

Software zur Persönlichkeitsentwicklung – Vision "Wordcase"

Stefan Wanzl-Lawrence ging von der These "Software hilft Persönlichkeit entwickeln" aus. Er befasste sich in seiner Projektarbeit damit, den Begriff der "Textverarbeitung" in seiner Bedeutung neu zu definieren und Textverarbeitung als ein "Denktool" für Jugendliche zu konzipieren.

Vorab beschäftigt hat er sich mit dem Lernen aus konstruktivistischer Sicht. Lernen wird hier als die Konstruktion persönlicher mentaler kognitiver Landkarten beschrieben, als Reorganisation und Erweiterung individueller menschlicher Wissenskonstrukte. Die konstruktivistische Lerntheorie geht davon aus, dass sich Wissen nicht durch den traditionellen Transfer von Inhalten vermittelt. Vielmehr entstehe es in der aktiven Auseinandersetzung eines Individuums mit der Welt und den Dingen und aus der Verknüpfung des Erfahrenen. Der Lehrer ist hier eher Helfer oder Coach, der Anregung zu Fragestellungen gibt und sich mit dem Lernenden zusammen als Forscher versteht.

Stefan Wanzl-Lawrence entwickelte aus diesem Ansatz die Textverarbeitung "Wordcase" [abgeleitet vom engl. "Lettercase": Setzkasten], mit der experimentelles Schreiben und Lesen und letztendlich Lernen und Wissenserwerb gefördert werden können. "Wordcase" ist eine Kommunikationsplattform und bietet dem Nutzer ein inspirierendes, virtuelles Gegenüber für Monologe, Dialoge, Diskussion und Diskurs – in Abgrenzung zu anthropomorphen Agenten wie Klammern oder kleinen Hunden von seinem Schöpfer "Es" getauft. Jugendliche, die mit seinem "Denktool" spielen und arbeiten, sollten Neugier entwickeln und persönliche Formen des Denkens, Handelns und Gestaltens für sich kennen lernen können.

Als gestalterische Anmutungsziele für das Projekt formulierte der Masterstudent: "stylish" [mit Elementen, die von der Jugendkultur akzeptiert werden],

"sachlich, ehrlich, klar", "freundlich", "neugierig machend, herausfordernd", "offen und schwebend".

Das Programm zeigt sich als verständiger wie eigenwilliger und amüsanter Gesprächspartner, mit dem über eine Eingabeleiste kommuniziert werden kann. "Es" pulsiert im Hintergrund des Interfaces, reagiert auf Stimmungen und Anliegen seitens des Programmnutzers und gibt gelegentlich auch unaufgefordert Kommentare ab.

Das Interface ist hell und feingliedrig, zum oberen Bildschirmbereich hin offen und frei gestaltet. Alle wichtigen Werkzeuge befinden sich, sozusagen als "solide Basis", im unteren Bereich. Die Schreibfläche und eine Kommunikationsleiste werden von einem Raum ummantelt, der sich drehen und gezielt ansteuern lässt. Eigene Textprodukte können im Raum betrachtet, in Schubladen ablegt oder am Rand des Arbeitsbereichs andockt werden. Zum Vergnügen lassen sich aus ihnen virtuelle typografische Skulpturen generieren – eine weitere Ebene für die kreative Auseinandersetzung mit den eigenen Gedanken, Texten und mit "Wordcase". "Wordcase" soll über eine Datenbankbindung mit visuellem Suchsystem verfügen und Texte zu verschiedensten Wissensbereichen anbieten können.

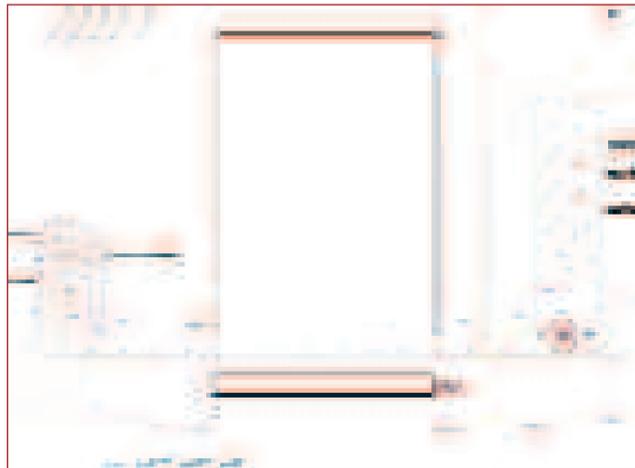
Ein kleines Nutzerszenario [Nina, 14 Jahre] stellte Stefan Wanzl-Lawrence sich beispielsweise so vor:

