

A-SIA

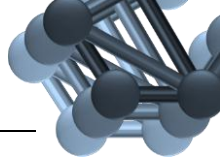
Teams sind berechenbar

Bedienungsanleitung

©2010 | www.a-sia.eu | Version 1.2

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung.....	3
2. Start von A-S/A	4
3. Die Arbeitsoberfläche im Überblick.....	5
4. Die Arbeitsbereiche im Detail	6
(1) Eingabe	6
Karteikarte Netzwerke	7
Karteikarte Aufbau.....	7
(2) Visualisierung	10
Netzwerk	10
Simulation	11
(3) Toolbar	13
5. Beispieldurchlauf	15
Einloggen.....	15
Netzwerk öffnen	15
Personen hinzufügen	16
Verbindung hinzufügen	17
Initialwert konfigurieren	18
Simulation.....	19
Nachträgliches Einfügen einer Verbindung	20
6. Weitere Informationen	21
7. Anhang: Erweiterte Funktionen	22



1. Einführung

Kurzinformation zur Software A-SIA

A-SIA ist eine Software zur Modellierung von Teams und sozialen Netzwerken. Das Tool unterstützt bei der Erfassung der Beeinflussungsstrukturen, die entweder manuell eingegeben werden können oder automatisch aus beantworteten Fragebögen generiert wurden. Die so erhobenen Beziehungsmuster werden grafisch dargestellt und unterstützen bei der Bearbeitung sozialer und gruppensdynamischer Phänomene in Teams.

Darüber hinaus bietet A-SIA die Möglichkeit der Simulation von Was-wäre-wenn-Szenarien. Dazu wird bei einer oder mehreren Personen ein Startzustand (Dieser entspricht etwa einer Information, welche die jeweilige Person einbringt.) definiert. Mit Hilfe der Beziehungsmuster und Beeinflussungsstrukturen der jeweiligen sozialen Struktur errechnet A-SIA, wie die eingebrachte Information von einer Person zur nächsten kommuniziert wird.

Auf diese Weise können gruppensdynamische Effekte wie beispielsweise Aufschaukelungseffekte, Ausgrenzungen von Teilgruppen, Entscheidungsunfähigkeit, Abspaltungen und so weiter ermittelt und in deren Auswirkung eingeschätzt werden.

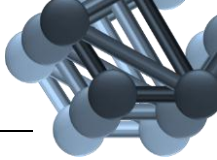
Das Tool basiert auf der Methode der Sozialen Impuls Analyse (s. Grimm, Krainz 2010) und führt eine automatisierte Berechnung durch, was die Anwendung der Sozialen Impuls Analyse (SIA) erheblich beschleunigt.

Inhalt dieses Dokuments

Dieses Dokument führt durch die wichtigsten Funktionen der A-SIA-Oberfläche. Es richtet sich an Erstbenutzer, die mit Hilfe dieser Anleitung eine kurze Einführung in die Bedienung des Tools erhalten sollen, aber auch an erfahrene Anwender als Nachschlagewerk und Auffrischung.

Wichtiger Hinweis

Mit A-SIA werden reale Team-Strukturen erfasst und gruppensdynamische Effekte abgebildet. Die Praxis zeigt, dass es sich hierbei um ein äußerst wirkungsvolles Instrument handelt, dessen Anwendung bereits eine intensive Intervention in soziale Konstellationen darstellt. Da es bei unsachgemäßer Anwendung oder Fehlinterpretation zu ungewünschten Wirkungen für einzelne Personen oder Teams kommen kann, empfehlen wir dringend bei der praktischen Anwendung Berater oder Coaches hinzuzuziehen, die mit der Methode vertraut sind und hinreichend Erfahrung mit gruppensdynamischen Prozessen vorweisen können.



2. Start von A-SIA

Voraussetzung

Die Software ist als Web-Applikation implementiert, deren Nutzung das Browser Plugin Microsoft Silverlight 4 voraussetzt. Dieses ist für alle gängigen Web-Browser verfügbar. Sofern es auf dem jeweiligen Computer noch nicht vorhanden sein sollte, wird der Benutzer automatisch gefragt, ob er es installieren möchte. Diese Frage ist zu bejahen und nach erfolgter Installation des Plugins kann auf den A-SIA Client zugegriffen werden.

Login

Nach Eingabe der Web-Adresse des A-SIA Clients wird der Benutzer nach einem Benutzernamen sowie einem Passwort gefragt. Entsprechend seiner Identifikation hat der jeweilige Anwender nach dem Login Zugriff auf seine persönlichen Projekte.

Eine A-SIA-Demoimplementierung findet sich unter:

Web-Adresse: live.a-sia.eu

Benutzer: demo

Passwort: demo

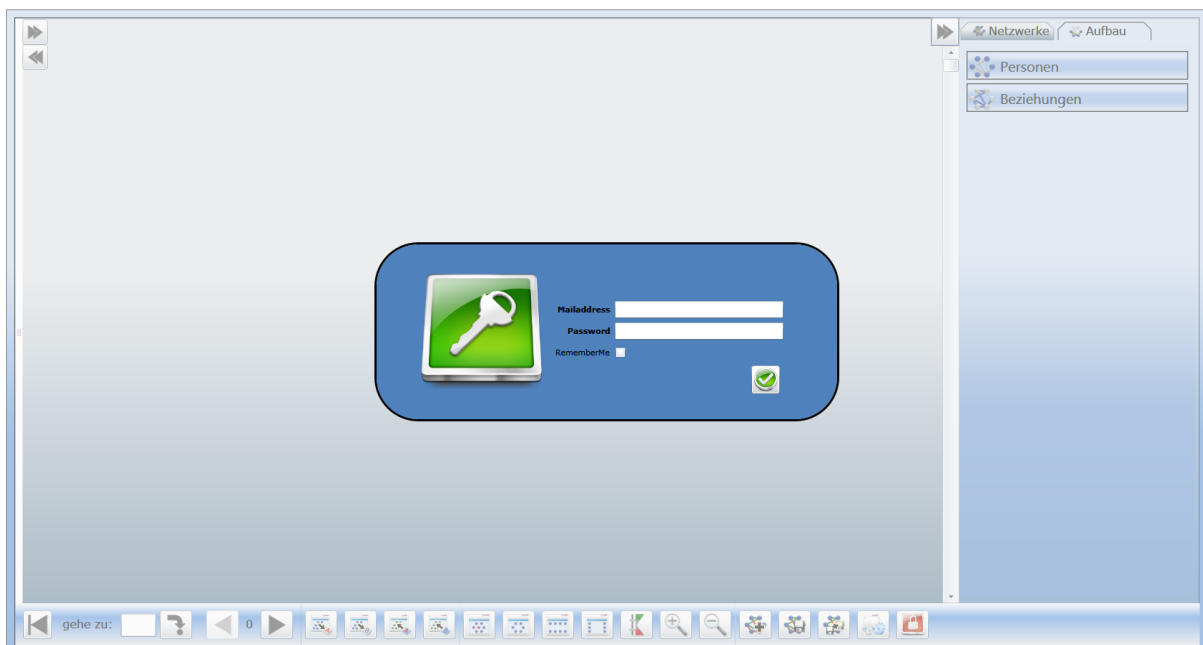
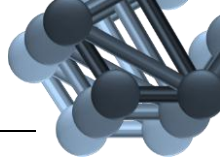


Abbildung 2.1: Login

Nach erfolgreichem Login wird eine leere Arbeitsoberfläche angezeigt. Auf dieser kann entweder unmittelbar ein neues Netz angelegt oder ein bereits implementiertes geladen werden.



