

Name:

Matr.Nr.

187.138 VO: Arbeitspraxis und visuelle Kultur in Kunst- und Designdisziplinen

Vorlesungsprüfung 21/06/2005

Prüfungsunterlagen

In dieser Vorlesungsprüfung geht es darum, dass Sie den Vorlesungsstoff nicht nur reproduzieren, sondern **Konzepte anwenden** und **Zusammenhänge darstellen** können.

Verwenden Sie bei der Beantwortung der Fragen die in der Vorlesung erläuterte Begrifflichkeit und bemühen Sie sich um eine möglichst präzise Sprache.

Beurteilt werden:

- * der Inhalt Ihrer Darstellung, seine Korrektheit und Schlüssigkeit,
- * die begriffliche Präzision,
- * die Anzahl und Ausführlichkeit Ihrer Argumente.

Falls Sie nach (einem) **Beispiel(en)** gefragt werden, verwenden Sie Beispiele aus der Vorlesung und machen Sie klar, in welcher Weise das Beispiel Ihre Argumente unterstützt.

Sollte es Ihnen leichter fallen, sich in englischer Sprache auszudrücken, so können Sie das gerne tun.

Für jede der Fragen können Sie maximal 10 Punkte erreichen.

Die Arbeit wird positiv beurteilt wenn (zusammen mit den Ergebnissen - max.20 Punkte - der Literaturprüfung vom 07.06.05) **zumindest 41 Punkte** erreicht werden.

Bitte geben Sie Ihren Namen und Matrikelnummer auf diesem Angabeblatt an.

Name:

Matr.Nr.

Gruppe A

1. Das Arbeiten mit Metaphern

- a) Welche Bedeutung haben Metaphern, Bilder und Analogien in der Architektur?
- b) Geben Sie zwei Beispiele für Metaphern in der Architektur.

2. Inspirationale Objekte:

- a) Was versteht man darunter?
- b) Was wissen wir über das Erinnern und Wiederfinden aus Feldstudien im Bereich von Architektur und Kunst?

3. Persuasive Artefakte:

- a) Welche Funktionen erfüllen diese (mindestens drei!) – erläutern Sie dies an einem Beispiel.
- b) Was ist mit der Aussage gemeint: „Visualisierungen sind nicht unschuldig“.

4. Künstlerische Praxis – unterstützende Technologien:

- a) Welche „Qualitäten“ wurden im Atelier Projekt als wesentlich für inspirationales Lernen identifiziert? Definieren Sie mindestens drei!
- b) Wie wurde im Projekt mit Barcode Technologie gearbeitet?

5.

- a) Was ist Designing? Wer ist Designer?
- b) Wie werden Designprozesse in ingenieurwissenschaftlichen Ansätzen konzeptionalisiert?
- c) Wieso sind Design-methodologies als präskriptiv zu charakterisieren?

6. Kontexte beeinflussen die Wahrnehmung.

- a) Führen Sie Argumente an, die diese Aussage stützen und geben Sie Beispiele.
- b) Erläutern Sie den Begriff »interpretative Flexibilität« und geben Sie ein Beispiel.

7. Wahrnehmen ist ein aktiver Prozess.

- a) Beschreiben Sie das Figur-Hintergrund-Phänomen der Wahrnehmung.
- b) Beschreiben Sie anhand eines Beispiels wie 'Praktiken des Sehens' (z.B. verbale Kategorisierungen, Gesten) die Wahrnehmung (z.B. von Bildern) strukturieren können.

8. Schön & Wiggins beschreiben Designing als eine Art des Experimentierens.

- a) Was verstehen Schön & Wiggins unter »design move«?
- b) Beschreiben Sie ein »move experiment« anhand eines Beispiels.
- c) Wann wird ein »move experiment« als bestätigt angesehen?

Name:

Matr.Nr.

Gruppe B

1. Das Arbeiten mit Platzhaltern:

- a) Was versteht man unter einem Platzhalter (geben Sie eine Definition: drei Argumente!)
- b) Geben Sie ein Beispiel eines Platzhalters – wofür steht er?

3. Modalität von Repräsentationen:

- a) Geben Sie eine Definition und ein erläuterndes Beispiel.
- b) Welche vier Codierungs-Orientierungen unterscheidet man?

