ergebnisse, z. B. zu Interaktionsformen und Mechanismen zur Kontrolle der Privatsphäre (siehe Abbildung 1). Darüber hinaus dient die Spielplatzfinder-App auch als Blaupause für andere Entwickler*innen, die das Datenschutz-Toolkit in ihre eigenen Apps integrieren möchten.

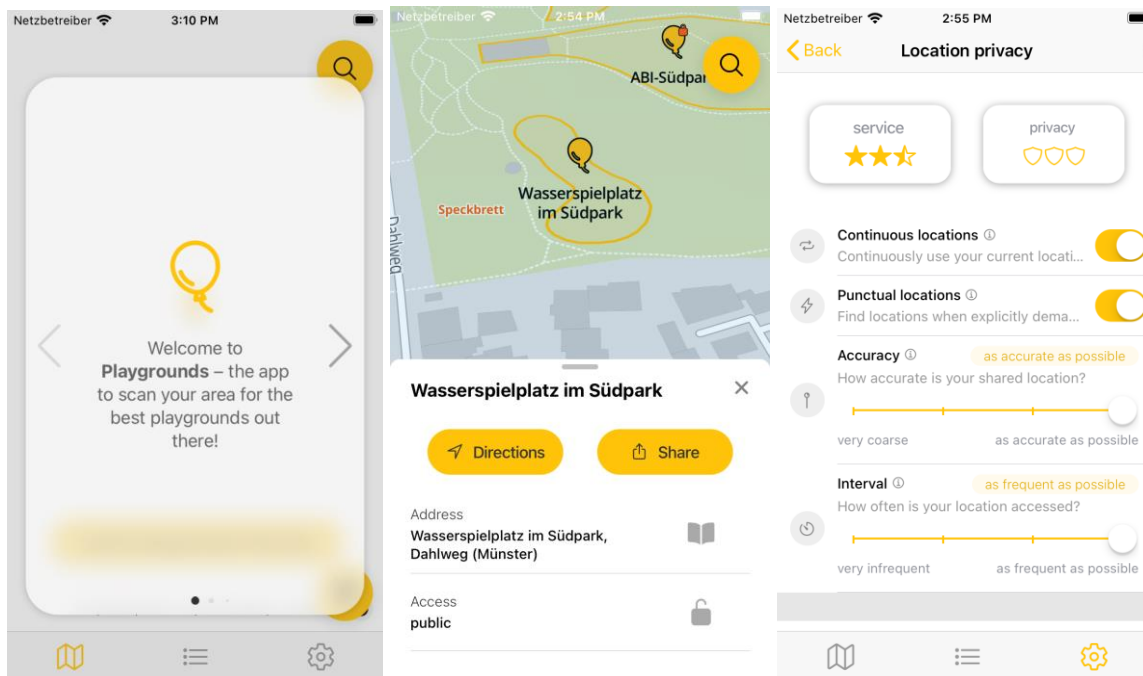


Abbildung 1: Die Playground-App (Spielplatz-Finder-APP) **a)** Eröffnungsbildschirm **b)** Detailansicht aus den Suchergebnissen **c)** Datenschutzzkontrollen

Die erste Version des Toolkits ist mit einem Technologie-Stack bestehend aus Angular, Capacitor und Ionic implementiert. Die aktuelle Implementierung des Location Privacy Toolkits ist als Bibliothek realisiert, die in (standortbasierte) Anwendungen integriert werden kann. Die Bibliothek ist frei verfügbar als [Open Source](#) und in die Playgrounds-App integriert, die als prototypische Testplattform für diese Architektur implementiert wurde.

