Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst

toosimple

Web2.0 ist Zeitgeist.
toosimple sucht nachhaltige Konzepte für die Zeit nach dem Hype.

Stefan Ruefer

Wie kann durch Prozessgestaltung digitalisierte Bürokratie verhindert und Interaktion vital erlebbar werden?

// toosimple: about

// Abstract
Wird sich die Rolle des Mediums Internet in der heutigen Gesellschaft erhalten? toosimple erarbeitet Konzepte, die den rein virtuellen Nutzen von Webportalen um vitale Interaktion im neoanalogen Alltag erweitern.

toosimple provoziert, hinterfragt und zeigt auf, dass technisch orientierte, komplexe Software Probleme oft schlicht digitalisiert, statt diese zu lösen.

Anhand beispielhafter Konzepte und Plattformen erprobt toosimple Strategien und Ideen für neuartige Webplattformen und Dienstleistungen in den Bereichen Hochschule, Wirtschaft und Gesellschaft.

toosimple soll das Internet näher zu den Menschen bringen, ein Netz spannen zwischen realen Prozessen und digitaler Administration, Arbeit und Kommunikation, und nicht zuletzt, den Menschen selbst.

// Einleitung
Der Umgang unserer Gesellschaft mit dem nicht mehr ganz neuen Medium Internet hat sich in den letzten Jahren grundlegend verändert.
Social-Networks wie Facebook, Wissensdatenbanken wie Wikipedia, Informationsportale wie sbb.ch haben das Web zu einem festen, fast nicht mehr wegdenkbaren Bestandteil unseres Alltags werden lassen. Das Internet hat nicht nur das Verständnis für die Rolle des Individuums verändert, es hat auch eine neue Selbstdefinition der Gesellschaft angestossen; Emotionen und Geheimnisse werden öffentlich, Vertraulichkeit, Anstand und Meinungsäusserung stehen ebenso auf dem Prüfstand wie der Umgang mit persönlichen, schützenswerten Daten.

Wie weiter? Ist Web 2.0 ein Hype? Wie lange wird er überleben?

// Kontext

Auszug aus der toosimple-Postkarten-Serie zur Vermittlung der Vision.

// Die Vision

Zeitgeist als solchen zu erkennen und mögliche Veränderungen zu erproben, verstehe ich als zentrales Element der Arbeit eines Interaktionsleiters. Schon die heutigen drei Generationen beschreiben und interpretieren das heutige Internet, dessen Rolle und Aufgabe, sehr unterschiedlich.

Ich glaube, dass unsere Gesellschaft in ihrer Nutzung und Interpretation des Mediums Internet einem Zeitgeist, einem Hype der Selbstdarstellung und Kurzlebigkeit nacheifert, dem ich wenig nützliche Basis für die mittel- und langfristige Zukunft zuspreche.

Ebenso glaube ich zu erkennen, dass dieses vielseitige Medium seine Bedeutung im Alltag durchaus noch zu steigern vermag, wenn es in verstärktem Mass auf Nutzen und Verankerung in der analogen Welt ausgerichtet wird.

In ganzheitlich orientierten Denkansätzen möchte ich meine im Studium erworbenen Kenntnisse der Prozessgestaltung und Kommunikation mit meinem technischen Hintergrund, meiner zehnjährigen Erfahrung im Bereich der Internet-Entwicklung verknüpfen – und mögliche Strategien und Konzepte für die Zeit nach dem Hype erproben.

// Web 2.0

Besonders im Fokus der Öffentlichkeit standen in den letzten Jahren die beeindruckenden Erfolge so genannter Social-Network-Plattformen. Diese gelten als Inbegriff des heutigen «Web2.0». Während sich technische Neuerungen in Grenzen halten, bezeichnet dieser Modeausdruck schlicht den Wandel vom «Konsumnetz» (Inhalte werden redaktionell erstellt und vom Benutzer abgerufen) zum «user-generated-content» (Inhalte werden von den Benutzern selbst erarbeitet).

Besonders aktive Benutzer und Entwickler, die bereits in den Anfängen des Internet Inhalte gestaltet haben, kritisieren die Behauptung, dass dies etwas Neues sei. Subjektiv handelt es sich aus der Sicht von uns «Veteranen» schlicht um die parallele Entwicklung der Gesellschaft und die immer höhere Technikaffinität der Durchschnittsbenutzer, kombiniert mit einem neuen Selbstverständnis als gläserner Mensch, der sich öffentlich präsentieren und profilieren möchte.

«I think Web 2.0 is of course a piece of jargon, nobody even knows what it means – Web 1.0 was all about connecting people.»
(Tim Berners-Lee, Erfinder von HTML, Vorsitzender des w3.org-Konsortiums)

Diese Präsentation und öffentliche Selbstdarstellung wird einerseits immer mehr hinterfragt und kritisiert – eine wachsende Zahl von Publikationen reflektieren diese gesellschaftliche Entwicklung aus kritischer Perspektive und fürchten um den Verlust von Privatsphäre und Datenschutz.

Andererseits führt diese neue mediale Gesellschaftsform zu qualitativ wie quantitativ beeindruckenden Inhalten und Interessensgemeinschaften. Einzelne Personen investieren sehr viel Zeit, Energie und Motivation in aufwändige Profilinhalte, umfangreiche Fotoalben und das Pflegen von rein virtuellen Beziehungen.

Hier setzt die Vision von toosimple an: Lassen sich diese psychologischen Elemente auf konkret nützliche Outputs und Prozesse übertragen?

