

League of Girls

Zwischenbericht | Call 12 | Projekt ID 2251

Inhalt

1	Einleitung.....	3
2	Status der Arbeitspakete.....	19
2.1	Arbeitspaket 1 - <Analyse>	19
2.2	Arbeitspaket 2 - <Konzeption & Didaktik>.....	19
2.3	Arbeitspaket 3 - <Design>.....	20
2.3	Arbeitspaket 4 - <Programmierung>.....	20
2.3	Arbeitspaket 5 - <Content Development>	21
2.3	Arbeitspaket 6 - <Testing>.....	21
2.3	Arbeitspaket 7 - <Verbreitung>.....	22
3	Zusammenfassung Planaktualisierung	22
4	Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung.....	22

1 Einleitung

Auf den folgenden Seiten wird der Zwischenstand des Projekts „League of Girls“ dargestellt. Zunächst wird das gegenwärtige Konzept samt Screendesigns gezeigt, anschließend daran Ergebnisse aus den Expertinnen Interviews aufgelistet. Vor einer spezifischen Abhandlung der Arbeiten an den einzelnen AP wird der Entwicklungsstand anhand von Screenshots beschrieben.



Abbildung 1: Logo

Key Points

- Alles was gepostet wird ist in [definierte Zeit z.B. 7 Tage] wieder weg
- Fokus auf aktuellem Content
- Fokus auf Spielerinnen
- Anmeldung notwendig nur für Matchmaking und aktivem Chat (Lesen soll möglich sein)

Grundsätzlich existieren drei Hauptfunktionen:

- „News“
- „Chat“
- „Meet“

Diese werden auf den folgenden Seiten näher beschrieben.

News

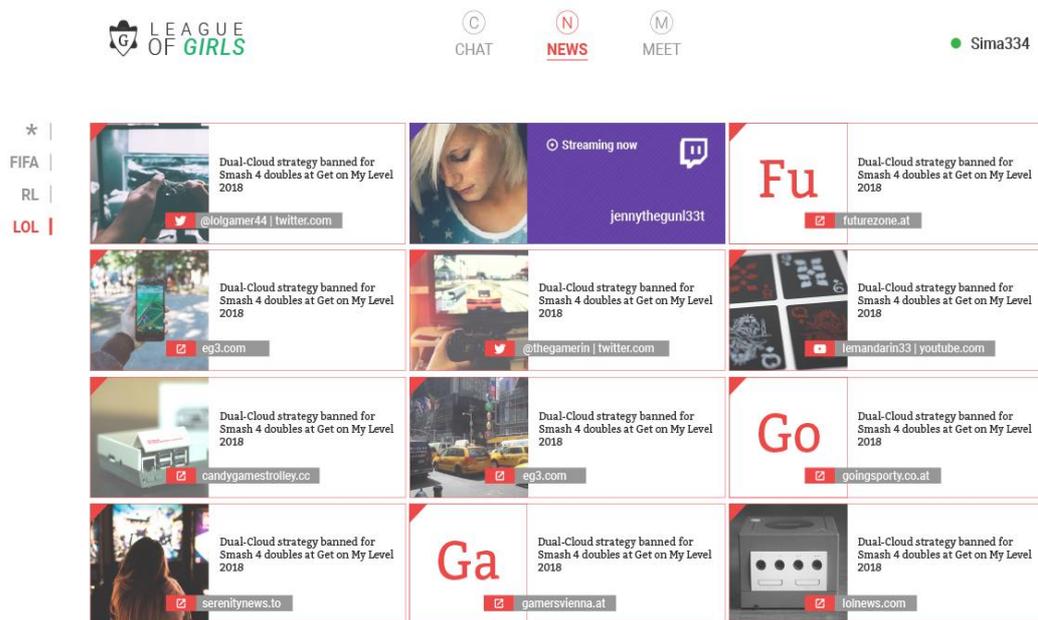


Abbildung 2: News Bereich

Darstellung

Neue Einträge erscheinen oben, ältere wandern nach unten.

Mögliche Varianten sind:

- A. Infinity Scroll - vertikal
- B. Chunks - unten muss immer auf "mehr Inhalte laden" geklickt werden

Filter

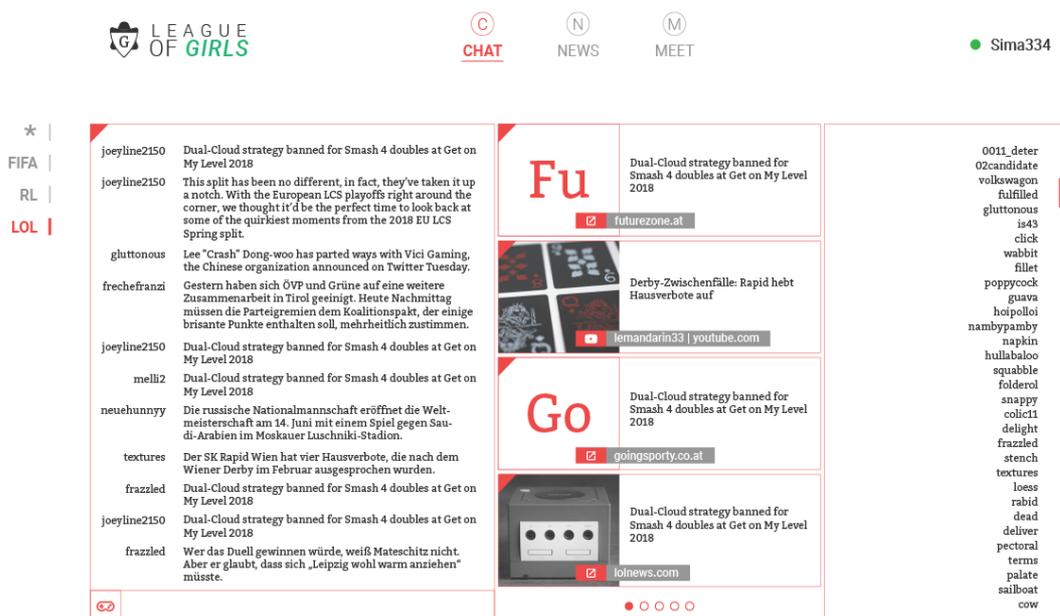
1. Nach Kategorien (Games)
2. Vorgegebene Tags (?)
3. Freitextsuche (?)