M20.12
Software
Release

Um die Qualität und Validierung der Architektur sicherzustellen und Erkenntnisse zur Verbesserung der Verwaltung personenbezogener Standortinformationen zu gewinnen, werden die Ergebnisse unserer Entwicklungen evaluiert. Wie bereits erwähnt, dient die prototypische Playgrounds-App als Testplattform, indem sie das Location Privacy Toolkit integriert. Dies gibt uns ein direktes Verständnis dafür, welche Teile des Toolkits wie beabsichtigt funktionieren, wenn sie in einer tatsächlichen App verwendet werden, und wo es Raum für Verbesserungen gibt. Weiterhin wird zum Zeitpunkt des Berichts bereits an einer Umsetzung in React Native von re:edu gearbeitet. Diese beiden Implementierungen bieten nützliche Einblicke in die Funktionsweise dieser Architektur in realen Anwendungsentwicklungsszenarien.

M24.13
Evalu-
ierung

3. Lerntool, Exploration und UI (WWU)

Im ersten Projektjahr haben wir umfangreiche Hintergrundrecherchen zu Bedeutung, Begriffen und Zusammenhängen von digitaler Souveränität und Schutz der Privatsphäre bzgl. persönlicher Standortdaten durchgeführt. Durch eine systematische Meta-Review von Survey-Artikeln konnten wir Schlüsselkonzepte von Standortdatenschutz und digitaler Souveränität, häufige Anwendungsfälle, Standortdatenschutzrisiken und Angriffsstrategien, Standortdatenschutzmechanismen sowie relevante Interessengruppen identifizieren und definieren im Kontext der

M09.3
Souverä
nität und
PO

Verarbeitung von Standortinformationen. Die Ergebnisse wurden in ein konzeptuelles Modell integriert, das Stakeholder und Schlüsselkonzepte systematisch verknüpft (siehe Abbildung 2). Ein erster Entwurf einer wissenschaftlichen Veröffentlichung, die auf den Ergebnissen der Meta-Review und deren Ergebnissen basiert, befindet sich derzeit im Einreichungsprozess. Nach der Veröffentlichung werden wir die zentralen Ergebnisse auch auf der SIMPORT-Webseite veröffentlichen.

Conceptual Model

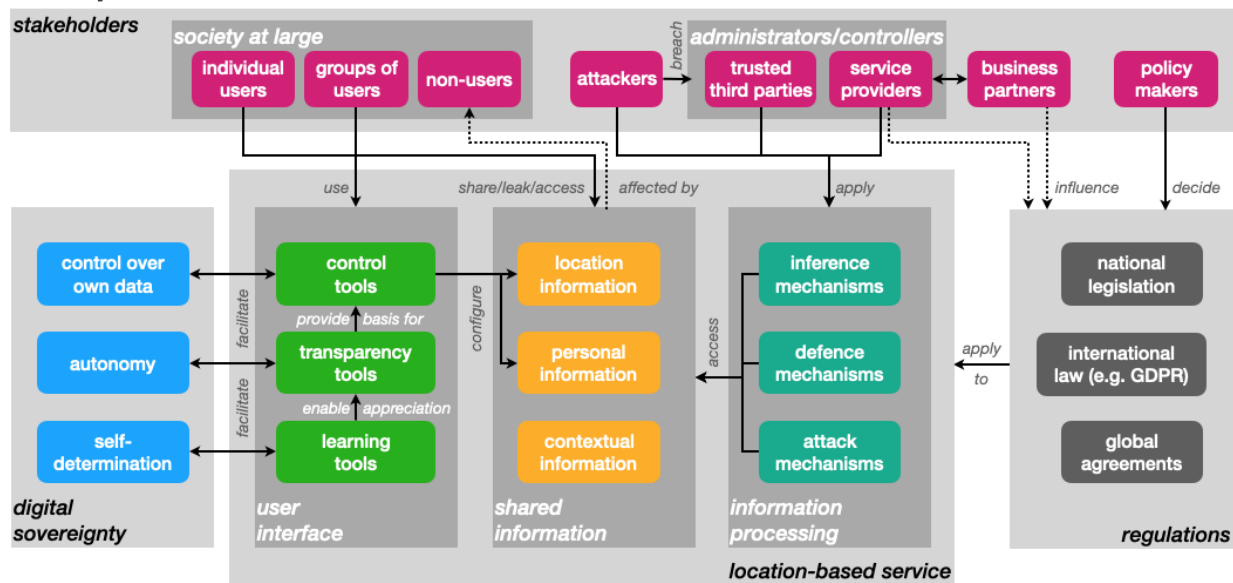


Abbildung 2: Konzeptuelles Modell, das die Verbindungen und Zusammenhänge von Stakeholdern, ortsbezogenen Diensten, Vorschriften und digitaler Souveränität beschreibt

