

Ein Konzept für eine projektorientierte, grafische Social Media App

FH Bielefeld, Fachbereich Gestaltung
 lukas.engelbrecht, henriette.hellweg, dennis.jegel
 @fh-bielefeld.de

Zusammenfassung

Digitalisierung und Globalisierung verändern die Art, wie heute zusammengearbeitet wird. Mobiles Internet, leistungsstarke Devices und Cloud Computing ermöglichen es, ortsunabhängig, asynchron oder spontan zu kollaborieren. Künstliche Intelligenz unterstützt die Projektarbeit dabei. Die anbietenden Unternehmen haben allerdings meist kommerzielle Interessen, was die Nützlichkeit und Transparenz der Systeme für die Nutzer:innen mindert.

Wie können Elemente von Social Media und künstlicher Intelligenz für eine Plattform eingesetzt werden, sodass der Projektaustausch der Nutzer:innen im Vordergrund steht?

In einem Design-Thinking-Prozess entwickelten wir einen Prototyp für eine Social Media App, die sich semantisch an die Intention des Nutzers anpasst. Design Thinking besteht aus fünf sich wiederholenden Phasen:

Zuerst wird das Bedürfnis der Nutzer:innen ermittelt. Hierzu führten wir Interviews.

Im zweiten Schritt definierten wir das Problem. Plattformen zum Netzwerken sind oberflächlich und nicht zielführend. Die Wirkweisen der zugrundeliegenden Algorithmen sind intransparent.

Wir entwickelten in Phase drei nach einer Literaturrecherche und Brainstormings Ideen für eine Anwendung. Danach entwarfen wir einen App-Prototypen. Mit dem Prototyp können nun weitere Zyklen des Prozesses durchgeführt werden.

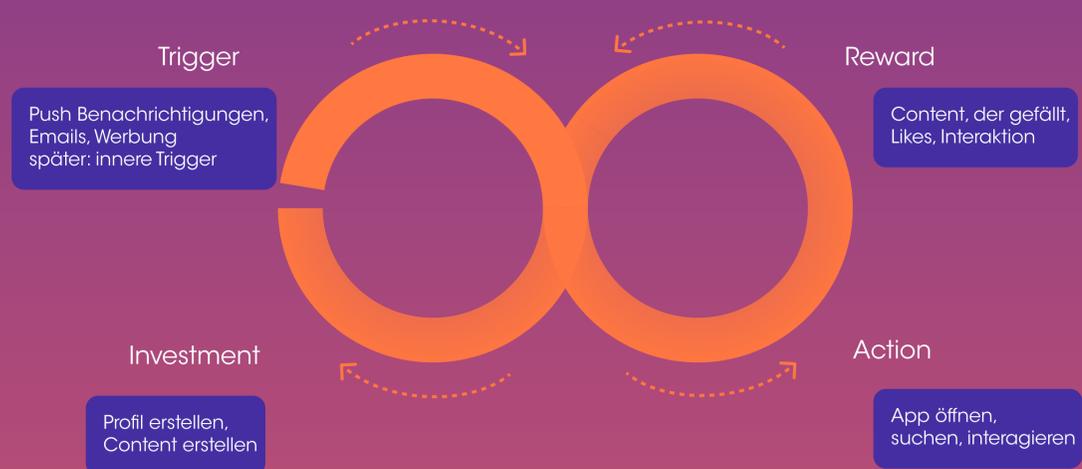
Im Prozess fanden wir heraus, dass künstliche Intelligenz und psychologisches Design wirksame Mittel sind, um nutzerzentrierte Anwendungen zu entwickeln. Um den Nutzer:innen Kontrolle über die Anwendung zu geben, sollte Individualisierung und Transparenz eine wichtige Rolle spielen.

