



Mit einer App können sich Auszubildende untereinander und mit dem Lehrbetrieb austauschen.

Foto: Rödi/Pixelio.de

## NEUE APP FÜR LEHRLINGE

# Ein Companion für Jugendliche

Eine App zur Unterstützung der Peer-Kultur in Betrieben bietet einen innovativen Ansatz, die psychische Gesundheit der Jugendlichen nachhaltig zu stärken. Companion wird entwickelt in einem Projekt von Gesundheitsförderung Schweiz, des Departements Angewandte Psychologie der ZHAW und des Instituts für Wirtschaftsinformatik der Hochschule für Wirtschaft FHNW.

TEXT RAINER TELESKO, OLIVER BENDEL, FABIENNE AMSTAD UND AGNES VON WYL

Stress im Betrieb? Ärger mit den Auszubildern oder Kollegen? Kommt vor und kann auf die Gesundheit schlagen. Ziel dieses Projekts ist, die psychische Gesundheit von Lehrlingen im Betrieb und von Stellensuchenden zu fördern. Im Fokus steht das Peer-Mentoring, also die Unterstützung von Jugendlichen durch Gleichaltrige. Entwickelt wird eine App namens Companion. Ältere Lernende geben damit ihr betriebliches, schulisches, fachliches, soziales und psychologisches Wissen an jüngere weiter, um deren berufliche und persönliche Entwicklung in schwierigen Situationen zu unterstützen. In das Projekt eingebunden

wurden zwei Anwendungspartner, welche die App im Rahmen ihrer Lehrlingsausbildung nutzen werden. Im Folgenden werden einige Schwerpunkte der bisherigen Arbeit erläutert.

### Selbstbestimmung und Verantwortung im Internet

Im Rahmen des Projekts wurden Konzepte und Texte zur Informationsethik erstellt. Die Informationsethik behandelt die Moral der Mitglieder der Informationsgesellschaft. Sie untersucht, wie sich die Benutzer gerecht verhalten und die informationelle Selbstbestimmung wahren können. Die

### BETRIEBLICHE GESUNDHEITSFÖRDERUNG BEI JUGENDLICHEN

Das Projekt läuft als KTI-Projekt von April 2013 bis Dezember 2014. Ziel von Projekten der Kommission für Technologie und Innovation ist es, Innovationen in Zusammenarbeit zwischen Wirtschaft und Wissenschaft zu fördern. Sie finanziert pro Jahr mehrere hundert Projekte in anwendungsorientierter Forschung und Entwicklung (F&E), die Unternehmen zusammen mit Hochschulen durchführen. Am Projekt beteiligt sind **Prof. Dr. Rainer Telesko** (Teilprojektleitung) und **Prof. Dr. Oliver Bendel** (Arbeitspaket Informationsethik) von der Hochschule für Wirtschaft der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW. **Dr. Fabienne Amstad** (Gesamtprojektleitung) ist Co-Leiterin des Bereichs Psychische Gesundheit von Gesundheitsförderung Schweiz. **Prof. Dr. Agnes von Wyl** (Teilprojektleitung) ist Leiterin Forschung Psychotherapie und psychische Gesundheit an der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Departement Angewandte Psychologie.

Informationsethik unterstützt so gesehen ein gutes Leben in der digital dominierten Welt. Sie behandelt auch Probleme wie Onlinesucht, Cybermobbing und Sexting.

### Die Netiquette, der Knigge des Internets

Ein zentrales Anliegen war, ein benutzerfreundliches Design umzusetzen. Einerseits sollte die Benutzeroberfläche einfach zu bedienen sein, andererseits sollte man von der App höflich und in klaren Aussagen angesprochen werden. Neben knappen AGB und Datenschutzrichtlinien wurde eine Netiquette entwickelt. Diese ist sozusagen der Knigge im Internet und in der mobilen Kommunikation. Sie besteht aus einem Satz von Regeln, die den verantwort-

ungsvollen Umgang und ein pflichtbewusstes Verhalten im virtuellen Raum zum Ziel haben. Companion lehnt sich eng an die klassische Version der Netiquette von Arlene Rinaldi an. Die letzte Forderung lautet: «Bedenke, dass es eine Welt ausserhalb der neuen Medien gibt!»