Um Benutzer*innen in Sachen digitaler Souveränität und Standortdaten zu schulen, wurde ein digitales Lerntool als prototypische mobile plattformübergreifende Anwendung konzipiert und implementiert. Das Ziel dieser Anwendung war, Benutzer*innen über Risiken und Folgen der Weitergabe von persönlichen Standortinformationen (PLI) und mögliche Schutzmechanismen aufzuklären.

M18.7
Lerntool
V1

Zunächst wurde eine vereinfachte Version als interne Beta-Version im Google Play Store veröffentlicht, die auch für eine geplante Deployment-Studie verwendet werden wird. Für diese Studie sammelt die App Standortdaten der Benutzer*innen und zeigt diese auf einer Karte an, einschließlich häufig besuchter Points of Interest. Dabei wird der Einfluss untersucht, den die regelmäßige Überprüfung der gesammelten Standortdaten durch die Benutzer*innen hat. Die Teilnehmenden reflektieren täglich (während der zweiwöchigen Studie) ihre gesammelten Daten in Form eines Tagebuchs. Derzeit ist die Studie vollständig konzeptioniert, einschließlich eines ersten Entwurfs einer entsprechenden Veröffentlichung, die die Methodik der Studie beschreibt. Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Dokuments (September 2022) wird eine Vorstudie durchgeführt, um das Studiendesign zu bewerten und zu verfeinern.