// Konzept

toosimple bewegt sich im Spielfeld von Internetplattformen, Arbeitsprozessen, Administrationssoftware und deren Akzeptanz in Institutionen, Gesellschaft und Benutzergruppen. Trotz des immer grösseren Stellenwerts des Internets in unserer Gesellschaft bringen heutige Inhalte des Web2.0 erwachsenen Menschen – ausserhalb des Spieltriebs – keinen oder nur wenig Nutzen.

toosimple beschäftigt sich mit der Frage, ob dieses vielseitige und mächtige Medium stärker in unserem – bereits neoanalogen – Alltag verankert werden kann, wenn Plattformen vermehrt konkreten, fassbaren Nutzen neben der «digitalen Selbstverwirklichung» bieten. Ebenfalls möchte das Projekt die Akzeptanz des Mediums Internet als Arbeits- und Prozesswerkzeug – ausserhalb bereits etablierter Systeme wie Email – erproben und wenn möglich stärken.

toosimple versucht exemplarisch aufzuzeigen, ob sich die grundlegenden Elemente des Erfolgs von Web2.0-Plattformen auf internetgestützte Arbeits- und Administrationsplattformen transferieren lassen. Diese Verschmelzung ist das Kernelement von toosimple-Plattformen – denn dadurch können Arbeit oder Dienstleistungen mit dem emotionalen Wir-Gefühl einer Community, eines subjektiv geschlossenen Zirkels kombiniert werden und das Benutzen einer Webplattform so zu einem ganzheitlich positiven, freudigen und dennoch nützlichen Erlebnis werden.

Dieses Erlebnis definiert toosimple als zentrale Zielsetzung seiner Plattformen; denn wenn anstelle des negativ behafteten «Benutzen-Müssens», das Arbeitsplattformen innewohnt, ein positives, emotionales Ereignis steht, steigt die Akzeptanz auf allen Benutzerebenen und die Interaktion wird trotz des Nutzens des Werkzeugs vital erlebbar.

// Methodik

// drei Bereiche
Rasch wurde mir bewusst, dass ich zu einer ganzheitlichen Betrachtung der Thematik bestehende und mögliche neue Lösungsansätze in Teilbereiche aufteilen muss, die sich in ihren jeweiligen zentralen Zielsetzungen und Aufgaben unterscheiden.
toosimple unterteilt die verschiedenen Ansätze und Ideen in die drei grossen, umfassenden Bereiche Hochschulen, Wirtschaft und Gesellschaft. Obwohl eine solche Einteilung fliessende Grenzen aufweist und erfolgreiche Konzepte eben diese Grenzen aufweichen und hinterfragen, kann so eine ausgewogenere Berücksichtigung sowie eine konsequentere Kommunikationsstrategie erarbeitet werden.

// das Werkzeug
Für die konkrete Umsetzung und Vorgehensweise von toosimple wurden zu Beginn verschiedene Fragen und Möglichkeiten aufgeworfen, angedacht und analysiert. Mir war klar, dass es mehrere, voneinander unabhängige Forschungsobjekte resp. Endprodukte brauchen würde, um sich der im Raum stehenden Fragestellung zu nähern.

Nun gestaltet sich die technische Entwicklung von interaktiven Webplattformen in der Regel als sehr aufwändig, arbeitsintensiv – und somit langwierig und meist teuer.

Obwohl die nötigen Kenntnisse innerhalb unseres Teams auf hohem Niveau verfügbar sind, reichten unsere Ressourcen zur Entwicklung mehrerer solcher Applikationen innerhalb der anberaumten Thesis-Zeit nicht aus. Also benötigte ich ein technisches Werkzeug, dass die Umsetzung der von toosimple angestrebten Plattformen beschleunigt und vereinfacht. Im Rückschluss auf die vorgängig definierten Zielsetzungen – der Vermischung und Kombination von Arbeitsplattformen und sinnfreien Communities – drängt sich also ein Baukastensystem aus elementaren Bausteinen, Funktionalitäten beider Gattungen auf.

Diese Überlegung führte mich zu unserem «Prinzip Lego», das nun die Grundlage für die Umsetzung der angewandten exemplarischen Produkte bildet. Ich kreierte also einen Werkzeugkasten für Web-Programmierer, der verschiedenste prozessgestalterische Elemente (wie z. B. umfangreiche Kalenderfunktionalitäten) und klassische Community-Bausteine (wie Profile und Nachrichtenfunktionen) enthält und diese innerhalb eines Frameworks einfach modellierbar und zusammensetzbar macht.

Zusätzlich zum technischen Baukasten wurde nun auch ein analoges «Werkzeug» benötigt – eine Vorgehensweise oder auch nur eine Richtline, an der man sich zumindest in den Grundzügen orientieren konnte. Als Hilfsmittel zur Entwicklung der verschiedenen Konzepte habe ich eine interne Kategorisierung entwickelt, die verschiedene (Geschäfts-)Modelle von Communities und internetbasierten Dienstleistungen aufzeigt und diese im Kern ihres Wesens zu verstehen und abzubilden versucht.

// Bereich Hochschule
Auch im Bereich der täglichen Arbeit an Hochschulen stellt sich die Frage nach der optimalen Form zur Abbildung und Optimierung von internen Arbeits -und Kommunikationsprozessen.

Besonders unser Institut HyperWerk, an dem die freie Projektarbeit der Studierenden im Vordergrund steht und selbständiges Projekt-Management als zentrales Element die Ausbildung definiert, stellt sich die Frage nach der digitalen und analogen Form einer dezentralen, virtuellen Zusammenarbeit und Kommunikation. Auch hier drängt sich ein problemorientierter Lösungsweg anhand einer Internetplattform auf, die alle Institutsbeteiligten virtuell zusammenschliesst, obwohl die physische Anwesenheit aller am selben Ort selten gewährleistet ist.

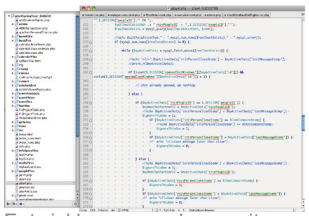
Zusätzlich zur kommunikativen Zusammenarbeit benötigt eine Hochschule verschiedene, vielfältige Anforderungen an rein administrative Abläufe und Datenspeicher, die eng mit den jeweiligen Arbeits -und Kommunikationsprozessen verknüpft sind und ineinandergreifen.

Logo der Plattform, an dem sich die gesamte Gestaltung orientiert.

// «play4 springfever»
das Intranet des Instituts HyperWerk FHNW HGK.

