

onStage!

**Eine Internetplattform für die Zusammenarbeit in Teams am Beispiel
der Hochschulgruppe SIFE Bielefeld University**

- Projektdokumentation -

vorgelegt von Stefan Röhrkasten

Inhalt

1	Einleitung	3
2	Die Studierendenorganisation SIFE	4
3	SIFE Bielefeld University	4
5	Entwicklung einer Social Software für die Teamarbeit	5
5.1	Konzeptionelle Vorüberlegungen	5
6	Ein Beispielprojekt mit „onStage!“	7
6.1	Anlegen des Projektes	7
6.2	Festlegen eines Zeitrahmens und Aufgabenverteilung	8
6.3	Kommunikation im Kontext	10
6.4	Speichern und organisieren von projektrelevanten Daten	11
7	Zur Umsetzung der Wissensarbeit in der Organisation	12
8	Fazit	12

1 Einleitung

Den kontrollierten Umgang mit Wissen zu vernachlässigen, kommt in der modernen Gesellschaft etwa dem mutwilligen Gefährden der eigenen Gesundheit oder dem verbrennen von Geld gleich. Wissen zählt mittlerweile neben Rohstoffen und Kapital als weitere wichtige, wirtschaftliche Ressource. Die fortschreitende Entwicklung von neuen Medien und Kommunikationstechnologien beschleunigt das Anwachsen des Wissensschatzes immens, begünstigen seinen schnellen Austausch und die Erweiterung, sowie seine rasche Veralterung.

Für den Erfolg in der heutigen Gesellschaft ist es für Organisationen, aber auch die einzelne Person wichtig, geeignete Strategien zur Bewältigung dieser sich immer schneller drehenden Wissens- und Informationsspirale zu erarbeiten. Erfolg, wie auch immer er aufgefasst werden mag, ob z. B. beruflich oder im gemeinsamen Engagement innerhalb einer Gruppe, verlangt deshalb das Wissen im ständigen Wandel zu halten: Es muss als revidierbar oder erweiterbar angesehen werden, da immer komplexere Tätigkeiten einen fortschreitenden Wissensschatz voraussetzen.

Die Möglichkeiten, die die neuen Internettechnologien zum Umgang mit Wissen bieten, wurden für meine Diplomarbeit im vergangenen Jahr anhand eines Praxisfalls untersucht: Dazu wurde nach einer längeren Phase der Konzeption, eine Internetplattform namens „onStage!“ von mir erstellt, die einer geschlossenen Gruppe Unterstützung bei der Wissensarbeit leistet.

Die Entscheidung sich mit einem recht außergewöhnlichen Thema, gepaart mit einem Praxisprojekt in der Diplomarbeit zu beschäftigen, ergab sich aus dem ehrenamtlichen Engagement bei der Studierendenorganisation SIFE¹ an der Universität Bielefeld. Während die Gruppe mit ihren Projekten darum bemüht ist, gemeinnützige Arbeit zu leisten, wurde händierend nach Möglichkeiten gesucht, die Zusammenarbeit unter den Gruppenmitgliedern zu verbessern. Diese Selbstverbesserung der Gruppe ist ein kontinuierlicher Prozess, zu der jede neue aktive Generation von SIFE-Studierenden Ideen und Beiträge liefert. Diese Arbeit ist damit nicht nur ein wissenschaftliches Dokument - es ist ein Zeugnis über die Maßnahmen zur Verbesserungen seitens der Teammitglieder in den Jahren 2008 bis 2010.

Auf den folgenden Seiten dieser Dokumentation wird zunächst die Organisation SIFE und die laufenden Projekte in Bielefeld vorgestellt, um einen Eindruck für die Notwendigkeit einer Plattform wie „onStage!“ zu verdeutlichen. Im Anschluss erfolgt dann eine genauere Beschreibung der Konzeptionsphase, sowie die technische Umsetzung der Plattform. Ein kleines Beispielprojekt veranschaulicht die Arbeitsweise mit „onStage!“. Mit Hilfe des beigefügten Videos kann „onStage!“ zudem bei der Arbeit erlebt werden.

Noch ein Hinweis: Diese Dokumentation baut auf Textteilen meiner Diplomarbeit auf. Es befinden sich deshalb noch die Literaturangaben im Text. Um den Rahmen dieses Dokuments nicht zu sprengen, habe ich die Literaturliste am Ende jedoch entfernt. Bei Interesse, kann diese aber jederzeit bei mir angefordert werden.

¹ Students in Free Enterprise

2 Die Studierendenorganisation SIFE

Die Organisation Students In Free Enterprise (SIFE) betrachtet sich als Zusammenschluss von Wirtschaft und akademischer Ausbildung, mit dem Zweck eine neue Generation von Unternehmern zu schaffen, die sich zur Verbesserung des weltweiten Wohlstandes einsetzen. Das weltweite Netzwerk von SIFE besteht aus Unternehmensvertretern, Studenten und akademischem Fachpersonal (SIFE, 2008: 4).

Gegründet 1975 in den USA, führt SIFE als nicht-staatliche und unpolitische Non-Profit-Organisation seine Arbeit mittlerweile in 47 Ländern an über 1800 Universitäten durch und ist damit, nach eigenen Angaben, eine der größten Studierendenorganisationen weltweit (SIFE Bielefeld University, 2010 a).

