

Technische Universität Berlin
Fakultät I –Geistes-und Bildungswissenschaften
Institut für Berufliche Bildung und Arbeitslehre
Lehrveranstaltung Neue Technologien
SS 2019
Dozent: Prof. Dr. Hans-Liudger Dienel

Videoprojekt zum Vortrag am 01.07.2019 von Dipl. Soz. Hannah Ulbrich zum Thema:

ICU - Internes Crowdsourcing in Unternehmen: Arbeitnehnergerechte Prozessinnovationen durch digitale Beteiligung von Mitarbeiter/innen

1. ICU: Was ist das?

Die grundsätzliche Idee hinter internem Crowdsourcing ist eine innerbetriebliche Wissensverbreitung und digitale Zusammenarbeit zwischen den unterschiedlichen Ebenen eines Unternehmens. Als Crowd wird hier eine Gruppe von Beschäftigten in einem Unternehmen bezeichnet, die eigene Ideen und Lösungen über eine digitale Plattform einbringen können und so Anregungen geben oder vorhandene Angebote optimieren können. Für Unternehmen birgt diese Form der Wissensabschöpfung positive Möglichkeiten. Um sie ebenso für die Beschäftigten attraktiv zu gestalten, wird an der Optimierung weiterhin gearbeitet.

2. Die Idee zum Projekt

Im Zuge des Arbeitsauftrages zur Ringvorlesung sprachen wir mit der Projektleiterin Hannah Ulbrich und dem wissenschaftlichen Mitarbeiter Dr. Marco Wedel, die für das Projekt ICU im Fachbereich Arbeitslehre/Technik und Partizipation verantwortlich sind.

Da das Thema wenig Gelegenheit für visuell spannende Umsetzung zu bieten schien, ergab sich die Idee der Umsetzung mittels Playmobil-Figuren.

Sowohl Hannah Ulbrich als auch Marco Wedel zeigten sich von dem Vorschlag angetan und so entwickelten wir ein Konzept zur Erstellung des Videos.

Wir präsentierten den Projektverantwortlichen unseren Aufbau und sie konnten sich aus einer Auswahl von Playmobil-Figuren jeweils eine aussuchen, die im Video ihre Rolle übernehmen sollte.

3. Die Umsetzung des Interviews und des Videodrehs

Um die Tonspur für das Video zu erhalten, führten wir bei einem weiteren Treffen ein Interview mit vorher ausgearbeiteten und an Hannah Ulbrich geschickten Fragen durch. Beide Projektverantwortliche wirkten sehr offen und waren mit Spaß bei der Sache. Folgende Fragen baten wir zu beantworten:

1. Wie würden Sie ihr Projekt in drei Sätzen beschreiben?
2. Welche Ziele verfolgen Sie mit ihrem Projekt?
3. Wie viele Mitarbeiter arbeiten an dem Projekt und wie kann man sich die verschiedenen Aufgabenbereiche vorstellen?
4. Wie kam es zu der Kooperation mit der GASAG?
5. Welche Vorteile ergeben sich auf der Arbeitnehmerseite und welche auf Arbeitgeberseite aus ICU?
6. Was sind die bisherigen Ergebnisse und wie sehen Sie die zukünftige Entwicklung von ICU?

Um der Zeitvorgabe gerecht zu werden, wurden die Antworten teilweise gekürzt und auf die wesentlichen Aussagen reduziert.

Beim Aufbau für den Videodreh stellten wir in einer passenden Box eine Büro-Szene mit Playmobil-Möbeln und den beiden Interviewten nach und arbeiteten dann mit einer Stop-Motion-Technik, bei der die Figuren nach jedem Cut geringfügig bewegt wurden. Zwischendurch erschien die Interviewerin, die eine Tafel hielt, auf der später die Fragen eingeblendet wurden. Als Ein- und Ausstiegsszene bauten wir eine „Crowd“ aus vielen Figuren auf.

4. Technische Bearbeitung und Erstellung des fertigen Videos

Auf technischer Seite stellte sich die Frage, welche Software für welches Gerät zum Schneiden des Filmmaterials geeignet wäre. Da die vorhandenen Laptops nicht auf aktuellstem technischen Stand waren, entschieden wir uns, das Video auf dem Smartphone zu schneiden.

Dies erwies sich als prinzipiell machbar, abgesehen von der geringen Bildschirmgröße. Für die Auswahl der passenden Software waren wir auf Apps angewiesen, die für Android konzipiert wurden, das Angebot hierfür war sehr vielfältig. Wir entschieden uns nach der Prüfung einiger Möglichkeiten für das Programm „FilmMaker“.

Dies bietet bereits in der frei erhältlichen Version viele Tools, die eine vielfältige Bearbeitung ermöglichen. Auch erschien uns das Wasserzeichen, welches bei freier Nutzung oft im Video zu sehen ist, verhältnismäßig zurückhaltend.

Problematisch war, dass die Software nicht immer zuverlässig funktionierte. Die App stürzte ab, sobald versucht wurde, ein einzelnes Video, welches länger als 1:40 Minuten dauerte, zu schneiden. Dieser Systemfehler wird umgangen, indem wir zwei separate Videos erstellten und am Ende zusammenfügten, was dann zum gewünschten Ergebnis führte.