«play4 springfever» ist der erste produkthafte Output von toosimple und vereint die klassischen Elemente einer Web2.0-Community fast unmerklich mit umfangreichen Werkzeugen zur Organisation und Administration des alltäglichen Studiumbetriebs.

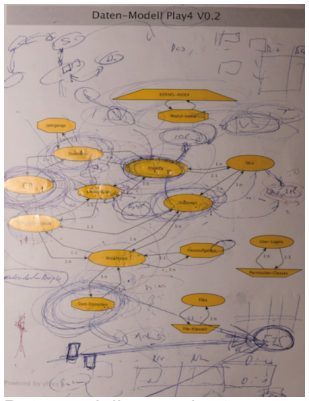
Bereits seit Beginn des Wintersemesters 2008 / 2009 war eine Beta-Version eines von mir konzipierten und entwickelten Intranets des HyperWerks in Betrieb. Diese Software konzentrierte sich auf die Abbildung der institutsinternen Prozesse und Verwaltungsabläufe und war damit ein reines Administrationswerkzeug.


Entwicklungsumgebung mit «play4 springfever» - Code

Die neue Version «springfever» dagegen greift den Gedankenansatz von toosimple zentral auf: Während die Plattform in Aufbau und Design eine offensichtliche Community darstellt, mischt sie informative und kommunikative Funktionen mit selbstverständlichen Verwaltungsvorgängen und automatisiert einen grossen Teil der unserem Studium zugrundeliegenden Prozesse.

Die Plattform ist durchgängig sehr personenorientiert und verfügt als solche über umfangreiche Nachrichten -und Diskussionsoberflächen. Diese Funktionen aber sind oft eng mit administrativen Grössen verknüpft: So diskutiert man beispielsweise über Projekte und Lehrveranstaltungen. Die jeweiligen Projektprofile orientieren sich wiederum stark an der Zielsetzung eines Schaufensters und bieten umfangreiche Präsentationsmöglichkeiten, um die Studenten dazu anzuregen, sich in der Gemeinschaft am HyperWerk zu positionieren. Gewichtig und grösstenteils automatisiert sind aber auch hier die prozessgestalterischen Hilfsmittel: der Projektleiter kann beim zuständigen Dozenten Deliverables (=Abgaben) für alle Teammitglieder beantragen, die auch er zuvor eingeladen hat – so entstehen beantragte ECTS-Punkte und Kalendereinträge bei den mitarbeitenden Studenten.

Diese punktuellen Beispiele zeigen, wie in diesem konkreten Fall die Idee von toosimple in einer exemplarischen Plattform zu tragen kommt; einerseits primär als Arbeitswerkzeug konzipiert, verschwinden die leidigen «must-haves» hinter einer Fülle von spannenden Funktionen und Kommunikationsmöglichkeiten, so dass der Spass des Entdeckens und des Austauschs in den Vordergrund rückt. Ebenso soll durch diesen Community-Charakter die Qualität der erstellten Inhalte und Profile gestei-



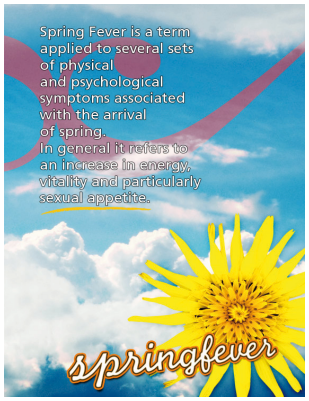
Datenmodell von «play4» während des Brainstormings.

gert werden; schliesslich repräsentiert man sich und seine Arbeit bei Komillitonen und nicht zuletzt auch unbeteiligten Dozenten und Alumni.

Dadurch aber werden die klassischen, altbekannten Ziele von klassischen Work-Flow-Lösungen keineswegs abgewertet – durch die höhere Qualität der Inhalte und die freiwillig höhere Besucherfrequenz werden angestrebte Verbesserungen, wie nachhaltigere Wissensspeicher, optimierte Prozesse und reduzierter zeitlicher Verwaltungsaufwand, eher erreicht und gefördert denn vergessen.

// play4 springfever: die Konzeption

Um die Bedürfnisse und Wünsche aller Benutzergruppen bereits in der Konzeptions- und Entwicklungsphase der neuen Version einzubeziehen, erarbeitete ich eine umfassende Umfrage zur bestehenden Beta-Version. Diese wurde darauf ausgerichtet, möglichst aussagekräftige Durchschnittswerte zu bestehenden und gewünschten Funktionalitäten zu erhalten und nicht zuletzt, das Benutzerverhalten der HyperWerker besser verstehen zu können. Auch wurde die Möglichkeit integriert, freie Textfelder mit Vorschlägen und konstruktiver Kritik zu füllen.
Die Ergebnisse der Umfrage wurden sehr detailliert ausgewertet und zusammengefasst und viele Erkenntnisse und Vorschläge flossen direkt in die Konzeption und Entwicklung der neuen Version ein.



Auszug aus der Flyer-Serie zur Ankündigung von «play4».

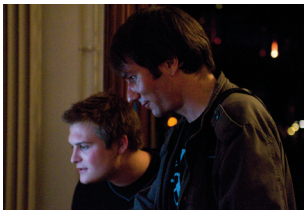
// play4: Roll-Out und Kommunikation

Im Hinblick auf die Akzeptanz der Plattform bei den Benutzern legte ich grossen Wert darauf, die Kommunikation rund um die Einführung von «play4 springfever» persönlich zu gestalten. Es sollten Gelegenheiten geboten werden, mir und dem toosimple-Team Fragen zu stellen, Feedbacks zu geben und Vorschläge anzubringen.
Bereits einige Tage vor dem geplanten Roll-Out wurden die Studierenden und Dozierenden des Instituts mit einer täglichen Flyer-Serie per Email auf den bevorstehenden Systemwechsel vorbereitet. Dabei wurden die Informationen bewusst schrittweise und ein bisschen rätselhaft vermittelt, um die Empfänger neugierig zu machen.
Zunächst wurde ein klassisches Apéro im I-Room und Innenhof des Bockstecherhofs veranstaltet, an dem die neue Version des Intranets präsentiert und konkret angekündigt wurde. So konnte das Entwicklerteam noch auf interessante Inputs, Ideen und Feedbacks der Besucher reagieren. Nach einigen Tagen sorgfältiger Migration der bestehenden Datenbestände der Beta-Version ins neue Springfever, ging die neue Plattform am 25. Mai 2009 online. Zu diesem Anlass wurde an einem weiteren Apéro-Event auf die neue Intranet-Ära angestossen.

