



## Schlussbericht gefördertes Forschungsprojekt

**Projekt Titel:** scoop It 2.0“ – Ein interdisziplinäres Projekt zur Förderung der politischen Partizipation bei Jugendlichen

**Abteilung/ Fachbereich HTW:** Information/Institut für Multimedia Production

**Antrag bewilligt:** Juli, 2014

**Gesprochener Förderbetrag:** CHF 45'000

**Projektleitung/ Projektverantwortung:** Angaben: Ovcina Cajacob, Amina, 081 286 37 24/ 076 5581706, Emailadresse: amina.cajacob@htwchur.ch

**Projektteam:** HTW Chur: Simonne Bosiers, Martin Vollenweider, Wolfgang Bock, Ines Jansky, Thomas Weibel, Martin Studer, Yvonne Herzig Gainsford, Matthias Künzler, Lukas Toggenburger, Norman Süssstrunk, Thomas Weinhold

**Kooperationspartner:** Dachverband Schweizer Jugendparlamente (DSJ), Maurus Blumenthal (Geschäftsleitung)

**Geplante Laufzeit des unterstützten Projektes:** Dez 2014-Dez 2015

### 1) Management Summary:

(Laien verständliche Zusammenfassung zum gesamten Projekt (-Verlauf), -Ausgang, ca. ½ A4 Seite mit den durch das Template vorgegebenen Schriftspezifikationen, alle Fragen müssen beantwortet werden, die Reihenfolge folgt der Vorgabe im Dokument)

**a) Projekt Ziele laut Antrag sowie geplantes/r Vorgehen/ Ansatz:** Inhalte: Die wichtigsten Punkte einbringen und deren effektive Umsetzung mit der ursprünglichen Planung vergleichen. Falls es zu wichtigen Verschiebungen/Veränderungen kam: weshalb war dies notwendig.

Jugendliche bewegen sich in einer anderen Lebens- und Kommunikationswelt, als die Generation, die an der politischen Macht ist und die Kanäle der formellen politischen Partizipation der Jugendlichen sind vielfach für die Partizipationsbedürfnisse der Jugendlichen selber unzureichend. Zudem werden sie aufgrund von fehlendem Interesse und fehlenden Ressourcen vonseiten der Politik und der Behörden oftmals nicht ausreichend in die politischen Planungs- und Entscheidungsprozesse eingebunden. Das Bedürfnis nach mehr politischen Mitwirkungsmöglichkeiten ist bei einem beachtlichen Teil der Jugendlichen vorhanden. Durch das Projekt engage.ch (ehemals „Scoop-it 2.0“) wurde eine neue Möglichkeit geschaffen, damit Jugendliche in ihrem Alltag einfach Anliegen und Ideen einbringen können. Dafür wurden die Onlineplattform [www.engage.ch](http://www.engage.ch) und die dazugehörigen Massnahmen entwickelt und in Pilotregionen getestet. Dadurch konnten der DSJ und die HTW Chur eine neue politische Partizipationsmöglichkeit für Jugendliche schaffen, welche auf ihre Bedürfnisse ausgerichtet ist. Die Onlineplattform bietet Jugendlichen die Möglichkeit, ihre politischen Anliegen und Fragen auf einfache Art und Weise und sowohl on- als auch offline einzubringen. Die Anliegen und Fragen werden auf [www.engage.ch](http://www.engage.ch) den lokalen Jugendparlamenten zugeteilt, welche im Folgenden die Umsetzbarkeit prüfen und sich auch um die Umsetzung kümmern. Zudem können auch Gemeinden Anliegen der Jugendlichen über die Onlineplattform aufnehmen und umsetzen. Dafür werden engage-Events durchgeführt, wo Jugendliche ihre Anliegen zusammen mit den PolitikerInnen diskutieren und ausformulieren sowie diese multimedial aufbereiten können. Der gesamte Prozess der Anliegen bis zu ihrem Abschluss kann auf der Onlineplattform [www.engage.ch](http://www.engage.ch) nachverfolgt werden. Um die Jugendlichen für ihre Anliegen zu sensibilisieren, bietet engage.ch



verschiedene Angebote wie Print- und Onlinekampagnen, einen Standauftritt und eine Jugendumfrage an.

