

NETme – Ein Social Surface Treffpunkt

Sabine Kolvenbach^{*}, Nils Jeners[#]

Fraunhofer FIT^{*},
RWTH Aachen[#]

1 Einleitung

Seit der Markteinführung von Microsoft Surface¹ im Jahre 2008 wurde eine Vielzahl von Anwendungen entwickelt. Vornehmlich handelt es sich hierbei um Informations-, Unterhaltungs- und Kiosk-Systeme, wie sie auf Flughäfen, in Einkaufszentren oder Hotels aufgestellt werden. Die Anbieter nutzen die Attraktivität interaktiver Multitouch-Tische, um ihre Kunden und Besucher interaktiv über angebotene Dienste und Produkte zu informieren.

Das Potential des Microsoft Surface bietet neue Perspektiven für den Einsatz von Social Software an zentralen Informationspunkten in Unternehmen, Organisationen oder aber auf Veranstaltungen. Mit der Integration von sozialen Netzwerken und Medien in Surface Anwendungen und dessen Einsatz an zentralen Informationspunkten, wie Empfangsbereich, Besprechungsraum oder Aufenthaltsraum wird es möglich, die persönliche Vernetzung und Kooperation zu präsentieren und durch die natürlichen Interaktionsmöglichkeiten lebendiger zu gestalten. NETme ermöglicht es interaktiv soziale Netzwerke zu entdecken und zu nutzen (vgl. Ott et al. 2010, Bohmer & Muller 2010, Nomata & Hoshino 2006, Streitz et al. 2003).

2 Anwendungsszenario

Ein typisches Anwendungsszenario von NETme ist der Einsatz im Rahmen einer Veranstaltung. Besucher können im Vorfeld über ein webbasiertes Anmeldeformular neben den üblichen Angaben zur Person, ihre Benutzernamen in sozialen Netzwerkdiensten (z.B. XING, Facebook, Twitter) eintragen, ein Foto einstellen sowie weitere berufliche oder

¹ <http://www.microsoft.com/surface>

private Angaben machen. Beispiele sind Arbeitsgebiet, Suche/Biete Kategorien, oder auch Lieblings-Sportart oder -Bücher und -Musik. Die Motivation für diese Angaben ist Selbstdarstellung und das Knüpfen potentieller neuer Kontakte (vgl. Donath & Boyd 2004).

Am Tag der Veranstaltung erhält jeder Teilnehmer ein Namensschild mit einem eindeutigen Erkennungscode; dies kann entweder ein eindeutiger 2D-Barcode oder ein RFID-Tag sein. Damit werden die registrierten Besucher von NETme sofort erkannt und können mit NETme auf dem Microsoft Surface interagieren, ihre Netzwerke explorieren und ohne lange Umwege mit den Personen in Kontakt treten, die für sie interessant sind.

Kommt ein Besucher zum Microsoft Surface und legt sein Namensschild auf den Tisch bzw. den RFID--Leser, sieht er sofort seine Gemeinsamkeiten mit anderen Besuchern der Veranstaltung. Wie in Abbildung 2 dargestellt, zeigt NETme direkt neben dem Namensschild das persönliche Profil des Besuchers: Foto und die bei der Registrierung gemachten Angaben. In einem Endlosband zeigt NETme alle Teilnehmer mit denen der Besucher eine Eigenschaft teilt. Oberhalb der Personenliste präsentiert NETme die gemeinsamen Beziehungen. Ähnlich einer TagCloud sind die Beziehungen entsprechend ihrer Häufigkeit gewichtet: je größer eine Beziehung dargestellt ist, desto mehr Besucher teilen diese Eigenschaft.