"Ich kann auch direkt wie in einem traditionellen Textverarbeitungsprogramm in das Textformat schreiben oder dort Texte korrigieren und weiterverarbeiten. Aber es macht mehr Spaß, ›Es‹ mit einzubeziehen: Als ich es z.B. beim ersten mal fragte, was ihm zu Valentinstag noch so alles einfällt, gibt es folgenden Text aus: ›Herz-Seifen, Herz-Kuchen, Herz-Postkarten und Karl Valentin‹. ›Karl Valentin, was hat der damit zu tun, das ist Unsinn!‹. Es zeigt darauf an: ›Unsinnspoesie, Karl Valentin‹ und rät mir, die Suchmaschine zu benutzen. Das ist ein Hilfsmittel, über das man bestimmte Dinge gezielt suchen kann, oder aber einfach nur wie auf einer Landkarte

"Wordcase" Screenshot_1:
Beim Start von "Wordcase" präsentiert Stefan Wanzl-Lawrence dem Nutzer ein virtuelles Gegenüber "Es", das sich als lebendig pulsierende, aber eindeutig künstliche und abstrakte Struktur zeigt – eine bewusste Abgrenzung zu anthropomorphen Agenten wie Klammern oder kleinen Hunden.



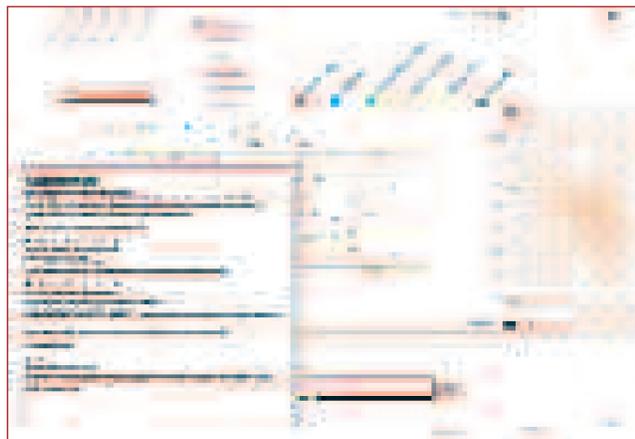
"Wordcase" Screenshot_2:
Die "Wordcase" Arbeitsumgebung: Das klassisch angelegte Schreibfeld ist von einem angedeuteten, drehbaren Raum ummantelt. Der obere Bildschirmbereich des "Denktools" ist offen gehalten, der untere Bereich als solide Basis mit Werkzeugen und Menüs konzipiert.



"Wordcase" Screenshot_3:
Auf Wunsch manifestiert "Wordcase" die niedergeschriebenen Gedanken und Arbeitsergebnisse als wiederum anregende typografische Skulpturen und Landschaften.



"Wordcase" Screenshot_4:
Die visuelle Schnittstelle zum "Wordcase"-Wissen. Möglich sind gezieltes Suchen wie inspirierendes Stöbern.



stöbern kann. Die einzelnen Punkte kann man ansteuern und heranholen, dann erscheinen Texte zu bestimmten Themen. [...] Ich kann aber auch direkt einen Text zur Suche eingeben. Ich gebe diesmal ›Klapphornverse‹ ein, die Suchmaschine zeigt verteilte orange-farbene Punkte aus dem Bereich Kunst und Literatur und ein Fenster mit mehreren Ergebnissen zum Thema. Klicke ich einen Punkt an, erscheint ein schönes Beispiel von Karl Valentin. Das Programm kann also die Suche nach ›Karl Valentin‹ und ›Klapphornverse‹ kombinieren, da ich aus meiner ersten Suche heraus ein weiteres Kriterium gewählt habe. [...] Nachdem ich nun weiß, was Unsinnspoese und Klapphornverse bedeuten, geh ich zurück zu meinem Arbeitsbereich. Ich möchte nun selbst einen solchen Vers schreiben. Dazu habe ich meine Ideen eingegeben und mit "Es" getextet. Hauptsächlich habe ich Fragen gestellt, nach Wörtern, die sich reimen. Hin und wieder hat ›Es‹ auch mit Gegenfragen geantwortet und mich auf neue Ideen gebracht. Das Ergebnis kann sich lesen [und verschicken] lassen – ich habe mich selten so köstlich amüsiert."

Nicht zügiges Abschließen einer Arbeit, sondern die Arbeits- und damit Entwicklungsprozesse selbst sind Stärke und Ziel des Konzepts "Wordcase". Das Fehlen eines äußeren Arbeitszieles, so Stefan Wanzl-Lawrence, verstärkte womöglich sogar den im "Sozialwesen Mensch" verankerten Wunsch, die eigenen Erkenntnisse an andere weiterzugeben.