### Die Companion-App

Die App läuft auf einer Plattform, die die grösstmögliche Test- und Erweiterbarkeit gewährleistet und die Entwickler so optimal unterstützt. Die App verfügt über ein Responsive Design, ist also gleichermaßen für den mobilen wie den Desktopbetrieb einsetzbar. Folgende Hauptfunktionen wurden realisiert: Profil, Kontakte, Gruppen, Nachrichten, allgemeine und Lifecycle-Informationen, Wiki und Selbsttests.

Schwerpunkte der weiteren Arbeit an der App werden vor allem die Weiterentwicklung der Benutzerschnittstelle und die Integration von Anreizsystemen sein. Diese haben die Aufgabe, das Interesse an der App zu steigern. Beispielsweise erhält der Benutzer eine Belohnung für besondere Leistungen. Aufgrund des grossen Umfangs typischer Social-Media-Funktionen wie Profil oder Kontakte kann die App auch auf anderen Anwendungsgebieten eingesetzt werden, zum Beispiel zur Kommunikation zwischen Studierenden und Dozierenden an der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW.

### Evaluation des Projekts

Die Messung der Akzeptanz der Companion-App seitens der Jugendlichen ist ein wichtiger Punkt im Projekt. Die Evaluationen sollen zeigen, dass die auf die Berufslernenden und Stellensuchenden zugeschnittene Companion-App zu weniger Stress, mehr Arbeitszufriedenheit und mehr Peerunterstützung führt.

Die Prozessevaluation behandelt Fragen in Bezug auf die Häufigkeit des Zugangs und die Verbesserung der Funktionalität und der Benutzerschnittstelle. Sie wird direkt über die App durchgeführt. Die Jugendlichen müssen sich durch ein kleines Interview klicken. Sie geben an, wie häufig sie die App nutzen, wie nützlich die Tools sind und welche Verbesserungen sie sich wünschen. Seit Sommer 2013 gab es zwei Runden. Bei der ersten haben 70 Benutzer teilgenommen, bei der zweiten 50.

Für die Ergebnisevaluation füllen die Benutzer am Anfang und am Ende der Projektphase einen Fragebogen aus. Die Benutzungsstatistiken zeigen, dass Companion bisher noch nicht so häufig wie erwartet eingesetzt wird. Möglicherweise sehen die Jugendlichen die App einfach als weitere Social-Media-Plattform und messen die Benutzerfreundlichkeit von Companion direkt an sehr verbreiteten und ausgereiften Produkten wie Facebook oder WhatsApp. In diese Richtung gehen jedenfalls Kommentare, die in der Prozessmessung abgegeben wurden.

### Strategien, um die Nutzung zu steigern

Das Projektteam überlegt derzeit, wie es die Attraktivität der App steigern kann. Eine Strategie wäre, jene Funktionen stärker in den Vordergrund zu stellen, die sich von denen klassischer Social-Media-Plattformen unterscheiden. Zum Beispiel könnte sich das Mentoring stärker auf Anliegen und Informationen in der Ausbildung fokussieren.

Zusätzlich wird der Companion in den Schulunterricht integriert. Die Anwender wurden auf den Nutzen der App hingewiesen: «Die Begegnungen und der Austausch mit euren Mentoren und Mentorinnen können wertvoll sein.» Das Unternehmen unterstütze Companion, weil man die App als sinnvoll erachte, wenn man sich gegenseitig unterstütze und sich rege austausche. Das Projektteam hat die Hoffnung, dass die Jugendlichen das Angebot vermehrt wahrnehmen werden.