

POST INDUSTRIAL CAREER

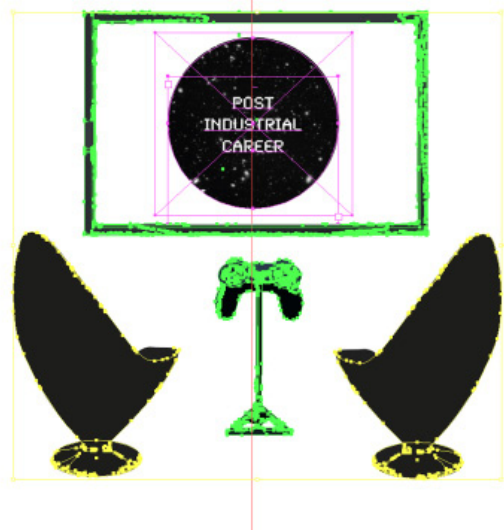
20.08.2015
**movers
and
shakers**

Institut HyperWerk_HGK_FHNW

Thomas Koch_Quattordici

Bachelor Thesis

Coach_Mischa Schaub



POST INDUSTRIAL CAREER

MOVERS & SHAKERS

QUATTORDICI

COOK

DIPLOMPROJEKT

HYPERWERK

HGK

FHNW

1. Einleitung	4
1.1. Vorwort	4
1.2. Abstract	4
1.3. Fragestellung	5
1.4. Jahresthema	6
2. Entwicklung	6
2.1. Lernstücke im Studium	6
2.2. Konzepte	9
2.3. Recherche	9
3. Umsetzungsprozess	11
3.1. Spiel	11
3.2. Studio	12
3.3. Team	13
3.4. Medienauswahl	13
3.5. Website	13
3.6. Anwendung	13
3.7. Finanzierung	14
4. Chancen und Risiken	14
4.1. Chancen	14
4.2. Risiken	14
5. Arbeitsbeispiel	15
6. Anschlussmöglichkeiten	16
7. Konklusion	17
8. Danksagung	17



1. Einleitung

1.1. Vorwort

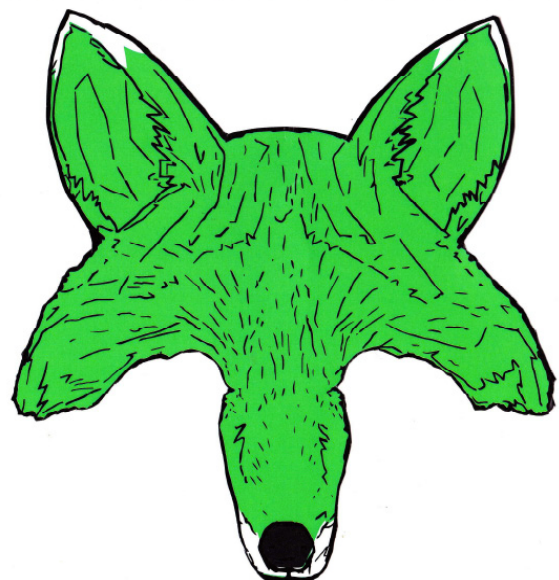
Diese Diplomarbeit ist postindustriell. Das bedeutet, sie wurde bewusst nicht industriell gefertigt. Sie entspringt nicht einer Bildungsindustrie. Sie bildet viel mehr den Versuch ab, das Wesen meines Instituts, so weit ich es in drei Jahren Studium erfassen konnte, zu wahren und möglicherweise um eine Facette zu bereichern. Nicht zuletzt an dieser Stelle, verstehe ich mich als Repräsentant dieser Einrichtung. Ferner verfolge ich die Absicht, meine Geschicke im Bereich Postindustrial Design lebensnah, wie lebensecht abzubilden. Uns, als modernen Prozessgestaltern, stehen mannigfaltige Mittel zur Gestaltung zur Verfügung. Wir sind dazu angehalten, in wechselhaften Zeiten, wie in unterschiedlichen Umgebungen, nicht allein auf Vorgaben zu reagieren, sondern in den Verhandlungen neuer Normen und Werte gestalterisch zu agieren. Und so versuchen wir alsbald die ersten Schritte auf dem "Parkett Arbeitsmarkt" selbstbestimmt und in Kooperation mit anderen Akteuren zu unternehmen.

1.2. Abstract

Wenn zwei Punkte eine Gerade bestimmen, so wurde der Prozessverlauf meines Diplomjahres wesentlich von den Erkenntnissen aus zwei Gesprächen mit den Dozenten geprägt. Das erste war das Nachtragsgespräch zu meiner Prethesis aus dem zweiten Jahr. Dieses fand am 22.09.14 auf dem brandneuen Campus der Künste in den Räumlichkeiten des HyperWerks statt. Im Zusammenspiel mit Catherine, Mischa und Max,

kamen meine bisherigen Ergebnisse auf den Prüfstand.