**Projektänderungen:** Im Verlauf des Projekts wurde ein starkes Bedürfnis nach einer „Jugend-Umfrage“ deutlich, weshalb ein Umfragetool in die Onlineplattform engage.ch eingebaut wurde. Dadurch können Daten zu den politischen Partizipationsbedürfnissen der Jugendlichen erfasst werden und die Jugendlichen können dabei auch direkt konkrete Anliegen und Ideen einbringen. Diese im Projektkonzept nicht vorgesehene Ergänzung konnte in der Pilotphase bereits erfolgreich mit zwei Gemeinden getestet werden. Weitere Ergänzungen zum Konzept «Scoop-it 2.0» betreffen die Möglichkeiten der Jugendparlamentarier. Während zu Beginn der Konzeption einzig vorgesehen war, dass sich die Jugendparlamente um die eingereichten Anliegen kümmern, enthält die Onlineplattform engage.ch mittlerweile Profile aller Deutschschweizer Jugendparlamente. Zudem können auf engage.ch auch verschiedene erfolgreich umgesetzte Projekte der Jugendparlamente eingesehen werden. Zusätzlich ist es Jugendlichen auch möglich, Fragen zur Politik auf engage.ch einzugeben, welche von den Jugendparlamenten beantwortet werden können. Das Projekt engage.ch konnte nicht gänzlich gemäss dem eingereichten Zeitplan umgesetzt werden. Während einige Schritte vorgezogen wurden, mussten andere etwas nach hinten verschoben werden, was schlussendlich auch zur Verzögerung des gesamten Projekts führte. Zudem musste das Projekt aufgrund eines Finanzaudits vonseiten BSV verlängert werden, da das finanzielle Risiko sonst zu gross gewesen wäre. Das Audit hat ergeben, dass die Mittel aus dem Projektbeitrag gemäss Art. 8 des KJFG zweckmässig verwendet wurden.

- b) **Konkrete Ergebnisse/ Resultate:** Inhalte: Entsprechen sie dem Angestrebten oder widersprechen sie der Planung/Vorstellung/Zielrichtung? In jedem Fall begründen, warum das Gegebene der Fall ist

	Zielbeschreibung	Zielgrösse (Soll-Zustand)	Ergebnis (Ist-Zustand)	Zielerrei- -chung ↗ → ↘	Erläuterungen
1	Durchführung einer Studie zur politischen Partizipation und Mediennutzung von Jugendlichen	4'000 befragte Jugendliche  Umfrage/Studie liegt bis August 2014 vor.  Ergebnisse der Gruppendiskussionen liegen bis Oktober 2014 vor.	Die Umfrage konnte mit 3'398 Jugendlichen durchgeführt werden. Die Studie lag im August 2014 vor.  Die Gruppendiskussionen konnten von September bis November 2014 durchgeführt werden.	↗	Die Rekrutierung der Jugendlichen sowohl für die quantitative als auch für die qualitative Untersuchung hat mehr Zeit in Anspruch genommen als geplant, weshalb die Ergebnisse erst mit leichter Verzögerung publiziert werden konnten.
2	1. Schritt: Durchführung von Workshops mittels eLearning-Konzept.	eLearning-Konzept liegt bis Dezember 2014 vor/Konzept	Die Konzepte konnten fristgerecht erarbeitet werden.	→	Aufgrund der Anpassungen beim Ausbildungskonzept



	<p>HTW-Studierende u. Dozent als Coach bilden die JupalerInnen im Bereich Medienproduktion (Text, Audio, Video etc.) aus.</p> <p>2. Schritt: Durchführung von engage-Events</p>	<p>engage-Events liegt bis Oktober 2015 vor.</p> <p>5-6 durchgeführte Workshops und engage-Events</p> <p>10-15 (wird nach Art ausgewiesen) TeilnehmerInnen pro Workshop/engage-Event</p> <p>2-3 multimediale Produkte pro Workshop/engage-Event</p>	<p>Insgesamt konnten 6 Workshops und 3 engage-Events durchgeführt werden. Dadurch haben 117 Jugendliche und junge Erwachsene eine multimediale Ausbildung erhalten und Anliegen ausformuliert.</p> <p>Es wurden pro Workshop zwischen 0 und 5 multimediale Produkte erstellt.</p>		<p>t von den Multimedia-Workshops hin zu den engage-Events wurden mehr Workshops als geplant durchgeführt. Dadurch konnten die Ausbildungen ausreichend getestet und stetig verbessert werden.</p> <p>Aufgrund des stärkeren Fokus auf die Ausformulierung der Anliegen in den engage-Events wurden in einigen Workshops gar keine Produkte erstellt, in anderen jedoch umso mehr.</p>
3	<p>Konzeptionelle Entwicklung der Webplattform „Scoop-it“</p>	<p>Teil-Konzepte (Technik, Usability, Gestaltung, Inhalt, Vernetzung etc.) für die Erstellung der Webplattform und für die konkrete Umsetzung liegen bis Dezember 2014 vor.</p>	<p>Konzepte für Gestaltung und Aufbau der Plattform (inkl. Usability, Technik, Inhalt) wurden erstellt. Das Dokument zur Plattform-Konzeption lag im Februar 2015 vor, das Gestaltungskonzept wurde stetig angepasst (Sommer 2015 bis Frühjahr 2016)</p>	↗	<p>Aufgrund der Verzögerungen bei der Umfrage sowie den sich daraus ergebenden Ergänzungen, musste mehr Zeit in die Konzeption gesteckt werden als erwartet, weshalb das Dokument erst mit drei Monaten Verspätung vorlag. Aufgrund der stetigen Anpassungen bei der Programmierung mussten auch die Gestaltungselemen</p>