3. Die Arbeitsoberfläche im Überblick

Die Arbeitsoberfläche gliedert sich in 3 Hauptbereiche (s. Abbildung 2.1)

- (1) *Eingabe*: Laden und Speichern von Netzen, manuelle Eingabe der Beziehungsmuster
- (2) *Visualisierung*: Darstellung der Beziehungsmuster und Beeinflussung im Zeitverlauf
- (3) *Toolbar*: Schnell zugängliche Funktionen für Simulation, Darstellung und Speicherung

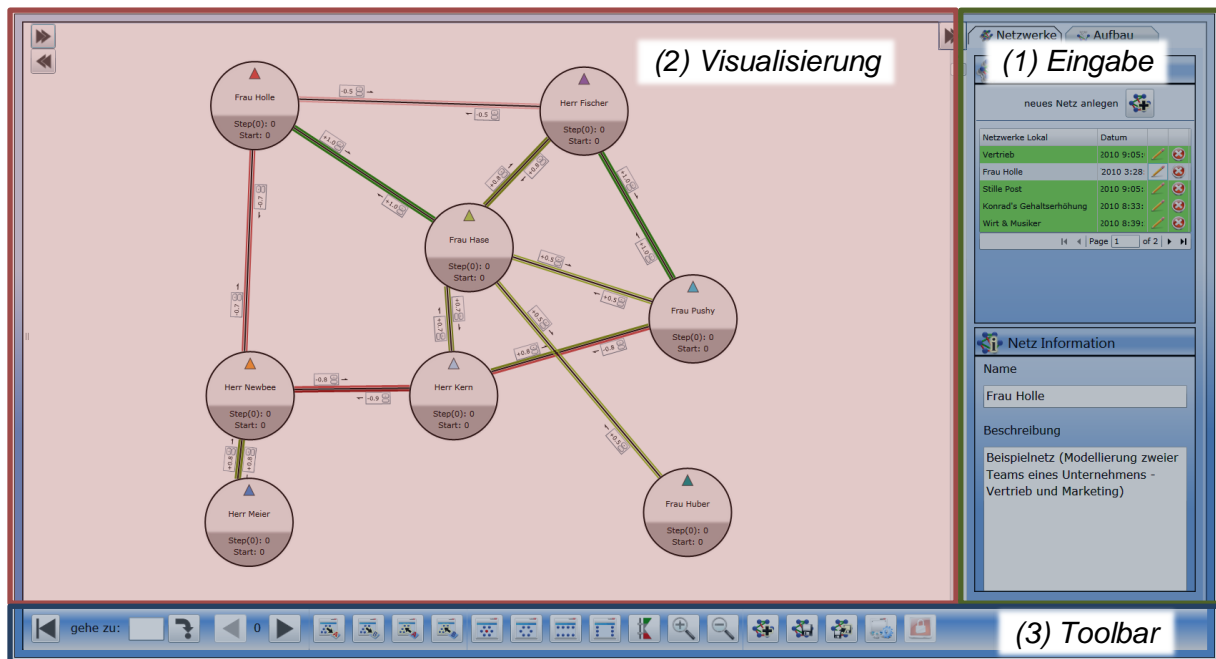
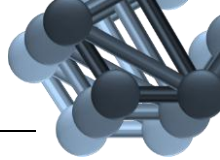


Abbildung 3.1: Übersicht



4. Die Arbeitsbereiche im Detail

(1) Eingabe

Der Bereich (1) *Eingabe* gliedert sich in 2 Unterbereiche: *Netzwerke* und *Aufbau*.

Beide sind über Karteikarten oben rechts am Bildschirm erreichbar. Der gesamte Eingabebereich lässt sich mit folgenden Tasten ein- und ausblenden:

➡ Ausblenden

⬅ Einblenden

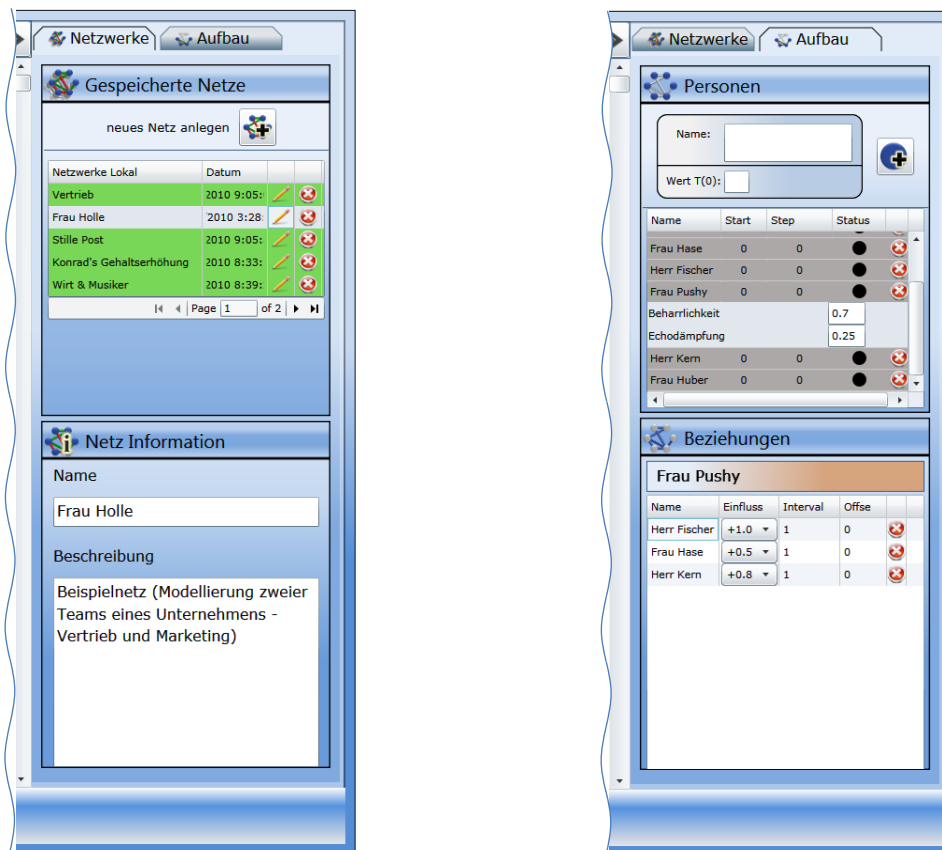
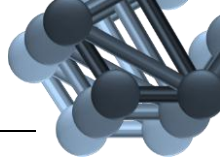







Abbildung 4.1: Karteikarten für Netzwerke und Aufbau



Karteikarte Netzwerke

Hier werden sämtliche gespeicherten Netze angezeigt. Es können neue Netze angelegt, bestehende geöffnet oder gelöscht werden.

Folgende Funktionen stehen zur Verfügung:




Element	Beschreibung / Funktion
	Maximiert den Anzeigebereich „Gespeicherte Netze“. Bei erneutem Druck wird der Anzeigebereich geteilt.
	Maximiert den Anzeigebereich „Netz Information“. Bei erneutem Druck wird der Anzeigebereich geteilt.
	Legt ein neues Netz an. Anmerkung: Falls bereits ein Netz geöffnet ist, das geändert, aber nicht gespeichert wurde, wird dies dem Benutzer mitgeteilt.
	Öffnet das ausgewählte (grau hinterlegte) Netz zur Bearbeitung. Anmerkung: Falls bereits ein Netz geöffnet ist, das geändert, aber nicht gespeichert wurde, wird dies dem Benutzer mitgeteilt.
	Löscht das ausgewählte (grau hinterlegte) Netz. Anmerkung: Ein geöffnetes Netz kann nicht gelöscht werden.

Name und Beschreibung im Anzeigebereich „Netz Information“ werden mit der Speicherung des jeweiligen Netzwerks mitabgespeichert.

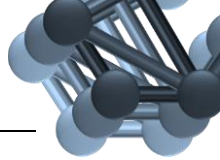
Karteikarte Aufbau

Diese Kartei dient zur Eingabe und Konfiguration der Netze. Sämtliche Funktionen beziehen sich auf das aktuell geöffnete Netz.

Folgende Funktionen stehen direkt zum Einfügen und Löschen der einzelnen Personen zur Verfügung (*Bereich (1) | Karteikare Aufbau | Personen*):

Element	Beschreibung / Funktion
	Maximiert den Anzeigebereich „Personen“. Bei erneutem Druck wird der Anzeigebereich geteilt.
	Fügt dem aktuell geöffneten Netz einen neuen Akteur (Teammitglied) hinzu, wobei dessen Name aus dem Eingabefeld „Name“ übernommen wird. Anmerkung: Über den Wert T(0) kann dem neuen Akteur eine initiale Einstellung (Sichweise eines bestimmten Sachverhaltes) konfiguriert werden. Dies ist nachträglich aber über die Personenliste ebenso möglich.
	Löscht das ausgewählte Person aus dem Netz. Anmerkung: Ein geöffnetes Netz kann nicht gelöscht werden.

Jede der im geöffneten Netz verfügbaren Personen wird in der Personenliste dargestellt.



Name	Start	Step	Status	
Herr Meier	0	0	●	✗
Herr Newbee	0	0	●	✗
Frau Holle	0	0	●	✗
Frau Hase	2	2	●	✗
Beharrlichkeit			0.7	
Echodämpfung			0.25	
Herr Fischer	0	0	●	✗
Frau Pushy	-2	-2	●	✗
Herr Kern	0	0	●	✗
Frau Huber	0	0	●	✗

Abbildung 4.2: Personenliste

Sobald eine Person der Personenliste selektiert wird, öffnen sich zwei weitere Zeilen, in denen die *Beharrlichkeit* (Wie beharrlich ist die jeweilige Person?) in einem Wertebereich von 0 (völlig flexibel) bis 1 (völlig beharrlich) konfiguriert werden. Ebenso ist die *Echodämpfung* (Wie wirkt eine bereits bekannte Information auf die jeweilige Person?) in einem Wertebereich von 0 (starke Wirkung, Aufschaukelung) bis 1 (geringe Wirkung, hohe Dämpfung) definierbar.