Engagement der Studenten

Die Studierenden gründen an ihren Universitäten jeweils ein SIFE-Team, das als lokale Vertretung Projekte entwickelt und durchführt, die möglichst der Kommune vor Ort von Nutzen sind. Die Projektarbeit ermöglicht es den Studierenden, ihre theoretisches Wissen in der Praxis zu erproben und dabei Menschen zu helfen. Hilfe erhalten sie dabei von Sponsoren, hauptsächlich große Wirtschaftsunternehmen, die durch Spenden und persönliche, beratende Tätigkeiten Unterstützung leisten. Als Schnittstelle zur Universität besitzt jedes SIFE-Team einen University Advisor, der das Team unterstützend berät und für die Kommunikation des Teams mit der Hochschule zur Verfügung steht (SIFE, 2008: 4).

Projektkriterien

Neue Kriterien, eingeführt im Projektjahr 2010/2011 erlauben es den SIFE-Teams ihre Projekte in einer weniger wirtschaftlich orientierten Umgebung anzusiedeln, was einerseits den Rahmen für neue Projektkonzepte erweitert und zugleich auch mehr Studierende aus nicht-wirtschaftswissenschaftlichen Studienfächern für die Mitarbeit begeistern kann. Um der recht offen gehaltenen Formulierungen Rechnung zu tragen, spricht SIFE nicht mehr von Kriterien, sondern nur noch von „*Project Elements*“ (SIFE Germany, 2010):

- Consider relevant social, economical and environmental factors
- Effectively empower communities
- Target people in need
- Apply business and economic concepts and an entrepreneurial approach
- Improve quality of life and standard of living

Wettbewerbe

Zusätzlich zu den lokalen Teams und dem weltweiten Dachverband, hat SIFE in jedem Land eine nationale Vertretungsstelle. In Deutschland bildet SIFE Germany in Köln den nationalen Dachverband seit 2003. Zum Abschluss jedes SIFE Jahres im Mai finden sich sämtliche SIFE-Teams zum Landeswettbewerb zusammen, um den National Champion zu bestimmen. Eine Jury, hauptsächlich aus Wirtschaftsvertretern, prämiiert anhand der Kriterien die besten Projekte. Das Team mit den meisten Punkten wird am Ende des Wettbewerbs zum National Champion gekürt und vertritt dann einige Monate später sein Herkunftsland auf dem World Cup gegen die anderen Teilnehmende Nationen (SIFE, 2008: 13ff.).

3 SIFE Bielefeld University

Mit der Gründung von SIFE Germany im Jahr 2003 bildete sich auch das SIFE-Team an der Universität Bielefeld. Das Team tritt unter dem Namen SIFE Bielefeld University (SIFE BU) bei den veranstalteten Wettbewerben an.

Im Gegensatz zu vielen anderen SIFE-Teams ist die Bielefelder Hochschulgruppe interdisziplinär organisiert: Studierende aller Fächer arbeiten gemeinsam an den Projekten. Ihr Leitspruch „A local change is a global

chance“ unterstreicht den Fokus auf Projekte in Bielefeld und der Umgebung. Die Ausrichtung der Arbeit ist weniger von wirtschaftlichen, als von sozialen, karitativen und kulturellen Themen geprägt (SIFE Bielefeld University, 2010 a).

Projekt gegen Jugendarbeitslosigkeit

Als deutliches Beispiel für die Ausrichtung des Engagement des Bielefelder SIFE-Teams soll das Projekt „FRESH – Jetzt stellen wir die Fragen!“ vorgestellt werden.

Ausgangsidee des Projektes ist die Eindämmung der jugendlichen Arbeitslosigkeit. Mit dem Ziel, möglichst vielen Jugendlichen nach ihrem Schulabschluss die Chance auf einen Ausbildungsplatz zu geben, entwickelte SIFE BU ein Konzept, das die „klassische Vorbereitung auf die Arbeitswelt in Form von Bewerbungstraining und Besuchen bei der Arbeitsvermittlung“ (SIFE Bielefeld University, 2010 c) stark erweitern soll.

Mit Hilfe eines quantitativen Fragebogens, der an mehrere große Ausbildungsbetriebe der Region Bielefeld ausgegeben wurde, identifizierten die Studierenden die größten Schwächen der heutigen Schulabgänger: Zum einen die mangelhaften Kommunikationsfähigkeiten und das fehlende Wissen über die Ausbildungsberufe selbst (ebd.).

Ein daraufhin modular konzipiertes Workshopprogramm zielte auf die Förderung von Kommunikationsfähigkeit, Interview- und Schreibtechniken, sowie Computerkenntnisse ab. Die Vermittlung der Computerkenntnisse nahm dabei zusätzlich die Funktion zur Nachhaltigen Fortführung des Projektes ein, indem die Schüler ihre Lernerfahrungen auf einer selbstgestalteten Internetseite präsentierten (ebd.).

Die aus den Workshops gewonnenen Kompetenzen setzten die Schüler im Anschluss in zuvor von SIFE arrangierten Interviews mit Unternehmensvertretern ein, um mehr über ihre Wunschberufe zu erfahren. Zusätzlich stellen die Schüler ihre Interviews auf ihrer Internetseite zur Verfügung (ebd.).

