

Kurzbeschreibung

Wenn Menschen sich selbst in ihrem Handeln als wirksam erleben (Bedürfnis „Kompetenz“), also das Gefühl haben, ihren Zielen näher zu kommen und Zwischenergebnisse erreichen, empfinden sie Stolz - eine positive Emotion. Dies stellt sich bei der Interaktion mit Technik dadurch ein, dass Nutzende eine Rückmeldung über ihre bereits getätigten Arbeitsschritte und Ergebnisse wahrnehmen können (Erlebniskategorien „Feedback bekommen“ und „Überblick haben“). Dies kann dadurch ermöglicht werden, dass die Arbeitshistorie angesehen werden kann und deutlich wird, wie ein Arbeitsergebnis über mehrere Schritte entstanden ist.

Die Konstruktion beispielsweise von 3D-Modellen kann ein langwieriger Prozess und zudem anstrengend und zeitaufwendig sein. Ist ein Modell fertiggestellt, kann man es sich anschauen, sich über das Ergebnis freuen und Inspiration daraus ziehen. Der harte Weg dorthin bleibt aber verborgen. Das Stolz-Pattern bietet eine Lösung, wie ein solcher Konstruktionsprozess und sein Ergebnis zu einem starken Gefühl von Stolz führen kann.

Welche positiven Auswirkungen hat das Pattern?

- ▶ Wahrnehmung des eigenen Fortschritts bei der Arbeit für die Nutzenden wird unterstützt
- ▶ Lange, bisher verborgene Arbeitsprozesse werden den Nutzenden bewusst gemacht, sodass diese positiv und mit Stolz auf diese zurückblicken können

Was sollte ich bei der Umsetzung des Patterns beachten?

- ▶ Den Nutzenden sollte ermöglicht werden, dass diese sich den Prozess als eine Art Video anschauen können; vom ersten Element eines Modells bis zum jeweils aktuellen Stand. Zeige neben dem Video die einzelnen Arbeitsschritte in der Reihe aller Arbeitsschritte an.
- ▶ Dabei sollte jeder Arbeitsschritt automatisch benannt und mit einem kleinen Screenshot illustriert werden.
- ▶ Das Video kann wie bei einem Mediaplayer pausiert, gestartet, vorgespielt und zurückgespielt werden. Über die Darstellung der einzelnen Arbeitsschritte können einzelne Schritte gesondert angesprochen werden.

Wann sollte ich das Pattern anwenden?

Das hier beschriebene Stolz-Pattern ist optimiert für 3D-Konstruktionsprozesse und macht folgende Voraussetzungen:

- ▶ Aufzeichnung der Arbeitsschritte bei der Modellerstellung. Das wird ggf. ohnehin gemacht, um z. B. die Undo-Funktion zu ermöglichen.
- ▶ Es braucht eine Definition, wann der Konstruktionsprozess eines Modells beginnt (ggf. mit dem ersten Objekt, das platziert wird) und welche Objekte zu einem Modell gehören (ggf. alle Objekte, die aneinander angedockt sind).
- ▶ Alternativ dazu könnte der gesamte Konstruktionsprozess aufgezeichnet werden und man entscheidet als Nutzender von wo aus man starten möchte. Um einen Abschnitt wiederauffindbar zu machen, wären nachträglich zu setzende Start- und Endmarken ein mögliches Lösungskonzept.

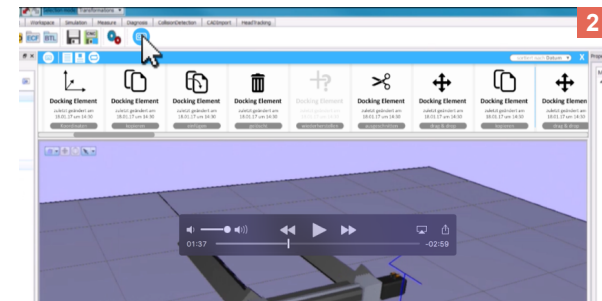
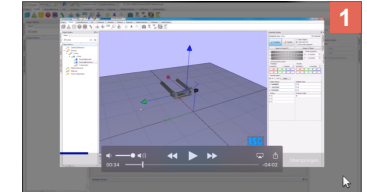
Beispiele

Konzept „Repeat-ed“

in Zusammenarbeit mit der "Industriellen Steuerungstechnik GmbH"

Konzipiert und gestaltet von: Benjamin Erk, Josephine Hofmann, Nina Krause

Das Konzept Repeat-ed wurde zusammen mit dem 3D-GUIDE Projektpartner ISG (Industrielle Steuerungstechnik GmbH) und im Rahmen ihrer Software ISG-virtuos entwickelt.