Crawler

- Twitch & Youtube Gaming (weibliche Role Models)
- Twitter Hashtags
- Chat Postings
- Auto-Upload von eigenem Content aus Backend (wöchentlich, monatlich, situationsbedingt – z.B. wenn im Chat viel geflamed wird Video über Flaming autoposten)

- Mobbing
- Tutorials
- Wiener Sportclub
- Trainingspläne
- Einblick in die E-Sports-Szene

Chat



The screenshot shows a chat interface for 'LEAGUE OF GIRLS'. At the top, there are navigation buttons for 'CHAT', 'NEWS', and 'MEET', and a user indicator for 'Sima334'. On the left, there are filters for 'FIFA', 'RL', and 'LOL'. The main chat area is divided into three columns:

- Left Column (Messages):** A list of messages from users like 'joeyline2150', 'gluttonous', 'frechefranzi', 'mell2', 'neuehunny', 'textures', and 'frazzled'. The messages discuss 'Dual-Cloud strategy banned for Smash 4 doubles at Get on My Level 2018' and 'Derby-Zwischenfälle: Rapid hebt Hausverbote auf'.
- Center Column (Content):** A vertical stack of content blocks. The top block has the text 'Fu' and a link to 'futurezone.at'. The middle block has an image of a game board and the text 'Derby-Zwischenfälle: Rapid hebt Hausverbote auf' with a link to 'lemandarin33 | youtube.com'. The bottom block has the text 'Go' and a link to 'goingsporty.co.at'.
- Right Column (Usernames):** A vertical list of usernames including '0011_deter', '02candidate', 'volkswagen', 'fulfilled', 'gluttonous', 'is43', 'click', 'wabbit', 'fillet', 'poppycock', 'guava', 'hoipolloi', 'nambybamby', 'napkin', 'hullabaioo', 'squabble', 'folderol', 'snappy', 'colic11', 'delight', 'frazzled', 'stench', 'textures', 'loess', 'rabid', 'dead', 'deliver', 'pectoral', 'terms', 'palate', 'sailboat', and 'cow'.

Abbildung 3: Chat Bereich

- Filter nach Kategorien (Games)
- extra “Mobbing” Kategorie? - Chatbot
- Reporting/Flagging
- Auto Delete von Chatprotokollen

Meet

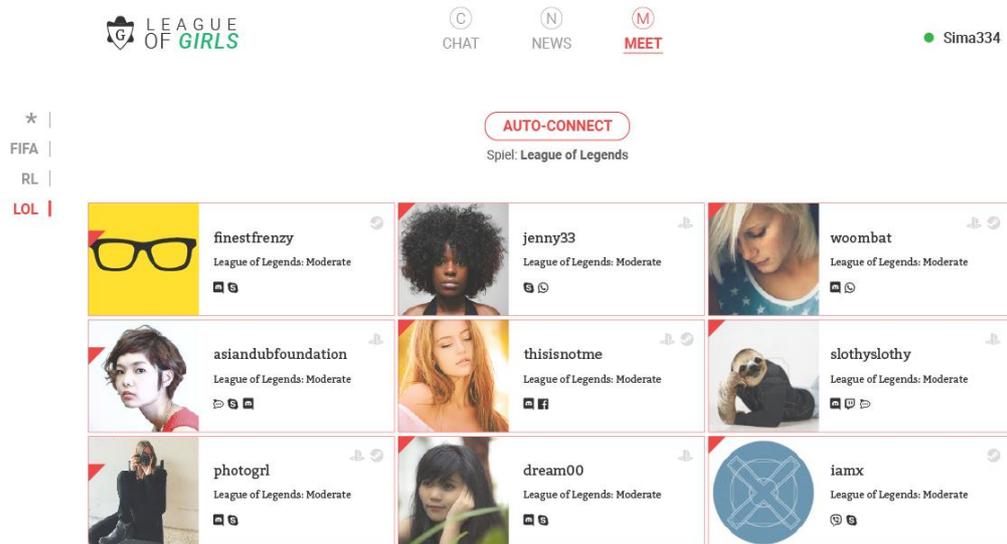


Abbildung 4: Meet Bereich

Beim Annehmen einer Einladung können verknüpfte Profile deaktiviert werden. Diese werden dann nicht mitgeschickt.

- Filter nach Kategorien (Games)
- Auswahl Matchmaking: Spieler ist im Matchmaking-Pool verfügbar, Spielerprofil wird im Matchmaking Bereich angezeigt
- Auto-Connect: Notification -> Annehmen / Ablehnen
- Mini Profil (optional)
 - präferierte Games
 - Steam
 - PSN
 - Origin
 - Battle.Net
 - GoG Galaxy
 - Verfügbare Kommunikationsmittel
 - Discord
 - Skype
 - Teamspeak
 - ...
 - Nickname(s)

Filterlisten

Basierend auf Filterlisten werden bestimmte Worte, Links oder auch Straßennamen (z.B. basierend auf OSM um Verabredungen zumindest im Chat zu verhindern) geblockt.

Crawler

Twitter

- #girlgamers
- #girlgamer
- #girlstreamers
- #girlstreamer
- #twitchkittens
- #womenbehindthegames
- #girlsbehindthegames
- #esports

Twitch /Youtube Gaming Channels/Role Models

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1s3GTN4WMVS-5xz6rHO2xVuUHQbCfY9DY9ZinGuj5DIE/edit#gid=0>

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Expertinneninterviews (Beispieltranskript) sowie der Best Practice Analyse tabellarisch dargestellt.