Als Pilotprojekt wurde FRESH an der Bielefelder Lutherschule im Rahmen einer 13-wöchigen Arbeitsgemeinschaft durchgeführt. Das positive Feedback seitens Lehrer und Schüler führte dazu, dass auch andere Bielefelder Schulen Interesse an der Durchführung von FRESH bekundet haben. Zusätzlich wurde das SIFE-Team mit dem Projekt für den Ideenwettbewerb Generation D und den Deutschen Engagementpreis 2010 nominiert (SIFE Bielefeld University, 2010 d).

5 Entwicklung einer Social Software für die Teamarbeit

Lösungen zur EDV-gestützten Teamarbeit sind mittlerweile in großer Menge verfügbar. Das Angebot reicht von kostenlosen Opensource-Anwendungen bis hin zu kostenpflichtigen Softwarepaketen. Letztere kamen aber aus finanziellen Gründen nicht für das SIFE-Team in Frage.

Trotz einer Vielzahl kostenloser Software fiel die Wahl auf die Schaffung einer eigenen Anwendung. Der Grund für diese Entscheidung soll unter anderem in den konzeptionellen Vorüberlegungen erläutert werden, in denen auch die Schwächen „virtueller Teamarbeit“ (Senst, 2001) besprochen werden.

5.1 Konzeptionelle Vorüberlegungen

Um das Team durch die Einführung einer neuen Arbeitsplattform nicht vor zusätzliche Probleme zu stellen, wie z.B. eine lange Einarbeitungszeit, sollte die Anwendung so gestaltet sein, dass sie möglichst Selbsterklärend ist: Erstellte Materialien zur Einführung in das Programm durften nur wenige Seiten umfassen oder sollten innerhalb eines 5-10 minütigen Videos oder Kurzvortrags erläutert werden können.

Neben einigen grundlegenden Vereinbarungen bei der Planungen der Software mit dem Team, ergaben sich im Verlauf der Entwicklung weitere Designeigenschaften, die sich mit den Vorschlägen zum Interface-Design von Lernumgebungen von Hesse et. al (1997) deckten. Die Unterstützung der eigenen Annahmen durch die Autoren wird im Folgenden ebenfalls Beachtung geschenkt.

Ständige Verfügbarkeit und Plattformunabhängigkeit

Aufgrund der räumlichen Verteilung der Studierenden von SIFE sollte der Zugang zu der Software nicht nur an den eigenen Computer gebunden sein, sondern von überall möglich sein. Die eingegebenen Daten sollten an einer zentralen Stelle gespeichert, organisiert und für die Nutzung durch andere Mitglieder zur Verfügung gestellt werden. Um diese Idee umsetzen zu können wurde entschieden das System als Webanwendung zu konzipieren, die in jedem normalen Webbrowser lauffähig ist, da Browser mittlerweile zur Standardausstattung moderner Betriebssysteme gehören.

Da professionelle Softwarelösungen für Wissensmanagement und Projektarbeit mitunter eine starke Einarbeitung von den Nutzern verlangen, sollte das geplante System zur Vermeidung von zusätzlicher Arbeitsbelastung möglichst selbsterklärend gehalten werden. Der Einsatz von bekannten Hilfsmitteln, wie einer auf Hypertext basierenden Webanwendung die in einem Browser läuft, ermöglicht es die Lernkurve der Anwender nicht zu steil ansteigen zu lassen. Die Verwaltung der eingegebenen Daten konnte damit einem Webserver überlassen werden, der über eine entsprechende Datenbanksoftware verfügt, die mittlerweile aber auch schon zur Standardausrüstung bei Internetdienstleistern gehört.

Da also weder auf dem Computer eines Nutzers ein besonderes Programm vorhanden sein musste, noch dass die eingegebenen Inhalte lokal bei den Nutzern gespeichert wurde, ermöglichte das Konzept des Systems einen Zugang von jedem internetfähigem Endgerät. Wobei die Bezeichnung Endgerät nicht nur den „klassischen Büro-PC“ bezeichnen soll, sondern mittlerweile auch die Vielzahl neuer internetfähiger Gerätegattungen, wie Smartphones, Netbooks oder Tablets.

Mangelnde soziale Präsenz ist eines der Hauptprobleme, die es bei computervermittelter Kommunikation und Teamarbeit zu überwinden gilt. Um die soziale Präsenz zumindest etwas anheben zu können sollte bei der Umsetzung der Plattform auf ein Konzept der sozialen Netzwerke wie Facebook zurückgegriffen werden: Jeder Benutzer soll eine eigene Profilsseite erhalten, die er mit persönlichen Angaben, sowie einem persönlich ausgewählten Foto von sich selbst bestücken kann. Ergänzend dazu soll jeder Nutzer der Plattform Zugriff auf einer Übersicht aller angemeldeten Mitglieder haben. Hesse et al. (1997) schlagen dies genauso vor und sprechen sich außerdem für die Anzeige von Subgruppen und Moderatorenfunktion aus. Beides wurde bei der Konzeption berücksichtigt und umgesetzt.

Mit der Erwähnung der „Moderatorenfunktion“ einiger Nutzer, wird ein Hinweis auf unterschiedliche Zugriffsrechte der Mitglieder gegeben. Hesse et al. (1997) empfehlen, den Nutzern unterschiedliche Rechte zu erteilen, was das Editieren oder Löschen von Nachrichten und anderen Inhalten betrifft. Diese Idee wurde in das Konzept aufgenommen, indem die Nutzer in drei Kategorien aufgeteilt werden: User, Superuser und Administrator. Während der User Inhalte erstellen und seine eigenen Bearbeiten kann, ist es Superusern darüber hinaus möglich, Beiträge anderer zu editieren oder gar zu löschen. Administratoren können neue Benutzer in das System einladen, Passwörter vergeben lassen oder Benutzer aus dem System entfernen.

