

PROJEKT EVALUATION

Between The Lines – Digitale Jugendhilfe, die niemanden zurücklässt

Infos

Träger: Between The Lines e.V.
Ort: Solingen (Deutschland)
Projekt-ID: Gexsi #23
Project Link: <https://between-the-lines.info>

Förderzeitraum

Start: 27. April 2020
Ende: offen

So unterstützen wir Between The Lines

Finanziell: Spende an den Verein
Sichtbarkeit: Aktivierung Mediennetzwerk

Inhalt

Teil 1 – Beitrag zu den 17 UN-Nachhaltigkeitszielen (SDGs) Seite 2
Teil 2 – Impact Bewertung Seite 4
Anhang / Erläuterungen Seite 8

TEIL 1

Beitrag zu den 17 UN-Nachhaltigkeitszielen (SDGs)

SDG:



Erläuterung:

Gesundheit und Wohlergehen

Stärkung der psychischen und physischen Gesundheit und des Wohlbefindens von Jugendlichen



Hochwertige Bildung

Zugang zu relevanten Informationsangeboten für alle



Partnerschaften zur Erreichung der Ziele

Vernetzung und Aktivierung der gesamten Fülle bestehender Angebote der Jugendhilfe

TEIL 2

Impact Bewertung

Zusammenfassung:

<i>Kategorie:</i>	<i>Score:</i>
<hr/>	
1. Sustainable Development Goals	
1.1 People	8,2
1.2 Planet	5,0
2. Social Innovation	
2.1 Disruptive Idee	8,5
2.2 Social Entrepreneurship	8,2
2.3 Impact Model	8,7
3. Opportunity	
3.1 Hebelwirkung	8,7
3.2 Qualitätssicherung	8,7
3.3 Win-Win Situation	8,5

Bewertung im Detail:

Kategorien + Fragen:

Score: Kommentar:

1. Sustainable Development Goals *

1.1 People

Werden relevante Zielgruppen, Menschen am Rande der Gesellschaft erreicht?	7,5	Das Projekt richtet sich an alle Jugendlichen, erreicht aber insbesondere auch Zielgruppen, die sich sonst nicht trauen Hilfe zu suchen.
Engagement für eine offene, humane Gesellschaft, soziale Integration?	8,0	Wertebasiertes Projekt; die App deckt Bereiche ab wie Ausgrenzung, Mobbing
Verbesserung der Lebensqualität / Zugang zu Waren und Dienstleistungen des Grundbedarfs (base-of-the-pyramid Märkte)	9,0	Zugang zu Hilfsangeboten zur Überwindung schwieriger Lebenssituationen für Jugendliche
Score	8,2	

1.2 Planet

Schutz unseres Planeten	3,5	Umweltschutz ist nur ein Randaspekt, über eine Steigerung des Respekts des eigenen und fremden Lebens
Achtsamer Umgang mit Ressourcen; Beitrag zu einer circular / sharing economy; bewirkt Umdenken, Verhaltensänderungen	6,5	Die App ist per se ein ressourcensparendes Tool
Score	5,0	

*Bewertung übergeordneter Wirkungsdimensionen, die sich als roter Faden durch mehrere SDGs ziehen.

2. Social Innovation*

2.1 Disruptive Idee

Inspirierendes, mutiges Konzept	8,0	Ein solches Angebot gibt es bislang nicht, obwohl es naheliegt.
Neue Akteure ("beyond the usual suspects")	9,0	Starke Gründer-Kombi: Studenten plus Jugendhilfe
Attraktives, aktuelles Thema; neue Erkenntnisse / Einsichten	8,5	Digitale Jugendhilfe ist enorm relevant, gerade auch während der Corona-Krise
Score	8,5	

2.2 Social Entrepreneurship

Entrepreneurial spirit	8,5	Engagiertes Gründerteam, mit viel Eigeninitiative
Tragfähiges, ethisches Geschäftsmodell	7,5	Nachfrage durch den sozialen Sektor erwartet; zusätzlich Spendenpotenzial
Alle Kompetenzen im Team / Organisation	8,5	Das Projekt ist gut aufgestellt; limitierte Ressourcen für Expansion
Score	8,2	

2.3 Impact Model

Plausible Wirkungskette	8,0	Die App lenkt Nutzer auf erfahrene Träger (teils mit eigener Wirkungsmessung)
Potenzial zur Skalierung / Replikation	9,0	Dank automatisiertem Chatbot sehr hohes Skalierungspotenzial
Impact in der Governance Struktur abgesichert	9,0	Social Startup Modell strukturiert als gemeinnütziger Verein
Score	8,7	

*Schließt das Konzept des Social Entrepreneurship mit ein. Social Innovation bezieht sich vorrangig auf die Idee, Social Entrepreneurship auf das Mindset der dahinterstehenden Macher bzw. Changemaker.

3. Opportunity

3.1 Hebelwirkung

Wir können mit unseren Mitteln etwas bewegen	9,0	Das Projekt profitiert von der Sichtbarkeit und arbeitet mit sehr geringem Budget
Günstiger Zeitpunkt / günstige Gelegenheit	8,5	Jugendliche gelten in der Corona Quarantäne als besonders gefährdet
Projekt befindet sich an einem kritischen Punkt zur Skalierung / Replikation	8,5	Proof of Concept existiert; Fokus ist Skalierung innerhalb von Deutschland
Score	8,7	

3.2 Qualitäts-Check

Positive Referenzen	9,0	Diverse Preise (SE-TOP) und Referenzen
Ausschluss von Reputationsrisiken	8,0	Keine Risiken bekannt, starke Governance durch gemeinnützigen Verein
Team, Projekt bekannt o hinreichend geprüft	9,0	Projekt und Team persönlich bekannt
Score	8,7	

3.3 Win-Win-Situation

Projekt trägt zu einem ausgeglichenes Portfolio bei (SDGs, regionale Quoten, Spende / Invest)	8,0	Zielgruppe Jugendliche, regionaler Fokus NRW + BW; allerdings nicht international
Projekt hilft, mediale Reichweite und Sichtbarkeit zu generieren	8,0	Projekt sehr gut geeignet für Influencer Marketing, Medienpartner
Einfache Umsetzbarkeit (Abstimmung mit Team, Mittelflüsse, rechtlicher Rahmen etc)	9,5	Direkter Kontakt mit dem Team; Spende an Verein
Score	8,5	

ANHANG

Erläuterungen

Datum: 20. April 2020
Bewertung durch: Andreas Renner Gexsi Founder
Marie Langisch Gexsi Team

Legende:

0	trifft gar nicht zu (kick-out)
1-3	trifft kaum zu
4-6	trifft zu
7-9	trifft voll zu
10	trifft ganz außerordentlich zu

Hinweise:

Gewichtung
Ein Aspekt kann, wenn als besonders relevant eingestuft und entsprechend gekennzeichnet (fett), doppelt gewertet werden (Methodik analog zum Wahlomat)

Methode
Bewertung durch Gexsi Teammitglied (Senior Level) + Challenge/Review durch mindestens ein zweites Teammitglied; optional Einbindung Externer; Ergebnis immer als Konsens.