

Konzeptionelles

- High Concept
- Abstimmungsprozess
- Moods des Aquariums
- Inspiration

High Concept

Arbeitstitel: MoodArium

Zusammensetzung des Namens: "Mood" (Stimmung) + "Aquarium"

Projektziel: MoodArium ist ein Online-Tool, das die Stimmung einer Gruppe visuell darstellt. Es nutzt die Metapher eines virtuellen Aquariums, das sich entsprechend der abgegebenen Stimmungsbewertungen der Teilnehmer verändert. Dies ermöglicht es Führungskräften, Lehrern oder Gruppenleitern, das allgemeine Stimmungsbild ihrer Gruppe auf einen Blick zu erfassen.

Zielgruppe:

- Mitarbeiter in Unternehmen
- Mitglieder von Vereinen oder Gemeinschaften
- Studierende und Lehrkräfte an Bildungseinrichtungen

Hauptfunktionen:

1. **Stimmungsabfrage:**

- Teilnehmer bewerten wöchentlich (oder in einem anderen selbst gewählten Zeitraum) verschiedene Aspekte ihrer Zufriedenheit.
- Bewertet werden Kategorien wie Arbeitsplatzumgebung, Kollegenzusammenhalt, Zufriedenheit mit der Unternehmensführung, Work-Life-Balance und Weiterbildungsmöglichkeiten.

2. **Anonymität:**

- Alle Abstimmungen sind anonym, um ehrliche und offene Rückmeldungen zu fördern.

3. **Visualisierung:**

- Das virtuelle Aquarium verändert sich entsprechend der abgegebenen Bewertungen:
 - **Arbeitsplatzumgebung:** Lebendige Pflanzen und Korallen, die bei guter Bewertung blühen und bei schlechter Bewertung verkümmern.
 - **Kollegenzusammenhalt:** Schwärme von Fischen, die harmonisch zusammen schwimmen oder sich isoliert bewegen.
 - **Zufriedenheit mit der Unternehmensführung:** Die Klarheit des Wassers variiert von kristallklar bis trüb.
 - **Work-Life-Balance:** Fische bewegen sich lebhaft oder träge.
 - **Weiterbildungsmöglichkeiten:** Vielfältige Dekorationen wie Schatztruhen und Muscheln oder eine karge Umgebung.

Funktionsweise:

1. **Stimmungsabgabe:**

- Jede Woche erhalten die Teilnehmer eine Einladung zur Stimmungsabgabe. Sie bewerten die verschiedenen Kategorien auf einer Skala von 1 (sehr unzufrieden) bis 4 (sehr zufrieden).

2. **Aggregierte Ergebnisse:**

- Die Bewertungen werden gesammelt und aggregiert, um ein Gesamtbild der Stimmung in der Gruppe zu erstellen.

3. **Visuelles Feedback:**

- Das virtuelle Aquarium wird entsprechend der aggregierten Bewertungen angepasst. Ein fröhliches und gesundes Aquarium deutet auf eine zufriedene Gruppe hin, während ein trübes und unattraktives Aquarium auf Unzufriedenheit hinweist.

Technische Umsetzung:

• **Frontend (Benutzeroberfläche):**

- MoodArium wird als webbasierte Anwendung entwickelt, die über den Browser zugänglich ist.
- Die Benutzeroberfläche wird mit modernen Webtechnologien wie React und Construct 3 / Pixi.js gestaltet, um eine interaktive und ansprechende 2D-Visualisierung zu ermöglichen.

• **Backend (Datenverwaltung):**

- Das Backend wird mit Node.js und Express entwickelt, um die Datenverarbeitung und API-Integration zu ermöglichen.
- Eine NoSQL-Datenbank wie MongoDB speichert die Bewertungsdaten der Teilnehmer.

• **Echtzeit-Kommunikation:**

- WebSocket-Technologie wie Socket.io ermöglicht Echtzeit-Updates des Aquariums, basierend auf den neuesten Bewertungen.

Nutzen und Vorteile:

1. **Einfache Stimmungsanalyse:**

- Führungskräfte und Lehrer erhalten einen visuellen Überblick über die Stimmung ihrer Gruppe, was die Identifizierung von Problemfeldern erleichtert.

2. **Förderung der Transparenz:**

- Das MoodArium fördert eine offene und ehrliche Kommunikation innerhalb der Gruppe, indem es anonyme Rückmeldungen ermöglicht.

