

Buzzwords GWG 2. Test

- **Institution:** Etablierte/gewachsene soziale Strukturen/Ordnungen mit regel-geleiteten und (teil)standardisierten Handlungen
 - strukturieren die soziale Wirklichkeit und unser Handeln
 - Struktur gewordene Regelmäßigkeiten des Handelns
 - geregltes Zusammenwirken
 - Beispiele: Ehe, Familie (Wandel von Institutionen), Begrüßung, Kauf, Schulsystem...
- **Organisationen:** Etablierte soziale Einheiten (soziales Gebilde), die sich an Zielen orientieren, haben formelle Regeln (Formalisierung), sowie Erwartungen und Handlungen der Organisationsmitgliedert
 - Intendiert hervorgebracht
 - spezifisches Ziel
 - hat Mitglieder
 - Merkmale: Grad der Arbeitsteilung, hierarchische Autoritätsstrukturen, Macht/Machtverteilung, Verantwortlichkeiten, Kommunikations/Kooperationsstrukturen
 - Bsp: Magistrat, Finanzamt, Kat. Kirche, Firmen, Sportvereine
 - Organisation = STIN
- **Systemrationalismus:** Falsches Konzept, nimmt an das Organisation formal über Ziele, Interaktionen und Handlungen beschrieben werden können (formale Ziele und Abläufe ~ Formales Modell -> ICTs!), ist falsch da Organ = STIN! (z.B. Journalisten, Professoren, Verkäufer, Telearbeit, Entscheidung über Uni-Infor.-System)
- **Organizational Informatics:**
 - ICTs sind embedded in Organ./Institut.
 - ICTs helfen bei der Gestaltung von Organ/Institut
 - ICTs werden selbst gestaltet, verändert und weiterentwickelt von Organisationen/Institutionen
 - ICTs haben politische Konsequenzen **Organizational Policy**
- **Informationen:**
 - Bedeutung aus Interpretation
 - daher kontextgebunden und kontextabhängig
- **Interpretation:** Durch Menschen, in spezifischen Situation, auf einen Zweck gerichtet, mit konkreter Intention, unter Bezugnahme auf Kontext
- Daten -> Interpretation -> Information
- **Social/Contextual Inquiries** Erkundung des Kontexts als empirisch-soziale Herangehensweise
- **Co-Design** (Co Evolution) von Sozialem und Technik
- **Pragmatische Akzeptanz der Real-World:** Wie sie ist einschließlich der Tatsache, dass die Menschen nicht immer rational/richtig handeln

- **Tacit Knowledge:** Prozesswissen, Fertigungs-skills der Betroffenen (ihre Expertise, implizit; In der Regel schwer formalisierbar)
 - Soll für Design Prozess nutzbar gemacht werden#
- **Produktionssicht:** Rein technische Sicht (Auftraggeber -> Informatiker -> Produkt)
- **Sozio-Techn. Sicht:** Auftraggeber -> Informatiker (iterativ, gemeinsam mit Nutzern, Experten, Auftraggeber, Kontexten) -> Ergebnis im Kontext "Embedded"
- **Time to Value:**
 - Zeitspanne zwischen Entscheidung für neues ICT und der tatsächlichen nutzbringenden Verwendung in Orga
 - Abhängig: Beauftragung Entwicklung, Auslieferung, Assimilation u Akkomodation
 - Soll gesenkt werden
- **Assimilation/Akkomodation:** Zeit des Vertrautwerdens mit dem ICT System und der Reorganisation von Praktiken/Prozessen in der Organisation ("In den Griff bekommen")
 - Assimilation: Eingliederung Nutzarmachung des ICT-Systems für Organisationspraktiken [inkl. Adaption]
 - Akkomodation: Erweiterung Modifikation der Organisationspraktiken um ICT optimal zu nutzen
- **Fieldwork:**
 - Exploration des Feldes: Systematische Beobachtung der relevanten Tätigkeiten und Abläufe in ihrem Kontext vor Ort!
 - Ziel: Vertraut werden mit dem Feld, Verstehen der Tätigkeiten, Aufgaben, Handlungen, Abläufe und Prozesse, Kontext (der alles beeinflusst)
 - Resultat: Einblick in soziale/Organisatorische Aspekte, welche für Nutzung relevant sind => Design nutzbarer und nützlicher Systeme
 - Methoden: Beobachtung, Interviews, Walkthroughs, Organisationsbesuch, Untersuchung von Artefakten (onsite an typischen Arbeitstagen) -> Hinschauen und Verstehen
- **5 Regeln für gute Beobachter**
 1. Vermeiden von Beurteilungen
 2. Zurückhalten sein und eigene Ansichten nicht in Vordergrund stellen
 3. Aufmerksamkeit auf Details richten
 4. Stellen sie offene Fragen
 5. Verschaffen von Vorkenntnissen auf das betroffene Gebiet
- **Partizipative Vorgehensweise:** 3 Phasen, iterativ Jede Phase interaktiv bezogen auf Involvement der UserInn; Hilft Entwicklern STINs im gegebenen Kontext umzusetzen
 1. Fieldwork - Exploration des Feldes
 2. Discovery Process
 3. Prototyping