Zur Erhöhung der Transparenz der Arbeitsprozesse, die in den Projektteams stattfinden, sollte der zeitliche Entwicklungsverlauf für jeden Nutzer deutlich sein. Erreicht wird dies über eine enge Verbundenheit von Nachrichten, die die Nutzer erstellen: Nachrichten werden in Threads organisiert, d.h. ein Autor legt ein Thema fest, publiziert seine Nachricht und alle anderen Nutzer können auf seinen Text per Kommentarfunktion eingehen. Hesse et al. sprechen von einer Aufforderungscharakter durch die grafische Benutzeroberfläche, wenn der Benutzer unter den bereits publizierten Inhalten die Möglichkeit besitzt in ein Eingabefeld einen eigenen Beitrag hinzuzufügen.

Da es sich bei einer solchen Plattform um ein Pull-Medium handelt, werden neu erstellte Inhalte durch eine Benachrichtigung per E-Mail an andere Benutzer gemeldet. Das System macht sich damit die Vorteile von Push-Medien zu Nutze. Die Benutzer erhalten über diese schriftlichen Benachrichtigungen zudem regelmäßig Updates über den Projektverlauf und damit einhergehende Veränderungen im Arbeitsprozess.

Ergänzt wird die Strategie zur Transparenzerhöhung durch einen Terminkalender, der die Möglichkeit bietet Projekte, Aufgaben oder Projektmeilensteine auf ein bestimmtes Datum festzulegen. Dem Projektteam selbst und auch anderen Nutzern ist es damit möglich sich über die zeitliche Dimension einen besseren Überblick über das Projekt zu verschaffen. Hesse et al. (1997) teilen die Auffassung, dass in regelmässigen Abständen Informationen über den Arbeitsfortschritt an alle verteilt werden sollten.

Die Verteilung von Benachrichtigungen über den Arbeitsfortschritt und neue Inhalte, bringt die Überlegungen zurück zum Problem der vorhin angesprochenen Informationsflut, die für einige Nutzer eventuell überlastende Wirkung haben kann.

Die Lösung besteht darin, dass das Konzept vorsieht, dass die Zusammenarbeit immer in Projekten verlaufen muss. Ein Projekt ist damit eine Art Container, der Aufgaben, Nachrichten, Kalenderdaten und andere Medien enthält. Jeder Benutzer kann sich verschiedenen Projekten zuordnen und erhält dann nur Updates, wenn er sich explizit für den Empfang eingetragen hat. Zusätzlich sollen integrierte Suchfunktionen und die Filteroptionen die Möglichkeit bieten nur eine persönlich relevante Auswahl von Informationen anzeigen zu lassen (Genaueres bei der Darstellung eines Projektbeispiels).

6 Ein Beispielprojekt mit „onStage!“!

Um das Praxisbeispiel für die Benutzereinführung möglichst eng am Arbeitsalltag der SIFE-Mitglieder zu halten, wurde die Organisation eines Präsentationsstandes auf der Berufs- und Karrieremesse „Perspektive“ der Universität Bielefeld gewählt.

Ziel des Projektes ist die Präsenz mit einem Stand auf der Messe, an dem SIFE-Mitglieder mit anderen Studierenden ins Gespräch kommen, um sie von der Mitarbeit bei SIFE zu überzeugen. Der Messeauftritt soll aus einem etwa vier Meter langem Tisch bestehen, auf dem verschiedene Infomaterialien, wie der Jahresbericht und andere Flyer ausgelegt werden. Flankiert wird der Tisch durch zwei Stehtische, an denen Namenslisten für die spätere Kontaktaufnahme ausliegen. Besondere Aufmerksamkeit soll über ein Gewinnspiel mit einem Glücksrad erregt werden. Die Preise stammen von Sponsoren des Bielefelder Teams.

Für das Beispielprojekt sind die Personen Lukas S., Sarah N., Said V. und Irene E. bereits als Benutzer bei „onStage!“ (folgend: oS) gespeichert. Das Vorgehen der Projektarbeit und Wissensorganisation mit oS wird jeweils anhand der Vorgehensweise der einzelnen Personen erläutert.

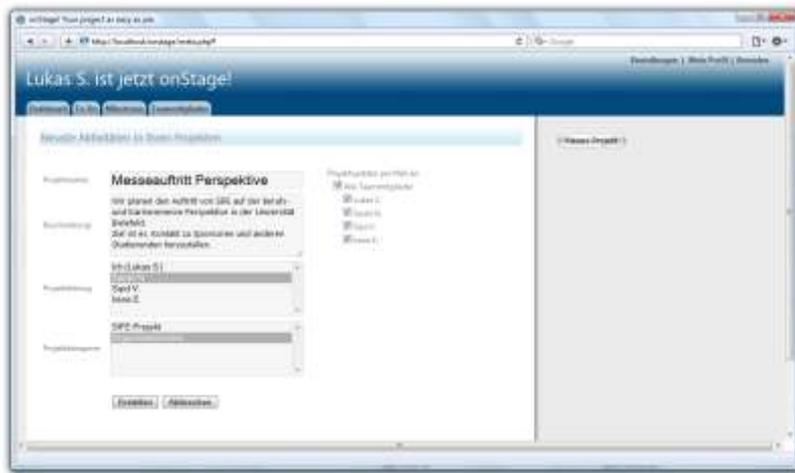
6.1 Anlegen des Projektes

Nachdem Lukas S. seinen Webbrowser² gestartet hat und auf dem Internetserver von SIFE Bielefeld oS aufgerufen hat, loggt er sich mit seinem selbst gewählten Benutzernamen und dem Passwort ein.

