

Entwicklung einer Web 2.0 basierten Kommunikationsplattform zur Vernetzung der Kreativwirtschaft

Development of a Web2.0 based communication platform
in order to interlink the creative economy

Karoline Bergmann
Technische Hochschule Wildau [FH]
Karl-Marx-Straße 119, 15745 Wildau
Tel.: 03375/528397, E-Mail: karoline.bergmann@tfh-wildau.de

Zusammenfassung:

In dieser Arbeit wird die Entwicklung einer internetbasierten Kommunikationsplattform für Kunst- und Kulturschaffende eines Berliner Kunst- und Kulturvereins vorgestellt.

Die Plattform soll zu Kontakten, persönlichem Austausch, Zusammenarbeit der Mitglieder und der Aufhebung der regionalen (Berlin/Brandenburg) Fokussierung des Vereins führen.

Für das Gelingen des Projektes war es von großer Bedeutung eine gemeinsame Ebene der Zusammenarbeit zu schaffen.

So war es einerseits wichtig den Begriff Kreativ- und Kulturwirtschaft zu klären und einen Einblick in die Situation von Kunst- und Kulturschaffenden in Deutschland zu erhalten.

Auf der anderen Seite stand die Auseinandersetzung mit dem Thema Web 2.0, soziale Netzwerke und dem Online-Nutzerverhalten in Deutschland.

Abstract:

In this paper, we present the development of a web2.0 – based communication platform for members of an artist's and cultural worker's association located in Berlin and Brandenburg, called knet 2.0. Since the potential users of this platform were not that familiar with the possibilities that such a platform could provide, one of the main challenges was to introduce them to the topic and find a mutual basis of communication: What can be supported by a web2.0 based so called social network and how can it be done? Based on these facts, it had to be clarified what exactly the members of the named association want to do with their new internet platform. The way we went to do this as well as some details of the implementation and first impressions of using the newly generated platform are discussed here.

Danksagung

Die Auseinandersetzung mit der Themenstellung, sowie die Umsetzung der Kommunikationsplattform war Thema einer Bachelorarbeit. Betreut wurde die Arbeit von Prof. Dr. Janett Mohnke.

Motivation

Laut der ARD/ZDF Online Studie (2010) ist für 76% der Befragten das Internet zum täglichen Begleiter in vielen Bereichen geworden. Trotz Zeitmangel und Stress findet sich auch nach einem Arbeitstag immer noch ein wenig Zeit, um zu schauen, was es im Netz neues gibt, E-Mails zu beantworten und den einen oder anderen Kommentar in ein Forum zu schreiben.

So greift im Mittel jeder Internetnutzer in Deutschland an 5,7 Tagen¹ der Woche auf Onlineangebote zu und ist im Durchschnitt täglich 136 Minuten online.²

Das World Wide Web vereinfacht es, Kontakte zu einzelnen Personen oder einer Gruppe aufrecht zu erhalten und zu pflegen. Besonders geeignet scheinen dafür soziale Netzwerke zu sein.

Sie bieten ihren Mitgliedern einen Rahmen, um sich auszutauschen und helfen dabei, unterschiedliche Gruppen von Menschen zusammen zu bringen.³

¹ Tage: Montag bis Sonntag.

² In [EIMEREN/FREES 2010 S. 337].

Anforderungen an die Social-Media-Plattform

Die Kernpunkte Kommunikation, das Pflegen von Kontakte, sowie die Zusammenarbeit waren für den Kunst- und Kulturverein Anlass für den Wunsch nach einer virtuellen Social-Media-Plattform. Das bereits bestehende Netzwerk konnte diesen Bedürfnissen nicht gerecht werden. Aus diesem Grund sollte eine neue Plattform geschaffen werden, die folgende Anforderungen erfüllt:

- Präsentation
- Organisation
- Know-How Bündelung
- Überregionales Agieren
- Vernetzung

Die Anforderungen sind jeweils mit bestimmten Zielen und Chancen verknüpft.

So steht zum Beispiel im Bereich Know-How Bündelung die Bildung eines Expertenpools und das Angebot von Projekten und Projektideen im Vordergrund.

Unter dem Begriff Präsentation soll der Kräfte- und Interessenverlauf der Kunst- / und Kulturwirtschaft sichtbar gemacht werden.