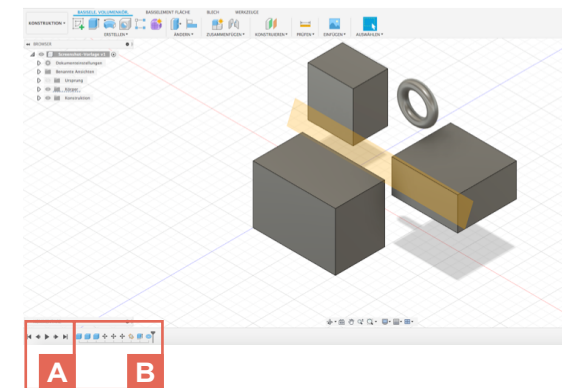
Die Erstellung eines 3D-Modells bis zum aktuellen Bearbeitungsschritt kann man sich als Video ansehen. Zu jedem Zeitpunkt kann das Video gestoppt vor- und zurückgespielt sowie wieder gestartet werden **1**. Außerdem werden alle getätigten Konstruktionschritte dargestellt, die zusätzlich noch einmal direkt angesprochen und sogar verändert werden können **2**.

Autodesk Fusion 360

(Version 2.0.7824 - Betriebssystem: MacOS)

Alle getätigten Aktionen werden als Abfolge im Bereich **B** angezeigt. Die Symbole entsprechen den Icons, die innerhalb des Menüs für die verschiedenen Aktionen genutzt werden. So wurden in diesem Beispiel zuerst drei Quader erstellt und anschließend drei Transformations-Aktionen durchgeführt.

Mithilfe der Buttons links (Bereich **A**) kann einzelne Schritte zurück- oder vorgesprungen sowie der Aufbauprozess der 3D-Szene von Anfang an abgespielt werden.



Erlebniseigenschaften

Adressierte Bedürfnisse

Kompetenz

Erlebniskategorien

Überblick haben
Feedback bekommen

Ausgelöste Emotionen

Stolz
Inspiration

Hintergrund

Tracy und Robins (2004) beschreiben Stolz als eine fundamentale Emotion, die einen komplexen Prozess des sich selbst evaluieren beinhaltet. Stolz kann sowohl auf die Person selbst, als auch bezogen auf den Austausch mit anderen Personen stattfinden; dabei sind beide Arten eine Quelle für positive Emotionen (Desmet, 2012). Auf andere bezogener Stolz wird durch eine zwischenmenschliche Interaktion und die Beeinflussung zwischen einem selbst und anderen definiert.

Desmet (2012) ordnete Stolz im Rahmen von Mensch-Produkt-Interaktionen den 25 positiven Emotionen zu. Stolz kann dabei unter anderem dadurch entstehen, dass man positives Feedback von anderen bekommt, das sich auf das eigene Produkt bezieht.

Eine Visualisierung des Fortschritts und Metriken können Angestellten ermöglichen, die eigene Arbeit und die Arbeit von anderen besser zu verfolgen (Katzenbach, 2003). Dadurch kann der langfristig angelegte Einfluss des eigenen Beitrags auf andere offenbart werden. Diese Offenbarung ist eine wichtige Designstrategie, die den auf andere bezogenen Stolz unterstützt (Lu & Roto, 2016).

Solche Lösungen finden sich beispielsweise in Computerspielen, wenn man etwa das eigene Rennen in einer Art Video noch einmal anschauen kann und sieht, wie man z. B. in engen Kurven beeindruckend gedriftet ist und auf der Zielgeraden noch einen Konkurrenten überholt hat.

Die Aufzeichnung und Darstellung der Arbeitsschritte haben aber auch pragmatische Vorteile: 1. Bei Konstruktionsfehlern kann ermittelt werden, bei welchem Arbeitsschritt sich dieser eingeschlichen hat. 2. Die Entstehung von einem Projekt kann von Personen eingesehen werden, die sich neu einarbeiten müssen.

Positive Auswirkungen von Stolz

Stolz ist einer der intensivsten Erlebnisse im Arbeitsleben (Katzenbach, 2003) und die Arbeit an sich kann auch eine Quelle von Stolz sein (Hodson, 1998). Das Erleben von Stolz im Hinblick auf die eigenen Leistungen kann durch die Interaktion mit Anderen bestärkt werden und dadurch den zukünftigen Erfolg stärken (Froman, 2010).

Studien der Hochschule der Medien

Der Prototyp des oben beschriebenen Beispiels des Konzepts „Repeat-ed“ hat in einer Studie überwiegend positive Erlebnisse erzeugt. Teilnehmende der Studie berichten von empfundener Freude über die Arbeit, über Motivation, Entspannung, ein Gefühl der Unterstützung und von einem Gefühl der Sicherheit und des Überblicks.

Quellen und weitere Informationen