					te stetig angepasst und ergänzt werden, was dazu führte, dass das fertige Konzept erst seit März 2016 vorliegt.
4	Erarbeitung und Umsetzung eines crossmedialen Kommunikationskonzepts in Zusammenhang mit den engage-Events	<p>Konzept liegt bis Oktober 2015 vor. Umsetzung ist bis Februar 2016 erfolgt.</p> <p>3-4 geplante Umsetzungsorte</p> <p>Im ersten Kampagnenmonat: 20% der Schüler in der Bewerbungsregion (Gemeinde, Stadt oder Region) kennt Plattform.</p> <p>5-8 klassische und/oder Online-Medienberichte</p>	<p>Das Konzept liegt seit Oktober 2015 vor.</p> <p>Die Umsetzung erfolgte von Februar bis April 2016 in drei unterschiedlichen Regionen.</p> <p>Die Schüler der Sekundarstufe II wurden in zwei der drei Regionen über die Schule über engage.ch informiert.</p> <p>2 Radiobeiträge und 6 Zeitungsberichte</p>	↗	<p>Die Kampagnen wurden aus zeitlichen Ressourcen gestaffelt umgesetzt, weshalb die geplante Umsetzungsfrist nicht eingehalten wurde.</p>
5	Umsetzung/Inbetriebnahme der Webplattform	<p>3'000 Besuche bis Ende März 2016</p> <p>Je 20 eingebrachte Anliegen pro Region</p> <p>Je 5 multimedial aufbereitete Anliegen pro Region</p> <p>Je 2 Anliegen pro Region, die umgesetzt werden</p>	<p>4'819 Besuche auf engage.ch von September 2015 bis März 2016</p> <p>In den Regionen wurden jeweils über 20 Anliegen eingebracht (27, 50, 62).</p> <p>Die Anliegen haben allesamt Bild und Text, jedoch keine</p>	↗	<p>Obwohl die Kampagne erst später umgesetzt wurde als geplant, konnten bereits bis Ende März fast 5'000 Besuche verzeichnet werden.</p> <p>Es wurden deutlich mehr Anliegen eingereicht als erwartet, jedoch</p>



		(politische oder eigene Projekte)	weiteren multimedialen Eigenschaften.  Die Umsetzung von 1-2 Projekten pro Region ist geplant.		wurden diese weder von den Jugendlichen selbst noch durch die Jugendparlamente multimedial umgesetzt. Dies ist auf die enormen zeitlichen Ressourcen, die eine multimediale Aufbereitung bedingt, zurückzuführen. Die Umsetzung ist geplant und es werden Lösungen gesucht. Jedoch sind viele Anliegen schwierig umsetzbar für die Jugendparlamente (Einkaufszentren, Dönerbuden, Freizeitparks etc.)
6	Publikationen und Teilnahme an Fachtagungen	3 Publikationen der Ergebnisse mit begleitender Medienarbeit bis zum Dezember 2015  2 Fachpublikationen (eine über Umfrage und Gruppendiskussionen, eine über Konzept und Nutzung der Webplattform)  4 Vorträge auf Fachtagung  3 Medienberichte	2 Publikationen mit nachfolgender Medienarbeit  3 Fachpublikationen  3 Präsenzen an Fachtagungen  38 Medienberichte	→	Die Fachpublikationen haben mehr Zeit in Anspruch genommen als geplant, ansonsten konnten die Medien wie geplant über die Webplattform informiert werden.



## 2) Detaillierte Projektbeschreibung:

(Maximal 1 A4 Seite mit den durch das Template vorgegebenen Schriftspezifikationen, angelehnt an die Fakten im Antrag jedoch in Kurzform)

a) **Projektteam:** Angaben: interne wie externe Beteiligte: Name, Vorname, Betrieb, Bereichszugehörigkeiten, Hierarchiefunktion, Funktion/ Aufgabe im Projektteam, Zu- und Abgänge aufführen

b)

### HTW Chur

Vorname	Name	Bereich
Simonne	Bosiers	Technick und Entwicklung
Yvonne	Herzig	Forschung
Ines	Jansky	Kommunikation
Matthias	Künzler	Forschung
Amina	Cajacob	Forschung
Amina	Cajacob	PL
Martin	Studer	Technick und Entwicklung
Norman	Süsstrunk	Technick und Entwicklung
Lukas	Toggenburger	Technick und Entwicklung
Thomas	Weibel	Ausbildung