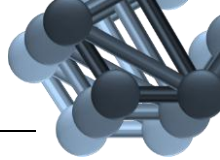
In der Personenliste kann für jede Person in der Spalte *Start* die individuelle Einstellung (etwa für oder gegen einen Vorschlag) konfiguriert werden. Da im Rahmen der Simulation auch spätere Zyklen (Zeitschritte) errechnet werden, zeigt die Spalte *Step* die Einstellung zum aktuell simulierten Zyklus an. Hier kann ebenfalls manuell eine Änderung des Wertes vorgenommen werden.

Die Spalte *Status* zeigt, ob von der jeweiligen Person eine Einflussbeziehung zu einer anderen Person besteht (rot: keine Beziehung, schwarz: Beziehung ist vorhanden).

Folgende Funktionen stehen direkt für Beziehungsmuster zur Verfügung (*Bereich (1) | Karteikare Aufbau | Beziehungen*):

Element	Beschreibung / Funktion
	Maximiert den Anzeigebereich „Beziehungen“. Bei erneutem Druck wird der Anzeigebereich geteilt.
	Löscht die ausgewählte Beziehung.

Das Hinzufügen neuer Beziehungen erfolgt im *Bereich (2) Visualisierung | Netzwerk*, indem per Mausklick eine Person selektiert und mit gehaltener „Shift“-Taste jener Akteur ausgewählt wird, zu dem eine Beziehung erfasst werden soll. Unmittelbar danach ist in der Liste der Beziehungen (s. Abbildung 4.3) eine neue Verbindung erfasst.



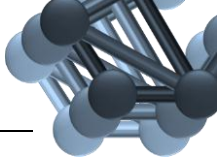
Beziehungen				
Frau Hase				
Name	Einfluss	Intervall	Offset	
Frau Holle	+1.0	1	0	
Herr Fischer	+0.8	1	0	
Frau Pushy	+0.5	1	0	
Herr Kern	+0.7	1	0	
Frau Huber	+0.5	1	0	

Abbildung 4.3: Liste der Beziehungen

Jede Beziehung ist in der Liste der Beziehungen dargestellt. Die Darstellung erfolgt stets aus dem Blickwinkel der ausgewählten Person. (Jene Person die entweder im *Bereich (2) Visualisierung / Netzwerk* oder in der *Personenliste* per Mausklick selektiert wird.) Die Liste der Beziehungen stellt dar, wie stark die jeweilige Person von anderen Akteuren beeinflusst wird.

Zu jeder Beziehung können folgende Aspekte erfasst werden (*Bereich (1) | Karteikare Aufbau | Beziehungen*):

Element	Beschreibung / Funktion
Einfluss	In welcher Form sieht sich die selektierte Person vom jeweiligen Akteur beeinflusst? Wertebereich von – 1 (stark irritierend und großer Einfluss) bis +1 (starkes Vertrauen und großer Einfluss); Ein Wert von 0 entspricht keinem Einfluss des Akteurs auf die selektierte Person.
Intervall	Gibt an, wie häufig die jeweiligen Personen in Interaktion stehen. (Alle wie viel Zyklen findet ein Austausch statt?)
Offset	Gibt an, ab welchem Zyklus die erste Interaktion stattfindet.
	Löscht die ausgewählte Beziehung.



(2) Visualisierung

Der *Bereich (2) Visualisierung* dient der Darstellung des eingegebenen Netzes sowie zur Anzeige der Simulationsergebnisse. Mit Hilfe von Pfeiltasten lässt sich jeweils einer der beiden Bereiche maximieren beziehungsweise erfolgt eine Aufteilung zwecks gleichzeitiger Anzeige beider Aspekte.

- Bereich zur Anzeige der Simulation vergrößern (verkleinert den Bereich zur Anzeige des Netzwerks)
- Bereich zur Anzeige des Netzwerks vergrößern (verkleinert den Bereich zur Anzeige der Simulation)

Netzwerk

Sobald ein gespeichertes Netzwerk geladen wurde, wird dies im *Bereich (2) Visualisierung | Netzwerk* angezeigt. Wird ein neues Netzwerk angelegt, ist dieser Bereich leer.

Neue Akteure können dem geöffneten Netz hinzugefügt werden, indem diese im *Bereich (1) Eingabe | Karteikarte Aufbau* definiert werden (s. oben). Die Anzeige der jeweiligen Person erfolgt unmittelbar im *Bereich (2) Visualisierung* (s. Abbildung 2.1). Neu hinzugefügte Personen werden, um diese in großen Netzen leichter auffinden zu können, rot umrandet dargestellt, solange sie mit keiner anderen Person verbunden sind.

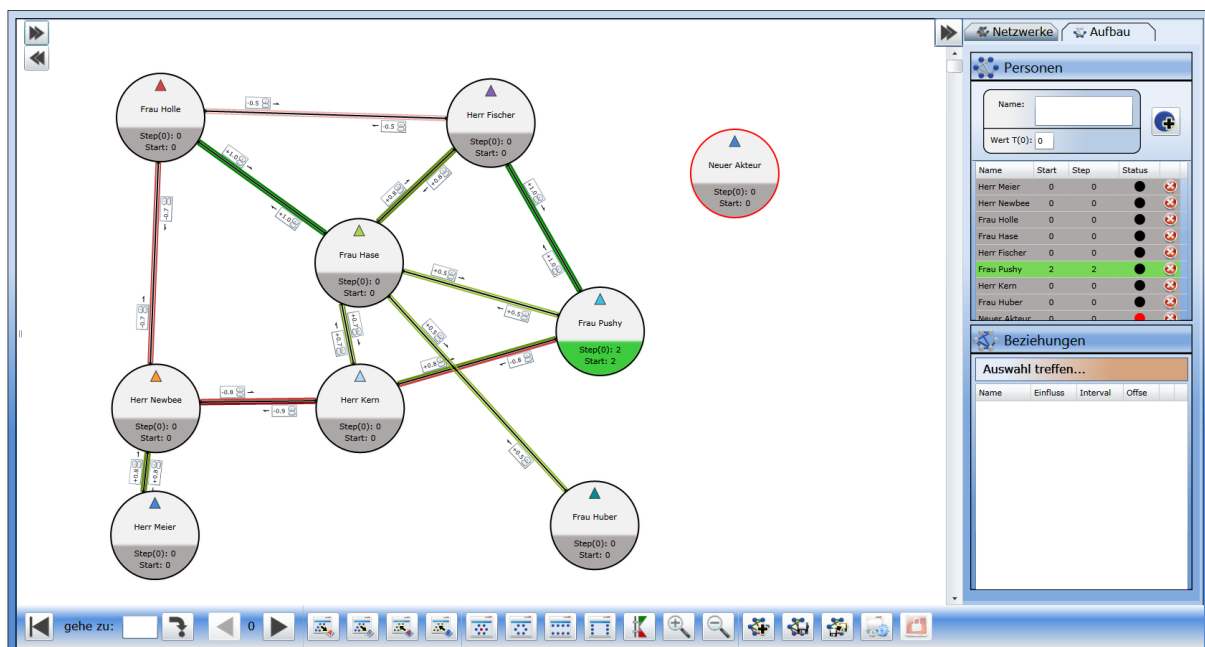
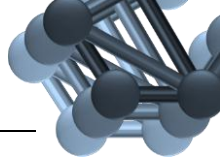


Abbildung 4.4: Anlegen eines neuen Akteurs

Personen können im *Bereich (2) Visualisierung | Netzwerk* beliebig platziert werden, indem sie mit der linken Maustaste angeklickt und mit gehaltener linker Maustaste an die gewünschte Stelle verschoben werden. Die Positionierung der Akteure auf der Arbeitsfläche ist



grundsätzlich frei. Zur rascheren Erstanordnung stehen im *Bereich (3) Toolbar | Anzeigeeoptionen* vordefinierte Anordnungen und Speicherfunktionen zur Verfügung (Kreise, Reihen), die per Mausklick ausgewählt und aktiviert werden.

Soll das gesamte Netz an einer anderen Stelle platziert werden, so genügt es, neben das Netz mit der linken Maustaste zu klicken und dieses zu verschieben.

Um eine Verknüpfung zwischen zwei Personen einzufügen, muss die „Shift-Taste“ auf der Tastatur gehalten werden, während mit der linken Maustaste zuerst die Startperson selektiert wird. Bei gehaltener linker Maustaste wird anschließend der Zielakteur selektiert. Durch Loslassen der „Shift-“ oder Maustaste wird die Verbindung aktiviert.