3. **Verbesserte Entscheidungsfindung:**

- Basierend auf den visuellen Rückmeldungen können gezielte Maßnahmen ergriffen werden, um die Zufriedenheit und das Wohlbefinden der Gruppe zu verbessern.

Fazit:

Das MoodArium bietet eine innovative und visuell ansprechende Methode, um die Stimmung innerhalb einer Gruppe zu erfassen und zu visualisieren. Durch die Nutzung eines virtuellen Aquariums, das sich entsprechend der abgegebenen Bewertungen verändert, können Führungskräfte und Gruppenleiter auf einfache Weise das allgemeine Stimmungsbild ihrer Gruppe erkennen und entsprechende Maßnahmen ergreifen.

Abstimmungsprozess

Moods des Aquariums

Zustand der Fische

Hunger --> Sollten die Fische Hunger haben, so ist die Vergütung für den Aufwand, welchen sie leisten ungenügend.

Visuelle Darstellung: Fische schwimmen an der Wasserdecke und warten auf ihr Essen.

Wut/Stress --> Sollte Wut/Stress unter den Mitarbeitern herrschen, so jagen die Fische sich hinterher.

Enttäuschung --> Sollten die Mitarbeiter derzeit Enttäuscht sein, so verstecken sich die Fische.

Zufriedenheit mit der Geschäftsführung --> Im Aquarium gibt es eine Schiff welches die Geschäftsführung widerspiegelt. Halten sich die Fische dort auf, sind diese zufrieden. So weiter sie sich entfernt von dem Schiff aufhalten desto unzufriedener sind

Zustand des Aquariums

Unternehmensklima --> Sollte das Klima im Unternehmen nicht stimmen so fangen die Wände an sich zu verdrecken.

Überarbeitete Kategorien und visuelle Elemente

- **Sehr zufrieden:** Lebhaftes und vielfältiges Pflanzen- und Korallenwachstum.
- **Zufrieden:** Gesunde, aber weniger farbenfrohe Pflanzen und Korallen.
- **Unzufrieden:** Wenige, blassere Pflanzen und Korallen.
- **Sehr unzufrieden:** Verkümmerte oder abgestorbene Pflanzen und Korallen.

2. Kollegenzusammenhalt:

- **Sehr zufrieden:** Schwärme von Fischen, die harmonisch zusammen schwimmen.
- **Zufrieden:** Kleine Gruppen von Fischen, die synchron schwimmen.
- **Unzufrieden:** Einzelne Fische, die verteilt und unabhängig voneinander schwimmen.
- **Sehr unzufrieden:** Einzelne Fische, die sich isoliert und träge bewegen.

3. Zufriedenheit mit der Unternehmensführung:

- **Sehr zufrieden:** Klares, leuchtend blaues Wasser.
- **Zufrieden:** Leicht trübes, hellblaues Wasser.
- **Unzufrieden:** Trübes, graues Wasser.
- **Sehr unzufrieden:** Dunkelgrauges oder braunes, sehr trübes Wasser.

4. Work-Life-Balance:

- **Sehr zufrieden:** Lebhaftige Fische mit lebendigen, spielerischen Bewegungen.
- **Zufrieden:** Ruhig schwimmende, entspannte Fische.
- **Unzufrieden:** Langsam schwimmende, weniger aktive Fische.
- **Sehr unzufrieden:** Träge, nahezu bewegungslose Fische.

5. Weiterbildungsmöglichkeiten:

- **Sehr zufrieden:** Vielfältige und bunte Dekorationen wie Schatztruhen, Muscheln und Sandbänke.
- **Zufrieden:** Einige ansprechende Dekorationen.
- **Unzufrieden:** Wenige und unscheinbare Dekorationen.
- **Sehr unzufrieden:** Kaum oder keine Dekorationen, karge Umgebung.