Die Analyse des Feedbacks ergab einen ersten Ansatz einer möglichen Fragestellung: "Wie verhält sich der schlaue Fuchs von heute?". Laut Empfehlung sollte mein Projekt die Bereiche Wissensvermittlung, Transformation, Interaktion, Interview, sowie eine Beobachtung und Bilanzierung der Crowdfunding-Plattform kickstarter.com beinhalten. Dabei sollte ich, als schlauer Fuchs, der situativ zu handeln weiss, mein persönliches Kapital abrufen, beispielsweise meine Sozialfähigkeit. Die Dokumentation der Lösungen sollte mich im Anschluss dazu befähigen, auszuloten, inwiefern Verhaltensregeln und Tipps für den schlaunen Fuchs von heute abzuleiten wären und ob sich daraus eine Art Kompass entwickeln liesse. Zur Ausrichtung wurde mir empfohlen fragend zu bleiben durch Offenheit und nicht der Versuchung zu erliegen, die Antwort vorwegzunehmen. Daraus resultierte der 1.Abstract >>> Grüner Fuchs sucht Zweig >>> vom 19.11.2014.



Die zweite prägende Unterredung war das Coachgespräch mit Max und Mischa am 17.02.15, ebenso im HyperWerk. Als Vorschlag brachte ich in diese Gesprächsrunde die Entwicklung eines prozessabbildenden Spiels ein, in Anlehnung an Text-Adventure der 1980er Jahre. Das Feedback war positiv und löste einen erheblichen Konkretisierungs-Effekt aus. Meine Absicht wurde dem Bereich Entrepreneurship zugeordnet. Ausgehend von der realen Marktsituation, mit "Berufen aus der Hochglanzbroschüre", bestand das konkrete Ziel nun darin einen Zufalls-generator zu entwickeln, der die beiden Topics Zukunft und Arbeit immer wieder auf's neue anordnet und es dem Anwender somit ermöglicht, die Regeln mitzu-entwickeln. Dies dem Umstand geschuldet, dass sich die Zukunft schwer deuten lässt - sie "quasi in den Sternen" liegt. Es kristallisierte sich also ein Modul in Form eines interviewbasierten, digitalen Spiels heraus, das dem Anwender verschiedene Wege und Strategien an die Hand gibt, die neuen Möglichkeiten im Bereich der Berufsbildung intuitiv zu entdecken. Der Ansatz des Moduls kann folglich dem Spannungsfeld Mensch/Maschine - Werte zugerechnet werden. Durch die vorausgehende indirekte Befragung von Menschen mit Berufserfahrung soll das Spiel-Modul als ironisierte Berufsberatung fungieren, die das gesammelte Erfahrungswissen mittels "Empfehlungen" zielgenau in die Anwendergruppe transportiert. Somit wird der Prozess aus der Realität bewirkt und die Offenheit der Fragestellung im Spiel abgebildet. "Der freundliche Provokateur", lautete nun die konkretisierte Ausrichtung und wurde von mir im 2.Abstract >>> Postindustrial Career >>> vom 30.03.2015 formuliert.

1.3. Fragestellung

"Welche Verhaltensweisen begünstigen erfolgreiches Arbeiten auf dem post-industriellen Arbeitsmarkt..?"

In meinem Diplomprojekt setze ich auf den Wert Erfahrung. Diese hole ich von Erfahrungsträgern ein, versammle sie und konstruiere ein Modul, das als Interface für die Informations-Vermittlung zwischen "Testimonials" und Zielgruppe fungieren soll. Karriere (lat. carrus "Wagen") bedeutet im Wortsinn Fahrstrasse und bezeichnet in diesem Sinne die berufliche Laufbahn. Projektbegleitend gewinne ich, durch die Simulation einer Art "Start-up light", auch eigene wichtige Erfahrungen in Sachen angewandte Konzeption, Teamarbeit und Performance. Von der Reflexion der Produktionsabläufe erhoffe ich mir Indizien für die Beantwortung der Fragestellung.

Dieser Aspekt soll ferner untersuchen, inwiefern das "Rüstzeug", um auf dem modernen Arbeitsmarkt bestehen zu können, niedrigschwellig zugänglich und im kleinen Rahmen anwendbar ist. Kann ich durch diese Simulation, mit den mir zur Verfügung stehenden Mitteln, die Herstellung eines Prototypen herbeiführen?

1.4. Jahresthema

Movers & Shakers -
Design Through Uncertainty

Unsicherheit ist unser Spiel, das Gewässer,
auf dem wir segeln.

Das dem Jahresthema-Text vorangestellte Zitat von Dietrich Dörner¹ hat mich tief bewegt. Mein Leben lang wurde ich von massiven Unsicherheiten begleitet.