### DSJ

Vorname	Name	Bereich
Maurus	Blumenthal	PL
Melanie	Eberhard	Projektmitarbeit
Julia	Weiss	Grafik und Kommunikation
Diverse	Stundenlohn	

c) **Kooperationspartner:** Angaben: Wirtschaft, Hochschulen, Staat etc., Name, Vorname, Betrieb, Funktion/Aufgabe, Zu- und Abgänge aufführen  
Dachverband Schweizer Jugendparlamente (DSJ)

d) **Projekthintergrund:** Inhalte: Thematik, Forschungsumfeld, Forschungsstand  
Heutzutage werden Jugendliche vielfach nicht oder zu wenig in die politischen und gesellschaftlichen Planungs- und Entscheidungsprozesse eingebunden. Ein Grund dafür ist sicher, dass Politik und Behörden wenig Interesse haben, die Jugendlichen einzubeziehen, da ihnen der Aufwand zu hoch erscheint. Andererseits leben die Jugendlichen in einer anderen Lebens- und Kommunikationswelt, als die Generation, die an der politischen Macht ist. Jugendliche nutzen immer weniger die klassischen Medien der öffentlichen Massenkommunikation zur politischen Meinungs- und Entscheidungsbildung. Stattdessen avancieren für die Jugendlichen vor allem die Neue Medien zu wichtigen Kommunikationskanälen und dies nicht nur in ihrer sozialen Interaktion untereinander sondern auch bei ihrer Partizipation in Politik und Gesellschaft. So bestätigt die Forschung zur politischen Partizipation von Jugendlichen (Bsp: Studie CH@YOUPART), dass Jugendliche auch bei der politischen Partizipation Neue Medien nutzen. Dies geschieht auf der einen Seite durch neue Versammlungsformen wie Smart Mobs oder informelle Kundgebungen (Tanz dich frei). Daneben spielen die digitalen Medien und vor allem die sozialen Medien eine wichtige Rolle. Diesen neuen Kanälen fehlt aber vielfach der Zugang zur traditionellen politischen Partizipation. Mit dem Projekt „Scoop It 2.0“ soll eine solche Schnittstelle zwischen der informellen und der formellen politischen Partizipation geschaffen werden. Die informellen Kanäle sollen sozusagen zu den formellen Partizipationskanälen



geführt werden. Zudem gibt es bereits von Seiten der Behörden in grösseren Städten erste Versuche via neue Medien mit den BürgerInnen zu kommunizieren. Dadurch können die BürgerInnen ihre Anliegen einfach und niederschwellig an der richtigen Stelle einbringen. So setzt z.B. das Tiefbauamt der Stadt Zürich eine App für Infrastrukturanliegen ein (<https://www.zueriwieneu.ch>) und die Stadt Bern eine App für Velofahrer (<http://www.velophone.ch>). „Scoop It 2.0“ unterscheidet sich von solchen Angeboten: Das Projekt ist nicht nur speziell auf die Bedürfnisse von Jugendlichen zugeschnitten, sondern geht weiter als bisherige Angebote. Anliegen der BürgerInnen können nicht nur bei den Behörden, sondern auf allen Stufen der Politik (Verwaltung, Exekutive, Legislative) eingebracht werden und es kann für ihre Umsetzung lobbyiert werden. Die Schnittstelle zwischen Jugendlichen und der Politik sowie Behörden übernimmt bei „Scoop it 2.0“ das Jugendparlament.

- e) **Projektziele:** Inhalte: Was will erforscht sein und warum genau dies? Wofür sollen Lösungen gefunden werden und warum? Welchen Nutzen verspricht man sich davon und für wen?
- Politische Partizipation der Jugendlichen fördern: Durch das Projekt „Scoop It 2.0“ sollen Jugendliche aus allen sozialen Schichten, auch solche die sich nicht über die formellen politischen Partizipationsformen einbringen, eine sehr niederschwellige Möglichkeit erhalten, ihre Anliegen in den politischen Planungs- und Entscheidungsprozess einzubringen.
  - Jugendparlamente fördern: Die Jugendparlamente können beim Projekt ihre Funktion als politische Vertreter der Jugendlichen besser wahrnehmen und lernen deren Anliegen besser kennen.
  - Ausbildung in multimedialer Produktion: Die Produktion von multimedialen Produkten für die politische Arbeit von JugendparlamentarierInnen soll durch ein Ausbildungskonzept und dessen Umsetzung gefördert und professionalisiert werden.
  - Forschung zur politischen Partizipation über Neue Medien: Durch die wissenschaftliche Begleitung und Umsetzung des Projekts sollen Erkenntnisse zur politischen Partizipation von Jugendlichen über die Neuen Medien gewonnen werden.
  - Einbezug der Jugendlichen: Die Jugendlichen sollen in jede Phase des Projekts aktiv einbezogen werden, damit die Plattform „Scoop It 2.0“ von den Jugendlichen selber auch genutzt wird.
  - Eigenfinanzierung des Produkts nach Projektende: Am Ende des Projekts soll die Plattform allen Jugendparlamenten und anderen Jugendorganisationen in der Schweiz frei zur Verfügung gestellt werden. An weitere Institutionen, wie Gemeinden, Kantone und Firmen soll das Produkt vertrieben werden. Der Programmierungs-Code soll, wenn dies möglich ist, frei zugänglich sein.