Parameter zur Beschreibung der Beziehungen können vergeben werden, indem die automatisch auf den Verbindungen eingeblendeten Werte per Mausklick nach oben oder unten verändert werden. Ebenso kann über den *Bereich (1) Eingabe | Karteikarte Aufbau | Beziehungen* eine Parametrierung bereits bestehender Verbindungen vorgenommen beziehungsweise diese gänzlich gelöscht werden. Da die Verbindungen gerichtet sind (Person A kann auf Person B einen anderen Einfluss haben als umgekehrt), wird die Richtung, in die eine Beziehung wirkt mit einem Pfeil neben der Verbindungslinie gekennzeichnet.

Wird eine Person mit der linken Maustaste selektiert, erscheint diese sowie deren Verbindungen in einer anderen Farbe. Gleichzeitig wird sie im *Bereich (1) Eingabe | Karteikarte Aufbau | Beziehungen* ausgewählt, um Detailparametrierungen vornehmen zu können.

Simulation

Die Simulation, was passiert, wenn eine Person oder mehrere Akteure eine Information in das Netz einbringen, erfolgt wie die Anzeige des Netzes ebenfalls im *Bereich (2) Visualisierung*, wobei hier der *Bereich (2) Visualisierung | Simulation* mittels Pfeiltaste entsprechend vergrößert werden sollte. Alternativ lässt sich die Aufteilung der Bildschirmbereiche über den Trennbalken der beiden Teilbereiche vornehmen.

Vor einer Simulation ist der Ausgangszustand festzulegen. Hierzu werden jene Personen selektiert und mit Initialwerten im *Bereich (1) Eingabe | Karteikarte Aufbau | Personen* versehen. Die Werte entsprechen den Wirkungen, die eine bestimmte Information auf den jeweiligen Akteur hat. Dabei kann es durchaus sein, dass diese je nach Person gegenteilig (verschiedene Vorzeichen) oder unterschiedlich stark (unterschiedliche Beträge) ist. Natürlich ist es zulässig, bei mehreren Personen gleichermaßen Initialwerte einzutragen, die alleamt in der Simulation berücksichtigt werden.

Die Simulation startet, indem im *Bereich (3) Toolbar | Steuerung der Simulation* der gewählte Schritt (Pfeil nach rechts oder vordefinierter Zyklus) selektiert wird.

Um nachträgliche Interventionen zu simulieren, ist es durchaus auch zulässig, zu einem späteren Zyklus weitere Verbindungen hinzuzufügen oder aktuelle Zustände von Akteuren manuell zu ändern. Dies könnte etwa ein Coaching oder eine gezielte Information einer Person sein. Ein Beispiel dazu findet sich in Abbildung 4.6.

Wird im *Bereich (2) Visualisierung | Netzwerk* eine Person selektiert, so wird diese im Simulationsbereich vorne angezeigt.

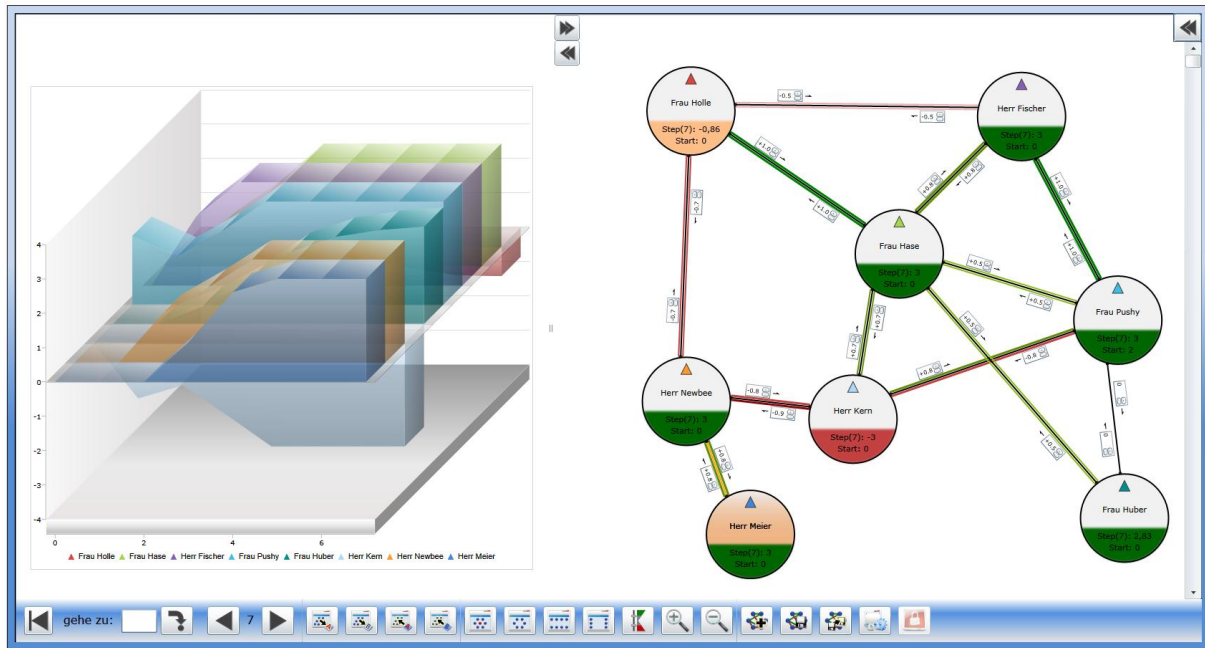
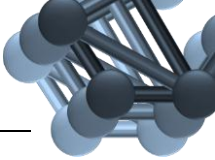


Abbildung 4.5: Simulation – Auswahl einer Person

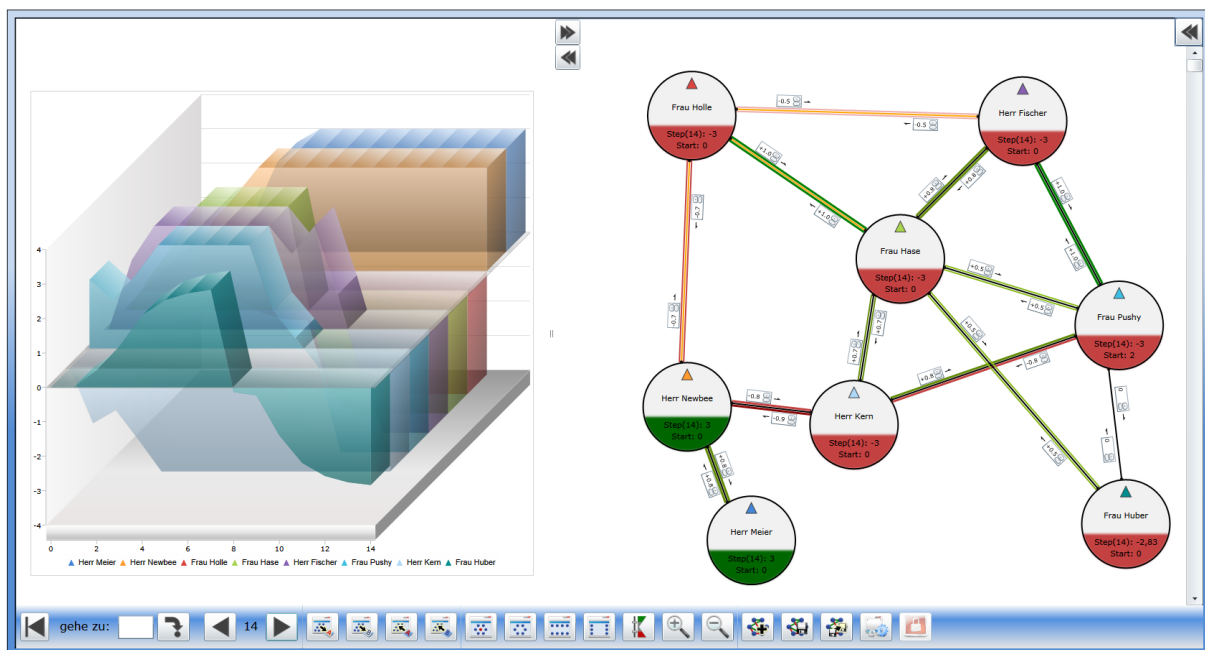
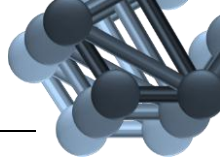


Abbildung 4.6: Simulation – Intervention nach Zyklus 6



(3) Toolbar

Die Toolbar bietet einen raschen Zugriff auf häufig benötigte Funktionen.

Im Wesentlichen gliedert sie sich in 3 Bereiche:

- Steuerung der Simulation
- Anzeigoptionen
- Archivfunktionen

Zudem ist über die Toolbar noch ein Konfigurationsmodus für erfahrene Benutzer zugänglich.