¹ Dietrich Dörner, Die Logik des Misslingens (2011)

Die Verbundenheit mit anderen Menschen war mir allzu lang fremd. Durch die Gestaltung habe ich Mittel und Wege kennengelernt um mich konstruktiv mitzuteilen. Mein Projekt "Postindustrial Career" zielt darauf ab, klare Verhältnisse in der Handlungssituation von Schulabgängern zu befördern. Angesichts der aufgekomenen Hyper-Dynamik, des immer breiter werdenden Möglichkeits-Spektrums, die Google-Abfrage des Begriffs "Bildung" bietet 83.700.000 Einträge an, in einem Bruchteil einer Sekunde, sowie der zu treffenden Entscheidungen mit weitreichender Tragweite, ist es mir ein wichtiges Anliegen, für diesen Entscheidungsprozess eine geeignete, unterstützende Massnahme anzubieten. Selbstverständlich optional zu den Ansprechpartnern im nahen Umfeld. Und wie viel Unsicherheit mag erst aufkommen, wenn die Wirtschaft nach arbeitnehmendem Nachwuchs verlangt, der möglichst jung, möglichst elitär ausgebildet ist und gerne auch schon reichlich Berufserfahrung mitbringt? Erwähnenswert an dieser Stelle erachte ich auch noch die Begrifflichkeit "Karriereanker", die der Organisationspsychologe Edgar Schein geprägt hat. So lasst uns den Anker lichten und gemeinsam in die postindustrielle See stechen.

2. Entwicklung

2.1. Lernstücke im Studium

Erstes Jahr am HyperWerk *

Das reichhaltige, wie beeindruckende Workshop-Angebot des Instituts machte mir die Auswahl der Lernkurse und Gruppenseminare Modul für Modul äusserst

schwer. Am liebsten hätte ich gerne alle Angebote wahrgenommen.

Durch die aktive Mitarbeit erhielt ich zudem erste Einblicke in Diplomprojekte. Meine Schwerpunkte setzte ich dann in den Bereichen Management, Siebdruck und Konzeption. Die Idee, Präsentationen jenseits von Powerpoint und Fakten-Überfrachtung zu gestalten, führte mich, mit nachsichtiger, wie inspirierender Unterstützung seitens Catherines, zur Leitung des erfolgreichen HGK-CoCreate-Workshops >>> Show It >>>

Zweites Jahr am HyperWerk **

Mit dem gewonnenen Überblick aus dem ersten Jahr, fiel es mir im zweiten Jahr am HyperWerk schon etwas leichter eine Workshop-Auswahl für mich zu treffen. Ich wagte mich jetzt auch in mir bis dato unbekannte "Gewässer" vor, um ein möglichst breites Erfahrungs-Spektrum zu gewinnen. Desweiteren unterstützte ich Raphael bei seinem Diplomprojekt "wastetainment". Gemeinsam betrieben wir auch den "Beat Club", mit dem wir beim kleinen Open House mit einer Performance vertreten waren.

Zuvor lernte ich in "Sound Branding" von John Groves den Bereich "Audio-Design" als Geschäftsfeld kennen. "Illustration" von Anna Sommer wurde von einem Besuch im Druckwerk Basel bei Florian Dammeyer gekrönt, bei dem wir unsere vorgefertigten Illustrationen in mechanisch betriebenen Druckpressen in eine Postkartenserie umwandelten. Darüber hinaus habe ich mit meinem Kommilitonen Shikim, in Kooperation mit der Basler Jazz-Formation "Janto's Holding", ein Arbeitsmodell erprobt, mit dem wir uns dem Arbeitsalltag einer PR-Agentur angenähert haben.





CoCreate 17.-21.09.2012 - Entwurfsworkshop zur Entwicklung einer interdisziplinären, studentischen Präsentationsreihe an der HGK / Dreispitz - WS-Leitung: Thomas Koch / Tredici HyperWerk

Ergebnis-Broschüre Workshop >>> Show It >>> 2012



Gruppenbild Workshop >>> Show It >>> 2012



Workshop-Eröffnung >>> Show It >>> 2012



* Erstes Jahr am HyperWerk



Jazz-Apéro, Landestelle 2014



Jazz-Apéro, Landestelle 2014



Kampagnen-Poster, Janto's Holding 2014



** Zweites Jahr am HyperWerk

Diplomjahr am HyperWerk

Im Diplomjahr habe ich mich intensiv mit der Frage auseinandergesetzt, was meine Kernanliegen sind. Was möchte ich per Postindustrial Design erreichen? Ich sehe meine Stärken in den Bereichen Motivation, Interaktion, Kreativität und Kommunikation. In meinem Diplomprojekt sind alle Faktoren beispielhaft vertreten. Die Simulation meiner sogenannten "Light-Version" eines Start-ups, verschafft mir zu dem den wichtigen Blick von aussen auf meine Entwicklung.