- f) **Projektverlauf/ Vorgehen/ Termine:** Inhalte: Planung und Umsetzung im Vergleich und inkl. Begründung/ Erläuterung für Abweichungen

#### Analyse & Konzeption

Die Umfrage bei den Jugendlichen sowie auch die darauffolgenden Auswertungen und Interpretationen benötigten aufgrund der erschwerten Kommunikation mit den Schulen (Ferien, Prüfungszeit etc.) länger als geplant, was bereits zu ersten Verzögerungen führte. Die Konzeptionsphase für die Webplattform, die Ausbildung und die Kampagne wurde in der Folge bereits später als geplant begonnen und dauerte aufgrund verschiedener unerwarteter Ergebnisse aus der Umfrage ebenfalls etwas länger als vorgesehen.

#### Aufbau der Webplattform

Die Umsetzung der Webplattform nahm wegen der vielen neuen und zusätzlichen Funktionen deutlich mehr Zeit in Anspruch als zu Beginn des Projekts vorgesehen. Diese funktionalen Ergänzungen führten dazu, dass eine einmalige Go-Live-Version unmöglich war und in der Zeitspanne von September 2014 bis zum Projektabschluss im Juni 2016 stetig weitere Programmierarbeiten an der Webplattform vorgenommen werden mussten. Die Plattform wurde in der heute üblichen agilen Methode mit diversen Sprints programmiert. Dies bedeutete auch, dass im Verlauf der gesamten Programmierarbeiten die neuen Funktionen stetig evaluiert wurden, um entsprechend der Ergebnisse weiterzufahren.

#### Inbetriebnahme der Webplattform & Bewerbung



Aufgrund der stetigen Anpassungen der Webplattform konnte diese nicht wie im Konzept vorgesehen bereits im Dezember 2014 in Betrieb genommen werden, sondern erst rund sechs Monate später. Zudem wurden weitere Evaluationsschritte eingebaut, sodass die Jugendparlamentarier zuerst die Seite und die für ihre Arbeit wichtigen Schritte testen konnten, bevor eine grössere Bewerbung lanciert wurde. Die eigentlichen lokalen Bewerbungen fanden dann im Frühjahr 2016 statt. Dabei wurden verschiedene Bewerbungsarten getestet, evaluiert und für die weiteren Kampagnen leicht angepasst. Die agile Vorgehensweise bei den Kampagnen hat auch dazu geführt, dass mehr Bewerbungsmassnahmen als ursprünglich geplant umgesetzt wurden.

#### Evaluation & Anpassungen

Die Evaluation der Webplattform sowie die Anpassungen wurden fortlaufend vorgenommen. Es wurde aufgrund der oben aufgeführten Punkte darauf gesetzt, möglichst agil Änderungen und Anpassungen vornehmen zu können. Aufgrund der stetigen Evaluationen konnte ebenfalls festgestellt werden, dass für die im Projekt vorliegende Pilotphase der Fokus stärker auf der Quantität der Inhalte sowie dem Projektprozess und weniger auf der Qualität der produzierten Inhalte liegen sollte, was in der Folge auch so umgesetzt wurde.

### **3) Resultate/ Ergebnisse:**

(Ein Textbeitrag mit Beantwortung aller aufgeführten Fragen, ca. ½ A4 Seite mit den durch das Template vorgegebenen Schriftspezifikationen)

**Inhalte:** Worin bestehen die konkreten Resultate? Konnten die Fragen wie geplant beantwortet werden? Konnten die angestrebten Lösungen gefunden werden? In welchen Fällen ja, in welchen nein? Entsprechen die gefundenen Antworten/ Lösungen den aufgrund des Vorwissens erwarteten? Wann ja und wann nein? Begründung dazu. Ergaben sich zusätzliche/ unerwartete/ ergänzende Ergebnisse? Ja oder nein. Begründung dazu.

**Politische Partizipation der Jugendlichen fördern:** Durch das Projekt „Scoop-it 2.0“ sollen Jugendliche aus allen sozialen Schichten, auch solche, die sich nicht über die formellen politischen Partizipationsformen einbringen, eine sehr niederschwellige Möglichkeit erhalten, ihre Anliegen in den politischen Planungs- und Entscheidungsprozess einzubringen.

→ Das Ziel wurde in den Einzelfällen erreicht. Am besten wurde das Ziel durch die Umfrage erreicht.

**Jugendparlamente fördern:** Im Rahmen dieses Projekts können Jugendparlamente ihre Funktion als politische Vertreter der Jugendlichen besser wahrnehmen und könne deren Anliegen besser kennenlernen.

→ Das Ziel wurde in diversen Regionen und Gemeinden erreicht.

**Ausbildung in multimedialer Produktion:** Die Produktion von multimedialen Produkten für die politische Arbeit von JugendparlamentarierInnen soll durch ein Ausbildungskonzept und dessen Umsetzung gefördert und professionalisiert werden.

→ Das Ziel wurde nur teilweise erreicht und wurde während des Projekts angepasst.

**Forschung zur politischen Partizipation über Neue Medien:** Durch die wissenschaftliche Begleitung und Umsetzung des Projekts sollen Erkenntnisse zur politischen Partizipation von Jugendlichen über die Neuen Medien gewonnen werden.

→ Das Ziel wurde durch die zwei Studien erreicht.

