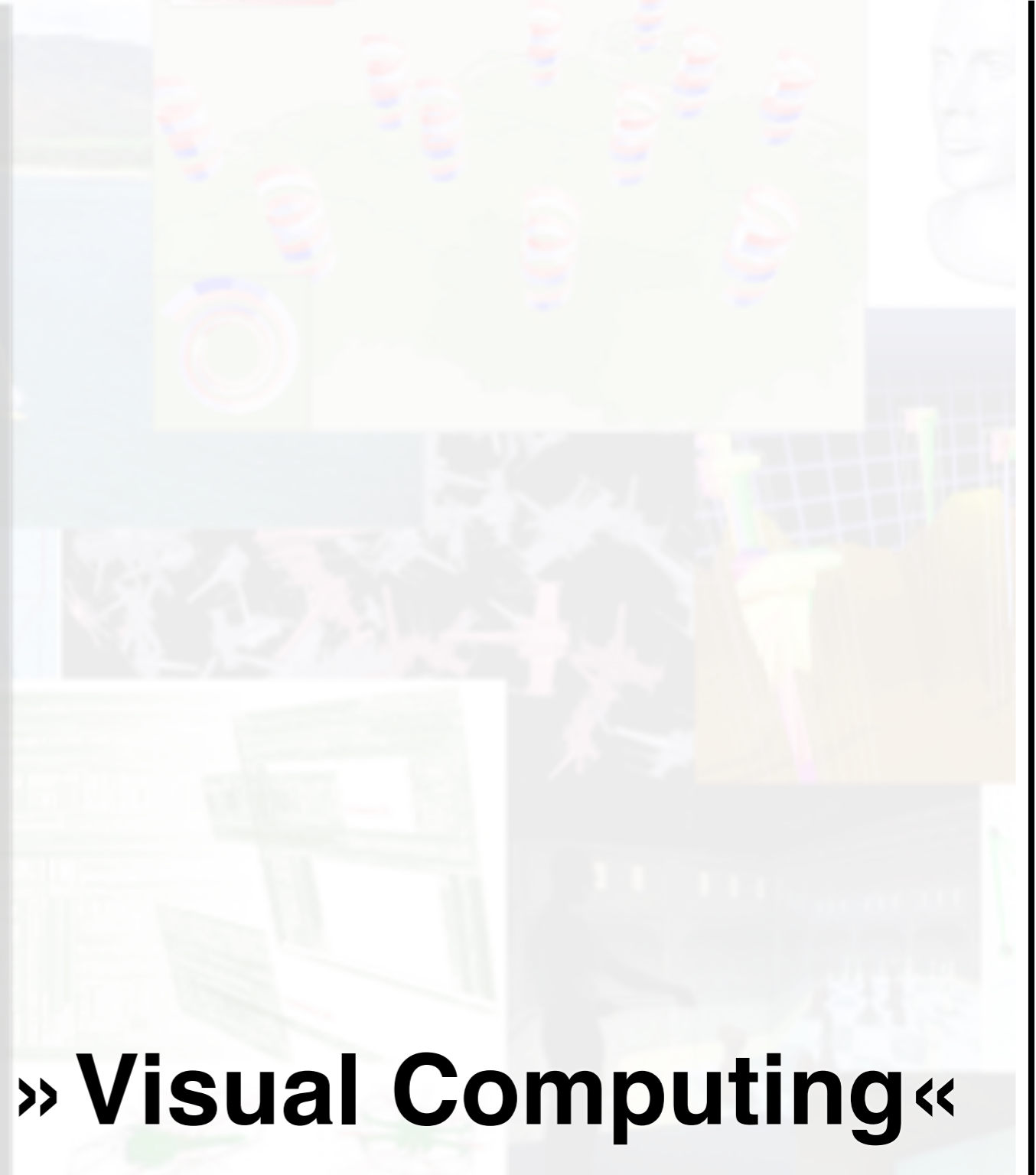
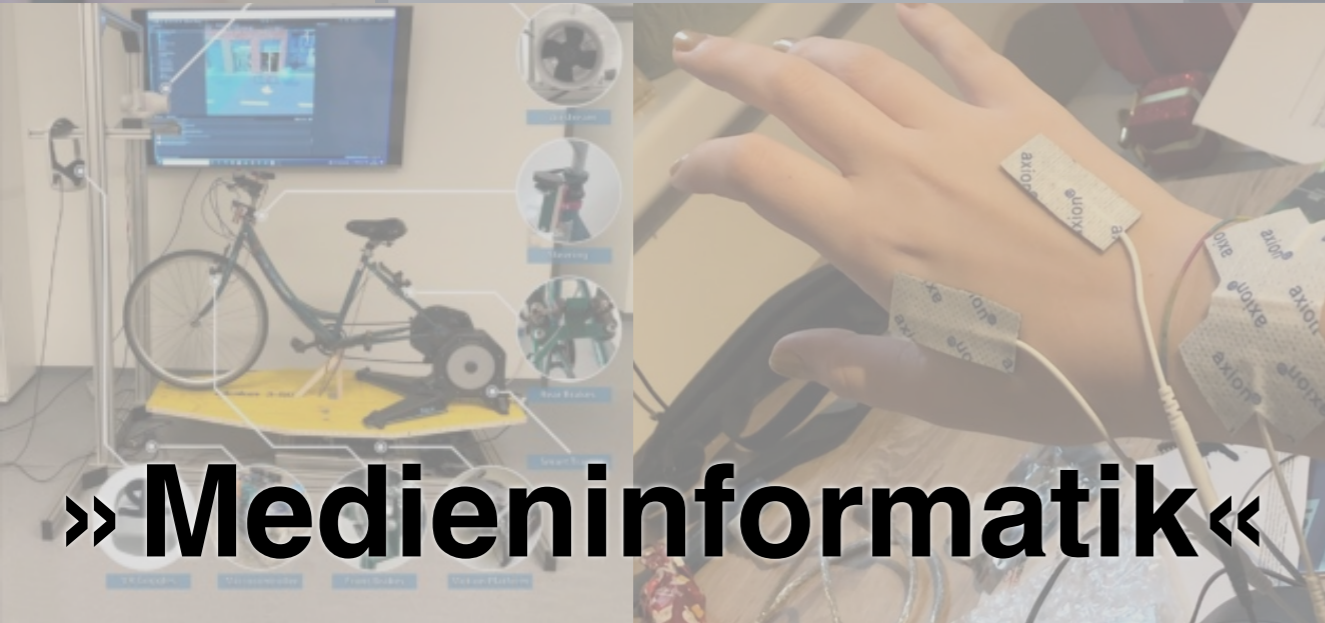


Medieninformatik & Visual Computing



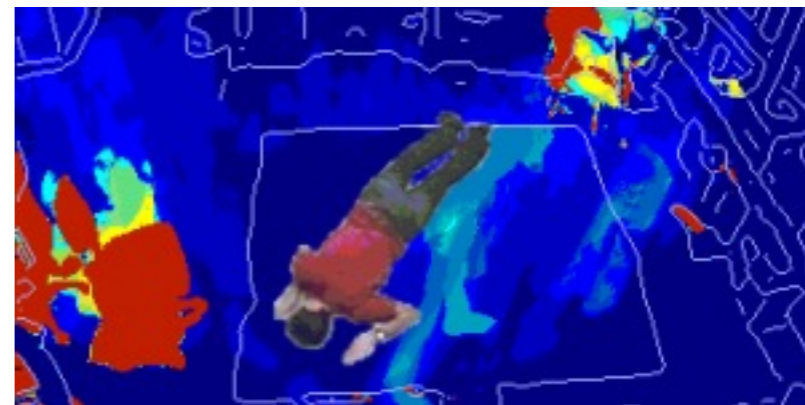