Konsens

HyperWerk hat es mir ermöglicht verschiedene Durchsetzungsstrategien für meine Ideen zu erlernen. Eine Idee allein ist nicht ausreichend. Weitere Faktoren, wie das Timing, Kontakte, die fortwährende Vernetzung mit anderen Potentialen und nicht zuletzt eine gewisse selbständige Grundeinstellung, sind ebenso gefordert, um eigene Ideen konsequent umzusetzen.

2.2. Konzepte

Gute Konzepte bilden eine starke Handlungsgrundlage. Wohl gemerkt, Grundlage! Ein gewissenhaft ausgearbeitetes Konzept kann einen wichtigen Beitrag bei der Überwindung von Anfangs-Unsicherheiten leisten. Bestenfalls ist beispielsweise ein rascher Zugewinn von Planungssicherheit vorgesehen.

Die Abklärung der W-Fragen sind ein wichtiger erster Schritt beim Abfassen eines Konzepts. Wer weiss, wie, was, wo passieren soll, hat die erste Stufe eines Entwicklungsprozess' schon passiert. Allein die Auseinandersetzung mit jenen Fragen,

in Bezug auf ein bestimmtes Vorhaben, als auch die Visualisierung möglicher Antworten auf diese Fragen, setzt bereits die Umsetzung des Vorhabens in Gang. Direkt im Anschluss zur Ideenfindung, aus der das Konzept zum Spiel-Modul "Postindustrial Career" hervorging, habe ich mir bereits erste Vorstellungen davon gemacht, wie der Prozess in etwa ablaufen könnte. Von meinem Coach Mischa kam der Vorschlag für die erste "Präsentations-Bühne". Von Sabine wurde ich in einem Mentorat darauf aufmerksam gemacht, dass es nicht gerade hilfreich ist geradewegs auf eine allzu frühe, konkrete Zielvorstellung abzielen. "Der Prozess braucht Luft", damit er innerhalb der jeweiligen Bedingungen entwickelt werden kann und auch aktuelle Veränderungen der Situation Berücksichtigung finden können. Warum das ganze? Sinnflut voraus!

2.3. Recherche

Eigene Überlegungen zu Erscheinungsform und Auswirkungen der Digitalisierung in Bezug auf den Arbeitsmarkt.



FALLBEISPIEL GOOGLE 1998 - 2015				
Menschen	2 Studenten	Hunderte Informantiker		50.000 Mitarbeiter
Unternehmen	Gründung "Carpage" "Alma"	111 weitere Firmen		Forschungszentrum Konzern "Alphabet"
Produkte	Suchmaschine, Anzeigen	Karten	Navigationsdienste	Video Portal, Betriebssystem
Technik	Algorithmen	neue Software		intelligente Algorithmen, Big Data
Anwendungen	Computer	Autos		Häuser, Körper
Entwicklung	New Media			Internet der Dinge Vernetzung verschiedener Geräte z.B. Laptops u. Tablets, Smartphones, Smartweidres, intelligente Maschinen u. Fabriken, Autos u. Kühlschränke, Fitnessarmbänder und Thermostate

² Schema basiert auf Grundlage des Artikels

	Einzelfirma	GmbH	AG	Kollektivgesellschaft
Startkapital	Keine Vorgabe	Ab 20'000 CHF	Ab 100'000 CHF (min. 50'000 liberiert)	Keine Vorgabe
Haftung	Personlich	Beschränkt	Beschränkt	Personlich
Firmenname	+ Familienname	+ GmbH	+ AG	+ ein Familienname + Endung welche auf mehrere Gründer hinweist (z.B. & Co. oder & Partner)
Anzahl Personen	Eine Person	Min. ein Gesellschafter	Min. ein Aktionär	Min. zwei Personen
Beteiligung	Nicht möglich	Über Stammanteile	Über Aktien	Braucht mehrere Gesellschafter
Revision	Nicht nötig	Ab 10 Vollzeitstellen	Ab 10 Vollzeitstellen	Nicht nötig
Steuern	Wird in privater Steuererklärung angegeben	Separate Steuererklärung	Separate Steuererklärung	Wird in privater Steuererklärung angegeben
Vorteile	- Kapitalbedarf - PK Vorbezug möglich - Weniger Bestimmungen und Versicherungen	- Haftung - Beteiligung möglich - Tieferes Mindestkapital als bei AG	- Haftung - Beteiligung möglich - Aktien einfacher Übertragbar - Anonymität der Aktionäre - Akzeptanz "AG"	- Kapitalbedarf - PK Vorbezug möglich - Weniger Bestimmungen und Versicherungen - Mehrere Inhaber
Nachteile	- Haftung - Keine Beteiligung möglich - Keine ALV - Image	- Gesellschafter im HR - Mehr Vorschriften - Doppelbesteuerung	- Hoher Kapitalbedarf - Mehr Vorschriften - Doppelbesteuerung	- Haftung - Keine ALV - Image