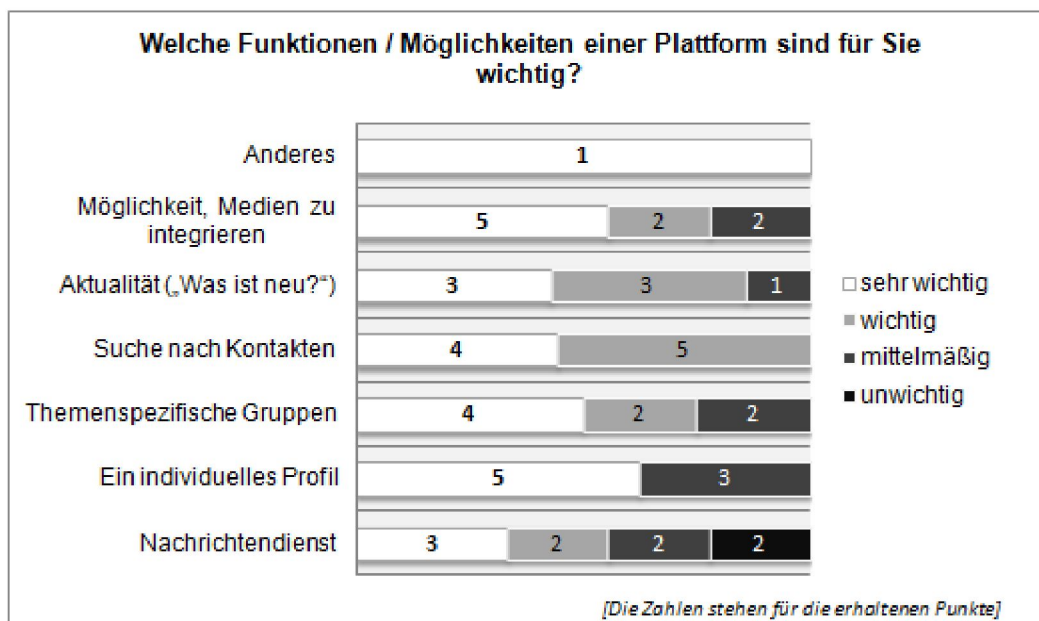
Besonders wichtig ist es dem Verein, durch diese Plattform, den Kontakt zwischen seinen Mitgliedern und Nichtkünstlern / Nichtkulturschaffenden herzustellen.

Um die Kenntnisse der Mitglieder des Kunst- und Kulturvereins zum Thema Web 2.0 aufzufrischen, gab es im Vorfeld eine Präsentation zu diesem Themengebiet. Anschließend fand eine Diskussionsrunde zum Thema „soziale Netzwerke und benötigte Anforderungen“ statt.

Ebenso wurde eine Umfrage ausgearbeitet mit dem Ziel, die Anforderungen und Wünsche der Kunst- und Kulturschaffenden an ein virtuelles soziales Netzwerk zu ermitteln.

Die Ergebnisse der Diskussion und die Auswertung des Fragebogens gaben das nötige Verständnis für die Bedürfnisse der Mitglieder an die zu entwickelnde Plattform.

In der folgenden Grafik ist das Umfrageergebnis der Frage „Welche Funktionen / Möglichkeiten einer Plattform sind für Sie wichtig?“ dargestellt. Besonders relevant ist für die Befragten die Möglichkeit Medien auf der Plattform zu integrieren und das Erstellen eines individuellen Profils.



Umfrageergebnis einer Frage aus dem Fragebogen; (Priorisierung der Funktionen)

³Das Netzwerk XING (<http://www.xing.de>) legt beispielsweise seinen Fokus auf Geschäftsleute und Berufstätige. Wohingegen StudiVz (<http://www.studivz.net>) den Schwerpunkt auf Studierende setzt.

Auswahl der geeigneten Software

Für die Umsetzung der Social-Media-Plattform sollte eine *Open Source Software genutzt werden*. Die folgenden Programme kamen dabei in die engere Auswahl:

- das Framework elgg⁴
- das Content Management System (CMS) Drupal⁵
- das e-Portfolio System Mahara⁶

Elgg ist ein Framework⁷, mit dem soziale Netzwerke aufgebaut werden können. Dabei kann mit elgg sowohl eine virtuelle Lernplattform, ein privates Netzwerk als auch eine Plattform im Businessbereich realisiert werden⁸. Elgg ist modular aufgebaut und bietet eine Vielzahl von Anwendungen, mit denen eine eigene Plattform realisiert werden kann an. So sind beispielsweise folgende Module⁹ bereits im Installationspaket vorhanden:

- *Messages* (Nachrichten im Netzwerk verschicken)
- *Profile* (Benutzerprofil)
- *Groups* (Anlegen von Gruppen)
- *Files* (Up- und Downloadmöglichkeit von Dateien)

Der Nutzer kann unter anderem ein individuelles Profil erstellen, sich in Themen-Gruppen austauschen oder andere Mitglieder an seiner Arbeit/seinem Projekt teilhaben lassen.