**Einbezug der Jugendlichen:** Die Jugendlichen sollen in jede Phase des Projekts aktiv einbezogen werden, damit die Plattform „Scoop-it 2.0“ auch von den Jugendlichen selber genutzt wird. Dies geschieht vor allem durch die Mitglieder der Jugendparlamente sowie durch weitere Jugendliche.

→ Das Ziel wurde in allen Fällen erreicht.

### **4) Schlussfolgerungen/ Synthese:**





(Ein Textbeitrag mit Beantwortung aller aufgeführten Fragen, ca. ½ A4 Seite mit den durch das Template vorgegebenen Schriftspezifikationen)

Inhalte: Wie können/ sollen die Ergebnisse/ Resultate in Wirtschaft, Forschung, Lehre usw. weiterverwertet oder angewendet werden? Welche Folgeschritte sind aufgrund der Ergebnisse/ Resultate und zur Verwertung dieser vorstellbar/ geplant?

	Zielbeschreibung	Zielgrösse (Soll-Zustand)	Ergebnis (Ist-Zustand)	Zielerreichung ↗ → ↘	Erläuterungen
1	Verbesserung der Medienkompetenz bei den JupalerInnen/Jugendlichen	Die Redakteure und engage-Event-TN (JupalerInnen und Jugendliche) produzieren zu 50% qualitativ gute Inhalte gemäss Methode.	In den Multimedia-Workshops wurden qualitativ gute Inhalte produziert, im Anschluss daran wurde dieses Knowhow durch die Jugendparlamentarier jedoch nicht mehr weiter eingesetzt.	↘	Der Fokus in den engage-Events lag stärker auf der Ausformulierung der Anliegen, weshalb einerseits weniger multimediale Inhalte erstellt wurden als geplant. Zudem waren die Jugendparlamentarier mit der Umsetzung der ausgewählten Anliegen so beschäftigt, dass keine weiteren Anliegen mehr multimedial aufbereitet werden konnten.
2	Stärkung des Ansehens der Jugendparlamente und ihrer polit. Arbeit auf Seiten der Behörden / Politik	Die Stärkung der Sichtbarkeit der Arbeit der Jupas und Einfluss von engage.ch darauf wird von Seiten aller befragten Behörden im Vergleich zu vorher bestätigt (Einschätzung).	Die Sichtbarkeit der Jugendparlamente konnte durch engage.ch und die lokalen Kampagnen gestärkt werden. Die ausgewählten Anliegen befinden sich zur Zeit in Umsetzung.	→	Viele Behörden und auch Schulen haben sich sehr positiv zu engage.ch und den lokalen Kampagnen geäussert und in der Folge direkten Kontakt zu den Jugendparlamenten gesucht. Aufgrund der Verzögerungen bei der Umsetzung der Webplattform ist eine langfristige Analyse der Ansehenssteigerung



					zur Zeit noch nicht messbar, zudem befindet sich die Umsetzung vieler Projekte erst in den Anfängen, weshalb es schwierig ist, die Unterstützung abzuschätzen.
3	Erhöhung des politischen Wissens bei Jugendlichen (die über die Schulen erreicht werden)	<p>Bei 50% der TN sind die Anliegen besser formuliert.</p> <p>Die Jugendlichen sehen sich als besser politisch informiert im Vergleich zu vorher (Eigeneinschätzung).</p> <p>Dabei sind die Werte bei bildungsfernen SchülerInnen mindestens so hoch wie bei bildungsnahen SchülerInnen.</p>	Keine Angaben möglich. Dieser Outcome wird in der zweiten Phase erhoben.	↘	<p>Aufgrund des Bedürfnisses der Jugendlichen nach Anonymität kann nicht erhoben werden, ob sich die Jugendlichen verbesserten bezüglich ihrer Formulierung von Anliegen. Ebenfalls ist es nicht möglich zu messen, aus welcher Bildungsschicht die Jugendlichen kommen. Durch die engage-Umfragen sollten Erkenntnisse dazu gewonnen werden können.</p> <p>Eine eigene Evaluation dazu konnte aus Ressourcengründen nicht gemacht werden.</p> <p>Zudem ist der Wissensbereich auf der Onlineplattform zurzeit sehr rudimentär. Ein Schwerpunkt der zweiten Phase sollte</p>