3

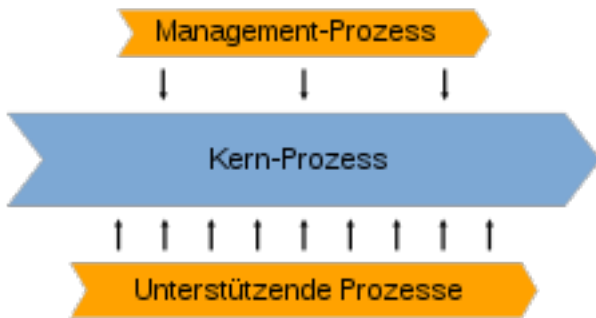


² <http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/google-die-weltmacht-1.2603751>

³ <https://www.startups.ch/de/informieren/rechtsformendetails/uebersichtrechtsformen/>



4

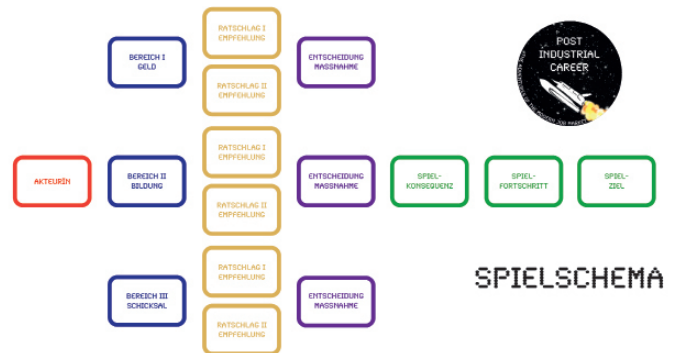


Inhaltlich war es von entscheidender Bedeutung, den Erfahrungstransfer möglichst authentisch zu gestalten. Das führte z.B. dazu, dass nicht jeder aufgezeichnete Clip für das Spiel zu gebrauchen war. Das Projekt-Ziel bestand ja darin einen spielerischen Zugang zur existenziellen Thematik Karriere anzubieten. Im ersten Schritt der Produktion, habe ich ein grobes Spielschema angefertigt, um meine Vorstellung darzustellen:

3. Umsetzungsprozess

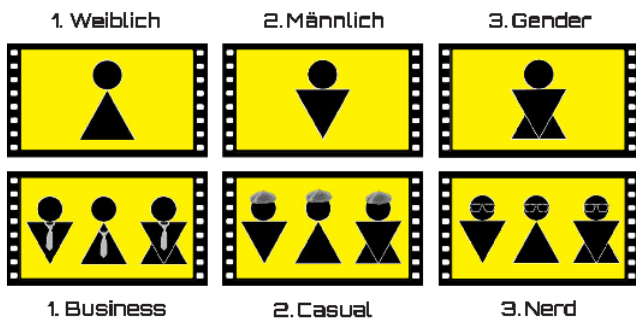
3.1. Spiel

Das Spiel "Postindustrial Career" hatte, von der Konzeption her, verschiedene Anforderungen zu erfüllen. Äusserlich sollte es optisch ansprechend sein und einen intuitiven Einstieg vermitteln - dabei habe ich auf den natürlichen Spieltrieb gesetzt. Es sollte Video-Clips beinhalten und der Spieler, durch das Treffen verschiedener Entscheidungen, Fortschritte im Spielablauf erzielen. Dem Spielziel mass ich zunächst eine sekundäre Bedeutung zu. Der Transfer der gesammelten Informationen über den aktuellen Arbeitsmarkt, sowie des Erfahrungswissens der befragten "Testimonials", stand klar im Vordergrund.

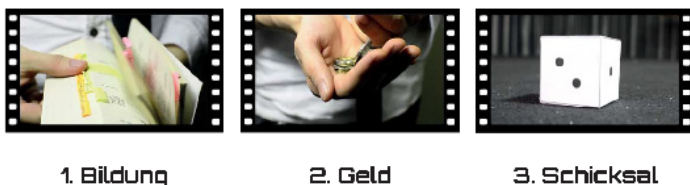


Es war von vornherein klar, dass ich für die technische Umsetzung auf externe Hilfe angewiesen sein würde. Mich forderte vor allem die gesamtorganisatorische Ebene heraus.





Schon bei der Auswahl des Avatars, erhält der Anwender Hinweise auf Veränderungen innerhalb der Neuzeit. Es ist z.B. bei "Postindustrial Career" nicht nötig, sich auf eines, der bislang üblichen Geschlechter festzulegen. Auch die generelle Interessensausrichtung ist durch die Attributsauswahl breit angelegt. Mit dieser Anlage habe ich versucht, dem Hervorgehen des Bereichs "Diversity Management", sowie der Erweiterung der Betätigungsfelder auf dem modernen Arbeitsmarkt Rechnung zu tragen.