Status Bedürfnisanalyse

Kategorie	Aussage	Zusammenfassung
Begründung, warum sie sich nicht als E-Sportlerin sieht.	Nein. Also nicht unbedingt. Weil wenn ich sage, eine E-Sportlerin, da gehört finde ich dazu, dass man eher auch an die Masse geht, dass man zum Beispiel streamt oder sich irgendwie auch selbst vermarktet und das tue ich halt nicht. Also ich spiel halt wirklich zu Hause mit meinen Kollegen so für uns, aber dass ich jetzt sag, ich bin jetzt die und die und ich kann das und das und liked mich – also das, das nicht, nein.	Spielt nur zu Hause mit Kollegen Vermarktet sich nicht selbst als E-Sportlerin Geht mit Spielen nicht an die Masse, streamt nicht
Genannte E-Sport Spiele	Ahm ja – also ich würde mich eben wahrscheinlich auf League of Legends spezialisieren, weil ich da halt mich – würde ich jetzt sagen – am besten unter Anführungszeichen auskenne. Oder dann vielleicht noch Animal Crossing, aber das wär dann eher irgendwie so Let's Play mäßig	League of Legends Animal Crossing
Genutzte Funktionen Spieler/innen Communities und Plattformen	Jein. Also es gibt von zum Beispiel Animal Crossing. Da gibt es so eine Seite, wo sich eben die Spieler austauschen können über irgendwelche zum Beispiel Probleme im Spiel oder irgendwelche Hilfeseiten, wenn man grad nicht weiterkommt mit irgendwas mit irgendwelchen Aufgaben im Spiel. Ansonsten eher weniger. Weil ich halt eben mit vielen Leuten spiel auch immer auf Skype und deswegen hab ich den Austausch im Dialog als eher gelesen.	spielspezifischer Austausch via Forum Hilfeseiten Persönlicher Austausch mit anderen Spieler/innen via Skype
Genutzte Funktionen Spieler/innen Communities und Plattformen	Ja, es gibt eine Seite – aber frag mich nicht wie sie heißt – da werden immer die neuesten Stände auch von den ganzen Meisterschaften – wer jetzt gegen wen gewonnen hat und so – aufgelistet. Und denen folge ich auch auf Facebook, da hat man immer die neuesten Updates, was gerade zu bestimmten Spielen passiert oder was das neueste Update bringt. Ja, also schon.	Aktuelle Stände E-Sport Meisterschaften Updates via Facebook
Gründe für den Einstieg	Ja also ich finds toll, dass E-Sport das ganze Gaming ein bisschen- dass das alles ein großes Thema wird. Das Gaming. Weil das war früher nur für die- weiß ich nicht – für die Leute entweder früh einen PC leisten konnten oder die halt Internet hatten. Und jetzt hats aber schon jeder. Und ich find das cool, dass das so ein bisschen an die breite Masse auch geht. Dass die Omas auch wissen, dass es Computerspiele gibt und dass es dann auch so Meisterschaften und Weltmeisterschaften gibt, das find ich halt megatoll. Dass man da irgendwie sagt – wenn wir jetzt nehmen, die Meisterschaften von League of Legends, die in Korea waren – ich find das halt richtig cool, dass es da Leute gibt, die einen riesengroßen hohen Rang haben, was ein normaler Mensch gar nicht schaffen würde, so hoch zu werden und dass es dann auch wirklich Leute gibt, die so ein Talent, würd ich jetzt sagen, fördern. Also, dass es da wirklich so Vereine gibt und sagen, ok du bist ein guter Spieler und ich stell dich jetzt bei mir an, dass du für meinen Konzern oder für mich spielst im Namen von Samsung zu Beispiel. Das ist schon toll, dass man das fördert, dass man das schon als Beruf sehen kann, weil Leute verdienen mit dem auch Geld. Das ist schon cool.	Geld verdienen

Gründe für den Einstieg	<p>Ok. Kannst du dir das vorstellen, dass du im Bereich E-Sport einmal aktiv wirst? J: Ja schon. Sicher. Ich denk mir, es ist heutzutage wie gesagt ein normaler Beruf wie jedes andere und es gibt viele Leute, die ihre Leidenschaft oder ihr Hobby zum Beruf gemacht haben und ich denk mir, das wär für mich auch eine gute Möglichkeit, weil wozu sollt ich was arbeiten, was mir nicht Spaß macht? Weil Spielen macht mir ja Spaß, also wärs cool ja, auf jeden Fall.</p>	<p>E-Sport ist ein normaler Beruf wie jeder andere. Hobby zum Beruf machen. Spielen macht Spaß.</p>
Hürden für Mädchen/Frauen beim Einstieg in E-Sport	<p>Ahm ich glaub, dass es immer gut ist, so eine kleine führende Hand zu haben. Weil es gibt viele Mädchen, die zum Beispiel gar keine Freunde haben, die irgendwelche Computerspiele spielen und einfach von alleine draufkommen und dass man da vielleicht irgendwie schneller auch in diese Community hineinkommt. Dass es so eben irgendjemanden gibt, an den man sich wenden kann, wenn man als Frau Ersteinsteigerin ist. Oder es eben diese Tutorials gibt, die man sich anschauen kann, wenn man sich irgendwo nicht auskennt und man sich vielleicht nicht traut zu fragen oder so. Ja also auf jeden Fall, dass man halt jemanden hat, mit dem man spielt und mit dem das halt auch Spaß macht, das ist halt das Wichtigste. Weil es kann schnell Frust entstehen, wenn man beim ersten Mal verliert, beim zweiten Mal, beim dritten Mal. Und vor allem bei zum Beispiel League of Legends dauerts einfach bis man dieses ganze strategische Denken hat und bis man da erstmal reinkommt und sich eingewöhnt und die ganzen anderen Champions kennenlernt – auch was für Attacks die machen zum Beispiel – und da ist das nicht schlecht, wenn man dann irgendwie auch zum Beispiel ein Mädl hat mit dem man spielt oder jemanden, der sich halt auskennt und einem die Basics auch erklärt, da machts halt glaub ich für den Einsteiger auch mehr Spaß und ein schöneres Spielerlebnis ist garantiert.</p>	<p>Man traut sich nicht fragen, wenn man sich nicht auskennt. Einstieg oft langwierig, anfangs frustrierend</p>
Hürden für Mädchen/Frauen beim Einstieg in E-Sport	<p>Ich glaub, das liegt einfach daran, dass viele Mädls sich auch gar nicht trauen, weils immer heißt, ja das ist irgendwie so eine männerdominierte Szene und ja ich glaub dass die meisten sich nicht trauen und auch Angst haben vor irgendwelchen Reaktionen. Weil wenn man dann sagt, ok man ist ein Mädchen, das spielt – da sagen die meisten dann, mah echt? Mit so einem Unterton einfach. Und ich glaub das die meisten auch Angst haben vor den Reaktionen der Burschen, dass sie irgendwie zu nichts tauen und dann wenn man einmal einen schlechten Tag hat im Spiel und vielleicht schlechter ist, dass das automatisch zurückgestuft wird – aso, du bist eine Frau, deswegen spielst du jetzt schlecht. Also ich glaub, dass das da trotzdem – obwohl mit E-Sport und alles schon so verbreitet ist – dass es trotzdem noch viel zu tun gibt. Vor allem weil zum Beispiel E-Sportler – es gab glaub ich eine Frau bis jetzt – und die hat dann auch aufgehört, weil sie diesen sozialen Druck auf den Medien nicht ertragen hat – und ja, so könnte zum Beispiel Abhilfe geschafft werden mit Frauenmeisterschaften oder überhaupt gemischten Teams – also ich glaub da ist noch viel zu tun.</p>	<p>Frauen/Mädchen trauen sich nicht in die männerdominierte Szene einzusteigen. Angst vor Reaktionen Angst vor Vorturteilen auf Grund des Geschlechts (Spielt schlecht, weil sie ein Mädchen ist, nicht weil sie mal einen schlechten Tag hat...) Sozialer Druck auf den Medien</p>