Elgg ist eine Webanwendung und damit plattformunabhängig. Die Software benötigt eine Kombination aus *Apache Webserver*, MySQL Datenbank und PHP.

Das Open Source basierte Content Management System (CMS) **Drupal** und des ebenfalls kostenlose e-Portfolio System **Mahara** sind mögliche Alternativen (im Vergleich zu elgg) für den Aufbau von sozialen Netzwerken.

Drupal ist modular aufgebaut und setzt seinen Schwerpunkt auf Communities. Das CMS ist PHP-basiert und unabhängig von Plattform und Datenbank. Drupal bietet sehr viele Module und Möglichkeiten des Aufbaus eines Netzwerkes.¹⁰

Mahara ist ebenfalls modular aufgebaut und bietet Funktionen wie Blogs, Social Networking (Liste von Kontakten), Benutzerprofile oder Datei Up-/Download. Die offizielle Community ist im Vergleich zu Systemen wie Drupal und elgg relativ klein.¹¹

Die Entscheidung, mit welcher Software das virtuelle Netzwerk „knet 2.0“ realisiert werden soll, fiel auf elgg. Einerseits aufgrund der übersichtlichen Struktur und der angebotenen Funktionalität und andererseits bedingt durch die aktive Community, die stets neue oder verbesserte Plug-Ins entwickelt und zur Verfügung stellt.

Testphase und Evaluation der Plattform

In einem Zeitraum von drei Wochen sind ausgewählte Personen gebeten worden die Alpha-Version der neuen Plattform zu testen.

Zur Unterstützung der Tester wurden auf der Plattform folgende Hilfen angelegt:

- Einführungsvideo auf der Login-Seite
- FAQ zu einigen Funktionen des Netzwerkes
- Gruppe knet 2.0 Alpha, für den Austausch der Tester und ein Videotutorial
- Demo-Nutzer, welcher ein Beispiel eines Profils darstellt und dessen Module bereits mit Inhalten gefüllt sind (z.B. Dateien, Video)

⁴ <http://elgg.org>.

⁵ Webpräsenz Drupal unter URL: <http://drupal.org/>.

⁶ Webpräsenz Mahara unter URL: <http://mahara.org/>.

⁷ Vgl. URL: http://docs.elgg.org/wiki/What_is_Elgg.

⁸ Vgl. URL: <http://elgg.org/about.php> [21.09.2010].

⁹ Vgl. URL: <http://elgg.org/plugins.php> [21.09.2010].

¹⁰ Vgl. Drupal Module unter URL: <http://www.drupalcenter.de/handbuch/8198> [21.09.2010].

¹¹ Vgl. URL: <http://mahara.org/features>[21.09.2010] und o.V.: Mahara-Steckbrief, e-teaching.org (24.09.2008), Online im WWW unter URL: <http://www.e-teaching.org/technik/produkte/maharasteckbrief> [21.08.2010].

Anzahl der Community-Mitglieder: Mahara: 2524; Drupalcenter: 8620; elgg: 14.895 Stand: 12.07.2009.

Der Schwerpunkt der Prüfung lag auf den Benachrichtigungsfunktionen (interne Nachrichten, Benachrichtigungen bei Ereignissen), der Möglichkeit des Datei-Up-/Downloads, der Erstellung eines Fotoalbums, der Interaktion in Gruppen und dem Anlegen von Benutzerseiten (Modul *sites*).

Gleichfalls wurden die Tester gebeten folgende Fragen zur Plattform zu beantworten.

Tabelle Fragen an die Tester der Plattform (Auszug)

Nr.	Frage
1	Ist die Plattform intuitiv bedienbar?
3	Wirkt die Oberfläche der Plattform ansprechend?
4	Sind alle relevanten Funktionen/Möglichkeiten vorhanden?
5	Sind alle gewollten Funktionen/Möglichkeiten vorhanden?
6	Sind alle benötigten Funktionen/Möglichkeiten vorhanden?
7	Welche Funktionen/Möglichkeiten fehlen noch?
7a	Wünschenswerte Funktionen
7b	Unabdingbare Funktionen
8	Wo traten Probleme oder Schwierigkeiten auf?
9	Konnten die Probleme/Schwierigkeiten von alleine gelöst werden? Oder war „externe“ Hilfe von Nöten? (z.B. eine Nachricht an den Administrator)

Auswertung der Tests

Die Tester waren der Meinung, dass die Plattform im Allgemeinen intuitiv bedienbar sei, aber die Begrifflichkeiten/die deutschen Übersetzungen teilweise verwirren.