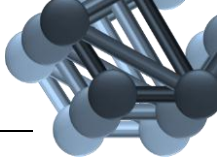









Abbildung 4.7: Toolbar

Folgende Funktionen stehen in der Toolbar zur Verfügung (von links nach rechts):

Steuerung der Simulation	
Element	Beschreibung / Funktion
	Sprung zum Initialzustand der Simulation.
gehe zu: 	Eingabe eines gewünschten Zyklus, bis zu dem simuliert werden soll.
	Sprung zum eingegebenen Zyklus, bis zu dem (von Initialzustand beginnend) simuliert wird.
	Ein Zyklus zurück (Ausblenden des aktuellen Zyklus).
	Ein Zyklus vor (Simulation des nächsten Zyklus).






Anzeigoptionen	
Element	Beschreibung / Funktion
	Speichert die aktuelle grafische Anordnung der Akteure (Nodes) auf Speicherposition A.
	Speichert die aktuelle grafische Anordnung der Akteure (Nodes) auf Speicherposition B.
	Lädt die grafische Anordnung der Akteure (Nodes) von Speicherposition A.
	Lädt die grafische Anordnung der Akteure (Nodes) von Speicherposition B.

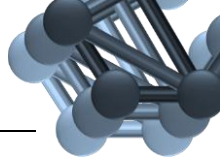


	Ordnet die Akteure (Nodes) im Kreis an und setzt jenen mit den meisten Verbindungen in die Mitte.
	Ordnet die Akteure (Nodes) im Kreis an.
	Ordnet die Akteure in zwei horizontalen Reihen an.
	Ordnet die Akteure in zwei vertikalen Reihen an.
	<p>Ausblenden von Verbindungen. (Mittels Schieberegler kann selektiert werden, welche Verbindungen angezeigt werden sollen: Stärke und Vorzeichen.)</p> <p>Über 3 Buttons sind zudem die folgenden Voreinstellungen verfügbar: Alle / nur starke Vertrauensbeziehungen / nur stark irritierende Beziehungen.</p>
	Vergrößert die grafische Darstellung des Netzes.
	Verkleinert die grafische Darstellung des Netzes.

Archivfunktionen



Element	Beschreibung / Funktion
	Neues Netz anlegen.
	Aktuelles Netz inklusive sämtlicher Änderungen am Netz speichern.
	<p>Kopie des aktuellen Netzes erstellen.</p> <p>Anmerkung: Sämtlicher Änderungen, die seit dem Öffnen durchgeführt wurden, werden kopiert.</p>
	Öffnen des Konfigurationsmodus (für erfahrene Benutzer).
	Benutzer abmelden.



5. Beispieldurchlauf

Anhand eines Beispiels soll ein kompletter Durchlauf des Öffnens und Simulierens eines Demo-Netzes dargestellt werden.

Einloggen

Im Login-Fenster der Web-Site: *live.a-sia.eu* wird als Benutzername und Passwort jeweils „demo“ eingegeben.

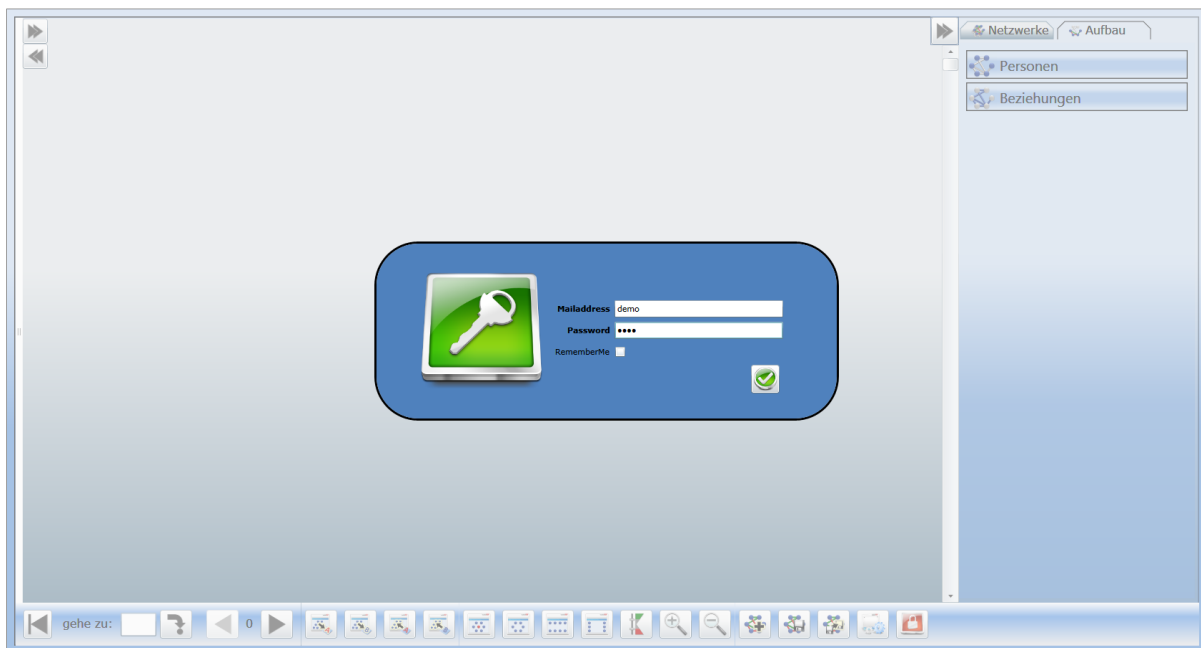


Abbildung 5.1: Eingabe von Benutzernamen und Passwort

Anschließend werden eine leere Arbeitsfläche und für den Demobenutzer verfügbare Netze angezeigt.

Netzwerk öffnen

Im *Bereich (1) Eingabe | Karteikarte Netzwerke | Gespeicherte Netze* wird durch einen Klick mit der linken Maustaste eines der verfügbaren Netze ausgewählt und automatisch geladen. (In diesem Fall ist dies das Netz „Stille Post“.)

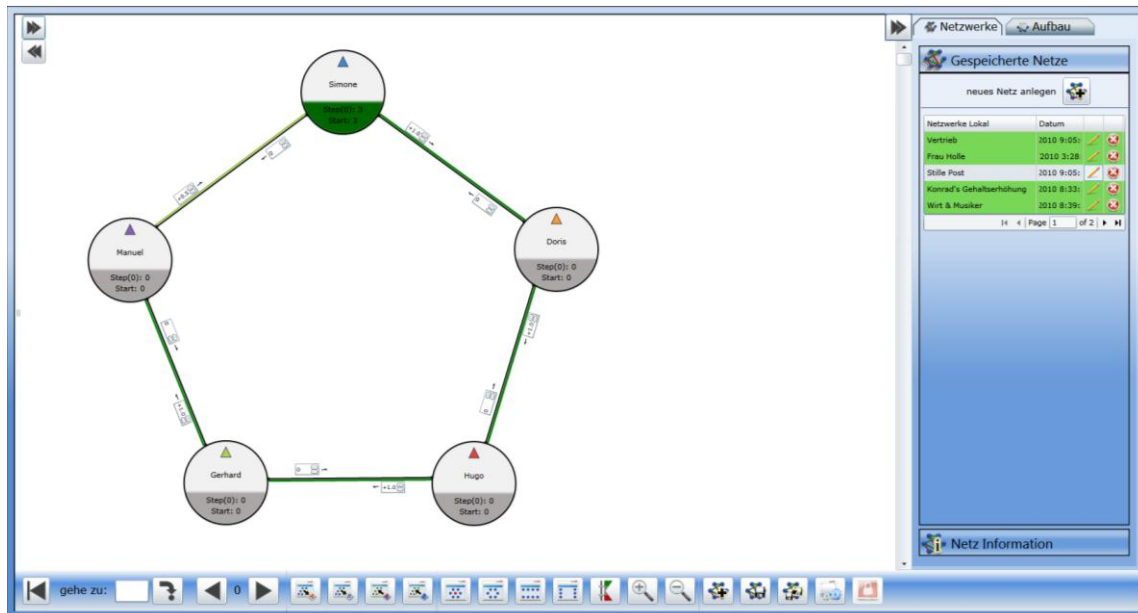
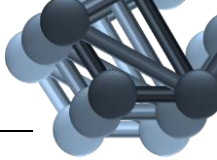


Abbildung 5.2: Netzwerk „Stille Post“ wurde geladen

Personen hinzufügen

Bereich (1) Eingabe | Aufbau | Personen wird nun eine weitere Person („Henry“) hinzugefügt. Unmittelbar danach wird Henry in einem neuen Kreis rot umrandet dargestellt.