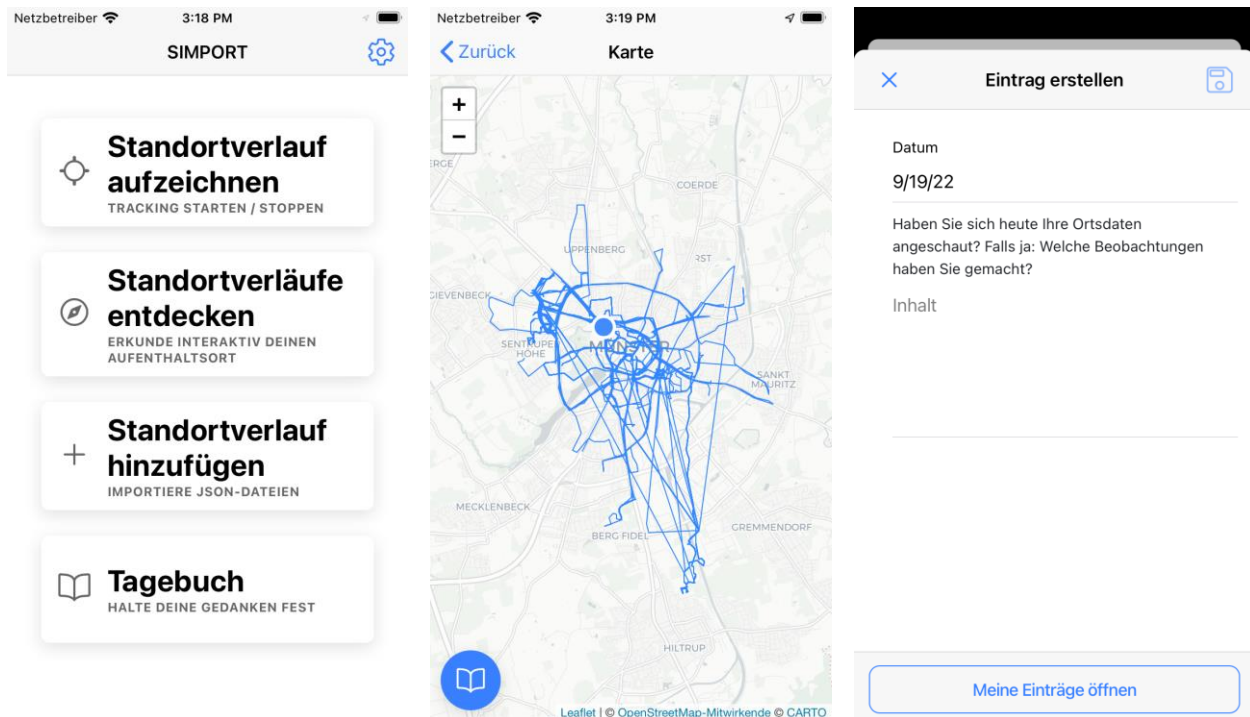


Abbildung 3: Die SIMPORT Learning App **a)** Eröffnungsbildschirm **b)** Kartenansicht **c)** Journaleintragsansicht

Zusätzlich zur Vorstudie ist im Anschluss eine Deployment-Studie mit einem reichhaltigeren Funktionsumfang geplant. Während der Studien sollen die Teilnehmer*innen mit Schlussfolgerungen (z. B. abgeleitete Wohn- und Arbeitsorte) und Vorhersagen auf der Grundlage ihrer persönlichen Standortdaten konfrontiert werden. Das notwendige Feature-Set (Berechnung und Visualisierung von Inferenzen und Vorhersagen) für die zweite Studie ist bereits implementiert. Der Quellcode und die Dokumentation für die Lern-App sind auf github (<https://github.com/sitcomlab/simport-learning-app/>) frei verfügbar.

Exploration und UI

Ein wichtiges Ziel des Projekts ist die Entwicklung von User Interfaces (UIs) für Interaktionsformen, um die digitale Souveränität der Benutzer*innen beim Schutz der persönlichen Standortprivatsphäre zu erhöhen. Daher wurden Interaktionsformen und von Nutzer*innen gewünschte UIs durch Literaturrecherche und Studien mit Nutzer*innen systematisch erforscht. Auf die initiale Exploration folgt derzeit die Bewertung der UI-Designalternativen zur Verwaltung und Kontrolle verschiedener Aspekte der Privatsphäre des persönlichen Standorts. Zu diesen Aspekten gehören die Einwilligung („informed consent“), die Ermöglichung einer umfassenderen Kontrolle durch Benutzer*innen, die Verwaltung und Personalisierung der Standort-Datenschutzeinstellungen sowie das Durchsuchen, Auswählen und Löschen gesammelter personenbezogener Daten. Die Anwenderworkshops wurden sowohl in Online- als auch in physischer Form sowie in deutscher und englischer Sprache organisiert. Insgesamt nahmen 25 Teilnehmer*innen an diesen Studien teil, und der Prozess wurde auch durch zwei interne Workshops mit Projektpartnern unterstützt. Ziel dieser Workshops war es, ein tieferes Verständnis für die Bedürfnisse und Prioritäten der Benutzer*innen hinsichtlich des

M09.4
Interaktions-
formen
V1

Schutzes ihrer persönlichen Standortdaten zu erlangen. Die Ergebnisse lieferten Erkenntnisse über das Bewusstsein der Benutzer*innen für die Privatsphäre des Standorts und intuitive Designelemente. Beispielsweise sind Benutzer*innen in erster Linie besorgt darüber, unwissentlich zu viele Informationen mit den Dienst Anbietern zu teilen, ohne dass sie dieser Datensammlung explizit zugestimmt haben. Andererseits fühlen sie sich verpflichtet, bestimmte Anwendungen wie Messaging im sozialen Umfeld (z. B. WhatsApp) und Navigation (Google Maps) zu nutzen. Daher reagieren viele Nutzer*innen darauf so, dass sie alle vom Anbieter festgelegten Standardeinstellungen akzeptieren. Dies liegt auch daran, dass sie den aktuellen Stand der verfügbaren Informationen zur Personalisierung der Einstellungen und die Auswirkungen ihrer Aktionen auf die Anwendungen als sehr umständlich und zeitaufwändig empfinden. Infolgedessen fühlen Nutzer*innen sich oft hilflos, wenn es um den Schutz ihrer persönlichen Daten geht.