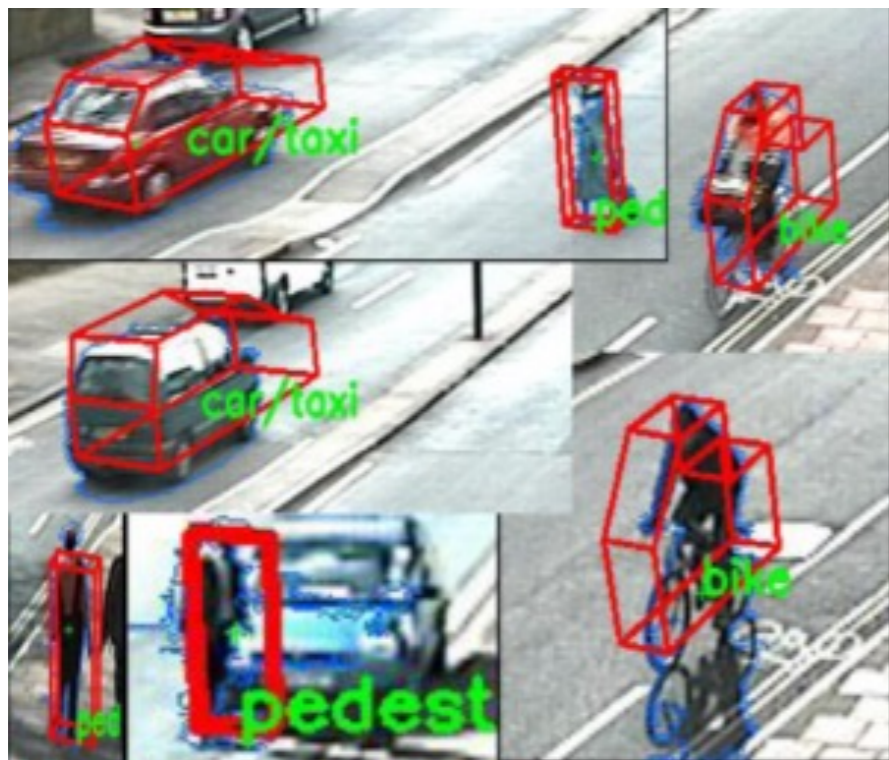
» Medieninformatik «

» Visual Computing «

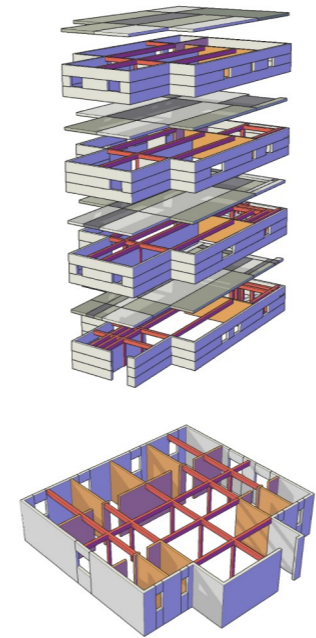
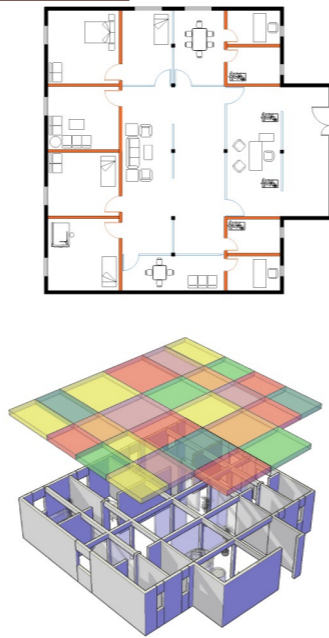
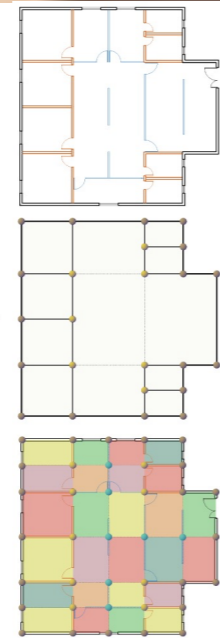