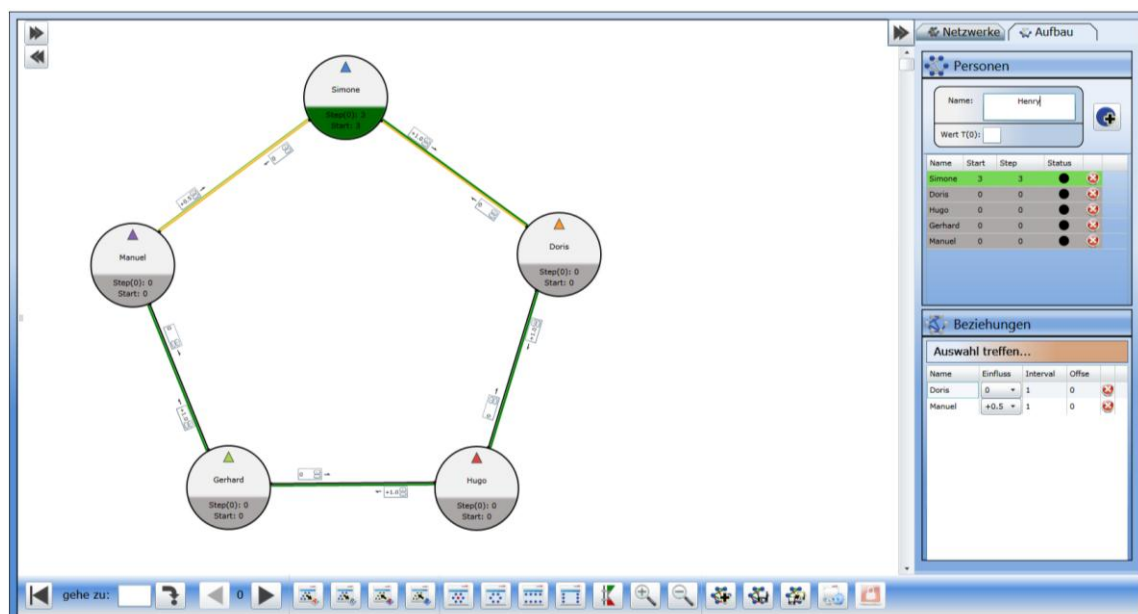


Abbildung 5.3: Hinzufügen von „Henry“

Durch Auswahl des „Kreises“ im *Bereich (3) Toolbar | Anzeigeeoptionen* erfolgt eine automatische Neuordnung des Teams.

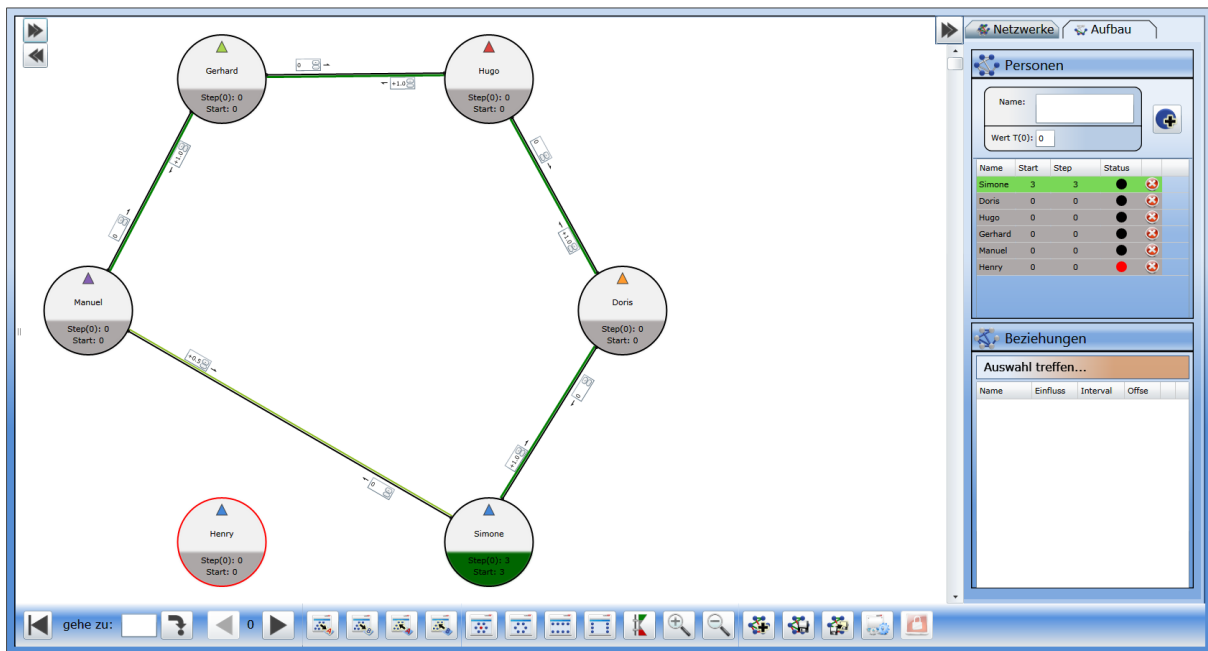
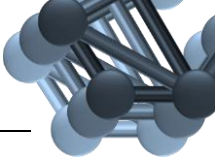


Abbildung 5.4: Automatische Anordnung des Teams

Verbindung hinzufügen

Um Verbindungen von Henry zu Manuel und Simone hinzuzufügen, ist die „Shift“-Taste zu halten und mit der linken Maustaste eine Verbindungslinie von Henry zu den beiden anderen Personen zu ziehen.

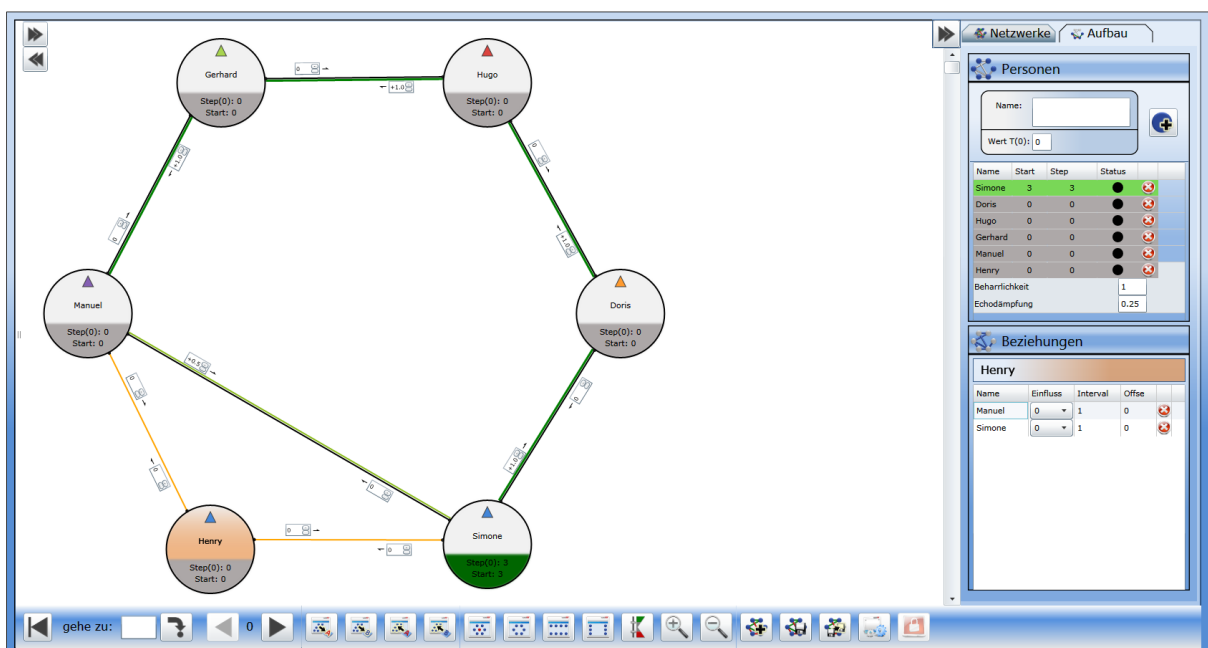
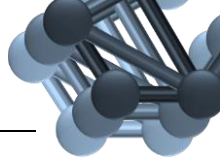


Abbildung 5.5: Hinzufügen von Verbindungen zu Henry



Mittels Pfeiltasten direkt auf der so erstellten Verbindungslinie oder über *Bereich (1) Eingabe | Karteikarte Aufbau | Beziehungen* kann nun parametrisiert werden, wie stark und in welcher Form sich Henry von Simone und Manuel beeinflusst sieht. Anschließend werden Simone und Manuel ausgewählt, um deren Beeinflussung durch Henry zu parametrieren. Es kann die Verbindung zwischen Simone und Manuel gelöscht werden, indem Simone ausgewählt wird und das „X“ in der Verbindung zu Manuel gewählt wird.