Die Ergebnisse der Hintergrundrecherche und mehrerer Workshops lieferten eine gute Ausgangslage für die Benutzer*insteuerungseinstellungen, von denen einige in den Spielplatz- und Lern-Apps zur weiteren Evaluierung implementiert wurden. In der aktuellen Version der Anwendung können Benutzer*innen a) durch intuitiv nutzbare Umschalter und Schieberegler die Häufigkeit bestimmen, mit der der Dienstanbieter Standortinformationen abrufen kann, b) basierend auf der gewünschten Datengenauigkeit die Änderungen in der Dienstqualität und dem Datenschutzniveau explorieren, und c) ihren persönlichen Standortverlauf erkunden und löschen.

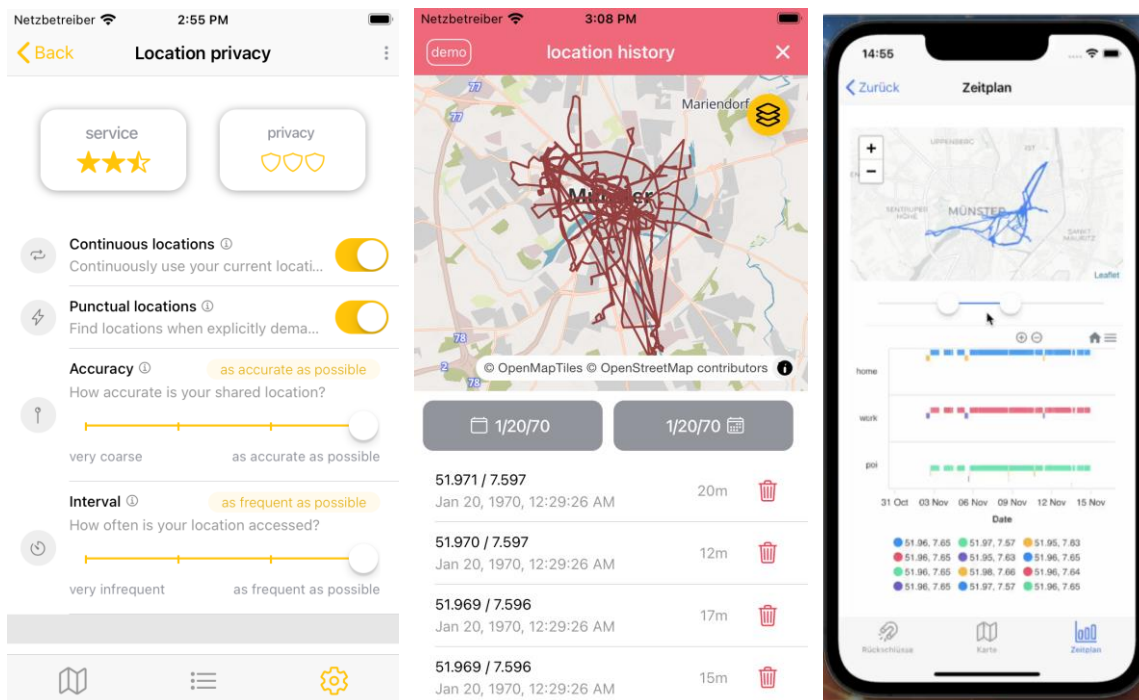


Abbildung 4: Prototypen der entworfenen User Interfaces und Interaktionsformen: **a)** Spielplatz-App zur Erkundung der Servicequalität und des Datenschutzniveaus gemäß der gewünschten Genauigkeit **b)** Spielplatz-App zur Erkundung des Standortverlaufs und Löschung gemeinsamer Daten **c)** Lern-App zur Erkundung und Löschung gemeinsamer Daten.