Es folgt seine persönliche Dashboard-Ansicht, die ihm einen Überblick über laufende Projekte, Aufgaben und Meilensteine, für die er verantwortlich ist, verschafft. Mit einem Mausklick auf die Schaltfläche „Projekt erstellen“ kann er in einem Dialogfeld den Projektnamen, die Art des Projekts (SIFE oder Organisation) und den Projektleiter festlegen. Letzteres überlässt er Sarah N.

Zurück auf dem Dashboard wird jetzt das Projekt „Messeauftritt Perspektive“ als Container angezeigt, der sich aufklappen lässt. Der offene Container zeigt die letzten 50 Aktivitäten an, die in dem Projekt vorgenommen wurden. oS protokolliert diese automatisch mit.

² Die Wahl des Browsers ist unerheblich für das Funktionieren von oS. Allerdings wurde die Erfahrung gemacht, dass Mozilla Firefox, Opera und Apple Safari das Interfacedesign komplett richtig darstellen, während der Microsoft Internet Explorer einige Details verfälscht.



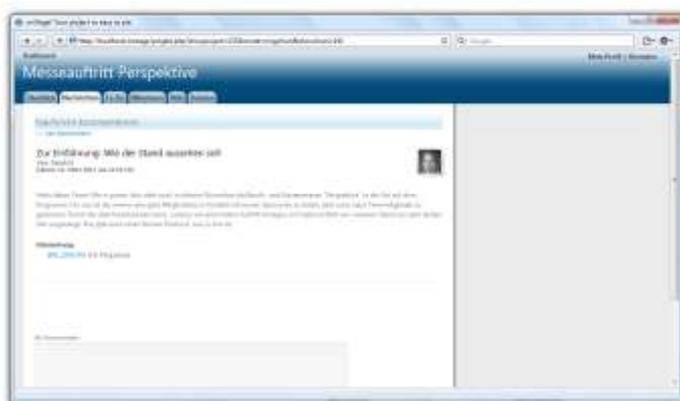
Lukas S. erstellt ein neues Projekt bei „onStage!“ und legt die zugehörigen Parameter fest.

6.2 Festlegen eines Zeitrahmens und Aufgabenverteilung

Währenddessen empfängt Sarah N. eine Benachrichtigung in ihrem E-Mailpostfach. „onStage!“ informiert sie darüber, dass sie für das Projekt „Messeauftritt Perspektive“ die Leitung übernehmen soll. Wie bereits weiter oben erwähnt, macht sich die Software als ein Pullmedium die E-Mail als Pushmedium zu Nutze.

Sarah N. besucht daraufhin ebenfalls das Portal von oS, loggt sich ein und findet auf ihrem Dashboard ebenfalls das neue Projekt vor. Natürlich steht es ihr frei, die Leitung abzulehnen und ein anderes Mitglied vorzuschlagen. Stattdessen beginnt sie aber damit das Projekt zu öffnen. Sie verlässt damit die Dashboard-Ebene, die die Projekte auflistet und schlüpft somit in einen Projektcontainer hinein. Dort hat sie über die Registerkarten am oberen Rand des Anzeigefelds neue Möglichkeiten durch die Komponenten des Projekts zu navigieren.

Zuerst ruft sie über die Registerkarte „Nachrichten“ den Projektblog auf und umreißt in einem ersten Beitrag die genaueren Vorstellungen über das Projekt. Sie versucht für alle Verständlich im Team zu beschreiben, wie das Resultat der Planungen in Form eines Messestandes aussehen könnte. Alle anderen Mitglieder haben die Möglichkeit diesen Beitrag zu kommentieren oder auch eigene Beiträge im Projektblog einzustellen. Besonders interessant ist, dass hier nicht nur in Textform kommuniziert werden kann, sondern an den Beitrag Dateianhänge angehängt werden können. So lassen sich beispielsweise projektrelevante Dateien diskutieren. Über den Eingang neuer Nachrichten werden die Projektmitglieder von oS per E-Mail informiert.



Swantje Napp hat eine Nachricht in den Projektblog geschrieben und eine Bilddatei angehängt.

Um die zeitliche Dimension des Projekts grob einzuteilen, legt sie über die Registerkarte „Meilensteine“ zunächst einige Meilensteine an, denen sie einen Stichtag und jeweils eine verantwortliche Person zuweist.

Für den Tag der Messe legt sie einen Meilenstein mit dem Namen „Massetag“ an und datiert diesen auf das (hier fiktive) Datum der Messe, den 14. November 2011 und setzt alle Projektbeteiligten als Verantwortlich fest. Einen weiteren Meilenstein betitelt sie mit „Gewinnspiel fertiggestellt“, benennt Said V. als Verantwortlichen und setzt das Datum auf den 7. November, so dass noch ein genügend großes Zeitpolster vor der Messe zur Verfügung steht. Durch die aktivierte Option zur Erinnerung an den bevorstehenden Meilenstein wird Said V. über das Pushmedium E-Mail von oS 48 Stunden vor dem Datum an den Meilenstein erinnert.