Die Bereichsauswahl soll die Orientierung bei der Wahl der Verhaltensweisen im Hinblick auf die spätere Tätigkeit widerspiegeln. Beispielsweise symbolisiert der Bereich Schicksal den Fingerzeig darauf, dass, bei allem Engagement, auch das Unerwartete zu erwarten bleibt. Der weitere Spielverlauf, die Entscheidung des Spielers, jeweils einer der zwei eingespielten Empfehlungen pro Bereich zu folgen, deutet das mittelbare Auftauchen von möglichen Konsequenzen seiner Wahl an. Spieltechnisch könnte dies z.B. mit einer unterschiedlichen Punktzahl pro Empfehlung umgesetzt werden. Im Sinne der Offenheit jedoch, die das Spiel insgesamt abbilden soll, habe ich mich dazu entschlossen, hier die Neutralität beizubehalten. Technisch gesehen, handelt es sich um ein Script in HTML5 und JavaScript. Die Anwendung

wird nach dem Exportieren auf einen virtuellen Server hochgeladen, um dann das Spiel lokal starten zu können. Das ganze wird durch die Game-Engine "Construct2" gesteuert.



3.2. Studio

Zwei Faktoren haben sich für meine gestalterische Arbeit als Notwendigkeit erwiesen. Ich benötige Platz zur Ausbreitung und absolute Konzentration. Im Prozessverlauf habe ich, ausgelöst durch eine private Veränderung, zu Beginn meines zweiten Studienjahres am HyperWerk eine Einzimmerwohnung bezogen. Die zeitweilige Betreuung meines nun dreijährigen Sohnes vorort, ergab eine gewisse raumtechnische Unruhe. Ebenso zog das Institut, zu Beginn meines Diplomjahres, auf den neu eröffneten Campus auf dem Dreispitz um. Die Anfangs-Aufregung und der vorhandene Baulärm erwiesen sich als nicht gerade konzentrationsfördernd. Um den Fokus auf meine persönliche gestalterische Entwicklung zu behalten, habe ich im Oktober 2014 beschlossen mich nach einem geeigneten Aussenposten zwischen Wohnort und Hochschule umzusehen.

Als bald fand sich die Gelegenheit zu günstigen Konditionen Raumfläche im Kulturhaus an der Reinacherstrasse anzumieten.

3.3. Team



Teambuilding hat sich für mich als einer der wesentlichen Prozessfaktoren erwiesen. Bei Verflachung oder gar komplettem Wegfall der Hierarchie innerhalb eines Prozessteams, sind Selbstorganisation, Belastbarkeit und Eigenantrieb der Teammitglieder unabdingbar für das Erreichen der Prozessziele. Gerade bei kleiner Teamstärke, mit hohem Arbeitsvolumen, wiegen Ausfälle doppelt und dreifach schwer. Zudem hat sich die Gewährleistung des Informationsflusses als unerlässlich gezeigt, da andernfalls der Prozessablauf gefahr läuft, empfindlich verzögert, wenn nicht sogar abrupt gestoppt zu werden. Die Idee bei der Zusammenstellung des Teams war es, durch die Bündelung verschiedener Kompetenzen eine synergetische Kompetenzbildung zu erzielen. Dies ist auch im Bereich der Programmierung gelungen.

3.4. Medienauswahl

Das digitalisierte Spiel als Medium für den Transfer des Erfahrungswissens stand von vornherein fest. Für die Produktion stand der überwiegende Teil an Hardware in Sachen Audio/Video-Equipment zur Verfügung. Was nicht vorhanden war, konnte ich im HyperWerk ausleihen. An Anwendungsequipment wurden die Game-Controller eingekauft.

3.5. Website

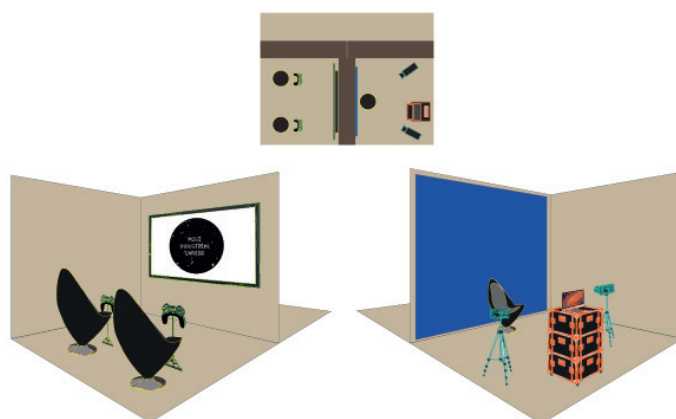
Zum Dreh- und Angelpunkt des Projekts "Postindustrial Career" hat sich mit zunehmender Projektdauer die Website projektkarriere.ch entwickelt. Inspiriert von der optischen Ästhetik des Projekts, sowie der Internet-Begrifflichkeit "landing page", fungierte sie mehr und

mehr als virtueller Raum für die Simulation, genauso, wie als Plattform zum Aufsetzen, Vernetzen und Informieren im Zuge der Spielproduktion. Glücklicherweise konnte ich für die