- **Discovery Process** (Gemeinsamer Erkenntnisprozess): Gemeinsame Überlegung, wie künftig Tätigkeiten/Aufgaben/Handlungen/Prozesse/Strukturen (besser) gestaltet sein können (Entwickler, User)
- **Prototyping**: iterativ: Mockups, Paper prototyping...
- **Grade der Partizipation**: Nichts, Information, Schriftliche Datenerhebung, Fieldwork, Konsultation, Mitwirkung; Wichtig => Transparenz über Grad!"
- **Formen der Partizipation**:
 - Direkte Beteiligung
 - Beteiligung ausgewählter User/Gruppen
 - Beteiligung Key-User
 - Repräsentative Beteiligung in Unternehmen
 - Repräsentative Beteiligung in Gesellschaft
- **Informatische Modellierung**: Modellierung operationaler Modelle (Steuern die Ausführung von Computerprogrammen)
- **Modell**: Vereinfachte Darstellung der Realität im Sinne einer begründeten Abstraktion um die Realität besser verstehen und handhaben zu können.
- **S-Programme**: Wohldefinierte Probleme, aus dem Diskurs Bereich; Formale Beschreibung - Spezifikation z.B. ggT
- **P-Programme**: Probleme der realen Welt; Formale Spezifikation möglich - Frage der Problemsicht
 - Jeweilige Problemsicht für ein Problem in der Realen Welt geht in das Programm ein
 - zB Schach
- **E-Programme**:
 - Probleme der realen Welt
 - Kommen in der realen Welt zum Einsatz "Eingebettet" & Haben Wechselwirkung mit Kontext
 - Nur vor dem Hintergrund ihres sozialen Gebrauchs und Einsatzkontextes verständlich
 - zB Airbus-Cockpit
- **Computer-Modellierung-Wirklichkeit**: Wirklichkeit -> Modell -> Computerartefakt -> Modell -> Wirklichkeit
- **Modellierung als soziale Realitätskonstruktion**:
 - Datenmodell != 1:1 Abbild der Realität, vereinfachte Darstellung der Realität im Sinne einer begründeten Abstraktion => Sinn-Rekonstruktion (Interpretation und Verständnis)
 - Aufrechterhaltung (Oder Veränderung) einer sozial konstruierten Realität; handlungsanleitend; kanalisieren Wahrnehmung sozialer Realität
 - Datenmodell => Abhängig von Vor-Urteilen (Systembias) => Transparent machen und Offenlegen in dialogischer Reflexion!
 - Datenmodell redefiniert institutionelle Bezugsrahmen für Handlungsorientierung/Entscheidungsfindung/Verantwortlichkeiten/Macht in Orga.

- Interessen der beteiligten Akteure betroffe => Modellierung = politische Aktivität
- **Ethisches Dilemmata:** Verantwortung für Folgen? Wann ausweichen - wann weiterfahren? Wennn ausweichen: In Wen kollidieren? Schaden für andere vs Schaden für Insassen; Trolley Problem: Warum richtig/wichtig und problematisch zugleich?
- **Advanced Computer Systems:** Darf der Computer verantwortlich sein? Verantwortung für die Folgen von Computerentscheidungen?
- **Verein Deutscher Ingenieure:** Hat Ethische Grundsteine des Ingenieurberufs festgelegt
- **Moral:** Komplex von Überzeugungen, der es erlaubt Handlungsweisen als gut, böse, geboten, verboten oder erlaubt zu klassifizieren.
 - != Bennisstandards, Konventionen, Persönliche Vorlieben....
- **Norm:** Beschreibt wie etwas sein soll; Regel für menschliches Handeln
- **Verantwortung:** Rechenschaftspflicht für eigene Verhaltensweisen; Zurechenbarer Handlungen angesichts geltender Normen/Wertvorstellungen.