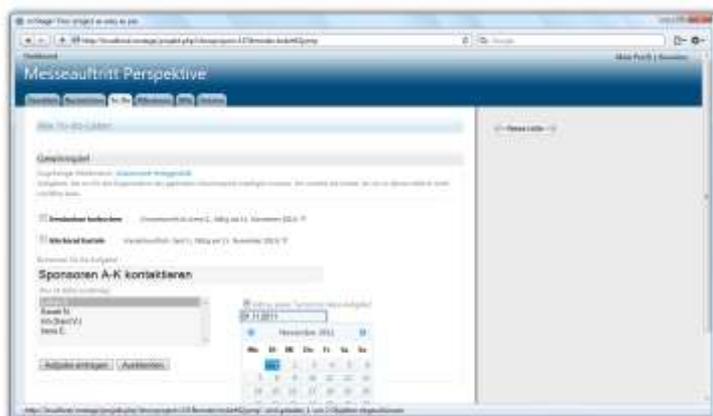


Meilensteine: Said V. ist für die Vorbereitung des Gewinnspiels verantwortlich.

Said V. erhält die E-Mail und begibt sich ebenfalls zum Portal von oS. Seine Aufgabe ist besonders komplex, da sie unter anderem die Kontaktaufnahme zu verschiedenen Sponsoren beinhaltet und auch die Organisation der Art und Weise der Verlosung.

Unter der Registerkarte „To-dos“ legt er deshalb eine neue Aufgabenliste mit dem Titel Gewinnspiel an. Der Liste fügt er einzelne Aufgaben hinzu, wie die Kontaktaufnahme zu verschiedenen Sponsoren, sowie die Organisation eines Glücksrades für die Verlosung. Jede Aufgabe bekommt einen Verantwortlichen zugeordnet. Obendrein legt er eine Verknüpfung der Liste mit dem zuvor von Sarah N. angelegten Meilenstein „Gewinnspiel fertiggestellt“ an, für den er, Said V., wiederum verantwortlich ist.

Jedes Mitglied wird jetzt per E-Mail über die jeweils zugewiesene Aufgabe benachrichtigt und hat die Möglichkeit, nach Erfüllung der Aufgabe, selbige per Mausklick bei oS abzuhaken und damit als erledigt zu erklären. Sind alle Aufgaben auf der Liste erfüllt, kann Said V. den Meilenstein „Gewinnspiel fertiggestellt“ als erreicht markieren. Dieser wird daraufhin aus dem Kalender mit anstehenden Meilensteinen entfernt.



Die Aufgabenliste „Gewinnspiel“ ist dem entsprechenden Meilenstein zugeordnet. Die einzelnen Aufgaben können an feste Termine gebunden werden.

6.3 Kommunikation im Kontext

Weiter oben wurde bereits die Funktion des Projektblogs erwähnt. Jedes Mitglied hat die Möglichkeit diesem Journal einen Beitrag hinzuzufügen und kann obendrein die Beiträge anderer (natürlich auch seine eigenen) kommentieren. Während dieser Projektblog allerdings eher allgemeine Informationen zum Projekt beinhalten soll, können Diskussionen auch an anderer Stelle durchgeführt werden. Der Umfang des Meilensteins von „Gewinnspiel fertiggestellt“, dessen Leitung Said V. inne hat, könnte auch als ein Projekt im Projekt gesehen werden: Der Meilenstein selbst beinhaltet ja mit der verknüpften Aufgabenliste wiederum einige Aufgaben die an verschiedene Mitglieder delegiert wurden.

„onStage!“ erlaubt deshalb Kommunikation im jeweiligen Kontext. Das bedeutet, dass jedes erstellte Objekt, egal ob Meilenstein, Aufgabe oder Wiki-Artikel von jedem Benutzer kommentiert werden kann. Ein entsprechender Diskussionsthread wird immer gleich automatisch mit dem jeweiligen Objekt erstellt. Said V. kann so entweder zu allen Beteiligten an der Aufgabenliste schreiben, indem er einen Kommentar zu seinem Meilenstein verfasst oder er richtet sich explizit an eine Teilaufgabe und damit an ein bestimmtes Mitglied, indem er einen Kommentar zu einer Aufgabe auf der Liste schreibt.

Durch die Möglichkeit Kommunikation in verschiedenen Kontexten des Projektes stattfinden zu lassen, wird einerseits die starre Linearität von computervermittelter Kommunikation gemindert, andererseits wird dem Problem der mangelnden sozialen Präsenz Rechnung getragen. Statt sich immer an das gesamte Plenum zu richten oder Nachrichten an einen allgemeinen Posteingang eines anderen Mitglieds zu schicken, kann der Verfasser direkt an das Thema gebunden einzelne Personen ansprechen. Diese wiederum können antworten und auch andere können diese Diskussion mitverfolgen und gegebenenfalls eingreifen.