					auf die politische Bildung liegen.
4	Erhöhung der Nutzerzahlen der Plattform	Die Besucherzahlen erhöhen sich im Durchschnitt um ca. 200 zusätzliche Besucher pro Monat.	Die Benutzerzahlen erhöhen sich stetig, im Verlauf der Kampagnen konnten pro Monat etwa 1'200 Besucher verzeichnet werden.	↗	Nach dem Rückgang der Kampagnenarbeit haben auch die Besucherzahlen abgenommen.
5	Erhöhung der politischen Partizipation von Jugendlichen (die über die Schulen erreicht werden)	50 Anliegen, welche nur durch die Plattform eingereicht wurden.	53 Anliegen sind über die Onlineplattform engage.ch eingegangen. Weitere 169 Anliegen sind über die Kampagnen offline (Postkarten und Plakate) eingereicht worden.	↗	Es wurden insgesamt mehr Anliegen durch Jugendliche formuliert als geplant, wobei die meisten über Postkarten und nicht online eingereicht wurden (169 offline, 53 online).
6	Jugendliche aus bildungsfernen Schichten werden mit den engage-Events angesprochen und können sich politisch einbringen.	Dem Durchschnitt entsprechende soziodemografische Zusammensetzung der TeilnehmerInnen an engage-Events.	Das politische Interesse der Jugendlichen muss nicht stark ausgeprägt sein, damit sich diese auf engage.ch engagieren und ihre Anliegen einbringen. So reichten mehr als zwei Drittel der „eher nicht interessierten“ ein Anliegen ein.	↗	Im Rahmen der engage-Umfragen konnten einige Auswertungen zur soziodemografischen Zusammensetzung der Nutzer vollzogen werden. Diese Auswertungen erlaubten Schlüsse über das Potenzial von engage.ch, obwohl die Seite an sich immer noch ohne Profil und persönliche Angaben genutzt werden kann. Aufgrund dessen konnte der zu Beginn des Projekts geplante Outcome




---

					dennoch gemessen werden.
--	--	--	--	--	--------------------------

---

### 5) Kosten/ Finanzen Überblick über das Gesamtprojekt:

(Maximal ½ A4 Seite mit den durch das Template vorgegebenen Schriftspezifikationen, Darstellungsweise frei, alle nachgefragten Aspekte müssen adäquat Beantwortung finden)

- a) Einnahmen:** Gesprochener Beitrag Förderverein? Gesprochene Beträge weiterer Geldgeber (einzeln aufführen)? Total Geldmittel Projekt? Bereits ausbezahlte Mittel Förderverein? Bereits ausbezahlte Beträge anderer Geldgeber (einzeln aufführen)? Total Geldmittel Projekt bereits ausbezahlt? Weitere, nicht-monetäre Unterstützung (einzeln aufführen)?

#### **Insgesamt bisher: CHF 360'000**

Bundesamt für Sozialversicherungen (BSV): CHF 185'000

Stiftung Mercator Schweiz: CHF 65'000

Avina Stiftung: CHF 65'000

#### **Gesprochener Beitrag Förderverein: CHF 45'000**

- b) Ausgaben:** Personalkosten (intern und extern einzeln aufführen)? Material mit bleibendem Wert (Gesamtbetrag)? Verbrauchsmaterial ohne bleibenden Wert (Gesamtbetrag)? Spesen und Reisekosten (gemeinsamer Gesamtbetrag)? Total Ausgaben Projekt?



KoAI	Bemerkungen	Budget		Erfolgsrechnung		Bemerkungen
		Ko/E	Anzahl	Total	31.05.2015	
<b>4: AUFWAND FÜR DIE LEISTUNGSERBRINGUNG</b>				<b>384'340</b>	<b>230'275</b>	<b>486'124</b>
<b>PERSONAL- UND VERWALTUNGS-AUFWAND</b>				<b>315'340</b>	<b>217'692</b>	<b>449'594</b>
400: Lohnaufwand	HTW Projektleitung	105	300	31'500	9'276	9'276 94 Stunden
400: Lohnaufwand	HTW Forschung	105	350	36'750	33'984	33'984 328 Stunden
400: Lohnaufwand	HTW Entwicklung und Technik	105	440	46'200	48'745	82'535 1662 Stunden
400: Lohnaufwand	HTW Kommunikation und Ausbildung	105	140	14'700	22'295	22'295 215 Stunden
400: Lohnaufwand	HTW Studierende Forschung	30	400	12'000	12'000	12'000 400 Stunden
400: Lohnaufwand	HTW Studierende Medientraining	80	400	32'000	670	670 30 Stunden
400: Lohnaufwand	HTW Eigenleistungen					40'740 712 Stunden
400: Lohnaufwand	DSJ Projektleitung	80	294	23'520	30'000	65'600 820 Stunden
400: Lohnaufwand	DSJ Umsetzung	65	1'638	106'470	57'005	178'750 2750 Stunden
400: Lohnaufwand	Mandat Politikwissenschaft	120	60	7'200	3'600	3'600
403: Übriger Personalaufwand	Spesen Ehrenamtliche	100	100	5'000	117	143
<b>41: REISE- UND REPRÄSENTATIONSAUFWAND</b>				<b>5'000</b>	<b>2'257</b>	<b>2'878</b>
4100: Reisespesen				5'000	2'257	2'878
<b>42: SACHAUFWAND</b>				<b>44'000</b>	<b>9'710</b>	<b>23'967</b>
<b>421: Produktionsaufwand Multimedia</b>				<b>30'000</b>	<b>2'873</b>	<b>15'523</b>
4211: Programmierung	Plattform			20'000	2'873	2'873 Somedia
4211: Programmierung	Umfrage					8'000 durch HTW Chur
4211: Programmierung						4'400 zusätzliche Programmierung HTW Chur auf Stundenbasis 2016
4213: Design/Schnitt				5'000		250 Umsetzung intern
4214: Audio/Video				5'000		0 Umsetzung intern
<b>423: Veranstaltungen/Events</b>				<b>9'000</b>	<b>2'838</b>	<b>4'445</b>
4231: Raum- und Technikmiete	Medientraining/engage-Events			3'000	308	868
4232: Verpflegung	Medientraining/engage-Events			3'000	734	1'592
4236: Honorare, Eintritte und Geschenke	Medientraining/engage-Events			3'000	1'797	1'936
4237: Diverses						50
<b>427: Übriger Sachaufwand</b>				<b>5'000</b>	<b>3'999</b>	<b>3'999</b>
4290: Übriger Sachaufwand				5'000		
4270: R&D	Beratungen Extern				3'999	3'999
<b>43: KOMMUNIKATIONSAUFWAND</b>				<b>20'000</b>	<b>616</b>	<b>9'686</b>
4310: Website, Socialmedia (Multimedia)				5'000	487	872
4320: Werbetrucksachen, Werbematerial				5'000	129	5'388
4330: Werbeaufwand				5'000		3'133
4390: Übriger Kommunikationsaufwand				5'000		293 Umsetzung intern
<b>ZWISCHENERGEBNIS I</b>				<b>20'260</b>	<b>2'819</b>	<b>-11'144</b>
<b>RESERVEN</b>				<b>19'217</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
5% Ertrag aus Leistungserbr	5% Ertrag aus Leistungserbringung			19'217		
<b>ERGEBNIS</b>				<b>1'043</b>	<b>2'819</b>	<b>-11'144</b>