Dank dieser Strategie erreichte «play4» innerhalb der ersten Stunden nach der Freischaltung den bisherigen Rekord von fast 40 gleichzeitigen Besuchern, die die neue Plattform erforschten.

Einige Wochen später nutzte ich das zehnjährige Jubiläum des HyperWerks zur Präsentation von «play4 springfever»: Direkt am Eingang zur Party informierte das toosimple-Team über das neue Intranet und erstellte direkt Benutzeraccounts für interessierte Alumnis, einige motivierte UNDICIS und anwesende Gastdozenten.

links:
Infostand am 10jährigen Jubiläum von HyperWerk.
rechts:
Simon Siegenthaler erklärt einem Alumni das neue «play4»



// «play4 springfever» in Zahlen

Die Springfever-Edition von play4 ist die erste praktische, grösste und umfangreichste Applikation der toosimple-Engine. Die Plattform ist stark gewachsen und verfügt über eine sehr umfangreiche, modulare Codestruktur:

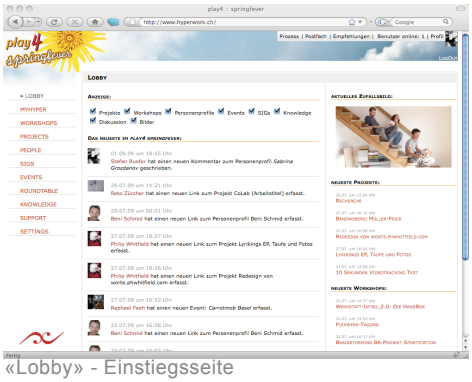
- **157`802 Codezeilen** in 446 Script-Dateien
- **125 vollständige Oberflächen** mit 136 Pop-In Aktionsfenstern

administrativer Datenbestand nach knapp drei Monaten Einsatzdauer:

- 224 aktuelle Projekte und 84 Workshops mit 1190 Anmeldungen
- 651 Deliverables im Wert von 1`732.5 ECTS-Punkten

Besonders die hohe Zahl der Logins - im Schnitt 54 täglich – ist in Anbetracht der Semesterferien seit dem 11. Juni beeindruckend und zeigt uns, dass «play4 springfever» auch ohne die Notwendigkeit von Studiumsaktivitäten gerne besucht wird.

// «play4 springfever» in Bildern


«Lobby» - Einstiegsseite

Projektübersicht mit persönlichem Chatfenster

Personenprofil mit Skill-Chart

Projektkarte von toosimple

Workshop-Verzeichnis in Kalenderansicht

eine Bildergalerie mit Kommentaren & Bewertung

// Bereich Wirtschaft
Im Sinne des Konzepts von toosimple weist die «Sparte Wirtschaft» fliessende Grenzen zum Bereich Gesellschaft auf; neben klassischen, prozessgestalterischen Überlegungen zu internen Abläufen und Kommunikation, habe ich mich verstärkt mit der Frage nach alternativen Wirtschaftsformen und -dienstleistungen auseinandergesetzt.

Ebenso fliessend stellen sich die Grenzen zur klassischen, internen betriebswirtschaftlichen Prozessgestaltung dar – denn alle Work-Flow-Lösungen, Intranet-Anwendungen und Programme zur Datenverwaltung sind im Kern ihres Wesens Lösungsversuche analoger, nicht digitaler Problemstellungen.

Ist ein Intranetforum tatsächlich die optimalere, bessere Lösung als ein Anschlagbrett neben der Eingangstüre? Sind jahrelang eingespielte Prozesse tatsächlich geeignet, digital abgebildet zu werden?
Provokante Fragen wie diese werden heute oft ausgeblendet.

In welchem Mass können Arbeitsstrukturen und interne Abläufe optimiert oder gar ganzheitlich neu gestaltet werden, und wie lässt sich das Medium Internet dazu zentral und / oder unterstützend einsetzen?

In diesem Themenbereich bot sich durch die Projektpartnerschaft mit der RR-Consulting GmbH die Möglichkeit, während der Gründungsphase des virtuellen Unternehmens SRG - Schweizerische Revisionsgesellschaft - im Entstehen begriffene interne und externe Prozesse, Kommunikation und Koordination virtuell in einer toosimple-Plattform abzubilden.

// srgch – Schweizerische Revisionsgesellschaft
Prozessgestaltung und -steuerung eines virtuellen Unternehmens

Das neue Revisionsgesetz der Schweiz und die neugegründete nationale Revisionsaufsichtsbehörde sorgen für neue Bedingungen auf dem Markt bezüglich der Durchführung von Revisionen. Neu ist es nur noch staatlich anerkannten und als Revisor zugelassenen Treuhändern erlaubt, bei einer ordentlichen Revision federführend zu sein. Um jahrelange Kundenverhältnisse erhalten zu können, wurde das virtuelle Unternehmen SRG - Schweizerische Revisionsgesellschaft gegründet. (www.srgch.ch)

Hier können Treuhänder ihre jeweiligen Revisionsmandate absichern und bestätigen lassen. Dies erfordert eine rein virtuelle Koordination zwischen den Partnerfirmen und eine ausgereifte Prozessgestaltung zur Sicherstellung des angestrebten Qualitätsniveaus.

toosimple zeichnet sich verantwortlich für die virtuelle Verknüpfung und Prozessgestaltung innerhalb der über 80 Partner und Partnergesellschaften. Mittels einer möglichst simplen Webapplikation sollen sämtliche Mandate der SRG koordiniert und das interne Controlling ausgeübt werden können.