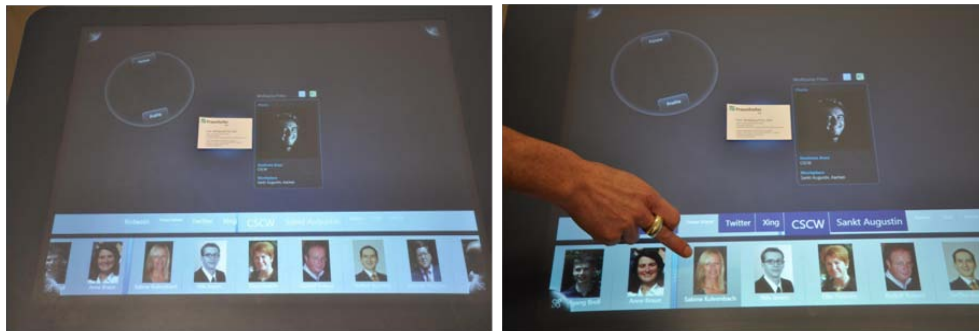


Abbildung 1: Identifikation in NETme per Namensschild und Darstellung des sozialen Netzwerks

Nun kann der Besucher alleine oder gemeinsam mit anderen Besuchern in NETme interagieren. Das Endlosband mit den dargestellten Personen kann beliebig hin und her geschoben werden. Berührt der Besucher eine oder mehrere Bilder im Endlosband, so werden wie Abbildung 2 zu sehen nur die Eigenschaften langsam farblich intensiver, die der Besucher mit diesen Personen gemeinsam hat. Berührt der Besucher eine oder mehrere der angezeigten Eigenschaften, so werden nur noch die Personen dargestellt, mit denen die jeweilige(n) Eigenschaft(en) geteilt wird.

Mit Hilfe der neu gewonnen Information über das persönliche Netzwerk im Rahmen der Veranstaltung kann der Besucher an diesem Tag nun direkt persönlichen Kontakt zu den für ihn wirklich interessanten Personen aufnehmen. Zusätzlich hat er in NETme die Möglichkeit, sich mit den ausgewählten Personen über andere Soziale Netzwerke zu verbinden.

Wie in Abbildung 4 ersichtlich ist, kann er eine oder mehrere für ihn interessanten Personen im Endlosband auswählen und ihre Fotos auf die kreisrunde aktive Fläche schieben. Knöpfe am Rand des Kreises bieten unterschiedliche Funktionen für die Kontaktaufnahme. Je nach Wunsch des Besuchers kann er mit Hilfe von NETme Kontaktanfragen per Email versenden, den Personen per Twitter folgen oder sie als neue Kontakte in seine Kontaktliste in XING eintragen.