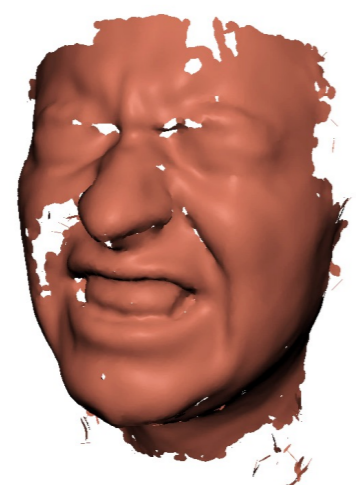
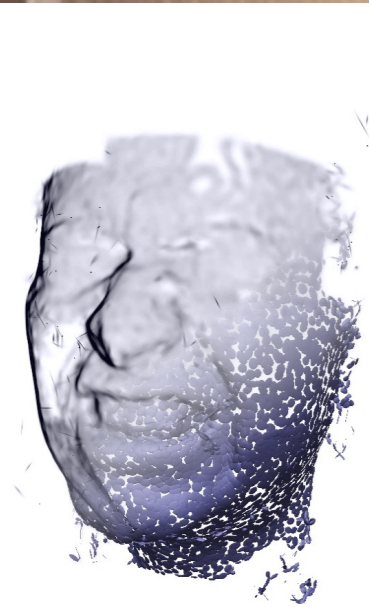
... **grundlegende Kenntnisse** im Bereich der Informatik und ein **kritisches**

