

Pressemitteilung

Universität des Saarlandes

Friederike Meyer zu Tittingdorf

13.04.2015

<http://idw-online.de/de/news629049>

Forschungsprojekte
Gesellschaft, Informationstechnik, Pädagogik / Bildung, Psychologie
überregional



Psychologen und Informatiker trainieren Bewerber für Interviews

Bewerbungsgespräche sind eine wichtige Hürde bei der Stellensuche. Hier gilt es nicht nur fachlich, sondern auch als Person zu überzeugen. Dementsprechend ist der Wunsch nach guter Vorbereitung auf Interviews groß. Bisherige Ansätze trainieren aber soziale Kompetenzen oft nur wenig. Im Rahmen eines neuen Projekts wird jetzt ein virtuelles Training entwickelt, mit dem vor allem Jugendliche ihr Auftreten in Gesprächen verbessern können. Dafür arbeiten Psychologen der Universität des Saarlandes und Informatiker vom Deutschen Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz (DFKI) sowie der Universität Augsburg und den Software-Firmen Charamel GmbH und TriCAT GmbH zusammen.

Das Projekt „EmpaT - Empathische Trainingsbegleiter“ ist am 1. April gestartet und hat ein Volumen von 2,1 Millionen Euro, von denen das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) 1,5 Millionen Euro übernimmt. Projektträger ist die VDI/VDE-IT GmbH.

In dem virtuellen Training werden Interessierte mit einem Avatar, also einer virtuellen Computerfigur, ein Probe-Bewerbungsgespräch führen. Der Avatar kann auf den Bewerber reagieren, weil er mit einer Kamera verknüpft ist, die verschiedene emotionale und soziale Signale des Bewerbers messen kann. Beispielsweise werden die Kopfbewegungen aufgezeichnet und in Echtzeit interpretiert, so dass der Avatar die Kopfbewegung „spiegeln“ kann, also den Kopf ähnlich bewegt. Ein solches Spiegeln findet in Gesprächen zwischen Menschen regelmäßig statt – in der Regel unbewusst – und unterstützt die Wahrnehmung, dass mein Gegenüber mich versteht. Die emotionalen und sozialen Signale des Bewerbers werden aber nicht für die realistische Darstellung des Avatars verwendet, sondern auch dem Bewerber selbst zurückgemeldet, so dass er lernen kann, die richtigen Signale auszusenden.

„Lange hat die Informatik sich wenig um soziale und emotionale Prozesse gekümmert, aber das ändert sich jetzt“, erklärt Patrick Gebhard, promovierter Informatiker am DFKI und Leiter des Projekts. Er ergänzt: „Hier ist auch noch viel Forschung notwendig, damit die Interaktion zwischen Mensch und Avatar nicht als künstlich wahrgenommen wird. Daher bin ich sehr froh, dass dieses Projekt vom Bundesforschungsministerium drei Jahre lang gefördert wird.“

„Das Besondere an diesem Projekt sehe ich in der Verbindung von neuesten Technologien mit psychologischem Know-how“, sagt Cornelius König, Professor für Arbeits- und Organisationspsychologie an der Universität des Saarlandes. Er forscht seit Jahren zum Thema Bewerbung. Er will dafür sorgen, dass das Training mit einem Avatar so realistisch ist, dass es tatsächlich auch bei Bewerbungsgesprächen mit menschlichen Gesprächspartnern hilft. Der Psychologe will dies auch empirisch nachweisen.

Elisabeth André, Informatik-Professorin an der Universität Augsburg, wird ihre Expertise in der Echtzeit-Analyse von menschlichen Kommunikationssignalen in das Projekt einbringen. Die Firma Charamel aus Köln wird für das Vorhaben seine Avatare verfeinern, die Firma TriCAT aus Ulm wird sich mit der 3D-Lernwelt beschäftigen, in der sich der Avatar bewegt.

Pressefotos unter: www.uni-saarland.de/pressefotos

Fragen beantworten:

Prof. Dr. Cornelius König
Tel.: 0681 3023629
E-Mail: ckoenig@mx.uni-saarland.de

Dr. Patrick Gebhard
Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz (DFKI)
Tel.: 0681/302-3191
E-Mail: gebhard@dfki.de



Professor Cornelius König
Jörg Pütz



Patrick Gebhard, Forscher am DFKI
DFKI