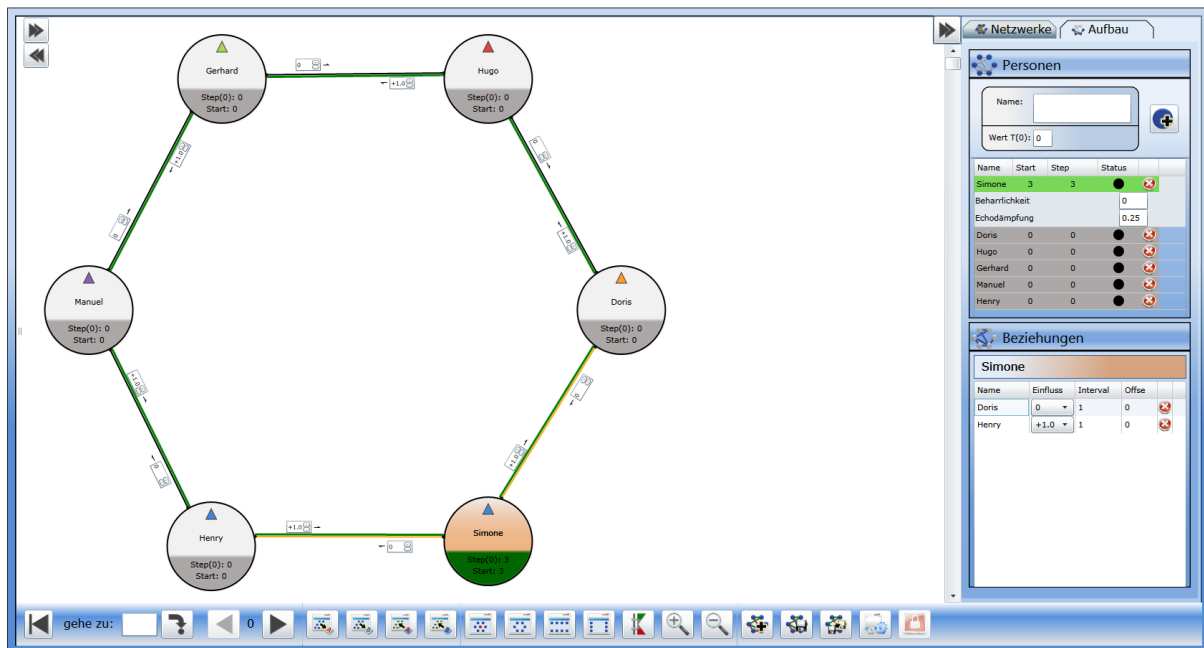


Abbildung 5.6: Parametrierung der Verbindungen ist erfolgt

Initialwert konfigurieren

Im gewählten Beispiel ist Simone mit einem Initialwert von 3 konfiguriert. Dies könnte beispielsweise eine Information sein, von der Simone selbst absolut überzeugt ist und die sie entsprechend der Netzkonfiguration Doris mitteilen würde.

Um aber anstelle von Simone den neuen Mitspieler Henry diese Nachricht einbringen und Simone mitteilen zu lassen, wird erst Simone per Mausklick ausgewählt und im *Bereich (1) Eingabe | Karteikarte Aufbau | Personen | Start* Simones Startwert auf „0“ gesetzt. Anschließend ist Henry zu selektieren und sein Startwert auf „3“ zu setzen. Um dem Gedanken des Spiels „Stille Post“ Rechnung zu tragen (Hier kommuniziert immer nur eine Person an eine andere.) wird auch Henrys Beharrlichkeit auf „0“ gesetzt. Damit vergisst er schon im nächsten Zyklus, was er zuvor an Simone kommuniziert hat.

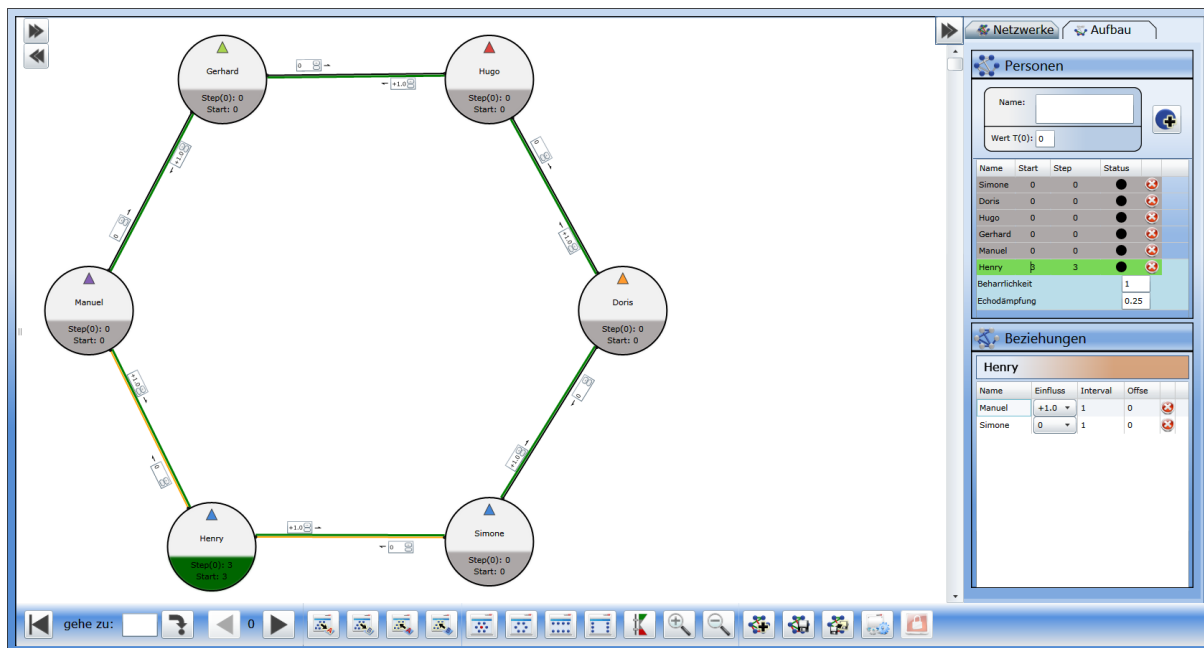


Abbildung 5.7: Verändern der Initialparameter

Simulation

Die Simulation kann durchlaufen werden, egal ob im *Bereich (2) Visualisierung* das Netzwerk, das Simulationsfenster oder beide angezeigt werden. In Abbildung 5.8 wurde die Fens-teraufteilung so gewählt, dass beide Elemente gleichzeitig sichtbar sind.

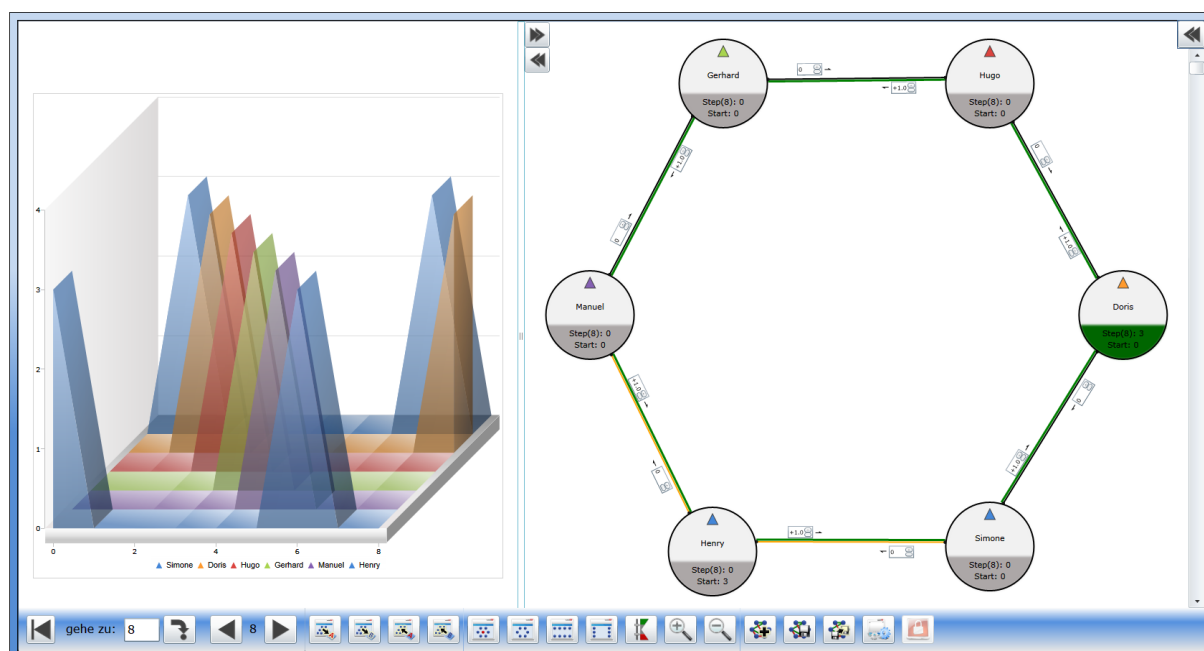
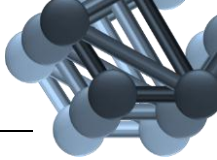


Abbildung 5.8: Simulation



Mittels Pfeiltasten im *Bereich (3) Toolbar | Steuerung der Simulation* wurde in diesem Beispiel zum 8. Zyklus navigiert und man sieht in der Grafik, wie die Information, die Henry eingebracht hat, von Person zu Person weitergereicht wird.