Um das Problem mangelnder sozialer Präsenz weiter abzumildern, wird den Vorschlägen von Hesse et al. (1997) Achtung geschenkt: Neben jedem Beitrag erscheint ein kleines Bild des entsprechenden Benutzers, der Avatar. Der Avatar kann ein kleines Foto von sich selbst sein, das der Benutzer selbst wählen kann. Dazu lädt er über eine Option im persönlichen Bereich ein Bild auf den Server und kann danach den entsprechenden Bildbereich festlegen, der das Gesicht beinhaltet. Außerdem verfügt jeder Nutzer über eine Profilseite, in der er seine Kontaktdaten, sowie einige persönliche Informationen hinterlegen kann. Der Benutzer wird damit für alle anderen „greifbarer“. Im Falle des SIFE-Teams dürfte diese Funktion allerdings nicht nötig sein, da sich die Mehrheit des Teams wöchentlich zu einer Teamsitzung in der Universität trifft und der persönliche Kontakt ohnehin schon intensiv ist. Für Einsätze in anderen Arbeitsgruppen, die weniger in face-to-face-Situationen arbeiten, wäre oS aber somit schon ausgerüstet.

Die Möglichkeit über jedes Objekt kommunizieren zu können, führt natürlich schnell zur Informationsüberflutung die weiter oben auch schon als Problem der cvK genannt wurde. Besonders deshalb, da oS für jeden neuen Beitrag eine Benachrichtigung an alle anderen per E-Mail verschickt, klagten viele Mitglieder in der Einführungszeit über eine Nachrichtenflut in ihren Postfächern. Abhilfe schafften dann Filtermechanismen, die durch die Benutzer selbst gesteuert werden: Benachrichtigungen werden nur noch an die Mitglieder verschickt, die auch Teilnehmer des entsprechenden Projekts sind. Sie können diesen Mailempfang jedoch jederzeit ein- oder ausschalten. Der Mailempfang wird vom Projektinitiator über eine Mitgliederliste festgelegt.



Kommentarfunktion z.B. beim Projektblog. Benutzeravatare steigern die soziale Präsenz.

6.4 Speichern und organisieren von projektrelevanten Daten

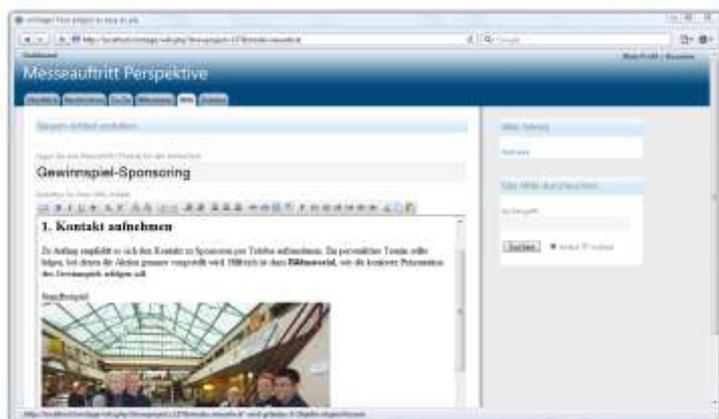
Während die bisherigen Programmfunktionen die Wissensarbeiter besonders in der zeitlichen Dimension unterstützt haben, indem oS die Verwaltung von Terminen und Aufgaben übernahm, werden nun noch die wichtigen Funktionen zur Nachhaltigen Wissensspeicherung, Organisation und Distribution vorgestellt, die für die Wissensarbeit von besonderer Wichtigkeit sind.

Als Sarah N. ihren Begrüßungstext in den Projektblog schrieb, hat sie zur besseren Visualisierung ihrer Ideen von einem Messestand eine Bilddatei mit einer Skizze an den Text gehängt. Diese taucht nicht nur im Projektblog im entsprechenden Beitrag auf, sondern wird, wie alle anderen Dateien in einem Pool gesammelt, der mit dem Projekt verknüpft ist. Die Projektmitglieder können die Dateien auch direkt in den Pool laden und mit einer näheren Beschreibung und einem Titel versehen. Das System stellt automatisch den Medientyp fest (Bild, Video, Textdokument usw.) und versieht die Datei mit einem entsprechenden Symbol. Darüber hinaus kann jede Datei durch eine neue Version aktualisiert werden. Steht genügend Speicherkapazität zur Verfügung unterstützt oS ebenfalls die Versionsverwaltung der Dateien. Das bedeutet Version 1 geht nicht verloren, wenn Version 2 der gleichen Datei hochgeladen wird, sondern wird in einer Historie gespeichert.

Besondere Wichtigkeit bei der Speicherung des erlangten Wissens im Projektverlauf nimmt das Wiki ein, dass für jedes erstellte Projekt zur Verfügung steht. Wikis lassen das kollaborative Schreiben zu und wirken förderlich auf die Arbeitsmotivation der Mitglieder, wie mit der Selbstbestimmungstheorie von Deci und Ryan (1993) begründet werden kann.

Im Beispielprojekt für den Messestand legt Said V. deshalb als erstes einen Wikieintrag an, den er „Gewinnspiel-Sponsoring“ nennt. Er schreibt darin seine Erfahrungen auf und bereitet sein gewonnenes Wissen so auf, dass auch neue Mitglieder von seinem Wissen profitieren können und bei der Planung einer weiteren Aktion nicht wieder bei Null beginnen müssen. Ergänzt wird der Artikel durch alle anderen Beteiligten am Gewinnspiel-Meilenstein, indem zum Beispiel die Kontaktdaten der Ansprechpartner bei den Sponsoren hinzugefügt werden, oder die zu erwartende Art der Spende bei den jeweiligen Sponsoren.