3. Digital Medien in der Architektur

- a) Wie verändern Computer die Zeichentätigkeit?
- b) Was versteht man unter raumgenerierenden Programmen? Geben sie eine Definition und ein Beispiel.

4. Sammeln und Archivieren

- a) Was war der Archivgedanke in den historischen Wunderkammern?
- b) Inwiefern arbeiten modernen Kunstwerke mit dem Archivgedanken? Erläutern Sie dies an einem Beispiel (z.B. Frenkel, Boltanski, Karsten Bött)

5. Designing (in der Praxis) ist komplex.

- a) Wie kommt diese Komplexität zustande?
- b) Wie werden Designprozesse in ingenieurwissenschaftlichen Ansätzen konzeptionalisiert um Designer bei der Bewältigung komplexer Designprozesse zu unterstützen?
- c) Im Design Research können präskriptive und deskriptive Ansätze unterschieden werden. Erläutern sie den Unterschied.

6. Wahrnehmen ist (zum Teil) kulturabhängig.

- a) Führen Sie Argumente an, die diese Aussage stützen und geben Sie Beispiele.
- b) (Wie) kann Sprache die Wahrnehmung beeinflussen?

7. Wahrnehmen ist ein aktiver Prozess.

- a) Was versteht man unter Gestalt-Organisation der Wahrnehmung?
- b) Beschreiben Sie anhand eines Beispiels wie 'Praktiken des Sehens' (z.B. verbalen Kategorisierungen und Gesten) die Wahrnehmung (z.B. von Bildern) strukturieren können.

8. Schön & Wiggins beschreiben Designing als Interaktionsprozess (sozialwissenschaftl. Ansatz).

- a) Erläutern Sie den Ansatz von Schön & Wiggins.
- b) Welche Arten des Sehens - 'kinds of seeing in designing' - unterscheiden Schön & Wiggins?
- c) Was ist unter nicht-intendierten Konsequenzen von design moves zu verstehen und wieso kann es dazu kommen?

VO Prüfung GRUNDLAGEN VON CSCW SYSTEMEN' 21/06/04

NAME:

Matrikel Nr:

Kennziffer:

1. Awareness

- a) Was versteht man unter ‚peripheral awareness‘ (als Merkmal von face-to-face Arbeitssituationen)?
- b) Welche drei prinzipiellen Möglichkeiten der **technischen Unterstützung** von Awareness in räumlich verteilten Teams gibt es?

2. Artikulationsarbeit?

- a) Was versteht man darunter (Definition)?
- b) Welche Aktivitäten umfasst Artikulationsarbeit? Geben Sie Beispiele.

3. Der CAD Plan

- a) Nach welchen Prinzipien ist er aufgebaut (siehe Layerliste)?
- b) In welcher Weise erfüllt er eine koordinationsunterstützende Rolle?

4. Workflow Technologien

- a) Was sind sie und wie geht man prinzipiell vor (drei Schritte)?
- b) Das Problem des situationsbedingten Charakters sozialen Handelns (situated action) – was hat dies mit Workflow Technologien zu tun?

5. Videoübertragung einer Operation

- a) Was verändert sich an der Arbeitssituation?
- b) ‚The camera as an actor‘ – welche Perspektive nimmt die Actor Network Theory ein?

6. Scheduling bei der Softwareentwicklung

- a) Weshalb ist Scheduling eine komplexe und schwierige Aufgabe?
- b) Beschreiben die Vor- und Nachteile der Unterstützung des Scheduling durch (i) ein elektronisches Tool, (ii) ein ‚wallboard‘ (nach Whittaker und Schwartz).

7. Die Nutzung von Gesundheitsdaten in vernetzten Systemen

- a) Was versteht man unter ‚sekundären Nutzungen‘?
- b) Zu welchen Problemen der Verletzung der Privatsphäre kann es kommen? Geben Sie ein Beispiel.

8. Invisible work

- a) Welche Formen von ‚invisible work‘ können unterschieden werden?
- b) Beschreiben Sie kurz anhand eines Beispiels weshalb der Blick auf ‚invisible work‘ für das Design unterstützender Computersysteme wichtig sein könnte.