

Software- und Interaktionsmo sozio- und ethnologische Fors

Prof. Dr. Manfred Brill, Prof. Dr. Jörg Hettel

Die Erhebung, Visualisierung und Analyse sozialer Netzwerke gewinnt in vielen Bereichen der Geistes- und Sozialwissenschaften immer mehr an Bedeutung. Im Exzellenzcluster „Gesellschaftliche Abhängigkeiten und soziale Netzwerke“ der Universitäten Trier und Mainz wurde die Software VennMaker zur Erhebung, Visualisierung und Analyse sozialer Netzwerke entwickelt. VennMaker unterscheidet sich als Desktop-Anwendung sehr stark von der klassischen Form eines partizipativen Interviews, das mit Papier und Bleistift durchgeführt wird. Im Projekt werden Natural User Interfaces realisiert, die es erlauben mit einem Computer zu interagieren, ohne den Computer wahrzunehmen.

Ein Werkzeug wie VennMaker ([1]) zur einfachen, effizienten und wissenschaftlich fundierten Verarbeitung sozialer Netzwerke ist in dieser Form weltweit einmalig. VennMaker wird in sozial-, kultur- und geisteswissenschaftlichen Fächern, aber auch in wirtschaftlich und beratungs-orientierten Kontexten eingesetzt, um informelle Netzwerkrelationen (wie z.B. die Ausprägung von Beziehungen, Akteurszentralitäten, Broker, Cliques, Netzwerkdichte) zwischen Stakeholdern in Projekten, aber auch innerhalb von festen Organisationsstrukturen gemeinsam mit den Befragten/Klienten abzubilden, zu analysieren und zu verbessern. Als egozentriertes Netzwerkinstrument wird VennMaker inzwischen auch erfolgreich im Rahmen von Coachings (von Finanzdienstleistung bis Schuldnerberatung) und der partizipativen Analyse transnationaler persönlicher Netzwerke von Migranten, Expatriates oder multinational vernetzten CEO's genutzt ([2]). In Abbildung 1 ist VennMaker auf dem Desktop zu sehen.

Der Microsoft Surface bietet mit seiner Multi-Touch-Bedienung einen ganz neuen Weg, mit einem Computer zu arbeiten. Für die Benutzung benötigt man keine Maus oder externe Tastatur; man arbeitet auf einem Tisch. Da-

durch wird eine direkte Bedienung von Elementen möglich, dadurch entsteht ein Natural User Interface. Die Anwendung kann von mehreren Benutzern gleichzeitig benutzt werden, die sich um den Tisch gruppieren. Eine typische Situation für die Bedienung einer Anwendung auf dem Microsoft Surface ist in Abbildung 2 zu sehen.

Bei der Portierung einer Desktop-Anwendung auf den Microsoft Surface ist zu beachten, dass es auf der Tischfläche kein „Oben“ und „Unten“ mehr gibt,

die Benutzer können von allen Seiten mit der Anwendung arbeiten. Die dargestellten Gegenstände können direkt manipuliert werden, es entstehen Gesten, wie sie auch von Smartphones bekannt sind.

Der Microsoft Surface bietet eine ideale Umgebung, um ein partizipatives Interview rechnergestützt und trotzdem noch sehr nah an der klassischen Arbeitsweise durchzuführen. Die erste Version der Surface-Anwendung wurde im Oktober 2010 auf der Tagung „Vom Papier zum Laptop“ an der Universität Trier

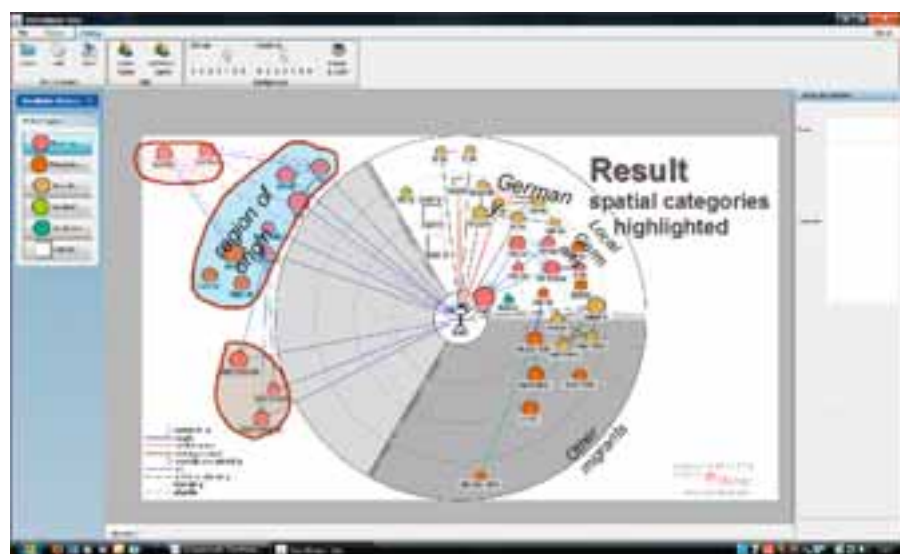


Abb. 1: Die VennMaker Anwendung (Quelle: Universität Trier)

delle für die chung



Abb. 2:
Demonstration der Surface-Anwendung VennMaker auf der Tagung
"Vom Papier zum Laptop" an der Universität Trier



Abb. 3:
Die Surface-Anwendung VennMaker

vorgestellt. Der Microsoft Surface stand den Anwendern aus verschiedenen Disziplinen wie Geschichtswissenschaften, Soziologie oder Unternehmensberatung zur Verfügung. VennMaker auf dem Microsoft Surface fand großes Interesse bei den Teilnehmern.

Als nächster Schritt wird die Surface-Anwendung an ein konkretes Projekt angepasst, so dass eine Evaluation der Anwendung im Interview-Kontext möglich wird. Die Ergebnisse, die mit Hilfe der Surface-Anwendung erhoben werden können mit Hilfe einer Schnittstelle an die Desktop-Anwendung übertragen werden. Dort wird anschließend die Analyse und Visualisierung der Ergebnisse durchgeführt.

Projektleitung:	Prof. Dr. Manfred Brill, Prof. Dr. Jörg Hettel
Kontakt:	manfred.brill@fh-kl.de, joerg.hettel@fh-kl.de Fachbereich Informatik und Mikrosystemtechnik
Mitarbeiter:	B.Sc. Aline Leist, B. Sc. Lukas Oremek
Projektpartner:	Exzellenzcluster „Gesellschaftliche Abhängigkeiten und soziale Netzwerke“, Prof. Dr. Michael Schönhuth, Universität Trier
Förderung:	Forschungsfonds Fachhochschule Kaiserslautern

Literaturverzeichnis

- [1] Die VennMaker-Anwendung, <http://www.vennmaker.com>.
- [2] Tagung „Vom Papier zum Laptop“, Universität Trier, Oktober 2010, http://vennmaker.uni-trier.de/dl/Tagung_Trier_Programm_Oktober.pdf