



10.12.2007

Ausschreibung Projektgruppe: Splatsh – Project Management im inter-kulturellen Kontext

Thema: End User Development (EUD), Lernen, computergestützte Projektarbeit, Widget-Technologie

come_IN Computerclub:

Das Projekt come_IN untersucht das gemeinsame Lernen verschiedener Kulturen und Generationen. Als eine besonders aktive und bewusste Form von Integration kann dieses Lernen durch die Nutzung moderner Informations- und Kommunikationstechnologie unterstützt werden. Im Rahmen des Projektes werden die Erfahrungen eines interkulturellen Computerclubs an einer Grundschule untersucht und auf ihre Übertragbarkeit überprüft. Darüber hinaus wird untersucht, welche Themen besonders geeignet für das gemeinsame Lernen von Kindern und Eltern unterschiedlicher Herkunft sind. Ein Beispiel stellt die Beschäftigung mit der eigenen gemeinsamen, aber auch unterschiedlichen Geschichte der Menschen dar. Moderne Technologien wie tragbare Geräte ("mobile devices") können zu einer Neuentdeckung des eigenen Lebensraumes eingesetzt werden. So kann nicht nur ein neuer Typus von Museum gestaltet werden, sondern sich auch ein neues Verständnis eigener Geschichte entwickeln und eine neue Identität entstehen, die zur Überwindung bestehender Ressentiments gegenüber Kulturen und sozialer Schichten beitragen können.

Herausforderung:

Durch frühere Untersuchungen im come_IN-Projekt hat sich herausgestellt, dass Projekte innerhalb des Clubs immer nach gleichen, wiederkehrenden Prozessschritten ablaufen und somit einen stark Projekt-orientierten Charakter besitzen. Die identifizierte Arbeitsweise kann vereinfacht mit dem E-V-A-Prinzip verglichen werden, bei dem gesammelte Materialien digitalisiert, zu Artefakten weiterverarbeitet und in unterschiedlichen Darbietungsformen ausgegeben werden (evtl. durch zusätzliche Transformationsprozesse). Vor allem Endbenutzern ist dieser Prozesscharakter jedoch nicht klar. Die Bedeutung von Daten, Informationen und Prozessen sowie ihre Beziehungen werden oft nicht erkannt. Ziel soll es daher sein, den Endbenutzer im Prozessablauf zu unterstützen und ihn zu befähigen, dass er lernt, wie auf einfache Weise Informationen und Prozesse zu einzelnen Komponenten zusammengebunden werden können.

Lösungskonzept:

Aufbauend auf empirischen Untersuchungen sollen Szenarien identifiziert und dafür verschiedene technische Umsetzungsmöglichkeiten evaluiert und prototypisch implementiert werden. Als Darstellungskonzept könnten Desktop Widgets (mit OpenLaszlo, Adobe Flex, Yahoo! Widgets o.ä.) zum Einsatz kommen. Als Metapher zur Verbindung der einzelnen Widgets könnte der Box & Wires-Ansatz oder eine Baustein-Metapher dienen.

Teilnehmer: Studierende im Hauptstudium der Studiengänge Wirtschaftsinformatik, Informatik und Medieninformatik.

Voraussetzungen: Kenntnisse in XML und Skriptsprachen, gute Kenntnisse in der Softwaretechnik, Erfahrung mit Gruppenarbeit sowie Interesse an der Projekt- und Forschungsarbeit.

Beginn: Wintersemester 07/08, sobald genügend Teilnehmer angemeldet sind.

Anmeldung & Betreuung: Michael Veith M.A. (michael.veith@uni-siegen.de), Telefon: 0271 / 740 - 4763
Matthias Korn (matthias.korn@uni-siegen.de)

Literatur:

- come_IN: http://www3.uni-siegen.de/fb5/wirtschaftsinformatik/paper/2005/stevensveithwulf_bridging_among_ethnic_communities_by_2005.pdf
- Squeak/Scratch: <http://scratch.mit.edu>
- Box & Wires-Ansatz: Petre, Marian: *Why Looking Isn't Always Seeing: Readership Skills and Graphical Programming*, In: Communications of the ACM, 38 (1995) (<http://portal.acm.org/citation.cfm?id=203251>)