

Analyse und Entwurf einer Hochschulcommunityplattform

Moritz Bohne | Manfred Meier | Timo Oswald | Jacob Pribil | Simon Schips | Jonas Streicher

WWI 2020B

Prof. Kay Berkling

Integrationsseminar 03/2023

Motivation

Der Gaming-Markt wächst mit seinen Nutzern und seinen Umsätzen. Ähnlich dynamisch ist die Anzahl an Studierenden in Deutschland. Aus diesem Grund untersucht dieses Projekt die Übertragbarkeit von Aufbau, Berechtigungsstrukturen, Regeln und Verhaltensrichtlinien aus Gaming-Communities auf neu entstehende Online-Hochschul-Communities. Hierzu soll ein neuer Server entstehen. Wir haben uns zur Aufgabe gemacht, ein grundlegendes Konzept für diesen Server mithilfe von Interviews und einer Umfrage zu erstellen.

Grundlegende Theorie

Definition

Eine Gaming-Community ist eine Online-Gemeinschaft, in deren Mittelpunkt die Interaktion durch ein Spiel steht. (Quelle: Stanford) Übertragen auf das Projekt wird der Mittelpunkt unserer Community durch das duale Hochschulstudium bzw. die Studiengänge gebildet.

Zwei Arten von Gaming-Communities

- von Entwicklern implementierte Foren, welche den Austausch der Spieler fördern sollen
- selbstorganisierende Gemeinschaften, welche durch intrinsische Motivation einen persönlicheren Austausch ermöglichen

In unserer Hochschul-Community werden beide Varianten kombiniert:

- das Netzwerk (der Server) wird von der Hochschule bereitgestellt
- administrative Aufgaben werden von Professoren und hauptsächlich Studierenden übernommen
- das Beitreten und Teilnehmen ist keine Pflicht und erfolgt allein durch intrinsische Motivation der Studierenden und Lehrenden

Drei Arten von Netzwerkbeziehungen

Freundschaften

- aktiv von den Mitgliedern im gegenseitigen Einvernehmen geschlossen

Diskussionspartnerschaften

- wenn Nutzer in einem Thread unmittelbar vor oder nach dem betrachteten Nutzer einen Beitrag einstellen - dabei wird eine Diskussion angenommen

Mitgliedschaften in Interessengemeinschaften

- Möglichkeit zum Beitritt zu Interessengemeinschaften („Gruppen“) verschiedenster Themengebiete erlaubt eine Verbindung der Benutzer über gemeinsame Interessen

! Meinung von Communitymitgliedern wird stark durch ihre Beziehungen im Netzwerk beeinflusst

Drei Attribute zur Erklärung der Meinung in den Netzwerken

Relative Umgebungsmeinung

- bezieht Umfeld des betrachteten Benutzers mit ein
- beschreibt die Anzahl bestimmter Meinungen in Relation zur Anzahl aller Benutzer im betrachteten Egonetzwerk
- Unterscheidung zwischen Meinungspolarität & Entfernung vom betrachteten Benutzer basiert auf der Idee, dass Menschen in sozialen Gruppen häufig durch die Meinungen anderer Gruppenmitglieder beeinflusst werden

Benutzerbezogene Attribute

- Ruf: Reputation des einzelnen Nutzers durch gegenseitige Bewertung
- Posting-Level: Erfahrungsgrad eines Nutzers, berechnet durch Anzahl der Posts

Einflussreiche Nutzer im Netzwerk

- zentrale Rollen im Netzwerk und dadurch entscheidender Einfluss auf die Meinungsbildung
- nur eine kleine Anzahl davon notwendig, um Meinung vieler Nutzer im Netzwerk zu beeinflussen

Schlüssel-Aspekte der Interviews/ Umfrage

Um die Schlüssel-Aspekte, die besonders für das Konzept betrachtet werden müssen, zu ermitteln, haben wir als Gruppe Interviews und eine Umfrage durchgeführt. Folgende Fokuspunkte haben sich hierbei ergeben:

- Datensicherheit
- Feedbackmöglichkeiten
- Rollen-Rechte-System
- Erstellungen und selbstgesteuerte Planung von Kanälen
- Dateimanagement (z.B. für Altklausuren)

Für diese Punkte wurden mögliche Umsetzungsvorschläge für den Rocket.Chat-Server ausgearbeitet. Als Beispiel ist für das Feedbacksystem auf einer Webseite ein Formular und ein Bot, der die Anfragen direkt an die Serverleitung weiterleitet, genauer beschrieben. Alle weiteren Punkte können über den Discord-QR-Code unter Online-Community eingesehen werden.

Umsetzung

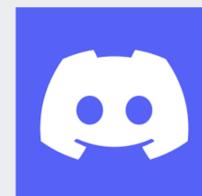
- » In den nächsten Monaten soll der bestehende Server durch einen eigens durch die DHBW geleiteten Server ersetzt werden. Hierfür wird Rocket.Chat als Plattform eingesetzt werden.



dhwverse.dhbw.de

Online-Community

Haben wir dein Interesse geweckt, an unserer bestehenden Online-Community teilzunehmen? Dann komm auf unseren Discord-Server! Einfach den unten aufgeführten QR-Code scannen und los geht's. Dort findest du auch alle Informationen zur Umfrage im Detail, unser Konzept und viele weitere spannende Themen.



Kontakt

Duale Hochschule Baden-Württemberg Heidenheim

Musterstraße 1, 89518 Heidenheim
+49 7321 2722-xx, email@dhw-heidenheim.de
Platz für eine weitere Zeile