Einrichtung der Site auf einen Gutschein für einen Webserver zurückgreifen, den ich bei einem Besuch der Online Messe ONE / Zürich erhalten hatte.

3.6. Anwendung

Auf die HGK-Ausschreibung zur diesjährigen OSLO NIGHT reichte ich mein Spiel-Konzept ein. Es wurde angenommen. Das Spiel kam erstmalig bei der Veranstaltung zur Anwendung und feierte somit in diesem Rahmen Premiere.



5



Die Resonanz war überwiegend positiv. Es



⁵ Setting "Postindustrial Career" - OSLO NIGHT 2015

⁶ Spiel in Aktion - OSLO NIGHT 2015

finden sich, trotz Regens, in etwa 30 Spieler ein. Für die Generierung weiterer Clips waren die Bedingungen unzureichend. Jedoch nahm das Interesse am Projekt durch diesen Auftritt deutlich zu.

3.7. Finanzierung

7

Eine weitere Gelegenheit zum praktischen Erfahrungsgewinn stellte die Frage der Finanzierung dar. Ursprünglich bin ich davon ausgegangen, den Faktor Programmierung finanzieren zu müssen. Da ich zudem schon zu Beginn des zweiten Studienjahres eine kostenlose Beratungsstunde mit Aline Pieth von der Crowdfunding-Plattform "wemakeit.ch/basel" in Anspruch genommen hatte und mich diese Massnahme unter dem Aspekt Wagniskapitalbeschaffung interessierte, beschloss ich einen Versuch in diesem Bereich in das Projekt aufzunehmen.

4. Chancen und Risiken

4.1. Chancen

Auf der Anwenderseite sehe ich die Chance einen Impuls auszulösen. Gerade in der Pubertät, mit den gewissen Emanzipations-Erscheinungen, kann ein unverbindliches Orientierungsangebot von "ausser" die natürliche Neugier in diesem Alter unterstützend bereichern und einen wertungsfreien Einstieg im Bereich der Berufsbildung bieten. Von der Produktionsseite ergibt sich die Möglichkeit eines laufenden Prozesses. Das Spiel kann im Internet offen zugänglich verfügbar sein und jederzeit mit neuen, selbstproduzierten Clips gespeist werden.

4.2. Risiken

Als hoher Risikofaktor hat sich offenbart, auf eine autonome Beteiligung hinsichtlich der Clip-Produktion zu setzen.

Der offensichtliche, mediale Mitteilungsdrang scheint sich auf den privaten Bereich zu beschränken. Auch generelle "Kamerascheue" ist als Produktionsrisiko aufgetreten.

Ein weiterer Faktor ist die Abhängigkeit von Informatik-Kenntnissen. Diese sind exklusiv, von daher äusserst wertvoll und nahezu kaum durch improvisierte Lösungen zu ersetzen.



5. Arbeitsbeispiel

Schwierigkeiten mit der Stabilität und Kompatibilität der Spiel-Performance (Apache-Webserver), ein extrem heisser Sommer, in Verbindung mit den anstehenden Ferien und der Umstand, dass die eher ernste Thematik Berufsbildung generell mit der aufkommenden Leichtigkeit der Frühjahrs- und Sommermonate zu kollidieren scheint, gestaltete die Suche nach einer spezifischen Anwendergruppe schwieriger als vorhergesehen.

Nichtsdestotrotz durfte ich schliesslich die Klasse 4d der Bezirksschule Aarau mit "Postindustrial Career" besuchen.



"Ich halte die Idee für äusserst innovativ und für die Generation von heute anregend. Stelle mir bei der Weiterentwicklung eine Website mit einer grossen Datenbank und diversen Ansprechpartnern oder auch konkreten Links zu Ausbildungsmöglichkeiten vor. Das Ding hat grosses Potenzial, müsste aber sicherlich ausgebaut werden."