**c) Kostenstand:** Inhalt: Positiver oder negativer finanzieller Fehlbetrag Gesamtprojekt?

Ende Dezember wird HTW Chur (wie mit DSJ vereinbart) noch eine Rechnung von CHF 13'776 an DSJ senden, die dann im Januar 2017 ausbezahlt wird. Dadurch wird das Projekt, wie geplant ohne Defizite abgeschlossen.

**6) Publikationen:**

(müssen nur auf explizite Nachfrage hin als Gesamtdokument abgeliefert werden)

Inhalt: Bereits im Laufe des Projektes erfolgte Publikationen (detailliert auflisten), Nach Abschluss des Projekts zu erwartende/ geplante Publikationen (detailliert auflisten)

- Künzler, Matthias/Herzig Gainsford, Yvonne (2015): „Ich finde es wichtig, dass man abstimmen geht!“. Studie zum politischen Interesse von Jugendlichen mit Empfehlungen für die Praxis. IMP – Institut für Multimedia Production der HTW Chur.
- Herzig Gainsford, Yvonne/Ovcina Cajacob, Amina (2016): Allen Unkenrufen zum Trotz: Jugendliche interessieren sich für Politik! In: Wissensplatz. Das Magazin der Hochschule für Technik und Wirtschaft Chur. Ausgabe 01/2016.
- Ovcina Cajacob, Amina / Herzig Gainsford, Yvonne (2016): Politik? Ja, aber bitte multimedial! In: Merz. Zeitschrift für Medienpädagogik. Heft: 2016/03.
- Herzig Gainsford, Yvonne / Ovcina Cajacob, Amina (in Erscheinung): Politik frisch übersetzt. Die Jugend macht es! In: Medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik.
- Ovcina Cajacob, Amina / Herzig Gainsford, Yvonne (in Erscheinung): Politik für Jugendliche und Jugendliche für Politik. In: Zeitschrift Gymnasium Helveticum.

Präsenzen an Fachtagungen:

- Künzler, Matthias/Herzig Gainsford, Yvonne/Ovcina Cajacob, Amina (2016): (Des-) Interesse Jugendlicher an Politischer Kommunikation und Politik: Symptom für sozialen Wandel? SGKM Tagung Fribourg
- Eberhard, Melanie (2016): Messeauftritt und Podiumsdiskussion: E-Partizipation in der Stadtentwicklung: Die Zukunft heisst verhandeln, Basel.
- Eberhard, Melanie (2015): 3. Nationales Fachforum Jugendmedienschutz, Bern.
- Buchs, Aurélia / Eberhard, Melanie (2014): Tagung UNICEF Schweiz. „Den eigenen Blick für Kinder und mit Kindern schärfen“, Bern.
- Schmid-Federer, Barbara / Neyer, Sarah / Pajic, Pascal /Ovcina Cajacob, Amina / Lengacher, Simon. (2014): Gastreferat zum Thema Jugendpartizipation und Scoop-it! an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Chur.
- Eberhard, Melanie (2014): One Stop Europe. Offene gesellschaftliche Innovation – Wie Bürger wertvolle Beiträge in Politik und Verwaltung einbringen können, Stuttgart.

Die aktuellen Medienberichte zu den einzelnen Kampagnen sind unter folgendem Link einsehbar:

<http://engage.ch/de/about/medien>