Verständnis ihrer Theorien und Grundsätze...

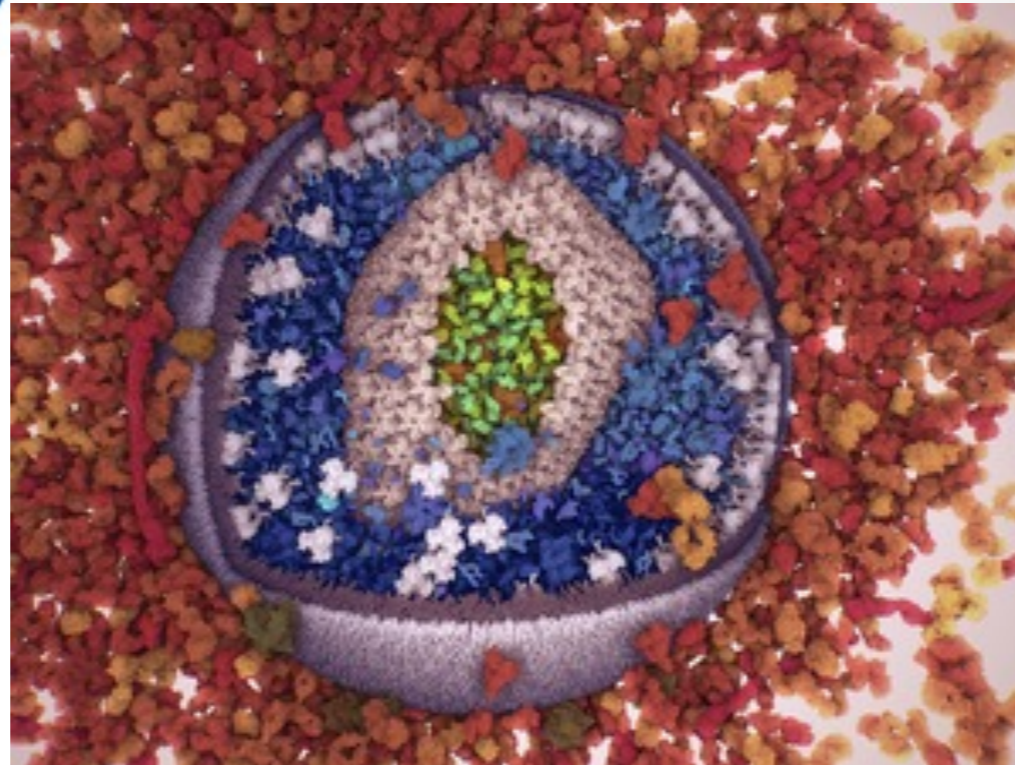
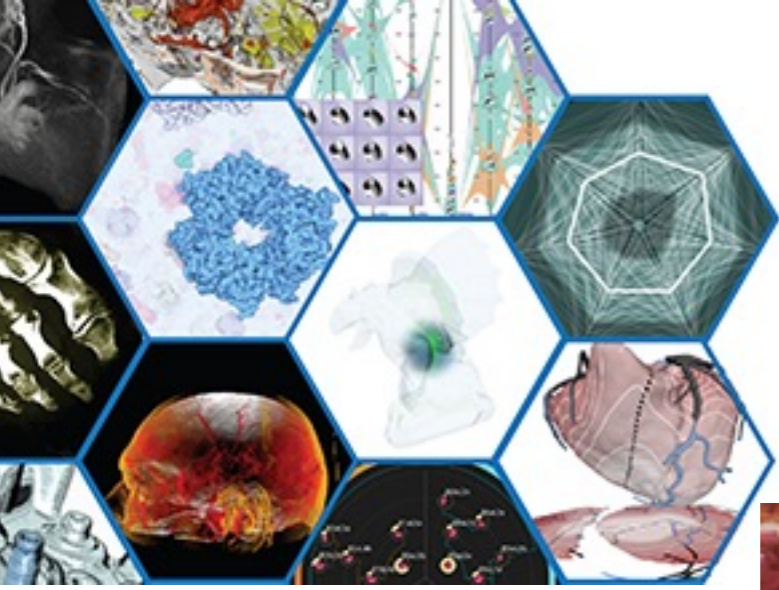
- Algorithmen und Datenstrukturen
- Softwareentwicklung