Daniel Gombas, Lehrer



Fragebogen-Auswertung Besuch Bezirksschule Aarau			
	20 Schüler im Alter zwischen 14 und 17 Jahren		
	Antworten der Schüler		
	Ja	Nein	Andere
Fragen an die Schüler			
Spricht Dich das Spiel an?	16	1	3
Motiviert es Dich weitere Infos zur Berufsbildung einzuholen?	10	5	5
Würdest Du das Spiel Freunden und Bekannten weiterempfehlen?	10	6	4

Auswahl Statements

„Interessantes Spiel, sehr gute Idee.“
Besucher, OSLO NIGHT

„Wird es das auch als App geben? Das könnte etwas für meine Nichte sein.“
Besucher, OSLO NIGHT

„Die Berufsberatung war eher fad, das Spiel find ich megaspannend.“
Schüler, Aarau

„Ich würde das Spiel weiterempfehlen, wenn es gratis.“
Schüler, Aarau

„Die Idee find ich uhuerä geil.“
Schüler, Aarau

6. Anschlussmöglichkeiten

Je weiter ich in die Materie "Neue Anwendungen des Mediums Computerspiel" vordrang, desto mehr Ideen an Einsatzmöglichkeiten tauchten vor meinem geistigen Auge auf. Die Befragung von Testimonials und der Transfer von Erfahrungswissen über diesen Weg, erscheint mir als ansprechende Methode einer jeweilig zu bestimmenden Anwendergruppe einen lebensnahen Zugang zur jeweiligen Thematik anzubieten. Denkbar wäre ja beispielsweise auch erfolgreiche Gründer zu befragen und die gesammelten Erfahrungen dann via "Postindustrial Career" in einem Gründerseminar anzubieten, etc.
Für den weiteren Verlauf, stelle ich mir eine



vollautomatisierte Version des Spiels auf der Website vor. Dies würde auch eine mobile Anwendung ermöglichen. Der Game-Sektor boomt. Die Anwendung "Postindustrial Career", birgt das Potential in sich, innerhalb dieser immensen Nachfrage positioniert zu werden. Eventuell lässt sich in der Wirkungsweise "Postindustrial Career" ein etwas konstruktiverer Ansatz erkennen, als in so manchem Ego-Shooter?

7. Konklusion

Es ist geglückt. Ich konnte in meinem Diplomprojekt "Postindustrial Career" die Produktion eines Prototypen herbeiführen. Die Anwendung des Spiel-Moduls hat zahlreichen Anwendern Freude bereitet. So mancher fühlte sich tatsächlich inspiriert und motiviert, das Thema Berufsbildung aktiver und aus neuem Blickwinkel anzupacken.

Auf der anderen Ebene, konnte ich wichtige Erkenntnisse im Bereich Unternehmensgründung und Management gewinnen, von denen, neben mir, hoffentlich auch andere profitieren können. Verschiedene Verträge, 18 Unterstützer der Crowdfunding-Kampagne, 1.083 Website-Besucher, sowie verschiedene weitere organisierte Gastspiele liefern Zeugnis dieser Entwicklung. Für einen Viralen Effekt, hinsichtlich der Clip-Gewinnung, bedarf es Anreize, die ich mir erarbeiten werde. Bezüglich der Weiterentwicklung des Moduls bin ich auf der Suche nach Investoren. Mit den mir und meinem Team zur Verfügung stehenden Mitteln, konnten wir immerhin eine anschauliche Beta-Version entwickeln. Es steht zu überlegen, wie tiefere Kenntnisse im Bereich Informatik flächendeckend bereits in die Schulbildung

Eingang finden.

Ich konnte beobachten, wie schwer es selbst gestandenen Erfahrungsträgern fällt eine Empfehlung für Schulabgänger zu formulieren. Dies hat die Sinnhaftigkeit der Massnahme verdeutlicht.

Das Kommunikations-Projekt "Postindustrial Career" wirkt! Die Frage nach dem "New Code" aus dem Abstract möchte ich zum Abschluss wohlweislich zur individuellen Beantwortung offen halten.

8. Danksagung

Familie Jazz

Alexander Ott

meine Mom

mein Dad

HyperWerk - insbesondere Rasso Auberger
Martin Sommer

Barbara Wenk

Marlon Bellanova

Shikim Beluli

Martin Jann

Janto's Holding

Jamil Wenzel

Sabine Lauber

Christian Lorenz

Björn Brunner

Daniel Gombas mit Klasse

Familie Lauper

Brigitte Langsch



In der Diplom-Dokumentation wird aus Gründen der sprachlichen Vereinfachung nur die männliche Form verwendet. Es sind jedoch stets Personen männlichen und weiblichen Geschlechts, sowie Personen, die sich keinem der beiden Geschlechter zugehörig fühlen, gleichermaßen gemeint.

KONTAKT

Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst
Institut HyperWerk
Freilagerplatz 1
4023 Basel

info.HyperWerk.hgk@fhnw.ch
www.HyperWerk.ch
www.fhnw.ch/hgk/ihw

Thomas Koch | +41 78 814 94 86
projektkarriere.ch
Post Industrial Career

n

w

Fachhochschule
Nordwestschweiz

