

Kurzanleitung



Semantic Networked Idea Generator

Phase 0: Sitzung beitreten / erstellen

Zu Beginn haben Sie die Möglichkeit, einer vorhandenen Sitzung beizutreten oder eine neue Sitzung zu erstellen.

Sitzung beitreten

Sitzung erstellen

0.1 Sitzung beitreten

0.1.1 Öffentlicher Sitzung beitreten

Wenn Sie andere Benutzer von Snig bei der Ideenfindung unterstützen möchten, so können Sie einer öffentlichen Sitzung beitreten. Wählen Sie einfach die entsprechende Sitzung aus der Liste aus und treten Sie ihr nach dem Ausfüllen der erforderlichen Felder bei.

0.1.2 Privater Sitzung beitreten

Wenn Sie einen Einladungslink zum Beispiel von einem Freund oder einen Kollegen erhalten haben, können Sie diesen direkt aufrufen und der privaten Sitzung beitreten.

Falls Sie nur eine Sitzungs-ID erhalten haben, so geben Sie diese im „Sitzung beitreten“-Dialog ein.

Sitzungstyp:	<input type="radio"/> Öffentlich	<input checked="" type="radio"/> Privat
Sitzungs-ID eingeben:	<input type="text" value="7HuP"/>	

0.2 Sitzung erstellen

0.2.1 Sitzungsdaten eingeben



Beim Erstellen einer Sitzung können Sie auswählen, ob Sie eine private oder eine öffentliche Sitzung erstellen wollen.

Private Sitzungen können nur von Personen aufgerufen werden, die über einen Einladungslink oder die ID der Sitzung verfügen. Sie können zudem durch ein Passwort geschützt werden.

Öffentliche Sitzungen erscheinen in einer für alle Nutzer einsehbaren Liste. Jeder Benutzer von Snig kann dieser Sitzung beitreten.

0.2.2 Wortlisten festlegen


Definieren Sie die in Ihrer Sitzung zur Verfügung stehenden Wortlisten. Sie können vorgefertigte Wortlisten von der linken Seite wählen oder neue Wortlisten zu Ihrem Projekt hinzufügen. Wenn Sie eine neue Wortliste öffentlich machen, kann sie von anderen Snig-Benutzern in anderen Sitzungen genutzt werden.

Klicken Sie anschließend zum Wechsel in die erste Phase auf den Pfeil  in der Buttonbox oben rechts. Nach dem Phasenwechsel können Sie andere Nutzer zu Ihrer Sitzung über den Einladungslink bzw. die ID einladen, welche Sie über den ID-Button  angezeigt bekommen.

Phase 1: Wortlisten füllen

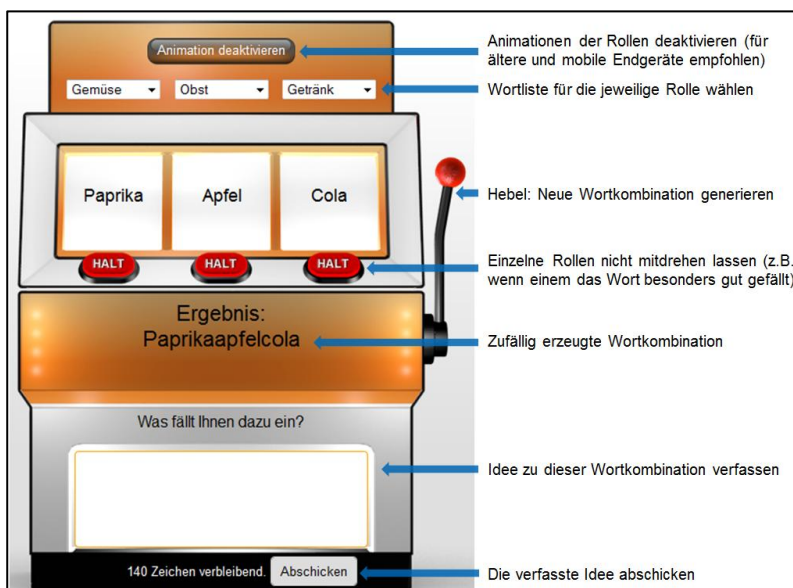
Wenn Sie im oberen Bereich eine Wortliste auswählen, so werden im unteren Bereich die darin enthaltenen Wörter angezeigt. Ein neues Wort können Sie über das entsprechende darunterliegende Feld in die Wortliste einfügen.