Hürden für Mädchen/Frauen beim Einstieg in E-Sport	<p>Ahm ja – also am Anfang schon, weil ich hab am Anfang einen irgendwie weiblich, also nicht weiblicheren Namen – also ich hab meinen Namen, der war halt nicht besonders schön irgendwie – es war irgendwie so Diamond Cookie irgendwas ja, also einfach so ein total peinlicher Name und da haben manche geschrieben – so kann nur eine Frau heißen oder so etwas auf die Art. Und ich hab Burschen in der Klasse, die spielen auch sehr viel und mit denen bin ich dann auch irgendwie so bisschen reingerutscht in die ganze League of Legends Szene und am Anfang war das auch ja, nein - wenn wir irgendwie Teams gemacht haben, so zwei gegen zwei, dann wars immer so: Nein, du gehst mit ihr, nein geht du mit ihr – dann war das so, wie der, der als letzte beim Sport gewählt wird auf die Art. Aber ich hab dann einfach irgendwie so das als Herausforderung gesehen, dass ich ihnen zeig, dass ich besser bin als sie selber und hab dann einfach ganz viel trainiert und ganz viel gespielt und mittlerweile bin ich wirklich fast besser als paar aus der Klasse. Da hab ich mir quasi einen Respekt erspielt, kann man sagen, ja.</p>	Zuschreibung "Frau" auf Grund des Spielernamens Kein Vertrauen in Fähigkeiten als Spielerin auf Grund des Geschlechts: Anfangs immer als letzte ins Team gewählt.
Interesse am Thema E-Sports	<p>Ja also ich finds toll, dass E-Sport das ganze Gaming ein bisschen- dass das alles ein großes Thema wird. Das Gaming. Weil das war früher nur für die- weiß ich nicht – für die Leute entweder früh einen PC leisten konnten oder die halt Internet hatten. Und jetzt hats aber schon jeder. Und ich find das cool, dass das so ein bisschen an die breite Masse auch geht. Dass die Omas auch wissen, dass es Computerspiele gibt und dass es dann auch so Meisterschaften und Weltmeisterschaften gibt, das find ich halt megatoll. Dass man da irgendwie sagt – wenn wir jetzt nehmen, die Meisterschaften von League of Legends, die in Korea waren – ich find das halt richtig cool, dass es da Leute gibt, die einen riesengroßen hohen Rang haben, was ein normaler Mensch gar nicht schaffen würde, so hoch zu werden und dass es dann auch wirklich Leute gibt, die so ein Talent, würd ich jetzt sagen, fördern. Also, dass es da wirklich so Vereine gibt und sagen, ok du bist ein guter Spieler und ich stell dich jetzt bei mir an, dass du für meinen Konzern oder für mich spielst im Namen von Samsung zu Beispiel. Das ist schon toll, dass man das fördert, dass man das schon als Beruf sehen kann, weil Leute verdienen mit dem auch Geld. Das ist schon cool.</p>	Interesse am Thema E-Sports hoch Deutliche Begeisterung für E-Sports / Gaming Positive Einstellung zu: Förderung von E-Sports Talenten, "Können" von E-Sportler/innen
Nicht erwünschte Funktionen bei League of Girls	<p>Das Wort Gamergirl. Weil das ist irgendwie so – weiß ich nicht – alle Frauen wollen gleich behandelt werden. Und dann nennen sie sich Gamergirl? Das ist irgendwie so ein Widerspruch an sich. Also das würde ich auf jeden Fall vermeiden. Und irgendwie, dass man es vielleicht nicht zu so einem großen Thema macht. So – ich weiß nicht – ok, dass ich schwer zu sagen jetzt. - - Ahm – Ich habs im Kopf, aber ich weiß nicht- Ahm - - Dass man das nicht irgendwie alles so auf Rosa gestaltet oder so. Dass man das irgendwie so erzwingt, dass man auf den ersten Blick sieht – boah das ist nur für Frauen – Sondern, dass man das trotzdem irgendwie versucht so unisex zu halten. Dass man da nicht irgendwie- dass man die Männer dann auch wieder nicht ausschließt, dass man trotzdem zwar den Fokus auf Frauen setzt, aber</p>	Das Wort "Gamergirl" soll nicht vorkommen. Die Plattform soll nicht rosa/mädchenhaft gestaltete sein - Plattform soll "unisex" gestaltet sein Männer sollen nicht komplett ausgeschlossen werden.

trotzdem halt irgendwie quasi am Boden bleibt unter Anführungszeichen. Das ist zwar noch immer nicht, dass was ich mir dachte, aber so circa-

Ahm ich glaub, dass es immer gut ist, so eine kleine führende Hand zu haben. Weil es gibt viele Mädchen, die zum Beispiel gar keine Freunde haben, die irgendwelche Computerspiele spielen und einfach von alleine draufkommen und dass man da vielleicht irgendwie schneller auch in diese Community hineinkommt. Dass es so eben irgendjemanden gibt, an den man sich wenden kann, wenn man als Frau Ersteinsteigerin ist. Oder es eben diese Tutorials gibt, die man sich anschauen kann, wenn man sich irgendwo nicht auskennt und man sich vielleicht nicht traut zu fragen oder so. Ja also auf jeden Fall, dass man halt jemanden hat, mit dem man spielt und mit dem das halt auch Spaß macht, das ist halt das Wichtigste. Weil es kann schnell Frust entstehen, wenn man beim ersten Mal verliert, beim zweiten Mal, beim dritten Mal. Und vor allem bei zum Beispiel League of Legends dauerts einfach bis man dieses ganze strategisches Denken hat und bis man da erstmal reinkommt und sich eingewöhnt und die ganzen anderen Champions kennenlernt – auch was für Attacken die machen zum Beispiel – und da ist das nicht schlecht, wenn man dann irgendwie auch zum Beispiel ein Mädli hat mit dem man spielt oder jemanden, der sich halt auskennt und einem die Basics auch erklärt, da machts halt glaub ich für den Einsteiger auch mehr Spaß und ein schöneres Spielerlebnis ist garantiert.

, so könnte zum Beispiel Abhilfe geschafft werden mit Frauenmeisterschaften oder überhaupt gemischten Teams – also ich glaub da ist noch viel zu tun. . Aber ich hab dann einfach irgendwie so das als Herausforderung gesehen, dass ich ihnen zeig, dass ich besser bin als sie selber und hab dann einfach ganz viel trainiert und ganz viel gespielt und mittlerweile bin ich wirklich fast besser als paar aus der Klasse. Da hab ich mir quasi einen Respekt erspielt, kann man sagen, ja.