Konzept zur Orientierung an Oberkategorien:

https://en.wikipedia.org/wiki/Person%E2%80%93environment_fit

Inspiration

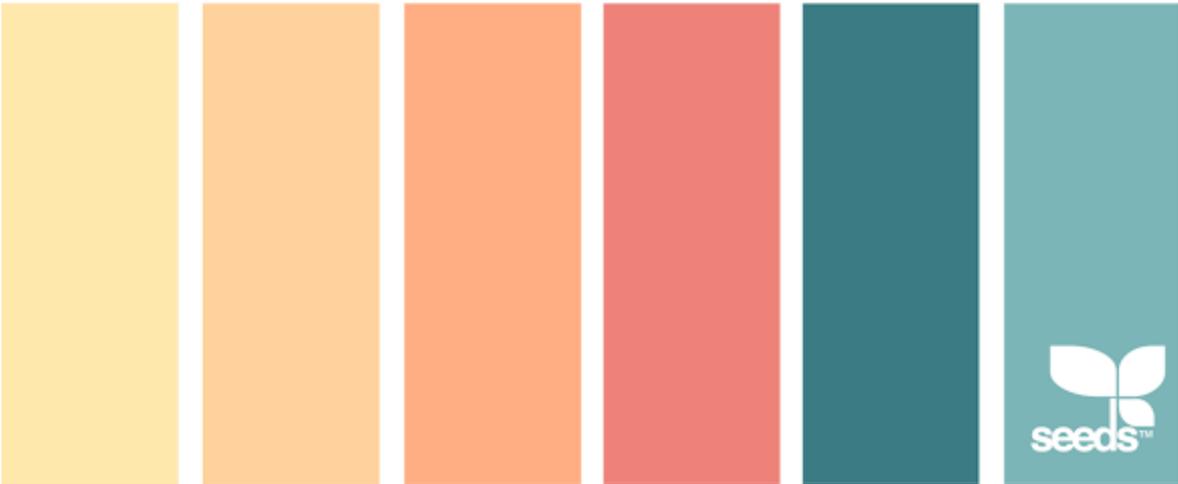
Auf dieser Page sollen Links, Bilder u.ä. als Anregung gesammelt werden.

Links:

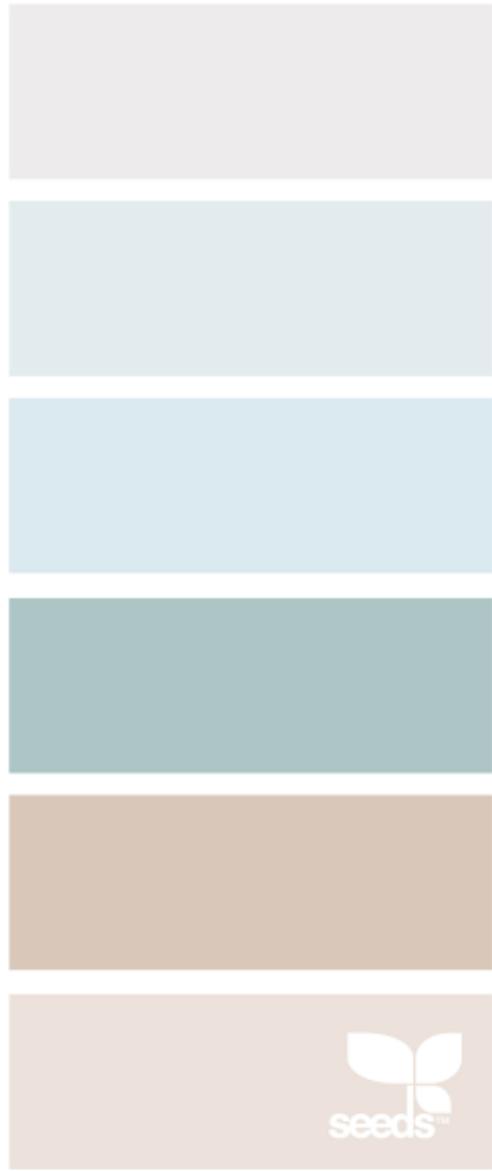
- Portfolio eines Webdevelopers als Spiel umgesetzt:
<https://d2zwgjl5tcwau5.cloudfront.net/game>
 - Zugehöriger Blogbeitrag zur Umsetzung: <https://dev.to/endigo9740/my-new-portfolio-3ke6>
 - Umsetzung mit Pixi.js, Svelte & Sveltekit, Tailwind CSS
- Construct 3 als Tool für den Game bzw. visuellen Part: <https://www.construct.net/en>

Farbpaletten:

Mental Vacation:



<https://www.design-seeds.com/2024/05/mental-vacation.html>



<https://www.design-seeds.com/2024/06/mental-vacation.html>

Color Wave



<https://www.design-seeds.com/2024/05/colorwave.html>