Um den Entwurf und die Implementierung der geplanten Interaktionsformen effektiv zu managen, wurde eine dedizierte Arbeitsgruppe unter Beteiligung mehrerer Partner gebildet. Die Arbeitsgruppe trifft sich wöchentlich, um jeden Schritt zu untersuchen, zu bewerten und zu planen. Dies beinhaltet insbesondere das gemeinsame Entwerfen von Mock-Ups und die Iteration prototypischer Implementierungen. Ein erster Workshop wurde intern durchgeführt, um die entwickelten Ergebnisse zu bewerten und zu verbessern. Ein dritter Anwenderworkshop zur UI-Designkritik ist für November 2022 geplant.

M12.5
Interaktions-
formen
V1 PO

4. Ethics by Design (UOS)

Das Teilprojekt Ethik verfolgt einen „Responsible Research and Innovation (RRI)“-Ansatz zur Umsetzung von Ethik- und Datenschutz-Überlegungen im gesamten Konsortium. Die Ethikforschung in SIMPORT zeichnet sich durch eine komplexe und sehr interessante Doppelrolle aus: Einerseits ist es Ziel der Forschung die relevanten ethischen Fragen zu definieren, die dem gesamten Team zur Kenntnis gebracht werden müssen. Andererseits wird eine interaktive und diskursive Methodik entwickelt, die im Prozess der Sensibilisierung und des Aufbaus verantwortungsvoller Designpraktiken in einem Projektteam verwendet werden kann.

M24.15
Ethics by
Design
V1

Im theoretischen Teil (Definition der ethischen Fragestellungen) konzentrierte sich die ethische Komponente auf die noch unterrepräsentierten *kollektiven Fragen* der Datenethik und des Datenschutzes: Durch die Informationen, die ein/e Nutzer*in einem Plattformunternehmen mitteilt, können potenzielle Schäden entstehen für *andere* Personen. Dies setzt dem klassischen individualistischen und liberalen Rahmen des Datenschutzes eine Grenze, der sich darauf konzentriert, betroffene Personen zu befähigen, ihre eigenen persönlichen Informationen zu kontrollieren. In einem Beitrag zu Fragen des kollektiven Ansatz im Datenschutz², einer Konferenzpräsentation (Forum Privatheit, 2021) und daraus folgender Veröffentlichung zum Thema „Prädikative Privatsphäre“³, wurde diese kollektivistische Perspektive angesichts der jüngsten Technologien der künstlichen Intelligenz und der prädiktiven Analytik als neue und aktuelle Herausforderung für den Datenschutz und die Datenethik herausgestellt.

Auf methodischer Seite führte und testete das Teilprojektteam Ethik verschiedene interaktive Formate, um mit dem gesamten Projektteam an den datenethischen und datenschutzrechtlichen Herausforderungen des SIMPORT-Projekts zu arbeiten. In der ersten Projekthälfte lag der Fokus auf interaktiven Formaten (Workshops, Diskussionen, Collaborative Ideation Session) unter Anwendung der Design Thinking Methodology. In den monatlichen Projektmeetings wurden Einzelinterviews und „Ethik-Checkups“ geführt, zu internen und externen Workshops (mit

² Balkow, Corinna (2022). „Privatheit gesellschaftlich denken – von der aktuellen digitalen Welt zur automatisierten digitalen Welt“. In Humanistische Akademie Berlin-Brandenburg eV *Intelligentes Design? Wie der Mensch sich neu konstruiert*. Im Erscheinen.

³ Mühlhoff, Rainer (2022). „Prädikative Privatsphäre: Kollektiver Datenschutz im Kontext von Big Data und KI“. In Friedewald, Michael und Alexander Roßnagel (Hrsg.), *Künstliche Intelligenz, Demokratie und Privatheit*. Im Erscheinen.