Die Plattform wurde als ansprechend empfunden und aufgetretene Probleme konnten selbstständig (ohne die Hilfe des Administrators) gelöst werden. Teilweise gab es noch Klärungsbedarf bei den Zugriffen auf bestimmte Module¹². Die Suchfunktion der Plattform wirkte irritierend, da nur nach Schlagworten gesucht werden kann.

Aus den Ergebnissen der Testphase von knet 2.0 Alpha konnten Erweiterungen und neue Anforderungen an die Plattform abgeleitet werden. Die Änderungen können grob in zwei Kategorien unterteilt werden, dringende Änderungen, zum Beispiel die Realisierung von unterschiedlichen Benutzergruppen oder das Schaffen von Platz für Werbemöglichkeiten, und wünschenswerte Änderungen, zum Beispiel Änderungen der Profilangaben.

Die Änderungen wurden, soweit möglich, in einer überarbeiteten Version von knet 2.0 umgesetzt und die Plattform an den Kunst- und Kulturverein übergeben. Inzwischen ist knet 2.0 seit September 2009 im Einsatz¹³.

¹² Auf bestimmte Module hat nur der Administratorzugriff

¹³ Erreichbar unter der URL: <http://creativwork.net/> [02.10.2010]

Zusammenfassung und Fazit

Im Laufe dieses Projekts wurde eine virtuelle Plattform geschaffen, die folgende Funktionalitäten zur Verfügung stellt:

- Mitgliederprofil
- Anlegen von Themengruppen
- Versenden von internen Nachrichten
- Fotoalbum- und Videointegration
- Hinzufügen von Kontakten
- Datei Up- und Download
- Verknüpfung mit externen Programmen (Skype)
- FAQ- und Kommentarfunktion
- Suche und Navigation

So können die Mitglieder von Knet 2.0 sich und ihre Projekte professionell im Netzwerk präsentieren, mit anderen Nutzern interagieren oder über gemeinsame Interessen neue Kontakte knüpfen. Weiterhin können sie über einen Marktplatz nach Hilfe/Unterstützung suchen, diese selbst anbieten oder mittels des Datei Up-/Downloads sowie der Fotoalben andere Mitglieder an ihrer Arbeit teilhaben lassen.

Die Konzeption und Umsetzung eines Social Networks für den Bereich der Kunst- und Kulturschaffenden ist mit der Auseinandersetzung des Begriffs Kreativwirtschaft verbunden. Die Beschäftigung mit diesem Thema lieferte einen Teil des nötigen Verständnisses an die Anforderungen der Plattform.

Durch die aktive Mitarbeit der Umfrageteilnehmer konnten weitere Aspekte (z.B. der Marktplatz oder das Präsentieren von Projekten) bei der Konzeption des Netzwerkes berücksichtigt werden.

Es zeigte sich auch, wie wichtig eine rechtzeitige Evaluierung der Plattform durch die zukünftigen Nutzer war. Knet 2.0 Alpha wirkte unstrukturiert, vor allem die Navigation auf der Plattform war nicht ausreichend.

Letztendlich wird es darauf ankommen, ob die Mitglieder die Plattform als neues Kommunikationsmedium akzeptieren, denn ohne die aktive Beteiligung der Nutzer ist Knet 2.0 nicht möglich.

Wichtig für Projekte dieser Art ist eine ausreichende Testphase und möglichst viele Personen, die Interesse am Ausprobieren der Anwendung haben. Ebenso sollte der Entwickler stets die Bedürfnisse der Benutzer und den intuitiven Umgang mit dem Programm in den Vordergrund stellen.

Quellenangaben

[EIMEREN/FREES 2010] van Eimeren, Birgit,/Frees, Beate : Ergebnisse der ARD/ZDF Onlinestudie 2010. Fast 50 Millionen Deutsche online – Multimedia für alle?, in: ARD/ZDF-Onlinestudie 2010, Media Perspektiven (07-08/2010),
Online im WWW unter URL: http://www.daserste.de/service/allround_dyn~uid,nmyjojc6px0wlhym~cm.asp
[02.10.2010].

Online Informationen über die betrachtete Software

Elgg: <http://elgg.org>
<http://community.elgg.org/>
Elgg Steckbrief: e-teaching.org (01.09.2010),
URL: <http://www.e-teaching.org/technik/produkte/elggsteckbrief>

Drupal: <http://drupal.org/>
<http://www.drupalcenter.de/>

Mahara: <http://mahara.org/>
Mahara-Steckbrief: e-teaching.org (02.10.2010),
URL: <http://www.e-teaching.org/technik/produkte/maharasteckbrief>.