Nachträgliches Einfügen einer Verbindung

Zur Simulation einer neuen Verbindung ab dem 9. Zyklus wird beispielsweise Doris selektiert und mit gehaltener „Shift“-Taste eine Verbindung per Maus zu Manuel gezogen. Direkt in der Verbindungslinie kann etwa parametrisiert werden, dass Manuel Informationen von Doris blind vertraut („+1“), Doris aber die Aussagen ihres Kollegen etwas kritischer einstuft („-0,5“). Die Auswirkung dieser Änderung wird in den nächsten Zyklen der Simulation unmittelbar sichtbar.

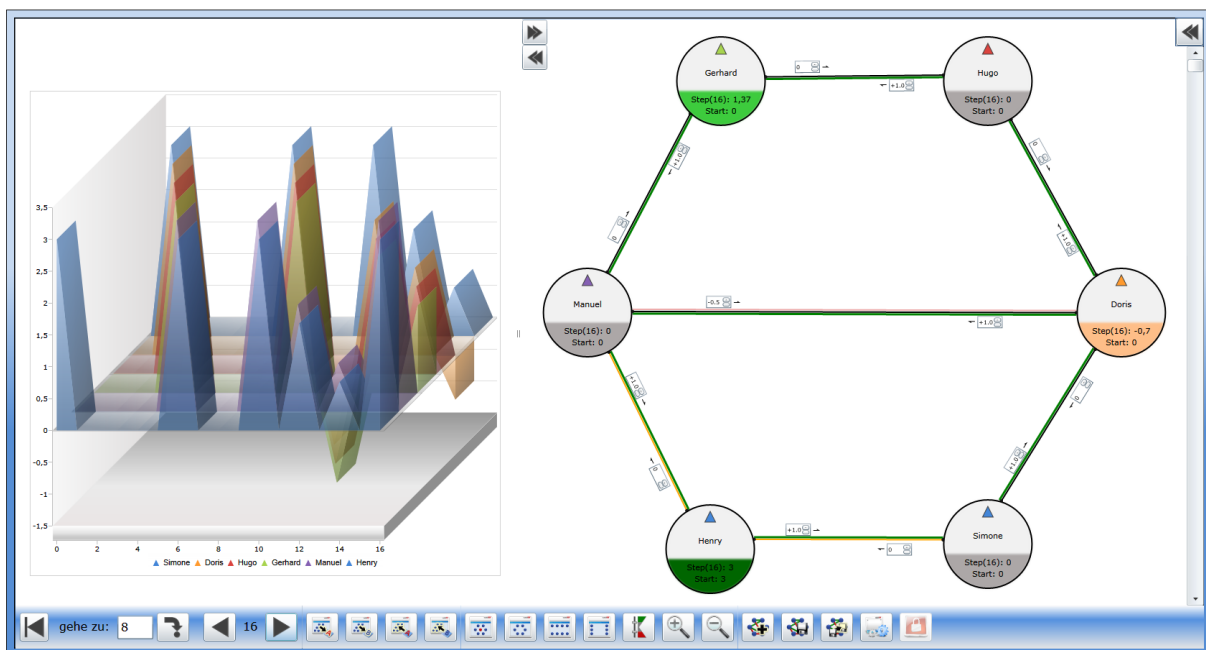
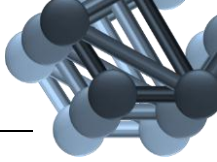


Abbildung 5.9: Nachträglich eingefügte Verbindung



6. Weitere Informationen

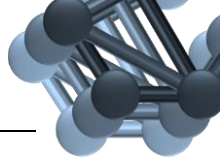
Informationen zu A-SIA

Web-Page: www.a-sia.eu

E-Mail: info@a-sia.eu

Literatur zum Thema soziale Impuls Analyse

Grimm, R., Krainz, E. (2010): *Teams sind berechenbar*: Erfolgreiche Kommunikation durch Kenntnis der Beziehungsmuster, Wiesbaden, Gabler.

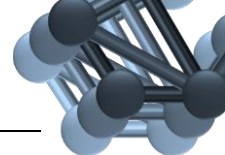


7. Anhang: Erweitere Funktionen

Benutzer mit entsprechenden Berechtigungen können auf erweiterte Konfigurationsoptionen zugreifen. Dieser Modus wird über die Toolbar geöffnet.

Auflistung der wichtigsten Funktionen im erweiterten Modus:

Karteikarte Verbindungen	
Element	Beschreibung / Funktion
Wert	Rechenwert der Verbindung (-1 bis +2) – nicht veränderbar.
Text	Text, der im Bereich Visualisierung zur Beschreibung der Beeinflussung angezeigt wird (zwecks Erleichterung der Interpretation). Jedem Wert kann ein individueller Text zugeordnet werden.
Stärke	Strichstärke, mit der der jeweilige Verbindungstyp angezeigt wird. Jedem Wert kann eine individuelle Strichstärke zugeordnet werden.
Farbe	Farbe, mit der der jeweilige Verbindungstyp angezeigt wird. Jedem Wert kann eine individuelle Farbe zugeordnet werden.
Quantisieren	Gibt an, ob dieser Wert im jeweiligen Projekt zur Verfügung steht. Diese Funktion kann zur Reduktion der Komplexität der Anzeige und Übersichtlichkeit beitragen, wenngleich die Auswertung etwas grobkörniger wird. Je Wert wird in der entsprechenden Spalte angegeben, ob dieser angezeigt werden soll. Durch Drücken der Taste „Quantisieren“, erfolgt eine Rundung der Beziehungsdaten auf die zur Anzeige selektierten Werte. ACHTUNG: Dieser Vorgang reduziert die Genauigkeit und kann nicht rückgängig gemacht werden. Es empfiehlt sich, das Netzwerk zuvor unter anderem Namen abzuspeichern.
DEFAULT_INTERVAL	Bei Anlegen einer Verbindung initial eingetragenes Intervall.
DEFAULT_OFFSET	Bei Anlegen einer Verbindung initial eingetragener Offset.
DEFAULT_IMPACT	Bei Anlegen einer Verbindung initial eingetragene Beziehungsintensität.
MIN_INTERVAL	Minimal zulässige Intervall.
MAX_INTERVAL	Maximal zulässiges Intervall.
MIN_OFFSET	Minimal zulässiger Offset.
MAX_OFFSET	Maximal zulässiger Offset.
MIN_IMPACT	Minimaler Wert einer Beziehungsintensität.
MAX_IMPACT	Maximaler Wert einer Beziehungsintensität.
Show Edge Values	Ein- und Ausblenden der Beziehungsintensität in der Visualisierung.
Show Middle Edges	Ein- und Ausblendung der Verbindungslinien zwischen den Personen (unabhängig von der Beziehungsintensität).
Offset gleich Intervall	Setzt mit einem Tastendruck sämtliche Offsets gleich den Intervallwerten.



Karteikarte Nodes	
Element	Beschreibung / Funktion
DEFAULT_NODEVALUE	Bei Anlegen einer Person initial eingetragener Startwert.
DEFAULT_REFLECTION	Bei Anlegen einer Person initial eingetragene Echodämpfung.
DEFAULT_PERSISTANCE	Bei Anlegen einer Person initial eingetragene Beharlichkeit.
MIN_NODEVALUE	Minimaler Wert einer Einstellung/Überzeugung, den eine Person annehmen kann (Deckelung von unten).
MAX_NODEVALUE	Maximaler Wert einer Einstellung/Überzeugung, den eine Person annehmen kann (Deckelung von oben).
MIN_REFLEXION	Minimal zulässige Echodämpfung.
MAX_REFLEXION	Maximal zulässige Echodämpfung.
MIN_PERSISTANCE	Minimal zulässige Beharlichkeit.
MAX_PERSISTANCE	Maximal zulässige Beharlichkeit.

Karteikarte System	
Element	Beschreibung / Funktion
Netzwerke Exportieren	Exportiert sämtliche geladenen Netzwerke als *.zip-Datei.
Netzwerke Importieren	Importiert sämtliche geladenen Netzwerke aus einer *.zip-Datei.
Hintergrund einstellen	Setzt die Hintergrundfarbe auf weiß (weiß) bzw. Farbverlauf (default).