Also was auf jeden Fall toll wär glaub ich, wenn man irgendwie jetzt für ein Spiel – wenn wir beispielsweise eben wieder mal League of Legends nehmen – dass zum Beispiel aufgelistet wäre, welche Champions für Einsteigern super sind und welche schwieriger. Weil das war bei mir nämlich voll das Problem, dass ich nicht gewusst hab, wen ich spielen soll am Anfang, weil der typische Champion ist halt Ashe und die ist eine Fernkämpferin. Und das war aber schon ziemlich schwierig und deswegen wäre es super, wenn es verschiedene Kategorien der einzelnen Champions gäbe und dazu die verschiedenen Champions, die quasi so Schwierigkeitsgrad mäßig aufgebaut. Dass man sich da auch ein bisschen messen kann. Ok jetzt kann ich die einfachste, jetzt möchte ich einen bisschen schwierigeren probieren – dass man da so eine bestimmte Einteilung hat, vielleicht Fernkämpfer und Nahkämpfer oder welche, die besonders viel Damage machen oder eher auf Leben bauen. Dass man da so ein bisschen einen Überblick hat, weil es gibt so viele und jeder hat irgendeine andere Attacke und jeder kann irgendwas Besonderes. Und ich hab mich damals einfach überhaupt

"Führende Hand" während des Einstiegs; Tutorin, an die man sich wenden kann
Tutorials für Einsteigerinnen
Spielpartnerin, mit der es Spaß macht zu spielen und, die die Basics erklärt.
Frauenmeisterschaften
Gemischte Teams

Frau sein im E-Sport als Herausforderung angenommen
Zeigen, dass ich besser bin als sie.
Respekt durch Leistung im Spiel

Guides für Einsteigerinnen

Unterstützung für den Einstieg in den E-Sport / Anforderungen LoG
Unterstützung für den Einstieg in den E-Sport / Anforderungen LoG

Unterstützung für den Einstieg in den E-Sport / Anforderungen LoG

Unterstützung für den Einstieg in den E-Sport / Anforderungen LoG

Unterstützung für den Einstieg in den E-Sport / Anforderungen LoG	<p>nicht ausgekannt. Das war einfach so ein Wirrwarr und ich hab dann halt einfach mit diesen – mit halt eben Ashe begonnen – und irgendwie war das halt auch nicht meins. Also das würde ich mir auf jeden Fall wünschen.</p> <p>Und vielleicht was auch noch toll wär, dass man irgendwie – weibliche Spieler – also weibliche Spielerinnen können ihren Namen angeben und dass man die vielleicht addet. Und dass man vielleicht einen Spielepartner hat, auch eine weibliche, dass man sagt – ok man schreibt seinen Namen rein und irgendwie kurz: Hallo, mein Name ist Johanna, mein Name ist Lacatania, ich bin 21 und wenn du Lust hast, dann kannst du mit mir spielen und die Einsteiger können mir dann eine Freundschaftsanfrage schicken und vielleicht noch drunter irgendwie kurz: Ja ich bin die und die und ich bin neu und so. Und dass man dann vielleicht einen Partner hat mit dem man spielt, weil ich glaub mit Frauen spielen ist schon witzig. Also ich kenn nicht viele, ich hab eine Bekannte aus Deutschland. Und es macht schon mehr Spaß, wenn man dann automatisch höher schreit und irgendwie seiner Weiblichkeit freien Lauf lassen kann.</p>	<p>Vernetzung mit weiblichen Spielerinnen Finden von Spielpartnerinnen via Freundschaftsanfragen Höherer Spaßfaktor, wenn Frauen mit Frauen spielen</p>
Unterstützung für den Einstieg in den E-Sport / Anforderungen LoG	<p>Und sonst vielleicht, dass man das noch irgendwie – dass man das vielleicht noch irgendwie gliedern – in Österreich, Deutschland, vielleicht Schweiz oder so weil ich glaub es gibt viele, die – weiß ich nicht – lieber mit deutschen Mädchen reden oder mit österreichischen oder vielleicht lieber mit Schweizer. Ich finds zum Beispiel lustig mit den Deutschen zu reden, weil die so lustige Wörter haben.</p>	<p>Öffnung der Plattform für den deutschsprachigen Raum Länderspezifische Auswahl von Spielpartnerinnen</p>
Unterstützung für den Einstieg in den E-Sport / Anforderungen LoG	<p>Ahm - - puh – Weiß ich nicht, vielleicht bei den Namen könnte man dann vielleicht noch ein Foto dazugeben und das irgendwie so – oder so wie einen offiziellen Berater darstellen lassen oder dass man sagt so – Foto – und dann daneben ein kurzer Steckbrief. Und dass die Leute dann irgendwie mehr über einen wissen, so mit wem sie da jetzt genau spielen. Das wär vielleicht nicht schlecht. Aber, dass man das vielleicht nicht zu sehr hochpusht. Weil nicht dass sie sich dann denken, so oh, boah, die ist sicher sehr gut und ich weiß nicht, ob ich jetzt mit der spielen will oder so auf die Art. I: Das stimmt ja, dass man da vielleicht versucht Level vielleicht irgendwie abzubilden. J: Ja. I: Einsteiger – fortgeschritten – so in die Richtung. J: Ja, vielleicht Lieblingschamps oder Lieblingsspiele oder Lieblingscharaktere – einfach so Kurzbeschreibung. Damit die Leute wissen, wer du bist, weil an einem Gamingnamen kann man vielleicht nicht zu viel rauslesen, außer vielleicht höchstens noch männlich oder weiblich oder irgendwie deutschsprachig oder irgendwelche Lieblingscharaktere von anderen Spielen, aber viel kann man aus einem Namen nicht herauslesen. Das glaub ich wär cool, wenn man das so Steckbriefmäßig. Vielleicht mit Foto auch – ich mein Foto muss nicht sein – das ist vielleicht auch in bisschen anonym auch.</p>	<p>Steckbrief von potenziellen Spielpartner/innen mit Spielerfahrung (Einsteigerin - Fortgeschritten - Profi), Lieblingsspiel, Lieblingschampion, Gamingname, m/w, evtl. Foto</p>