// srgch: die Konzeption
Die prozessgestalterische Plattform der srgch bildet eines der Zentren dieses virtuellen Untenehmens. Deshalb wurde mit der Konzeption einer solchen Plattform bereits in den ersten Gründungsstunden des Partnernetzes begonnen. Die Anforderungen an die Software sind vielfältig: Zentral ist die Abwicklung aller Revisionen innerhalb der Schweizerischen Revisionsgesellschaft, die Abbildung und Steuerung der internen Prozesse und Arbeitsschritte. Ebenfalls müssen die jeweiligen Kompetenzen und Zuständigkeiten der Partner automatisiert gesteuert werden. Auch hier galt es den klassischen Anforderungen einer Work-Flow-Software Rechnung zu tragen: Die Übersicht über laufende Mandate soll gewährleistet sein, ein grosses Wissens -und Datenarchiv soll entstehen und die exekutiven Organe der Firma sollen einfach und problemlos internes und externes Controlling und Qualitätssicherung leisten können.

Zunächst stand die Planung der faktischen Abläufe und Aufgaben im Zentrum; es wurden interne Richtlinien zum Vorgehen je Mandat und Vorlagen für Arbeitspapiere erarbeitet. Gemäss diesen Konzepten zeichnete sich toosimple verantworlich für die virtuelle Abbildung der entwickelten Prozesse.

Doch auch bei dieser Plattform stand die Vision von toosimple zentral im Mittelpunkt: Als virtuelles Unternehmen ist das Abbilden des schweizweiten Netzwerks von Revisionsfachkräften, Treuhändern und Wirtschaftsprüfern essentiell für Know-How-Austausch, Kennenlernen von Partnern und Kompetenzen, sowie die Kommunikation untereinander. Deshalb sollte auch diese Plattform gewichtige Community-Funktionalitäten und Adress -und Profilinformationen beinhalten. Im Gegensatz zum «play4 springfever» stiess ich hier jedoch auf eine Benutzergruppe, die relativ wenig Affinität zu Social-Networking übers Internet und zum Medium generell aufweist. Viele Partner gehören einer Generation an, für die diese Art der Zusammenarbeit und des Informationsaustauschs noch immer gewöhnungsbedürftig und neu ist.

// srgch: die Plattform
Deshalb wurde bewusst entschieden, diese Plattform graphisch enorm zu vereinfachen und auf viele Gimmicks zu verzichten, um das Interface nicht mit Buttons und Funktionalitäten zu überlasten.

Auch diese Plattform enthält gewichtige Community-Funktionalitäten wie Partner -und Gesellschaftsprofile mit deren jeweiligen Kompetenzen und Kontaktmöglichkeiten.
Im Zentrum der Software stehen jedoch die Mandate der Gesellschaft, die jeweils von den einbringenden Partnergesellschaften betreut werden. Hier werden gemäss Prozesskonzept je Mandat die zentralen Rollen unter den Partnern aufgeteilt: An jeder Revision arbeitet der Mandatsleiter (ML), der von einem zugeteilten «leitenden Revisor» (LR) unterstützt und geleitet wird. Die Arbeitsschritte werden dann jeweils von der internen Qualitätssicherung (QS) gegengelesen und bestätigt. Diese Abläufe und die Verwaltung der Arbeitspapiere werden über die wichtigsten Oberflächen gesteuert: das Mandats- und das Revisionsprofil. Hier zeigt eine sehr übersichtliche Tabelle den nächsten notwendigen Schritt und den dafür verantwortlichen Partner auf, der diesen Schritt dann sehr einfach bestätigen und als erledigt ablegen kann.

Zur Sicherstellung der Datenqualität und der internen Abläufe werden administrative Grössen jedoch nicht von den Benutzern im Frontend, sondern von einer «zentralen Verwaltungsstelle Prozess-Tool» über eine umfangreiche Verwaltungsoberfläche erstellt und administriert. Mandate, vorgesehene Timelines des Mandatleiters und Stammdaten müssen also immer von dieser Stelle kontrolliert und freigegeben werden, bevor damit gearbeitet werden kann. So ist die Integrität und Rechtskonformität der äusserst sensiblen und vertraulichen Datenbestände gewährleistet.

// «srgch» in Zahlen

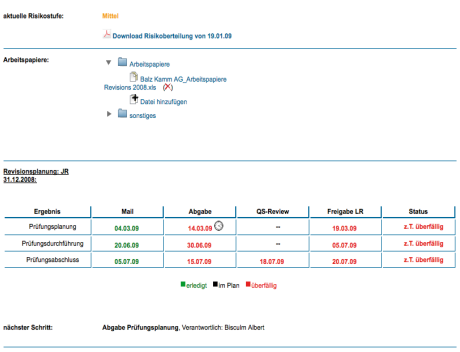
Aufgrund der stark vereinfachten Oberfläche ist die modulare Codestruktur der srgch bedeutend kompakter als jene von play4. Hier stand die einfache Bedienung und besonders die interne Prozessgestaltung im Vordergrund.

- **47`648 Codezeilen** in 164 Script-Dateien
- **39 vollständige Oberflächen**

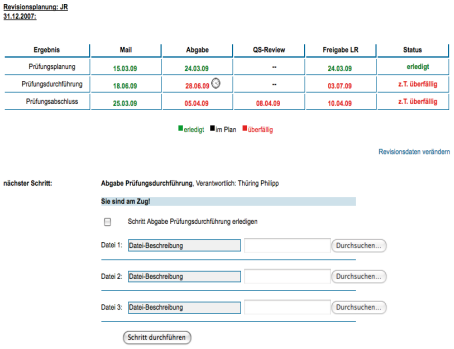
Datenbestand nach knapp acht Monaten Einsatzdauer:

