

Protokoll CSCW, SC und CE SoSe 2019

1 Co-Create your Exam



1.1 Co-Create LE01/02 Theoriegest. Entwicklung und Einführung CE (Brainstorm)

Anzahl der Teilnehmer: 8



Teilnehmerinstruktionen:

LE00/01

Formulieren Sie bitte eine kurze Aussage zum gerade gehörten Vorlesungsstoff. Diese Aussage sollte entweder eindeutig wahr oder eindeutig falsch sein. Sie können die Aussagen Anderer als richtig, falsch oder unverständlich/ungeeignet kennzeichnen, indem Sie den entsprechenden Punkt aus der Punkteleiste auf die Aussage ziehen.

Alle Eingaben sind anonym.

Klebspunkte:



Aussage richtig (50 Klebspunkte pro Teilnehmer)



Aussage unverständlich/ungeeignet (50 Klebspunkte pro Teilnehmer)



















Aussage falsch (50 Klebspunkte pro Teilnehmer)



Nicht kategorisiert (17)

- (4) 1. In Soziotechnischen System stehen Aufgaben, Technologien, Mitglieder und Rollen/Strukturen in Wechselwirkung.
- (2) (2) 2. Im Vergleich zu CE ist CSCW ein offenerer Prozess
- (4) 3. Collaboration Engineering befasst sich mit keinen Gruppen und Tolls zur Zusammenarbeit.
- (4) 4. CSCW wird durch 4 verschiedene Treiber beeinflusst.
- (6) 5. Unter dem Sammebegriff CSCW werden Techniken zusammengefasst, die sich mit der Zusammenarbeit in kleinen Gruppen beschäftigen.
- (4) (1) 6. Kollaboration = Kommunikation + Koordination + Kooperation
- (8) 7. Kommunikation ist keine Grundvoraussetzung für Zusammenarbeit.
- (6) 8. Anreize beeinflussen unser Verhalten nicht.
- (2) 9. CE basiert auf einem 6-Ebenen-Modell
- (5) 10. Barbato unterscheidet zwischen intrinsischen und extrinsischen Quellen der Motivation.
- (3) (1) 11. Zu Technologie gehören immer die Ursache und gewünschte Wirkung

- 
 (1)
 (3)
 (1) **12. Facilitation bezeichnet die Unterstützung von Sozialenprozessen.**
- 
 (3)
 (1) **13. Facilitation ist neutral und bewirkt keine inhaltliche Beeinflussung.**
- 
 (2) **14. Theory Driven Design liefert eine Erklärung für alle beobachteten Phänomene**
- 
 (1) **15. Ein Modell, das die Entstehung von einem beobachteten Verhalten erklärt, setzt voraus, dass dieses durch eine Kombination von Motivation und Anreizen aktiviert wird.**
- 
 (5)
 (2) **16. Log in with "Google+" oder "Facebook" ist ein Anreizsystem?**
- 
 (4) **17. Incentives sorgen für die Aktivierung von Motivationen, die das Verhalten beeinflussen.**

Kategorie 1 (0)

1.2 Co-Create LE03/04 (Brainstorm)

Anzahl der Teilnehmer: 10




Teilnehmerinstruktionen:

LE01/02














Formulieren Sie bitte eine kurze Aussage zum gerade gehörten Vorlesungsstoff. Diese Aussage sollte entweder eindeutig wahr oder eindeutig falsch sein. Sie können die Aussagen Anderer als richtig, falsch oder unverständlich/ungeeignet kennzeichnen, indem Sie den entsprechenden Punkt aus der Punkteleiste auf die Aussage ziehen.
















































Alle Eingaben sind anonym.

Klebspunkte:

-  Aussage richtig (50 Klebspunkte pro Teilnehmer)
-  Aussage unverständlich/ungeeignet (50 Klebspunkte pro Teilnehmer)
-  Aussage falsch (50 Klebspunkte pro Teilnehmer)

Nicht kategorisiert (25)




- 
 (14) **1. Der Facilitator ist sowohl in der Vorbereitung, als auch in der Durchführung von kollaborativen Prozessen involviert.**
- 
 (13) **2. Facilitatoren machen sich durch ihre Arbeit selbst obsolet.**
- 
 (7)
 (4) **3. Die Practitioners sind die eigentlichen Teammitglieder mit einer bestimmten Fachkompetenz, die die Aufgaben erfüllen.**
- 
 (11) **4. Collaboration Engineers entwickeln kollaborative Prozesse, für die keinen Facilitatoren benötigt werden.**
- 
 (11) **5. Der Collaboration Engineer betreut die Practitioners während des gesamten Arbeitsprozess**
 - Fake News (#6)
- 
 (12) **7. CE lohnt sich i.d.R. nur bei hochwertigen, wiederkehrenden Aufgaben**