Ein kurzer Einblick in die Projektarbeit

Insbesondere die häufigen Wechsel des Betrachterstandpunktes prägten das Projekt "Word wandeln": Die Studierenden arbeiteten mit dem klassischen Sender-Botschaft-Empfänger-Modell des Kommunikationsdesign genauso wie mit dem Aufgabe-Benutzer-Computer-[ABC]Modell des Usability Engineering. Einige Arbeitsformen des Nutzerzentrierten Gestaltens wurden vollständig erprobt. Andere wurden zur Ideenfindung zweckent-

fremdet und abgewandelt. Manche wurden aus Zeitgründen nur in Auszügen durchgespielt.

Bei "Word wandeln" sollte es sich außerdem um eine freie, nicht markt- und anwendungsorientierte Aufgabe handeln, was von den Masterstudierenden ein eigenes Statement und eine persönliche Kommunikationsabsicht verlangte. Sie wechselten also bei der Arbeit nicht nur zwischen den Disziplinen, sondern auch zwischen praxisorientierten Methoden und einem Autoren-Standpunkt im Sinne künstlerisch-gesellschaftlich orientierter Arbeit hin und her.

Das bedeutete zwar wiederholte Klärungsarbeit und ein permanentes "Ausprobieren" der Wege und Ziele, ermöglichte den Master-Erstsemestern aber ein sehr dichtes, entwicklungsförderndes und vielschichtiges Arbeiten.

Scenario Based Design

Das Projekt startete mit einer breiten Recherche und Nutzungskontextanalyse. Eine wichtige Rolle spielten dabei Interviews mit Nutzern von "Word". Auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse und der von den einzelnen Teilnehmern entwickelten Projektziele formulierten die Studierenden eine kurze Aufgabenbeschreibung für ihr Projekt: In diesem Briefing wurden die These, auf der die Arbeit basieren sollten, das Konzept und die Philosophie des Entwurfs, sowie Kommunikationsabsichten und Anmutungsziele formuliert. Die Entwurfs- und Konkretisierungsphase wurde unterstützt durch ein spezielles Entwurfsverfahren, das "Scenario Based Design".

Neben anderen Impulsen aus dem Nutzerzentrierten Gestalten, so das Resümee von Karin Kaiser, bedeutet das professionelle Interview in der Recherche und zur Inspiration im Entwurf eine große Chance für Kommunikationsdesigner. Eine zweite wichtige Bereicherung für Kommunikationsdesigner stelle das "Scenario Based Design" zur Gestaltung von Benutzeroberflächen dar, in das Michael Burmester die Studierenden einführte.

Dieses Verfahren wurde von Mary Beth Rosson und John M. Carroll vom Center for Human-Computer Interaction der Virginia Tech University entwickelt. "Szenarios" sind kleine Geschichten der Nutzung, bei denen verschiedene vom zu gestaltenden Produkt betroffene Personen [Akteure] vorkommen. In den Geschichten werden Ereignisse und aufgabenorientierte Handlungen der Akteure beschrieben [Beispiele in Auszügen: siehe Projektbeschreibungen]. Die Szenarios werden zunächst textuell verfasst und im fortschreitenden Gestaltungsprozess immer mehr mit Hilfe von Skizzen und kleinen Prototypen in Papier- oder elektronischer Form veranschaulicht. Nach Beschreibung der Ausgangssituation folgen drei Typen von Szenarien, die schrittweise beschreiben, was Nutzer mit dem neu entworfenen Produkt machen können, wie die wesentlichen Informationsdarstellungen aussehen und schließlich, wie die Handlungsabläufe in Interaktionen überführt werden.

Für die Gestaltung hat der szenariobasierte Ansatz große Vorteile:

- Szenarien zwingen den Gestalter, in Handlungen und Abläufen zu denken, was beim Entwurf interaktiver Produkte von zentraler Bedeutung ist;
- Szenarios fokussieren immer auf die Erfahrung der vom Produkt betroffenen Personen. Sie animieren, das Gestaltungsproblem weiter zu beleuchten und zu analysieren, sowie neue Perspektiven zu entwickeln;
- Szenarien sind immer konkret. Sie zwingen, Abläufe detailliert und realitätsnah zu durchdenken;
- Gestaltung von Benutzeroberflächen ist in der Regel ein interdisziplinäres Unterfangen. In Szenarien gefasste Ideen zur Gestaltung sind außerordentlich gut kommunizierbar.

Kommunikationsdesigner üben sich insbesondere darin, Wesentliches zu extrahieren, knapp und wirkungsvoll zu formulieren oder in Konzeptionen zu abstrahieren. Das szenariobasierte Arbeiten fördert also die berufsbedingt "unterentwickelteren" Fähigkeiten des

erzählerischen-konkreten und ablauforientierten Denkens.