Name	Link	Zielgruppen	Ziele/Inhalte	Gender-Aspekte	Einbindung der Community	Mögliche Anknüpfungspunkte zu League of Girls
esports.com	http://www.esports.com/	E-Sport Interessierte	<p>“We are the fastest growing E-Sports community portal worldwide”</p> <p>Sprache: Deutsch/Englisch</p> <p>News: Artikel rund um E-Sport, allgemein und spielspezifisch (Ob die Artikel von Community oder esport.com Redaktion geschrieben werden, geht nicht hervor. Autor wird mit Name genannt.)</p> <p>Video: von esports.com produzierte Videobeiträge rund um E-Sport und andere Beiträge, eingebettet von YouTube (nur eine Handvoll Videos verfügbar)</p> <p>Stream: deckt sich mit Video</p> <p>Masterplan: Liste mit Funktionen, die bereits auf esport.com implementiert sind oder in Planung sind. (ohne weitere Erklärung), z.B.: User leveling system, event calendar, mobile and TV app, digital shop.</p>	Berichte über die Szene - ohne spezifischem Gender Schwerpunkt	<p>Kommentarfunktion</p> <p>Like Button</p> <p>In Planung: Vergabe von E-Sports Reward Token (ERT) für Nutzer/innen Beiträge. Mit den Tokens kann an einer monatlichen Lotterie teilgenommen werden. Der Jackpot basiert auf dem Profit aus den Einnahmen durch Streams auf der Seite.</p> <p>Facebook (14459 Likes): https://www.facebook.com/esportsdotcom/</p> <p>Twitter (3735 Follower): https://twitter.com/EsportsDotCom</p> <p>YouTube (3284 Abonnenten): https://www.youtube.com/channel/UCFtLf5D2YA7ScebNzE1Qm1g</p>	<p>Boni für Nutzer/innen Beiträge</p> <p>Aufzeigen von geplanten Funktionen für die Plattform</p>
esport.ch	https://www.esports.ch/	Schweizer/innen mit Interesse an E-Sport	<p>“Informationsplattform für alle an eSport interessierten Schweizerinnen und Schweizer”</p> <p>Finanziert von UPC, u.a. mit</p>	<p>Berichte über die Szene; kein spezifischer Schwerpunkt auf Frauen im E-Sport</p> <p>Das Team der Spotlight</p>	<p>Kommentarfunktion bei Artikeln</p> <p>Social Media Sharing Buttons</p> <p>Newsletter</p>	Fokus auf länderspezifische E-Sport Szene

			<p>dem Ziel UPC als Marke bei E-Sport-Interessierten als wichtigen Player zu etablieren.</p> <p>News: Artikel rund um E-Sports/Gaming (esports.ch Redaktion + andere Autor/innen)</p> <p>Spotlight: wöchentliche Sendung rund um E-Sport, produziert von esports.ch</p> <p>Games: Artikel zur E-Sports Szene in der Schweiz - kategorisiert nach Spielen: CounterStrike GO, Dota 2, FIFA, Hearthstone, LoL, Overwatch</p> <p>Teams: Übersicht und Links zu den Webseiten von E-Sport Teams aus der Schweiz</p> <p>Highlights: Einzelne Artikel als "Highlight" hervorgehoben</p>	<p>Moderator/innen setzt sich aus zwei Frauen und zwei Männern zusammen.</p> <p>Unter den New-Autor/innen findet sich zwei (?) Frauen, ansonsten werden die Artikel primär von Männern geschrieben.</p> <p>keine geschlechtergerechte Schreibweise (ausschließlich männliche Form)</p>	<p>Twitch: https://www.twitch.tv/esportsch</p> <p>Facebook (5971 Likes): https://www.facebook.com/E-SportsCH/</p> <p>Twitter (1448 Follower): https://twitter.com/esportsCH</p> <p>YouTube (2300 Abonnenten): https://www.youtube.com/channel/UCepcew4D173EZID1JPqXaFA</p>	
esports.at	https://www.esports.at/	Österreichische E-Sport Community	<p>Österreichisches Pendant zu esports.ch, ebenfalls gesponsert von UPC</p> <p>Content beschränkt sich auf Artikel. Dies sind primär Videobeiträge. Prominent ist die wöchentliche E-Sports Weeks. Dabei werden E-Sportler/innen bzw. Streamer/innen mittels Kurzinterview und Steckbrief (Alter, Herkunft, Team, Lieblingsgame, Spielerfahrung) vorgestellt. Zudem werden Streaming</p>	<p>auch weibliche Moderatorinnen bei den esports Weeks</p>	<p>Kommentarfunktion</p> <p>Likes/Dislikes</p> <p>Social Media Sharing Buttons</p> <p>Facebook (2186 Likes): https://www.facebook.com/E-SportsAT/</p> <p>Twitter (428 Follower): https://twitter.com/E-Sports_at</p>	<p>Steckbrief und Kurzinterviews (Video) von E-Sportlerinnen</p>

			Termine von dieser Person in einer Woche bekanntgegeben.			
Esport-Talk	https://www.esport-talk.com/	alle E-Sports Interessierten	<p>Sprache: Deutsch/Englisch</p> <p>Zahlreiche Podcasts auf Englisch und Deutsch rund um bekannte E-Sport Titel und auch "Newcomers".</p> <p>Podcasts zum Thema Esport im Allgemeinen und "Behind the Scenes" Beiträge</p> <p>Guides zu unterschiedlichen Spielen (LoL, StarCraft 2, Dota 2, PUBG, Counter Strike) - derzeit mehr Content auf Deutsch</p> <p>Gesponsert von beyerdynamic und GEFF</p> <p>News und Reviews</p> <p>Stream- und Eventplan (Kalenderformat) - nur auf der Deutschen Seite</p>	von den 7 Teammitgliedern im Projekt ist nur eine weiblich	<p>Kommentarfunktion</p> <p>Newsletter</p> <p>Facebook (958 Likes): https://www.facebook.com/esporttalk/</p> <p>Twitch: https://www.twitch.tv/esporttalk</p> <p>Twitter (1698 Follower): https://twitter.com/esporttalkde</p> <p>YouTube (219 Abonnenten) https://www.youtube.com/channel/UCGULShxJOJwDv_ImTClXJQ</p>	<p>Audio-Podcasts als Format</p> <p>Guides</p>
insideaut	http://www.insideaut.at/	richtet sich an die österreichische E-Sport Community	<p>Österreichische E-Sports Plattform</p> <p>News/Ankündigungen rund um E-Sport Events (letzter Eintrag Jänner 2017)</p> <p>Linksammlung mit Schwerpunkt "österreichischer E-Sport": spielbezogene Facebookgruppen,</p>	keinen Gender Schwerpunkt	<p>Aktives Forum mit folgenden Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ankündigungen & Allgemeines • Nationale und internationale E-Sports Themen • E-Sports in und aus Österreich • Dota 2 • HearthStone 	<p>Vernetzung der österreichischen E-Sport Community</p> <p>Forum zum Austausch</p>

			<p>Webseiten von Organisationen/Vereine/Clans, Webseiten von Locations, Webseiten zu LANs</p> <p>“Die insideaut.at Plattform mit ihrem Forum entstand aus dem Gedanken heraus, dass es zwar in Österreich viele lokale und nationale E-Sports Communities und diverse Veranstaltungen gibt, diese jedoch kaum bis gar nicht vernetzt sind. Von spielspezifischen über globale E-Sportsthemen bis hin zu Veranstaltungen wirst du hier alles Interessante und Wichtige aus österreichischer Sicht finden.”</p>		<ul style="list-style-type: none"> • League of Legends • Starcraft • Offtopic • 397 Mitglieder, 6644 Beiträge (stand Februar 2017) <p>Wesentlich aktiver als auf der Webseite und aktuellere Einträge auf Facebook (503 Likes) https://www.facebook.com/insideaut.at</p>	
--	--	--	---	--	--	--

Status Umsetzung der Plattform

Die folgenden Abbildungen geben einen Einblick in den aktuellen Stand der Entwicklung.

