

**Popis výzkumu:** Roghayeh Barmaki, Department of Computer Science, University of Central Florida

Tento výzkum z května 2016 se zabývá interaktivním rozvojem komunikačních výkonů při osobním setkání. Zaměřuje se na neverbální komunikaci, která tvoří významnou část dojmu ze sdělení, jedná se o gesta a pohyby. Je pracováno s prototypem výukového programu TeachLivE™, který byl vyvinut na University of Central Florida a je v této práci testován. Je využíváno již zmíněného nástroje Microsoft Kinect (v.2), který v reálném čase zachycuje pohyby a gesta, a následně je pomocí vytvořeného softwaru identifikuje, vyhodnocuje a poskytuje okamžitou zpětnou vazbu. Jako feedback slouží vizuální signály – červený/zelený čtverec a zobrazení aktuálního postoje. Dále také využívá hmatových signálů, ty ale nebyly tentokrát využity, v jiných předešlých výzkumech však dosahovaly stejně dobrých výsledků.

Program byl testován na výuce virtuální třídy, kde účastník viděl imaginární třídu na velkoplošné obrazovce. Cílem bylo procvičit především jejich „classroom management[1]“ a schopnost předat sdělení. Tento systém však není vhodný pouze pro učitele, ale pro všechny povolání vyžadující aspekty lidské komunikace, konzultování, a dokonce i mezikulturní trénink. Použitý způsob zdokonalování schopností se však potýkal s problémem subjektivnosti posouzení dovedností, který byl řešen sérií předběžných studií, kde byly zaznamenávány a analyzovány různé druhy zařízení a metody záznamů od video přes audio, především z hodin biologie. Za pomoci odborníků na lidské chování byly také představeny aplikace trénující veřejné projevy a pracovní pohovor. Základy byly také založeny na současné literatuře, kde byly zkoumány pozice rukou, nohou, tělo jako celek či důležitost otevřeného postoje. Mezi nejčastější problémy prezentujících na nahrávkách byly právě nedoporučované, uzavřené postoje – například zkřížené ruce. Tyto postoje byly zařazeny do databáze softwaru a následně testovány.

Tetování se probíhalo s pomocí 12 účastníků (4 muži a 8 žen) formou náborového pohovoru, který se konal dvakrát po 7 minutách. Proběhlo rozdělení do dvou skupin, kdy první nejprve absolvovala pohovor bez zpětné vazby, poté se zpětnou vazbou. U druhé skupiny byl průběh opačný. Před pohovorem účastníci vyplnili dotazník, ve kterém zapsali zkušenosti s prezentováním a komunikací. Po každé schůzi pak vyplnili další, ve kterém zhodnotili zkušenosti a naučené postřehy pomocí Likertovi škály, následně byl zkoumán posun odpovědí.

Z dotazníků vyplynulo, že tato metoda byla minimálně stejně účinná jako jiné tréninkové metody, kterých se dotazovaní dříve účastnili, většinou se však jevila tato metoda jako mnohem účinnější. Motivace a ochota použít tuto metodu i v budoucnu byla také na vysoké úrovni. Výsledky výkonů byly obdobné, první skupina bez zpětné vazby používala uzavřený postoj téměř 70 % času, při druhém signalizovaném pohovoru pouze zhruba 4 %. Zajímavá je ale druhá skupina, která začínala rovnou pohovor se zpětnou vazbou. Při tomto prvním sezení byly tyto nedoporučované postoje pouze 2 %, následující výsledek pohovoru bez signalizace se však zhoršil pouze na 4 %. Tyto přívětivé výsledky povedou k opakování testů s větším počtem respondentů a zaměřením se i na další body projevu, především hlasové faktory jako jsou pauzy či amplituda.

Osobně mě tento výzkum velice zaujal, především slibnými výsledky a také díky tomu, že sám mám doma první verzi Microsoft Kinect u kterého neustále obdivuji, jak věrně dokáže zaznamenávat pohyby lidského těla. Investice do tohoto přístroje není nijak závratná díky velkému množství prodejů v rámci herní konzole, proto bych si dokázal představit hojně využití u personálních agentur nebo školících organizací. Osobně bych neváhal s koupí aplikace připravující na pracovní pohovor, pokud by byla za rozumnou cenu. Distribuce tohoto programu by totiž byla velmi snadná prostřednictvím online obchodu Xbox Live. Aplikaci bych považoval za dostupného personálního experta, který dokáže snížit vytížení odborníků v této oblasti. Také by se dala využít jako prostředek hodnocení komunikačních schopností, jelikož u pohovorů mohou hrát roli i osobní preference či subjektivní názory personalistů.

[1] Některé jiné práce se zabývají učitelem jako manažerem, jelikož vykonává často stejné úlohy (plánuje, rozhoduje, motivuje, kontroluje, řídí, vede a hodnotí). Například i Management 2 na VŠE s Mgr. Ing. Stanislavem Hášou, Ph.D. je pojat spíše jako koučování, než tradiční výuka.

## **Zdroje:**

Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, ISBN: 978-1-4503-4082-3, strany 86-91