- Verteilte Systeme
- Mathematik, Statistik und theoretische Informatik
- Design- und Evaluierungsverfahren



Computer Vision



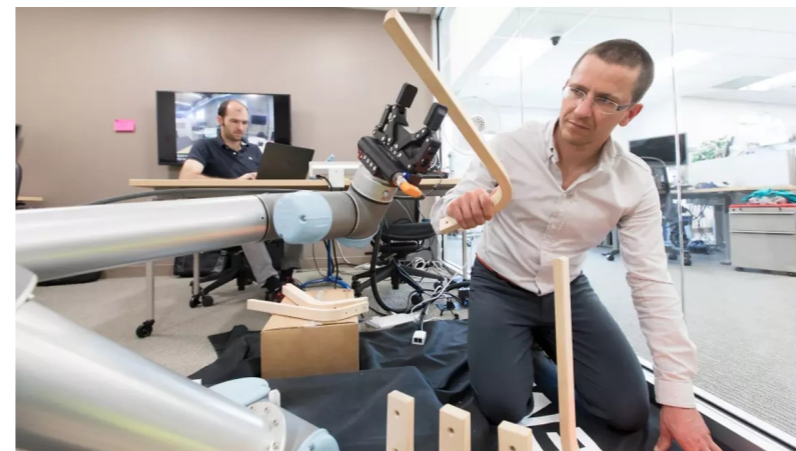