Entwickler*innen und Anwender*innen) beigetragen und Meetings zu Teilaspekten des Ethics-by-Design-Prozesses organisiert. Ein wesentlicher Bestandteil der Methodik war die Erstellung von 5–10 „Datenethik-Arbeitsblättern“, die als Grundlage für intensive Diskussionsrunden dienten. Die darin behandelten Themen umfassen folgende ethische Fragen: Voreingenommenheit (Bias), Zugänglichkeit (Accessibility), Vision des souveränen Benutzer*ins, Empowerment, Datenschutzkonzepte – Unterschiede im pädagogischen Ansatz, Nudging, Datenschutz als Dienstleistung; Implikationen bei der Wahl der Technologie; Implikationen von Standortdaten - Auswirkungen von Inferenzen; UI-Optionen für Kontrolle und Zustimmung – wie man ethische Ziele in das Interaktionsdesign überführt. Diese Arbeitsblätter wurden in der Projektarbeit erprobt und anschließend zu einem zentralen Bestandteil unserer Ethik-Richtlinien weiterentwickelt.

Basierend auf der theoretischen und methodischen Arbeit erstellten wir eine Entwurfsversion für die Struktur unserer ethischen Leitlinien, die in der nächsten Projektphase geschrieben werden. Als Teil dieser Ethik-Richtlinien wird das Teilprojektteam Ethik ein Glossar ethischer und technischer Konzepte erstellen, um die interdisziplinäre Kluft zwischen technischen und philosophischen Disziplinen zu überbrücken. Die Prozess- und Methodenerläuterung wird in den Leitfaden integriert. Die Erstellung von „Ethics by Design V1“ setzt sich im oben erwähnten interaktiven Prozess fort.

5. Öffentlichkeitsarbeit und Verbreitung (Re:edu)

Im Mittelpunkt der Öffentlichkeitsarbeit und Verbreitungsaktivitäten im Projekt SIMPORT steht die Projektwebsite <https://www.simport.net> (siehe Abbildung 5). Die erste Projektwebsite entstand im Juli 2020 in Zusammenarbeit zwischen der FH Münster und Re:edu mit Basisinformationen zum Projekt, die kontinuierlich erweitert wurde – z.B. mit diversen Berichten über abgeschlossene Arbeiten innerhalb des Projekts. Derzeit umfasst die Website:

- Angaben zu den Partnern und Projektzielen;
- ein Blog zu projektbezogenen Themen (z. B. Publikationen, Veranstaltungen, Vorträge);
- einen Ergebnisbereich, der einen Überblick über den Stand des Projekts und Links zu weiteren Ressourcen (GitHub-Repositories, App-Analyseergebnisse) bietet; und
- Ankündigung aller Workshops und Anmeldungen für diese.

Unmittelbar nach Projektstart wurde ein Twitter-Account (<https://twitter.com/SIMPORtp>) erstellt und regelmäßig gepflegt, um Projektneuigkeiten, Ergebnisse und Ankündigungen wie z.B. Aufrufe zur Teilnahme an Workshops zu verbreiten. Ziel ist es, den Account noch weiter auszubauen und mehr Follower zu gewinnen.

M03.2
Projekt-
webseite
V1

SIMPORT

Souveränes und Intuitives Management personenbezogener Ortsinformationen

MOTIVATION

Aus dem Verlauf des GPS-Standorts eines Mobiltelefons lassen sich tiefe Rückschlüsse auf Tätigkeiten, Wohnort, Neigungen, Überzeugungen oder das soziale Netzwerk einer Person ziehen. Die meisten Smartphones geben diese Informationen standardmäßig an Apps und somit an Unternehmen weiter, ohne die Nutzerinnen und Nutzer verständlich über Risiken aufzuklären oder detaillierte Kontrollmöglichkeiten bereitzustellen.

ZIELE UND VORGEHEN

Genau an diesem Punkt setzt SIMPORT an: Im Projekt werden Richtlinien und Softwaremodule für das souveräne Management der eigenen Ortsinformationen am mobilen Endgerät

Abbildung 4: Startseite der Projektwebsite

Verbesserungen an der Website sind derzeit in Arbeit zum Thema wie eine bessere Benutzer*innen-erfahrung auf mobilen Geräten realisiert werden kann. Aktuell bereitet Re:edu weitere Inhalte wie ein animiertes Erklärvideo zur Lern-App und Interviews (als Videos) mit den Projektpartnern vor.

M18.9
Projekt-
webseite
V2