Ein eingegebenes Wort wird allen anderen Sitzungsteilnehmern innerhalb von maximal zehn Sekunden automatisch angezeigt.

Über die Statistikschnittfläche  hat der Sitzungsleiter immer die Möglichkeit einzusehen, wie aktiv die anderen Sitzungsteilnehmer in der aktuellen Phase mitgearbeitet haben. Er schaltet auch wieder in die nächste Sitzung weiter.

Phase 2: Ideen generieren

Im Einarmigen Banditen generieren Sie Ihre Ideen. Dazu wählen Sie im oberen Bereich die Wortlisten aus, aus denen Wörter zufällig kombiniert werden sollen, und klicken auf den Hebel, um eine neue Wortkombination zu erzeugen. Anschließend verfassen Sie im unteren Textfeld eine Idee zu dieser Wortkombination und schicken diese ab.



Der Sitzungsleiter kann wieder statistische Daten einsehen und hat die Möglichkeit, zur nächsten Phase weiterzuschalten.

Phase 3: Ideenausbau

Nun bekommen Sie die generierten Ideen der anderen Sitzungsteilnehmer angezeigt und können in dem darunterliegenden Textfeld diese Ideen weiter ausbauen. Notieren Sie zum Beispiel, was Ihnen an der Idee besonders gut gefällt oder auf was für Gedanken Sie durch diese Idee gebracht wurden.

Phase 4: Ideenbewertung

Der Sitzungsleiter kann zwischen zwei angebotenen Bewertungsverfahren wählen, die im Folgenden erklärt werden.

Verfahren: Einzelbewertungen Tournament-Sort

Auswählen

4.1 Einzelbewertungen

Jeder Sitzungsteilnehmer bekommt alle Ideen angezeigt und bewertet jede Idee mit „Gut“, „Mittel“ oder „Schlecht“. Dabei gibt „Gut“ einen Pluspunkt, „Schlecht“ einen Minuspunkt. Wird „Mittel“ gewählt, so werden die bisherigen Punkte der Idee nicht verändert (Plus/Minus Null).

Weil im Idealfall jeder jede Idee bewertet, ergeben sich folgende Vor- und Nachteile:

Gut sehr demokratisch

Schlecht sehr zeitaufwendig

4.2 Tournament-Sort

Hierbei treten die einzelnen Ideen wie in einem Tennisturnier oder in der Gruppenphase einer Fußballweltmeisterschaft gegeneinander an. Das Verfahren arbeitet parallel, d.h. wenn ein Sitzungsteilnehmer in einem Duell die seiner Meinung nach bessere Idee auswählt, können die anderen Sitzungsteilnehmer nicht mehr über dieses Duell entscheiden. Tournament-Sort ist sinnvoll einzusetzen, wenn viele Ideen generiert wurden und viele Teilnehmer in der Sitzung sind, die die Ideen bewerten werden.

Der Sitzungsleiter stellt eine Frage ein, die zu jedem Duell gestellt wird. Anstatt die Frage „Welche Idee ist besser?“ zu stellen, ist es sinnvoller, themenbezogene Fragen zu stellen. Das könnte zum Beispiel sein „Welche Idee ist sportlicher?“ oder „Welche Idee ist kostengünstiger?“

Gut arbeitet schneller

Schlecht Gruppe muss die Entscheidung eines Einzelnen akzeptieren

Phase 5: Ergebnisse ansehen

Im Anschluss an die Ideenbewertung bekommen Sie die drei bestplatzierten Ideen angezeigt.

Wenn Sie in Phase 4 das Bewertungsverfahren „Einzelbewertung“ gewählt haben, können Sie sich unter den drei bestplatzierten Ideen alle Platzierungen in einer Tabelle anzeigen lassen.