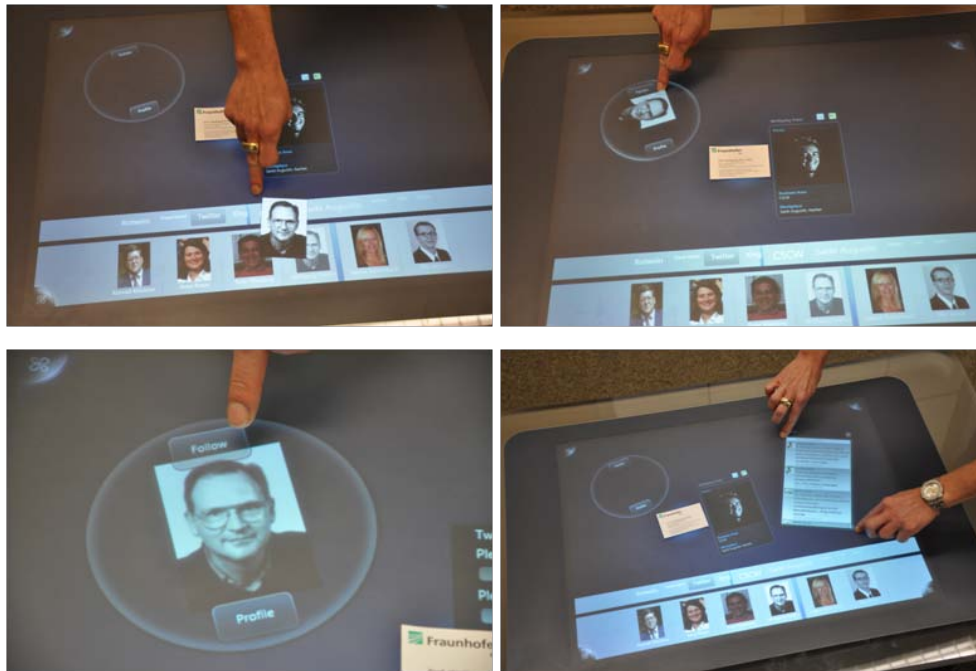


Abbildung 2: Anderen Teilnehmer in Twitter folgen

Eine Kontaktanfrage per Email enthält Informationen über den Kontext wie Name der besuchten Veranstaltung, Tag und Ort, die Gemeinsamkeiten mit dem Kontaktsuchenden und seine Email-Adresse, worauf die kontaktierte Person bei Interesse zur Kontaktaufnahme reagieren kann. Der Kontaktsuchende erhält allerdings keine Kopie dieser Nachricht, so dass die Kontaktdaten der Teilnehmer stets geschützt bleiben.

NETme verfügt über offene Schnittstellen und kann ohne großen Aufwand mit bereits existierenden Teilnehmerverwaltungssystemen verknüpft werden. Die Integration geschieht idealerweise über den Aufruf von Web-Services, problemlos ist aber auch der Import von CSV-Dateien. Andere soziale Netzwerke mit offenen Schnittstellen oder auch organisationsinterne Anwendungen können ebenfalls eingebunden werden.

3 Evaluation und Fazit

NETme wurde bereits auf mehreren großen Veranstaltungen wie die Bonner Wirtschaftsgespräche 2010 und das 21. EBS Symposiums mit mehreren 100 registrierten Teilnehmern eingesetzt und evaluiert. Während dieser Veranstaltungen zeigten sich die Vorteile: NETme auf dem Microsoft Surface ist ein innovativer und attraktiver Treffpunkt für Veranstaltungen. Es gibt den Teilnehmern eine schnelle Orientierungsmöglichkeit am Tag der Veranstaltung; Sie erkennen leicht und spielerisch Kontaktmöglichkeiten, was idealerweise zu einer Reduzierung der Hemmschwelle beim gezielten Aufsuchen der für sie interessanten Kontakte führen kann.

Wie sich allerdings immer wieder insbesondere auf großen Veranstaltungen herausstellte, ist der Gewinn für die Teilnehmer und die Veranstaltung durch den Einsatz von NETme abhängig von der gelieferten Profilinformation der Teilnehmer. Es zeigte sich, dass zum einem die Abfrage der Profilinformationen direkt in den Registrierungsprozess für die Veranstaltung integriert sein muss. Dies betrifft insbesondere das Bereitstellen eines Fotos, damit das Erkennen von Personen auf der Veranstaltung unterstützt wird. Zum anderen muss die abgefragte Profilinformation sehr spezielle Antworten liefern. Wenn die Fragen sehr allgemein gefasst sind und viele Teilnehmer dieselbe Antwort liefern, dann wird das persönliche soziale Netzwerk bei großen Veranstaltungen sehr groß und es ist nahezu unmöglich, die wirklich interessanten Personen zu finden.

Literaturverzeichnis

- Bohmer, M., Muller, J. (2010). Users' Opinions on Public Displays that Aim to Increase Social Cohesion. In *Proceedings of the 2010 Sixth International Conference on Intelligent Environments* (IE '10). IEEE Computer Society, Washington, DC, USA, 255-258.
- Donath J., Boyd, D. (2004). Public Displays of Connection. *BT Technology Journal* 22, 4 (October 2004), 71-82.
- Nomata Y, Hoshino J (2006) Social Landscapes: Visual Interface to Improve Awareness in Human Relationships on Social Networking Sites. In: Harper R, Rauterberg M, Combetto M: ICEC 2006, LNCS 4161: 350–353.
- Ott, F.; Koch, M. & Richter, A. (2010). CommunityMirrors™ - Using Public Shared Displays to Move Information “out of the box” , Vol. 12 EUL Verlag.
- Streitz, N., Prante, T., Röcker, C., Van Alphen, D., Magerkurth, C., Stenzel, R., & Plewe, D. (2003). Ambient Displays and Mobile Devices for the Creation of Social Architectural Spaces. In (Eds.), *Public and Situated Displays Social and Interactional Aspects of Shared Display Technologies* (pp. 387-409).