- **84 Partner** in 71 Partnergesellschaften
- **90 Mandate** mit 51 Revisionen

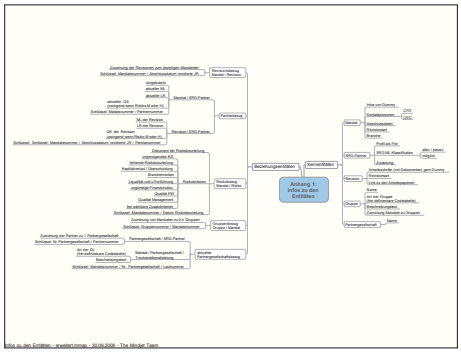
// «srgch» in Bildern



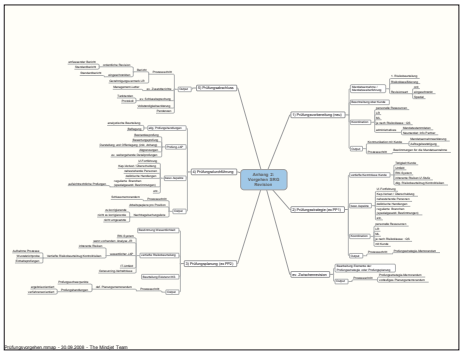
zentrale Prozessdarstellung und Arbeitspapiere; die Prozessschritte sind abhängig von der Art des Mandats und der Revision und lassen sich zentral im BackEnd konfigurieren.



Prozess aus Sicht des zuständigen für den nächsten Prozess-Schritt.



Entitätenplanung im Konzeptionsstadium der Software; Aufbau des Datenspeichers und Abhängigkeit der Daten untereinander.



Ablauf einer Revision und Zuständigkeiten innerhalb der Partnerstruktur und exekutiver Leitung des Unternehmens.

// Bereich Gesellschaft

Die Wechselwirkungen zwischen Medien und Gesellschaft sind vielfältig und unbestritten. Im Übergang zur heutigen Informationsgesellschaft entstanden verschiedenste Medienformen und Produkte im Internet, die den Medienkonsumenten selbst in den Mittelpunkt der Inhalte stellen.

Im Rahmen von toosimple habe ich mich damit auseinandergesetzt, wie solche Wechselwirkungen im analogen, realen Raum zur Konzeption von erfolgreichen Plattformen und Angeboten im Internet genutzt werden können. Als exemplarische Teilprojekte könnten neue Business-Modelle, Interessengemeinschaften (Communities) und digitale bis analoge Dienstleistungen dienen.

Auch hier stand im Zentrum der Ideenfindung, wie die Grenzen zwischen digitaler und analoger Welt überschritten werden könnten. In Brainstormings im Team und am HyperWerk wurden verschiedene Ideen und Möglichkeiten formuliert, einerseits reale, physische Bedürfnisse und Dienstleistungen ins Web zu transferieren und andererseits, im Web generierte Inhalte und Informationen in anderen Medien und Gefässen in der realen Welt nutzbar zu machen.

Dabei stellte ich zu Beginn der Brainstormings jeweils zwei dogmenartige Fragen in den Raum, um Ideen ausgehend von der Vision des Projekts zu entwickeln:

– Können wir durch stärkeren Einbezug von physischem Nutzen, Dienstleistungen und persönlicher Begegnung neuartige, überraschende Internetdienstleistungen und Communities erarbeiten?

– Kann die PlexWerk-Idee umweltfreundlicherer, regionaler Design -und Produktionszyklen mittels geographisch bezogener Webpräsenzen erforscht, gefördert oder gar prototypisch geschaffen werden?

Aus diesen Brainstormings sind verschiedene Ideen und Konzepte entstanden; nach sorgfältiger Beurteilung – nach Kriterien wie Machbarkeit und Marktpotential – habe ich mich entschieden, das Konzept «ZEEN» auszuarbeiten und exemplarisch umzusetzen.

// ZEEN – das Kurzgeschichten Gratismagazin

ZEEN bewegt sich im Kontext von Web to Print, Gratiszeitungen und Literatur. Mit ZEEN sollen debüttierende und unbekannte Autoren die Möglichkeit bekommen, ein breites Publikum zu erreichen. Zu diesem Zweck wird unter: www.ZEEN.ch eine Online Community ins Leben gerufen, auf der Kurzgeschichten in zehn verschiedenen Kategorien publiziert werden können. Die populärsten werden durch ein Bewertungssystem von der Community eruiert und in regelmässigen Zeitabständen in der Zeitschrift ZEEN abgedruckt. ZEEN positioniert sich dadurch als Alternative zu herkömmlichen Gratiszeitungen, ohne diese dabei zu konkurrenzieren, da sich ZEEN inhaltlich mit Literatur beschäftigt.

Dadurch soll eine Kultur des Geschichtenlesens und -publizierens etabliert werden.

ZEEN ist als Teilprojekt des Dachkonzepts toosimple im Themenbereich Gesellschaft angesiedelt. Als exemplarisches Cross-Media-Konzept transferiert es Web 2.0 Inhalte in ein klassisches Printmedium, macht Content einer breiten Zielgruppe zugänglich und soll so nicht nur Nachhaltigkeit, sondern auch die Qualität von User-Generated-Content fördern.

// ZEEN.ch – die Konzeption

Im Kontext zur Vision und Zielsetzung von toosimple entstanden in unseren Brainstormings verschiedene, vielfältige Ideen für neuartige mediale Angebote im Internet. Um einer Webplattform verstärkten physischen Nutzen ausserhalb des virtuellen Raums hinzuzufügen, konzentrierten sich einige Ideen auf Möglichkeiten zu einer weiteren Nutzung der umfangreichen von Benutzern generierten Inhalte.
Die Projektidee ZEEN von Simon Siegenthaler, Student am HyperWerk, greift diesen Gedanken zentral auf und stellt ausserdem die im Kontext von toosimple gewichtige Frage nach Nachhaltigkeit. Heutige Web2.0-Plattformen konzentrieren sich auf Inhalte innerhalb der letzten Stunden, gar Minuten, und behandeln weniger aktuelle Beiträge oft als irrelevant. Auch kann die Gruppe der Konsumenten durch die Wahl anderer geeigneter Medien zur Vermittlung interessanter Inhalte auf grosse, weniger internetaffine Zielgruppen ausgeweitet werden. Besonders interessant erschien uns auch der Versuch, grundlegende Elemente der Web2.0-Psychologie – nämlich Geltungsbedürfnis und Profilierung der Benutzer – in ein anderes Medienformat zu transferieren: Der Anreiz, gute Geschichten zu veröffentlich, begründet sich hauptsächlich in der Hoffnung, im Printmedium abgedruckt und erwähnt zu werden.

