Gestaltung kooperativer Systeme (1884)

Dr. Veiel

März 2017

Die Prüfung fand als Videoprüfung in München statt. Nach einigem Kampf mit der Technik, ging es dann doch los. Die Prüfung verlief Großteils wie ein Fach- und Beratungsgespräch. Sehr angenehm war, dass man selbst ausholen durfte und sein Wissen so gut präsentieren konnte. Zu jedem Themenblock ein wenig referieren zu können ist daher durchaus sinnvoll. Da der Kurs aktuell in der Überarbeitung ist, lag der Schwerpunkt vor allem auf Kurseinheit 1-5. Herr Dr. Veiel ist als Prüfer sehr angenehm und daher uneingeschränkt zu empfehlen.

Wie schon im Begleittext recht deutlich wird (und auch am Studientag), ist es sehr wichtig das Konzept des Kurses zu verstehen: Man soll ein System aus ***Gesamtsystemsicht*** verstehen und den Einsatz von Pattern begründen. Das heißt auch seine Meinung (oder die im Kurstext) kritisieren zu können. Meiner Meinung nach ist ein Verständnis für „the concept of wholeness, centers and sequences“ nach Alexander S.32 (2.1.4) im Buch ein Verständnis für die Prüfung selbst, dann steht einer guten Note nichts mehr im Weg.

Wie schon bei anderen ist die Einstiegsfrage nach dem „***kollaborativen System***“ gekommen. Dabei kann man sehr gut gleich ***Gruppe*** nach Witte, Abgrenzung zu ***Community*** beitragen. Die Definitionen von ***Groupware*** nach Johnson-Lenz und Schümmer sollten verstanden und auch in den aktuellen Kontext gebracht werden.

Awareness ist ein zweiter Begriff, Definition, Bedeutung, 3K Modell nach Teufel sind hier wichtig. Weiter mit warum, wann und ob überhaupt ist awareness wichtig? Alles ist hier wieder kontextbezogen. In den Systemen auf die sich der Kurs bezieht ist sie allerdings wichtig, da das Soziale hier nicht vernachlässigt werden soll.

Das zu analysierende System war für mich das Videoprüfungssystem während der Prüfung und auch das Erstellen eines Anmeldungssystems für Videoprüfungen aus Studierendensicht und später auch noch kurz ein Bewertungssystem der Prüfung durch Studierende.

Bei der Analyse kamen wir auf ***Mediensynchronizitätstheorie*** und beim Design auf: Vier Ebenen der ***Partizipation*** (Nutzersicht); ***Identität*** und deren Schutz (starke Grenzen von Gruppen) und Aspekte für ***Gemeinschaftsbildung***.

Patterns sollte man selbstverständlich alle kennen und im Kontext bewerten können (s.o.)., daher zähle ich nicht auf.

Viel Erfolg!