

Hau L. Lee, Vineet Padmanabhan, Seungjin Whang

[„Actually I am different.“
Subjective constructions of
ethnic identity in a migration
context and new ways in
psychological acculturation
research]

WHU – Otto Beisheim
School of Management
(Vallendar)

Comments on Information Distortion in a Supply Chain: The Bullwhip Effect.

Hau L. Lee, Vineet Padmanabhan, Seungjin Whang
von Hau L. Lee, Vineet Padmanabhan, Seungjin Whang

Abstract [English]

"in this text we present a concept of graspable computer-interfaces. it links modeling in physical reality with building virtual models. synchronous to the graspable model a virtual twin-model is generated. the latter can be used for simulation, animation and giving help on the subject. thus we connect intuitive, game-like and preconceptual approaches with abstract and analytic ways of thinking. we present some application areas, focusing on a project for the modeling of conveyor systems. we explain programming by demonstration: manually demonstrating the movement of objects through the scene we generate rules for programmable controls for the conveyor system. then we focus on how working in computer supported concrete environments fosters group work and communication because it provides a shared workspace in a natural way." (author's abstract)

Keywords: Ethnic identity, acculturation orientations, domain specificity

Abstract [Deutsch]

"in diesem beitrag stellen wir ein konzept greifbarer, gegenständlicher benutzungsschnittstellen vor. es werden übergänge zwischen dem modellieren im realen und dem erstellen virtueller modelle geschaffen. synchron zum gegenständlichen modell entsteht ein virtuelles abbild, das für simulation, animation und für hilfen genutzt werden kann. intuitive, spielerische und vorbegriffliche herangehensweisen werden auf diese weise mit abstraktem, analytischem vorgehen verbunden. es werden anwendungsbeispiele gegeben und ein projekt näher erläutert, in dem förderbandanlagen synchron im gegenständlichen und virtuellen modelliert werden. dabei wird das programmieren durch vormachen eingesetzt: durch bewegen von gegenständen durch das modell werden regeln für steuerungen von förderbändern generiert. anschließend stellen wir dar, wie gegenständliche modellumgebungen, die durch ein synchronisiertes computermodeill unterstützt werden, die zusammenarbeit fördern, indem sie auf natürliche weise einen gemeinsamen interaktionsraum herstellen, dessen zentrale eigenschaften erläutert werden."