Um die Marktchancen einer solchen Community und nicht zuletzt der Gratiszeitung zu evaluieren, wurden umfangreiche Recherchen über die Benutzer und Inhalte vergleichbarer Communities sowie den Schweizer Gratiszeitungsmarkt durchgeführt.

Ich entschied mich, diese Plattform prototypisch umzusetzen, da die benötigten Funktionalitäten grösstenteils bereits von der toosimple-Engine abgedeckt werden, ich der Idee ein gutes Marktpotential zuspreche und sie das Plattformportfolio von toosimple ideal ergänzt.

// ZEEN.ch – die Plattform

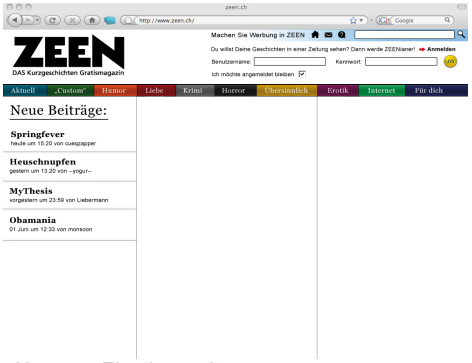
Die Webseite ZEEN.ch vermittelt bereits auf den ersten Blick die zentralen Inhalte: die Kurzgeschichten und deren Bewertungen. In einem ansprechenden, stringenten Design gehalten, fühlt sich der Besucher willkommen und die Übersicht von mannigfaltigen Geschichten lädt zum stöbern und lesen ein. Prominent sind die zehn Kategorien zu erkennen, die sich durch eine klare Farbgebung untereinander unterscheiden – bei der Ansicht einer Kategorie wird der Hintergrund der Webseite diesbezüglich eingefärbt.

Abgerundet wird diese Plattform durch etablierte Web2.0-Funktionalitäten, wie Personenprofile für Autoren, persönlichem Nachrichtensystem und einem ausgeklügelten Bewertungssystem für die Geschichten, damit jeder registrierte Benutzer seine Meinung in Form von zu vergebenden Sternen hinterlassen kann. Diese Bewertungsmaske ermöglicht die Bewertung von verschiedenen Aspekten der Kurzgeschichten, wie z.B. Stil, Originalität und Inhalt. Aus diesen Kriterien wird ein Mittelwert errechnet, der in die gesamthafte Bewertung der Geschichte durch die Community einfliesst.

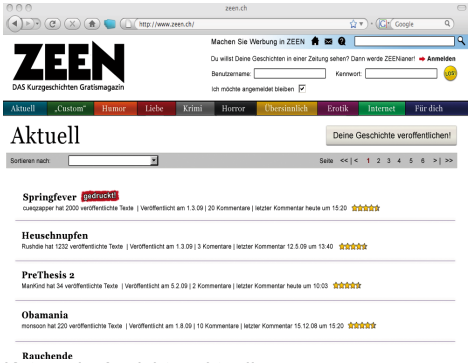
Auf Grundlage dieser Bewertungen wird aus jeder Kategorie die beliebteste, resp. aus Sicht der Benutzer «beste» Geschichte ins gedruckte Gratismagazin übernommen und veröffentlicht. Geschichten, die veröffentlicht wurden, werden auf der Plattform speziell hervorgehoben, ebenso können die einzelnen Ausgaben des Druckmagazins als PDF heruntergeladen und gelesen werden.

Eine persönliche Statistik innerhalb der Profile zeigt auf, wieviele Kurzgeschichten ein ZEENianer publiziert hat, deren durchschnittlichen Bewertungen, wieviele davon schon gedruckt wurden und wie oft der Benutzer selbst Geschichten bewertete.

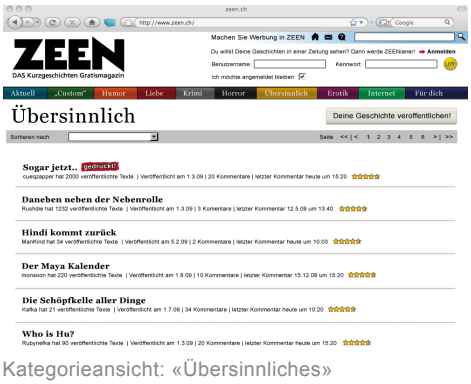
// ZEEN.ch in Bildern



«Home» - Einstiegsseite

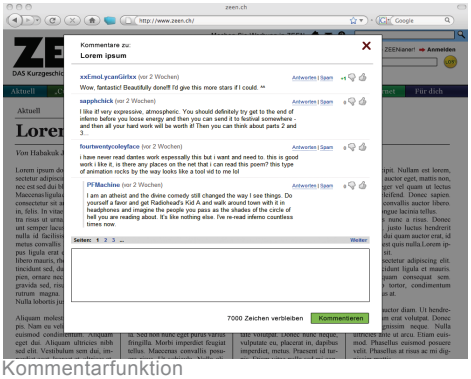


Kategorie-Ansicht: «aktuell»



Kategorieansicht: «Übersinnliches»