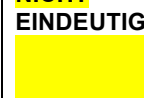

- 
 (1)
 (3)
 (10) 8. 20% eines Collaboration Prozess werden mit 16 thinkLets abgebildet.
- 
 (10) 9. Der Collaboration Engineering Prozess endet nach der Implementierung
- 
 (9) 10. Kollaborationsziele berücksichtigen sowohl Gruppen-, als auch Individualziele.
- 
 (9) 11. Der Collaboration Engineering Prozess besteht aus den folgenden sechs Phasen: Investitionsentscheidung, Problemanalyse, Design, Transition, Implementierung, Andauernde Nutzung
- 
 (4)
 (3) 12. In Prozessen, die mit CE entwickelt wurden, wird die Rolle des Facilitators durch Practitioner übernommen.
- 
 (4)
 (2) 13. Kognitiver Aufwand, welcher nicht zur Zielerreichung beiträgt, ist stets fernzuhalten.
- 
 (8) 14. Ziele sollten SMART sein.
- 
 (6) 15. Bei vorgegebenen Gruppenzielen muss der Facilitator bzw. Practitioner dafür sorgen, dass Kompromisse gefunden werden, wenn die Ziele nicht akzeptiert werden.
- 
 (1)
 (2) 16. Zielinhalt, Zielausmaß, Zeitbezug und der Geltungsbereich sind die vier Bestandteile des Kollaboration Engineering Prozesses.
- 
 (8) 17. Ziele dürfen vage und unspezifisch formuliert werden.
- 
 (6)
 (2) 18. Ziele motivieren zum Handeln.
- 
 (7) 19. Ablenkung hat keinen Einfluss auf die Gruppenproduktivität
- 
 (7) 20. Gruppenziele werden meistens vorgegeben.
- 
 (5) 21. Zwei Zieldimensionen sind Zielintensität und Zielinhalt.
- 
 (1)
 (4) 22. Die Yield Shift Theory of Satisfaction (YSTS) beruht auf 5 Axiomen.
- 
 (4) 23. Die Wahrscheinlichkeit einer Person sich für ein Gruppenziel einzusetzen ist abhängig von ihrer Instrumentalität ein Individualziel zu erreichen.
- 
 (3)
 (1) 24. Laut Briggs et al. (1997) ist Erreichung individueller Ziele wesentliche Determinante hinsichtlich der Gruppeneffektivität
- 
 (3)
 (3) 25. Ziele sollten unter Berücksichtigung von individuellen Zielen formuliert werden.
- 
 (4) 26. Laut YSTS verfolgen Individuen immer nur ein Ziel zur Zeit.

 Kategorie 1 (0)

LE05/06

Aussage	WAHR 	NICHT EINDEUTIG 	FALSCH 
Es gibt 6 Patterns of Collaboration	9		
Ein Risikoworkshop soll dafür sorgen, dass Risiken besser erkannt werden.	5		
Gruppenprodukte sind materielle Artefakte oder immaterielle Zustände	5		
Subpatterns charakterisieren das 6-Phasen-Modell.			1
Bei Gruppenprodukten treten nie Konflikte untereinander auf.			
Der Kollaborationserfolg wird nur durch die Teilnahmebereitschaft (der Arbeitenden) bestimmt.			2
Gruppenprodukte können als Indikator des Kollaborationserfolges dienen.	2		
Zufriedenheit kann in drei Teilbereiche unterteilt werden.	5		4
Teilnahmebereitschaft ist ein Qualitätskriterium für Kollaborationserfolg.	5		
Gruppenprodukte werden in Artefakte und Zustände unterteilt	2		
Teilnahmebereitschaft der Gruppenmitglieder beschreibt alle Anstrengungen, die die einzelnen Mitglieder zur Erreichung des Ziels auf sich nehmen.	4		
Effizienz ist definiert als die Differenz zwischen dem tatsächlichen Ressourcenverbrauch und dem geplanten Ressourcenverbrauch			
Gruppenprodukte können materielle Zustände und immaterielle Artefakte sein.	1		5



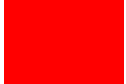
Aussage	WAHR 	NICHT EINDEUTIG 	FALSCH 
Dasselbe Kollaborationswerkzeug kann in verschiedene Quadranten eingeordnet werden.	iiiiiii		
Die Nutzung von E-Mail ist sinnvoll für die asynchrone Kommunikation.	iiii		
Kollaborationswerkzeuge lassen sich mit Hilfe der Raum-/Zeit-Matrix kategorisieren.	iii		
Es findet eine Flexibilisierung der Raum-Zeit-Matrix statt	iii	iii	
Werkzeuge können nach Raum und Zeit charakterisiert werden.	iiii		
Werkzeuge bestimmen die Gruppenprozeduren			ii
Es gibt sechs Arten von Kollaborationswerkzeugen.			iiiiiii
Die E-mail ist ein Werkzeug mit dem Personen zu unterschiedlichen Zeiten und an unterschiedlichen Orten zusammen arbeiten können.	iii		