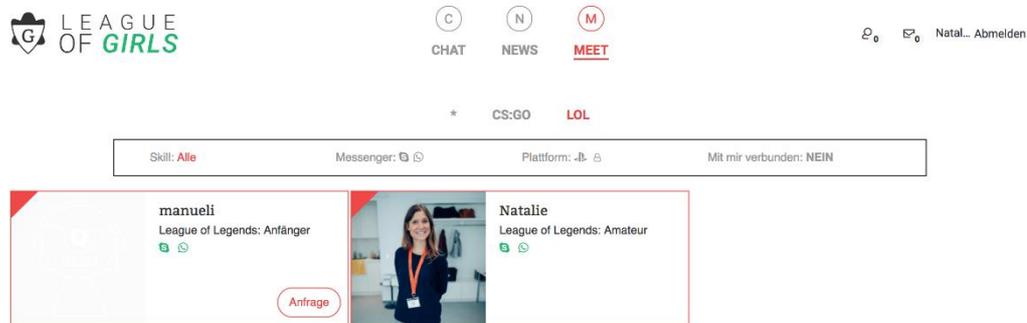


Abbildung 5: Freundschaftsanfrage

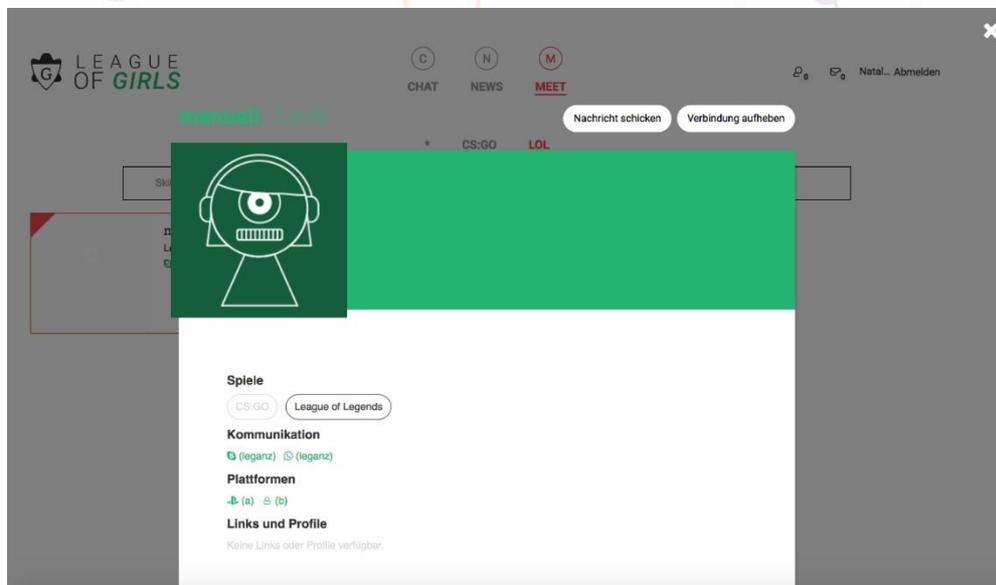
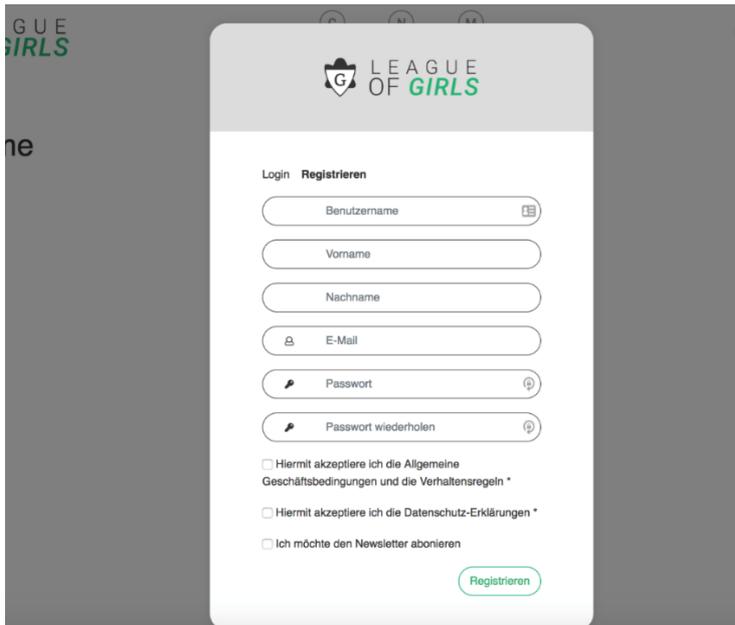


Abbildung 6: persönliches Profil



LEAGUE OF GIRLS

ne

Login **Registrieren**

Benutzername

Vorname

Nachname

E-Mail

Passwort

Passwort wiederholen

Hiermit akzeptiere ich die Allgemeine Geschäftsbedingungen und die Verhaltensregeln *

Hiermit akzeptiere ich die Datenschutz-Erklärungen *

Ich möchte den Newsletter abonnieren

Registrieren

Abbildung 7: Registrierungsmaske

Zugangsdaten

Vorname *

Natalie

Nachname *

Denke

E-Mail *

office@picapipe.com

Passwort

Passwort

Passwort wiederholen

Passwort wiederholen

Newsletter

Newsletter abonnieren

Spiele

CS:GO (Profi) League of Legends (Amateur)

Kommunikation

asdf

asd2

Plattformen

Abbildung 8: User Management

2 Status der Arbeitspakete

2.1 Arbeitspaket 1 - <Analyse>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Im Zuge einer Best Practice Analyse wurden bestehende Plattformen analysiert und potentielle Anknüpfungspunkte identifiziert. Expertinneninterviews gaben zudem einen Einblick in die subjektive Wahrnehmung der E-Sports Szene mit einem besonderen Fokus auf den Problemen, die im Projekt angegangen werden sollen: männliches Gatekeeping, Mobbing, sowie geringes Interesse der Zielgruppe am Gaming Sektor im Allgemeinen und STEM Ausbildungsmöglichkeiten im Speziellen. Die Ergebnisse haben gezeigt, dass ein spezifisches Angebot für Gamerinnen aktuell Sinn macht, um gezielt Berührungspunkte abzubauen und E-Sports generell zu öffnen. Als zweiter Schritt kann dann eine Öffnung der Plattform für männliche Spieler erfolgen.