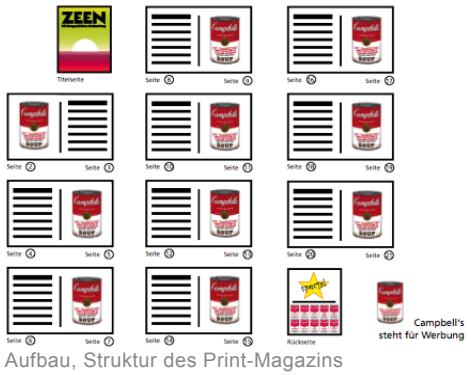
Geschichtenansicht: lesen



Kommentarfunktion

Bewerten von Geschichten

Eine Geschichte im Print-Magazin



Aufbau, Struktur des Print-Magazins

Reflexion

// der Prozess

Ich blicke auf eine spannende Projektzeit mit vielen zunächst unvorhersehbaren dynamischen Änderungen, Neuorientierungen, Zweifeln, aber auch überraschenden Geistesblitzen und klärenden Erkenntnissen zurück. Besonders zu erwähnen ist wohl eine einschneidende Richtungsänderung im Januar 2009: So prüfte ich zu Beginn, ob es möglich sei, uns in Zusammenarbeit mit Partnern mit benötigten IT-Lösungen als Fallbeispiele zu beschäftigen – und anhand derer unsere Ausgangsbehauptung zu erproben. Allerdings musste ich feststellen, dass kreative Prozessgestaltung im klassischen Geschäftsumfeld von IT-Entwicklungen selten in unserem Sinne anzutreffen ist. Nur wenige Firmenverantwortliche sind bereit und darauf vorbereitet, ihre Geschäftsprozesse und Mechanismen im Daily-Business ganzheitlich zu hinterfragen. Insbesondere fällt es ihnen schwer, den Komponenten der Interaktion unter den Prozessbeteiligten genügend Rechnung zu tragen und sich möglichen neuen Arten der Zusammenarbeit zu öffnen.
Hätte toosimple also diesen Weg verfolgt, wäre ich auf vielfältige, vermutlich teilweise unüberwindbare Hindernisse gestossen: Eine wirklich konkrete Auseinandersetzung mit unserer Vision ist unter den Bedingungen von Software-Projekten im Kundenumfeld wohl sehr schwierig, wenn nicht gar unmöglich.

An diesem Punkt erkannte ich erstmals die Differenz zwischen Projektmanagement und Prozessgestaltung in aller Deutlichkeit. Ich entschloss mich also dazu, die angedachten Kundenprojekte aus toosimple auszuschliessen und mich offener für Veränderungen dem dynamischen Lauf des Prozesses zu widmen.

Im Laufe des Projekts durfte ich durch viele interessante Gespräche, Coachings und Feedbacks feststellen, dass auch etwas abstraktere Projekte, ohne zuvor klar definierten Output, durchaus auf offene Ohren und Interesse stossen, wenn man seine Vision verständlich und begeisternd vermitteln kann.

Die Zusammenarbeit mit den verschiedensten Partnern und Teammitgliedern und die kritische Beobachtung des Prozesses hat mich an der Aufgabe wachsen lassen und meine Flexibilität und kommunikativen Fähigkeiten gestärkt.

// das Fazit

Auch wenn die Wirkung von temporären Hypes und Zeitgeist oft übers Ziel hinausschiesst und viele fragwürdige, fast extreme Auswirkungen hat, lassen sie sich durchaus auch auf die Kreation nachhaltiger Konzepte und Lösungen adaptieren. Es gilt dabei die positiven und objektiv produktiven Elemente zu erkennen und diese ganzheitlich zu nutzen.

Auch im klassischen Umfeld der IT-Branche und betriebswirtschaftlicher Sichtweisen erhält toosimple durchaus positives Feedback, seit die produkthaften Plattformen die Vision sichtbar machen. Die erreichte Sensibilisierung der Benutzer sowie die qualitativ und quantitativ beeindruckende Generierung von nachhaltigen Daten zeigen auf, dass die Vision, die den toosimple-Plattformen innewohnt, durchaus optimierend und dynamisch ins Alltagsgeschehen geeigneter Organisationen eingreifen kann.

Mit dem technischen Werkzeugkasten verfüge ich nun über eine ideale Ausgangslage, meine Erkenntnisse auf verschiedene Märkte, Institutionen und Interessensgemeinschaften auszurichten und weitere neue Produkte und Plattformen zu kreieren.

// Projektorganisation

toosimple arbeitete während des Jahres mit einem kleinen Kernteam von HyperWerk-Studenten und externen Mitarbeitern und Freunden im eigens eingerichteten Projektatelier in einem alten Fabrikgebäude in Liestal. So konnten Zusammenarbeit und Ideenaustausch an einem Ort zentralisiert gefördert und dynamisch erlebt werden. Während der Umsetzung der einzelnen Teilprojekte arbeitete ich mit wechselnder Intensität mit verschiedenen Partnern zusammen, die die Vision von toosimple unterstützten und viele interessante Aspekte ins Projekt einbrachten. Ich legte sehr viel Wert auf physischen, direkten Austausch und Zusammenarbeit und verzichtete deshalb bewusst auf dezentrale Projektplattformen und Blogs – nicht zuletzt diese Vorgehensweise hat zu einem sehr persönlichen, dynamischen Teamspirit geführt, was die kreative Ideenentwicklung des Projekts entscheidend fördern konnte.

// Produktlinks

– «play4 springfever» :: http://www.hyperwork.ch
– «srgch Prozesstool» :: http://srgdemo.toosimple.ch
– «ZEEN» :: http://www.zeen.ch

// Dank

Besonderer Dank geht an das Kernteam von toosimple, das mich von der Idee bis zur Umsetzung ständig hinterfragt, motiviert und unterstützt hat. Ebenfalls an alle externen Mitarbeiter und Freunde, die oft ohne Gegenleistung unverzichtbaren Einsatz für toosimple geleistet haben. Meiner Familie und meinen Coaches danke ich für die kritischen Feedbacks, den Druck, Aussagen auf den Punkt zu bringen und die emotionale Unterstützung.

// Nachruf

Meinem externen Coach Florian Landolt danke ich besonders für die Unterstützung während der Konzeption des Projekts und der immer konkreteren Annäherung an die Fragestellung. Er ist am 19. Februar 2009 bei einem Sportunfall in Venezuela ums Leben gekommen und hinterlässt eine grosse Lücke als Freund und als Coach.

// Kontakt

Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst
Institut HyperWerk

Totentanz 17/18
CH-4051 Basel
T +41 (0)61 269 92 30
F +41 (0)61 269 92 26
info.hyperwerk.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk/ihw

Stefan Ruefer
Dipl. Postindustrial Design FH
Vertiefungsrichtung Prozessgestaltung & Interaktionsleitung
stefan.ruefer@toosimple.ch
www.toosimple.ch