Aussage	WAHR 	NICHT EINDEUTIG 	FALSCH 
Eine Agenda in der Programmplanung ist ein internes Dokument.	11		1
Designvalidierung ist ein iterativer Prozess	13		
Eine umfangreiche Agenda sollte stets angefertigt werden.	10		
Verhalten beschreibt eine Handlung zwischen einem Organismus und seiner biologischen und sozialen Umwelt	10	2	
Verhalten kann man in offenes und inneres Verhalten teilen.	10		1
Ein Konformist passt sich der Mehrheit an	10	2	
Die Agenda mit Pufferzeiten ist ein internes Dokument für den Facilitator	13		
Eine Qualitätssicherung ist ein wichtiger Bestandteil des Designprozesses und sollte durchgeführt werden.	12		
Integration führt zu kollaborativer Anarchie	1	1	8
Nach Abschluss des Designs sollte eine umfangreiche Designvalidierung stattfinden.	13		

In einer Agenda können Aktivitäten problemlos ohne Puffer aneinander gereiht werden.	1		10
Die Teilnehmer finden es gut, wenn keine Pufferzeiten eingeplant werden.		2	10
Aggregierte Kollaborationswerkzeuge umfassen mehrere individuelle Werkzeuge	9	1	
Das kollaborative Verhalten ist immer ad-hoc, unstrukturiert und austretend.	1		7

Aussage	WAH R	NICHT EINDEUTIG	FALSCH
Zur Validierung eines Kollaborationsprozesses sollten 5 Qualitätskriterien herangezogen werden: Vollständigkeit, Konsistenz, Wiederverwendbarkeit, Effizienz, Effektivität.	10		
Simulationen sollten niemals durchgeführt werden, da ihr Wahrheitsgehalt in jedem Fall ungenügend ist.		11	
Der Prozess der Designvalidierung besteht aus 3 Phasen. (Planung, Durchführung, Verwertung)	7		1
Designvalidierung ist Rahmen des CE nicht notwendig.	1		9
Es gibt 3 Phasen der Designvalidierung	9		
Der Zweck der Validierung eines Kollaborationsprozessdesigns ist die Identifikation von Fehlern & Stolperfallen und Eliminierung.	8	1	
Die Designvalidierung wird in einem Prozess mit zwei Phasen durchgeführt.	2		8
Bei der Standard-Delphi-Methode stimmen die Experten untereinander ab.	1	1	6
Eine Simulation als Designvalidierung ist ein Experiment, das nicht im realen Kontext stattfindet.	7		1

Aussage	WAHR	NICHT EINDEUTIG	FALSCH
Group Thinking ist ein erwünschter Effekt bei Gruppenarbeiten.			IIII
Organisation hilft im Unternehmensumfeld unterschiedliche Gruppen zu managen.	IIII		
Man kann nicht nicht Kommunizieren	IIIIII	I	
Ein Sprechakt ist ein Tripel (Satz-inhalt, Kategorie, Ausführlichkeit)			IIII
Es gibt Kommunikation ohne Kooperation	IIII		
Es gibt 5 Kommunikationsaxiome	III		
Die 4 Seiten einer Nachricht sind Sachinhalt, Selbstoffenbarung, Beziehung und Appell	IIII		
Die drei Ebenen des Social Media Modells sind die individuelle, die technologische und die externe Ebene			III
SLATES steht für Search, Links, Authoring, Tags, Extensions, Signals	IIII		
Die drei Basis-Funktionen von Social Software sind Informationsmanagement, Identitätsmanagement und Beziehungsmanagement.	II		
Bei Enterprise 2.0 muss auch immer der soziale Kontext beachtet werden	II	II	
Social Software und Enterprise 2.0 erfordert organisatorischen Wandel in Unternehmen.	III		
Social Software ist ein Sammelbegriff für Softwaretools, die der Unterstützung von Personen in den Bereich Kooperation dient.			III

Aussage	WAHR 	NICHT EINDEUTIG 	FALSCH 
Das EAM lässt sich im 3-K-Modell mittig einordnen.	IIII		
Die Gesamtbetrachtung / makroskopische Betrachtung eines komplexen Problems kann zu einer einfachen Lösung führen.	III		
Die soziale Awareness kann EA unterstützen			IIII
Unternehmensarchitektur ist eine spezielle Form der Architektur, bei der das betrachtete System ein Unternehmen ist.	III		
EA besteht aus Social/Business Elemente, Tools und Technischen Elementen		II	
Ein Ziel von EA(M) ist die kontextuelle Herausforderung zu bewältigen.	I		
Die 3 V's sind Volume, Variety, Victory.		I	III
Soziale Netzwerke liefern den größten Datenverkehr.	II	I	I