2.2 Arbeitspaket 2 - <Konzeption & Didaktik>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Im Zuge der Konzeptionsphase wurden die drei primären Use Cases analysiert und somit die Kernfeatures der Plattform definiert: „News“, „Chat“ und „Meet“ (siehe Einleitung). Der Großteil des Contents von „League of Girls“ wird kurzlebig sein mit Ausnahme der eigenen Videos. Während die Feeds im News-Stream automatisch aktualisiert werden, werden die Protokolle im Chat gelöscht. Somit bleiben nur aktuelle Beiträge sichtbar und dem Recht auf Vergessenwerden wird auf diesem Wege entgegengekommen.

2.3 Arbeitspaket 3 - <Design>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Das Design der Plattform ist mittlerweile abgeschlossen, dem üblichen Pfad – Skizze, Mock-Up, Click-Dummy – folgend wurden die einzelnen Elemente, Features sowie das User Interface gestaltet. Ein Überblick über die bisherig geleisteten Arbeiten befindet sich zu Beginn des Berichts.

2.4 Arbeitspaket 4 - <Programmierung>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Basierend auf den definierten Features sowie Screen Designs wurde die Umsetzung der Plattform gestartet. Die Plattform wird als Single Page Applikation entwickelt mit besonderem Augenmerk auf die Maintainability. Dabei sind die Bereiche der Applikation in leicht wartbare Module aufgeteilt. Dies kommt vor allem bei ganzen Teilbereichen (z.B. Messaging System/Chat) zum Tragen, da hier versucht wird, die Codebasis möglichst gering zu halten, jedoch größtmögliche Flexibilität einzuräumen. Ebenfalls von Bedeutung ist die klare visuelle Aufbereitung der Datenstruktur, um der Nutzerin am Ende des Tages die Kontrolle über Ihre eigenen Daten möglichst klar und verständlich einzuräumen.

Zu diesem Zweck und vor allem in Lichte der DSGVO wurde hier in den letzten Wochen versucht, kritische Daten nicht nur verschlüsselt abzuspeichern, sondern auch die unkomplizierte Möglichkeit einzuräumen Daten rückstandslos aus dem System zu entfernen. Dabei ist aufgrund des getrennten Aufbaus von Daten und Design (Restful API-basierte Datenkommunikation mit dem Backend) das Löschen der benutzerspezifischen Daten unabhängig vom GUI der Single Page Applikation möglich. Ebenfalls ein Resultat aus der DSGVO ist der Versuch bereits im Zuge der Entwicklung eine entsprechende Dokumentation der Datenverwendung zu gewährleisten. Hier liegt auch ein besonderes Augenmerk für die verbleibende Entwicklungstätigkeit.

Da die Kommunikation und Verbindung der Nutzerinnen im Vordergrund steht, war es uns wichtig, diese möglichst in Echtzeit anzubieten. Aus diesem Grund kommen Websockets im

Zuge der Chatbereiche zum Einsatz, welche die Möglichkeit einräumen, den Client aufzufordern Daten vom Server zu holen, wodurch wir in Kombination mit Caching in der Lage sind die Auslastung der API auf ein Minimum zu reduzieren

2.5 Arbeitspaket 5 - <Content Development>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Die Suche nach Role Models, die beitragen möchten, läuft nach wie vor. Aktuell tragen 4 E-Sportlerinnen/Gamerinnen aktiv zur Befüllung der Plattform bei. Es wurde ein Drehbuch erstellt, welches sich in 3 Ebenen aufteilt: Beginner/Advanced/Pro, um verschiedene Komplexitätsstufen abbilden zu können. Die Videos werden als eigener Content permanent auf der Plattform dargestellt und mit einem einheitlichen Design versehen. Eine zentrale Herausforderung, die uns beschäftigt, ist das die Befüllung mit selbst erstellten Videos nach Ablauf der Projektlaufzeit – hierfür muss ein Incentivierungsmodell entwickelt werden. Unter dem folgenden Link ist ein Testvideo abrufbar: <https://youtu.be/7fTEwfjjilU>

2.6 Arbeitspaket 6 - <Testing>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Die Selektion von Features erfolgte iterativ und zielgruppennah. Basierend auf den Expertinneninterviews wurden Anpassungen des Konzepts vorgenommen. Sobald die Plattform das Betastadium erreicht, werden Fokusgruppen durchgeführt. Eine qualitative Evaluation subjektiver Effekte auf das Interesse, die Wahrnehmung sowie die Informiertheit erfolgt nach Fertigstellung der Plattform und wird wertvolle Einblicke in den Impact generieren. Eine quantitative Erhebung macht angesichts des Neuigkeitscharakters noch wenig Sinn, auch auf Grund der geringen Stichprobengröße/dem laufenden Aufbau, der Community der noch längere Zeit benötigen wird.

2.7 Arbeitspaket 7- <Verbreitung>

Kurzbeschreibung der Haupttätigkeiten

Erkenntnisse zur Vorgangsweise

Kurzbeschreibung der erreichten Ergebnisse

Besondere Erfolge/ Probleme

Gab es große Abweichungen zum Plan? Warum?

Es wurden erste Kontakte zur weiblichen Gamer Community aufgebaut und Role Models eingebunden. Ein Problem stellt nach wie vor die Contentgenerierung seitens der Community ohne monetäre Anreize statt. Hier muss Schritt für Schritt das bestehende Netzwerk ausgebaut und mittels Werbung auf Facebook und Twitter die Reichweite erhöht werden. Für uns gilt auf Grund der gezielten Adressierung einer Nische jede potentielle E-Sportlerin, die etwas beitragen möchte oder in Zukunft die Plattform als eine Einstiegshilfe findet, als Erfolg.

3 Zusammenfassung Planaktualisierung

Alle Anpassungen des Plan-Excels kurz zusammengefasst

Es wurden keine Anpassungen vorgenommen.

4 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung

Beschreibung der bereits erfolgten Öffentlichkeitsarbeit oder Vernetzung, bzw. Beschreibung des Plans künftiger Aktivitäten

Geplant ist neben einer APA-Online Presseaussendung auch den Kontakt zu spielaffinen Journalist/innen wie Shin Chan, Sarah Kriesche (Ö1) oder Robert Glashüttner (FM4) zu suchen, um ein gewisses Medienecho zu erzeugen. Die Zeit scheint jetzt gerade reif, in Zeiten, wo auch Boulevardzeitungen wie "die Krone" beginnen über E-Sports zu berichten. Die folgenden Disseminationstätigkeiten haben zudem bereits stattgefunden:

- Vernetzung mit Wiener Sportclub zum Aufbau eines weiblichen Fifa Teams
- Erstkontakt mit Ubisoft Games
- Gespräch über Sponsoring mit der Limesoda GmbH
- Aufbau eines Netzwerks von UnterstützerInnen: Alexander Amon (Red Bull), Mario Viska (Rapid Wien)