Das Wiki bietet hier Platz das eigene Wissen in Text, Bild oder Video aufzubereiten. Die Gestaltung erfolgt mit Hilfe eines einfach zu bedienenden Editors, der an die Oberfläche einer typischen Textverarbeitung erinnert. Jede Änderung eines Artikels wird natürlich durch das Anlegen einer neuen Artikelversion berücksichtigt. Eine Historie der Versionen wird standardmäßig angelegt, so dass auch frühere Versionen nach einer Veränderung wiederhergestellt werden können.



Ein Wiki-Artikel wird wie in einer Textverarbeitung formatiert und z.B. mit Bildern ausgestattet.

Damit das erarbeitete Wissen nicht nur auf den Kreis der oS-Nutzer begrenzt bleibt, können die Wiki-Artikel per Mausklick exportiert werden, z.B. in das PDF-Format, das mittlerweile zum Standard des Dokumentenaustauschs geworden ist und auf jedem Computer angezeigt werden kann – selbst wenn der Besitzer nicht oS-Mitglied ist.

Mit den Komponenten Blog, Wiki, sowie Kalender- und Terminfunktion unterstützt „onStage!“ die drei Bausteine von Wissensarbeit, die Helfer (2005) beschrieb: Wissensmanagement, Wissensvernetzung und

interdisziplinäre Wissenskommunikation. Letztere entspricht ohnehin der Natur des SIFE-Teams aus Bielefeld, da alle Mitglieder aus verschiedenen Fachrichtungen stammen.

7 Zur Umsetzung der Wissensarbeit in der Organisation

Natürlich ist die Entwicklung von „onStage!“ mit den hier vorgestellten Funktionen noch nicht abgeschlossen. Im Sinne der Idee des Web 2.0 befindet sich auch diese Anwendung in einer ständigen Betaphase, die es zulässt, dass Funktionen hinzugefügt oder entfernt werden oder sich grundlegende Änderungen ergeben. Die Fortentwicklung hängt auch hier vor allem von den Wünschen der Nutzer ab, die oS für ihre alltägliche Bewältigung der Wissensarbeit unterstützend einsetzen.

„Alltäglich und „Unterstützung“ sind Worte, denen dabei eine mehrfache und wichtige Bedeutung zukommt: Die Technologie kann noch so faszinierend, einfach zu bedienen und praktisch sein, dennoch bleibt sie immer nur unterstützendes Hilfsmittel. Und ein Hilfsmittel kann auch nur dann von Nutzen sein, wenn alltäglich bzw. regelmäßig zur Benutzung kommt. Es kann also keinesfalls genügen, eine Plattform wie „onStage!“ zur Verfügung zu stellen, um dann die Nutzer damit allein zu lassen.

Die Einführung einer Plattform stellt dabei nur einen möglichen Teil da, wie sich besonders Wissensmanagement unterstützen lässt. Sie ist eher als Rückgrat zu sehen, dass auch nur dann seine Funktion erfüllt, wenn die Organisationsmitglieder selbst dazu fähig sind Wissensmanagement zu betreiben bzw. dies auch wünschen (Reinmann-Rothmeier, 2001: 143).

8 Fazit

Lässt sich die Einführung von „onStage!“ deshalb rückblickend als Erfolg werten? Mit einem allgemeinen Blick von außen betrachtet, lässt sich dies zunächst einmal bejahen. Das Team nutzt die Plattform weiterhin für ihre Projektarbeit, es gibt ständiges Feedback an den Entwickler über Anpassung oder Neuentwicklung von Programmfunktionen. Das Anwachsen von Wikis und Blogs lässt, bezogen auf die psychologischen Theorien zu Selbstwirksamkeit und Flow darauf schließen, dass bei den Mitgliedern eine hohe intrinsische Motivation vorherrscht.

Diese Erfolgseinschätzung ist jedoch mit Vorsicht zu genießen, ist es letztlich doch nur eine Einschätzung die durch eine Außenperspektive vorgenommen wurde. Um den langfristigen Erfolg der Social Software gestützten Wissensarbeit zu evaluieren, wären nun im Anschluss empirische Arbeiten notwendig, die das veränderte Arbeitsverhalten messbar machen. Wichtige Fragen wären dann, ob das Wissensmanagement wirklich der Vermittlerrolle zwischen Technik und Personal gerecht wird. Wird wirklich ein Kompetenzmanagement betrieben, dass die Lösung von Aufgaben und Projekten begünstigt? Wichtig wäre außerdem zu untersuchen, ob „onStage!“ auch ein hilfreiches Werkzeug für Neueinsteiger in der Gruppe ist: Stellt sich die eventuell große Datenflut im System am Ende als kognitive Überlastung dar und schafft letztlich nur größere Einstiegsbarrieren?

Dennoch lässt sich das positive Feedback der SIFE-Gruppe als erster Erfolg werten, mit dem die vorliegende Arbeit ihr Ziel erreichen konnte: Es sollte die Notwendigkeit und Möglichkeit aufgezeigt werden, Wissensarbeit mit Hilfe von Social Software zu unterstützen. Dass dies funktioniert, bleibt unbestreitbar durch die fortwährende Nutzung von „onStage!“ seitens der Gruppe. Würde es sich bei der Nutzung nur um unnötige Zusatzarbeit handeln, hätten sich die Mitglieder bereits von dem Ballast befreit.