

“MeetingMirror“ - Matchmaking- Unterstützung für Community-Treffen

Michael Koch^{1,2}, Gunther Klein², Andrea Botero Cabrera³

1 Informatik und Gesellschaft, Universität Dortmund

2 Institut für Informatik, Technische Universität München

3 Media Lab, University of Art and Design Helsinki

Zusammenfassung

Im Zusammenhang mit Community-Unterstützung werden momentan meist nur Web-basierte Benutzungsschnittstellen betrachtet. Außerdem konzentrieren sich die meisten Aktivitäten auf die Unterstützung beim indirekten Informationsaustausch anstatt der Unterstützung von direkter Kommunikation und dem Zusammenbringen von Community-Mitgliedern. Im Rahmen dieser Systemdemonstration stellen wir ein Prototypsystem zur Unterstützung von Community-Treffen vor, das es den Teilnehmern der Treffen erlaubt, über ein großes interaktives Display die Liste der Konferenzteilnehmer abzufragen. Mit behandelt werden dabei die Eingabe bzw. Freigabe der Informationen (Identitätenmanagement) sowie die geeignete Visualisierung der Daten zur Ermöglichung einer kooperativen Nutzung des Displays.

1 Unterstützung von Community-Treffen

Die Unterstützung von Communities hat sich in den letzten Jahren zu einem stark bearbeiteten Thema zu entwickeln. Insbesondere werden dabei sogenannte Communities of Practice betrachtet. Die Mitglieder einer Community of Practice arbeiten an ähnlichen Aufgaben und unterstützen sich gegenseitig durch die Kombination von Ressourcen oder den Austausch und die Adaption von Wissen. Der Wissensaustausch geschieht dabei durch direkte und indirekte Kommunikation. Bei großen Communities, in denen nicht jeder jeden kennt, geht einer direkter Kommunikation dabei meist das Finden und Kennenlernen eines Interaktionspartners voraus. Obwohl dies theoretisch auch virtuell möglich ist, geschieht es in der Realität meist auf direkten Community-Treffen (Konferenzen, Workshops).

Awareness und Matchmaking werden während solcher direkter Treffen momentan nur durch einfache Namensschilder (Badges) und gedruckte Teilnehmerlisten unterstützt. Diese Werkzeuge geben den Community-Mitgliedern aber nur wenig Möglichkeit zur Einflussnahme.

Wir haben diese Beobachtungen als Ausgangspunkt dafür genommen, neue Werkzeuge für die Unterstützung von Community-Treffen zu entwickeln. Die Entwicklung haben wir dabei in Lösungen für drei Teilaufgaben strukturiert: 1) Vorstellung einer Person gegenüber der Community, 2) Gewinnung eines Überblicks über die Community, und 3) Verwaltung der persönlichen Information (Identitätsmanagement).

Zu 1) Wenn die Mitglieder einer Community (of Practice) auf einem Community-Treffen zusammentreffen, wissen sie üblicherweise nicht viel voneinander. Zur Vorstellung untereinander werden normalerweise einfache Namensschilder genutzt, die Namen und Zugehörigkeit der Träger zeigen. Mit (dynamisch) anpassbaren (elektronischen) Namensschildern könnten hier neue Möglichkeiten erschlossen werden.

Zu 2) Während die eigentliche Kontaktaufnahme beim direkten Zusammentreffen passiert, muss es für die Community-Mitglieder auch eine Möglichkeit geben, einen Überblick über die Community als ganzes zu erhalten um potentielle Kontakte einfach zu identifizieren. Die heute hierzu verwendeten papierbasierten Teilnehmerlisten sind aber sehr unflexibel und beschränkt.

Zu 3) Die Konferenzteilnehmer müssen selbst die Kontrolle über die Weitergabe ihrer Information an andere Community-Mitglieder haben, also selbst wählen können, welche Information anderen Teilnehmern auf welche Art und Weise zur Verfügung gestellt wird. Hierzu können Ideen vom Internet-basiertem Identitätsmanagement übernommen und in die schon existierenden Konferenz-Registrierungssysteme integriert werden.

Die Systemdemonstration konzentriert sich auf die Punkte 2) und 3) und stellt mit dem MeetingMirror ein System zur Visualisierung der Teilnehmer an Community-Treffen vor. Anstatt einer textuellen Präsentation der Daten wurde mit Interaktionsdesignern folgende Idee entwickelt und in der Anwendung umgesetzt: Jeder Konferenzteilnehmer wählt bei der Freigabe ein graphisches Symbol (Icon). Auf dem Bildschirm werden dann die Icons aller Teilnehmer oder einer gesuchten Teilmenge der Teilnehmer animiert dargestellt.

Ein Ziel der Repräsentation von Teilnehmern durch Icons und der visuellen Animation der Icons bei Suchanfragen ist, dass die durch die Icons repräsentierten Teilnehmer die Suchanfrage peripher wahrnehmen können und vielleicht direkt mit dem Suchenden Kontakt aufnehmen. Durch die Realisierung über einen großen Wandbildschirm können weiterhin gleich mehrere Konferenzteilnehmer den Aktivitäten folgen und es können auf diese Weise Kontakte geknüpft werden (mit der Suchanfrage als Ansatzpunkt).

2 Weiterführende Information

Web-Seiten zum Projekt Cobricks unter <http://www.cobricks.org/> sowie

Koch, M.; Monaci, S.; Cabrera, A.B.; Huis in't Veld, M; Andronico, P. (2004): Communication and Matchmaking Support for Physical Places of Exchange. Proc. Intl. Conf. On Web Based Communities (WBC 2004), Lisbon, Portugal, Mar. 2004, S. 2-10.