

(TU/Wagner)

Qualitative Methoden der Gestaltung von Multimediasystemen

WS 2005 – 3.Termin

23.10.2006

1. Der kommunikative Forschungsansatz in der Informatik
 - a) Wie verändert der Einsatz von Informationstechnik Arbeit?
 - b) Durch den Einsatz von Informationstechnik erhöht sich die soziale Kontrolle in Organisationen. Kommentieren Sie diese Aussage.

2. Der Fallstudienansatz
 - a) Beschreiben Sie die 3 wesentlichen Merkmale.
 - b) Wovon ist die Anzahl der auswählenden Fallstudien abhängig? Geben Sie ein Beispiel.

3. Qualitative Forschung
 - a) Ausgangspunkte (nach Kardoff)
 - b) Geben Sie eine Beschreibung von qualitativer Forschung (wann wird sie eingesetzt, welche Ergebnisse liefert sie, wodurch ist sie gekennzeichnet)

4. Qualitative Interviews
 - a) Welche 3 Funktionen muss ein qualitatives Interview erfüllen?
 - b) Nennen Sie mindestens 4 Prinzipien der entscheidungsorientierten Gesprächsführung. (nach Westhoff & Kluck)

5. Partizipatives Systemdesign
 - a) Beschreiben Sie das grundsätzliche Vorgehen.
 - b) Das Design der 3D Manufaktur: Welches waren die für das Konzeptdesign wesentlichen drei ethnographischen Befunde?

6. Working with mockups
 - a) Was sind Mock-ups? Geben Sie ein Beispiel.
 - b) Was sind die Vorteile das Arbeitens mit Mock-ups(vier Argumente)

7. Auswahl der Verfahren
 - a) Wofür/wann eignen sich Videoaufzeichnungen: Beschreiben Sie des anhand des Beispiels, Technology in domestic Settings?
 - b) Wofür/wann eignet sich eine Photodokumentation?

8. Welches sind die vier Grundprinzipien einer ethnographischen Untersuchung? Geben Sie jeweils eine Kurze Definition.