Stichworte:

New Work, Networking, Social Media, Künstliche Intelligenz, Arbeitsorganisation, Medienkompetenz, Digitalisierung, Globalisierung

Hintergrund

- Digitalisierung und Globalisierung ermöglichen dezentrale Zusammenarbeit
- Neue Arten der Kollaboration sind möglich
- Plattformen zum Netzwerken sind oberflächlich und nicht zielführend
- Die Wirkweisen der zugrundeliegenden Algorithmen sind intransparent



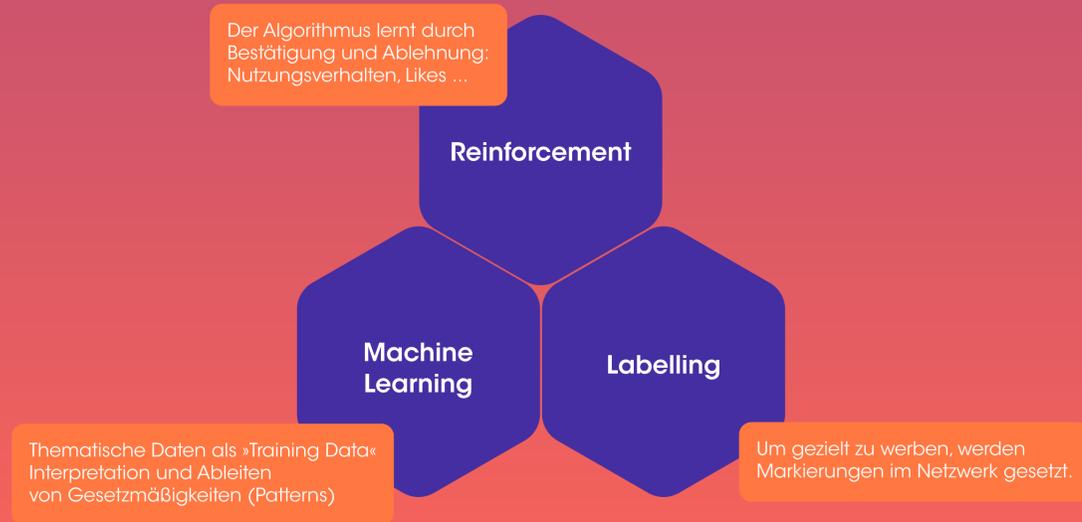
Erforschung

- Künstliche Intelligenz
- Psychologisches Design

Methode

Design Thinking:

- Sich einfühlen (Interviews)
- Problem definieren (Social Media Recherche)
- Ideen finden (Brainstorming)
- Prototyp erstellen (bit.ly/orbit_prototyp)
- Ausprobieren (steht noch aus)



Ergebnis

Im Prozess fanden wir heraus, dass künstliche Intelligenz und psychologisches Design wirksame Mittel sind, um nutzerzentrierte Anwendungen zu entwickeln. Die visuelle Darstellung der Prozesse bietet den Nutzer:innen einen verständlicheren und schnell erfassbaren Überblick über die Prozesse der Anwendung und macht die Unterstützung durch Machine Learning transparenter.

Quellen

- Eyal, Nir: *Hooked: How to Build Habit-Forming Products*, New York, USA: Portfolio Penguin, 2014.
- Feld: *FELD Studio for digital crafts*, in: FELD, o. D., <https://www.feld.studio/work/ai-visualizer/> (abgerufen am 01.08.2021).
- Microsoft: *Guidelines for Human AI Interaction*, in: CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Proceedings (CHI 2019), New York 2019.
- Yocco, Victor: *Design for the Mind: Seven Psychological Principles of Persuasive Design*, Shelter Island, USA: Manning Publications, 2016.
- Logo: Fachhochschule Bielefeld.
- Bild Hand mit Smartphone: designed by freepik.



Urheber: Dennis Jegel, Lukas Engelbrecht, Henriette Hellweg, FH Bielefeld, unter der Lizenz CC BY-SA 4.0.
 Ausgenommen von der Lizenz sind die verwendeten Logos und das Showcase Video, sowie alle anders gekennzeichneten Elemente.