Aus dem Verfahren nach Rosson und Carroll ergab sich letztendlich auch die Präsentationsform für das Masterprojekt: Jeder Entwurf wurde anhand eines erzählten Handlungsstrangs präsentiert. Die Studierenden konzipierten ihren Handlungsstrang jeweils so, dass die wesentlichen Elemente und Gedanken ihres Entwurfs deutlich werden konnten. Diese Präsentationsform erwies sich als sehr anschaulich und verständnisfördernd.

Disziplinen begegnen einander

Obwohl in beiden Disziplinen gestaltet wird, sind die Zielsetzungen und Gewichtungen im Kommunikationsdesign und in der Nutzerzentrierten Gestaltung zunächst einmal unterschiedlich. Das Erkennen, Verstehen und Verknüpfen der unterschiedlichen Modelle, Werte und Arbeitsformen ist Kaiser und Burmester in der interdisziplinären Forschungs- und Projektarbeit ein Anliegen.

Nutzerzentrierte Gestaltung sieht Produkte eher als Werkzeuge an, während Kommunikationsdesign Produkte eher als Medien versteht.

Der Schwerpunkt im Kommunikationsdesign liegt auf der Gestaltung von Botschaften, die ihrem Sender gerecht werden und gleichermaßen erfolgreich ihren Empfänger erreichen sollen. Kommunikationsdesign dreht sich zudem oft um Informationen, die vom Betrachter nicht erwartet oder aktiv abgerufen werden, und muss zu deren Aufnahme motivieren. Überraschungsmomente, Innovation und Vielfältigkeit sind deshalb hoch bewertete Gestaltungsziele.

Nutzerzentrierte Gestaltung dagegen sieht den Benutzer eines Produktes mit seinen Zielen, Aufgaben, Bedürfnissen, Kontexten und Verhaltensweisen als wesentlichsten Maßstab für Gestaltungsentscheidungen. Das Produktprofil und die Ziele der Institution, für die eine Problemlösung entwickelt wird, spielen in diesem Arbeitsmodell keine größere Rolle. Das Produkt wird dagegen intensiv an repräsentativen

Nutzern getestet. "Usability" – die Gebrauchstauglichkeit –, also die Qualität der Nutzung, steht dabei im Vordergrund. Bei der Gestaltung solcher gebrauchstauglicher Produkte versuchen ihre Gestalter auf möglichst viel vorhandenes Wissen und Vertrautes beim Nutzer zurückzugreifen – Erwartungskonformität und schnelle Erlernbarkeit sind hier hohe Werte.

Schnittstellenkompetenzen ausbilden

Dass gerade bei der Gestaltung von multimedialen Systemen die Perspektiven beider Disziplinen notwendig sind, wird in der Norm für Software-Ergonomie für Multimedia-Benutzerschnittstellen folgendermaßen auf den Punkt gebracht: "Ein Hauptzweck von Multimedia-Anwendungen ist die Übermittlung von Informationen von einem Informationsanbieter an einen Empfänger. Eine Multimedia-Anwendung ist für das Kommunikationsziel geeignet, wenn sie so gestaltet ist, dass

sie sowohl den Zielen des [der] Anbieter[s] der zu übermittelnden Information, als auch dem Ziel oder der Aufgabe der Benutzer oder Empfänger dieser Information entspricht." [DIN EN ISO 14915, 2002, S. 9]

Leider wird in interdisziplinären Praxisprojekten eine solche Ausgeglichenheit selten praktiziert – Missverständnisse und Vorurteile zwischen den Disziplinen genauso wie eine die Interdisziplinarität verhindernde Projektabwicklung stehen dem im Wege. Elementare Usability-Anforderungen werden missachtet, Designelemente zur oberflächlichen "Verhübschung" der im Alleingang konzipierten Applikationen zu Projektschluss aufgepfropft.

Schnittstellenkompetenzen wie interdisziplinäre Teamfähigkeit bei den Studierenden auszubilden und zunehmendes Verständnis für die Unterschiede, Synergieeffekte und möglichen Kooperationsformen der Disziplinen zu gewinnen, sind daher wesentliche Ziele der gemeinsamen

Projekte von Karin Kaiser und Michael Burmester. <

Literatur

Burmester, M. & Görner, C. [2003]. Das Wesen benutzerzentrierten Gestaltens. In Machate, J. und Burmester, M. [Hrsg.]. User Interface Tuning – Benutzungsschnittstellen menschlich gestalten [S.47–66]. Frankfurt: Software und Support.

DIN EN ISO 14915 [2002]. Software-Ergonomie für Multimedia-Benutzerschnittstellen – Teil 1: Gestaltungsgrundsätze und Rahmenbedingungen [ISO 14915-1:2002]. Berlin: Beuth.

Kröplien, M.[2003]. Es könnte so oder auch anders sein. Nachdenken über Grafik-Design. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.

Rosson, M.B. & Carroll, J.M. [2002]. Usability Engineering – Scenario-based development of human-computer interaction. San Francisco: Morgan Kaufmann.