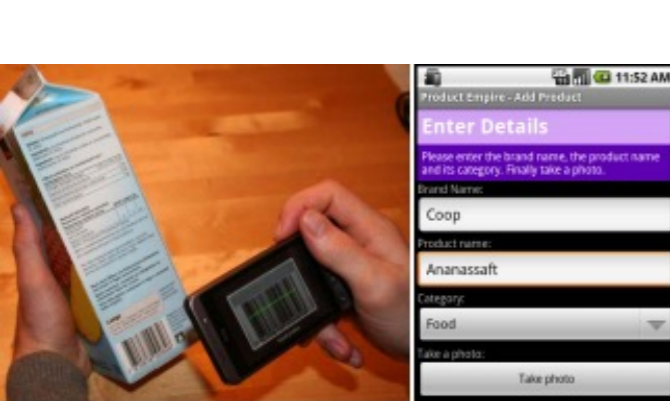
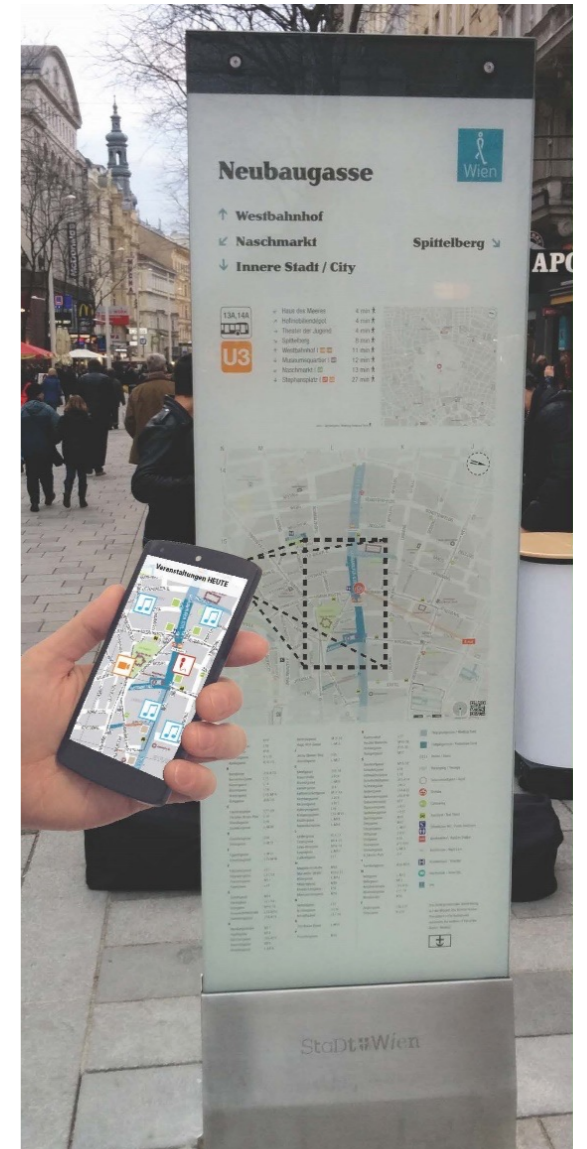
Computer Graphics



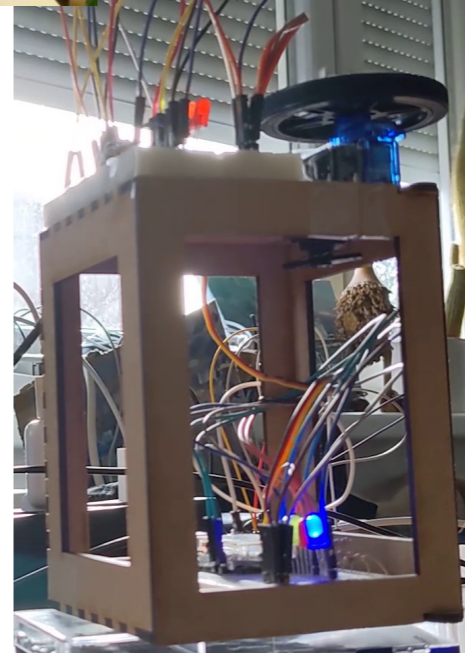
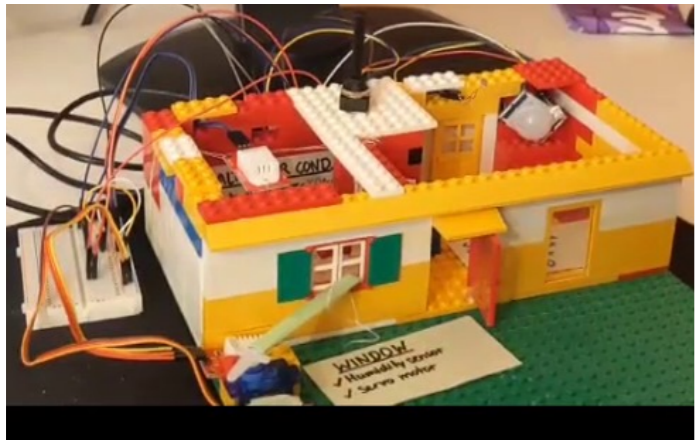
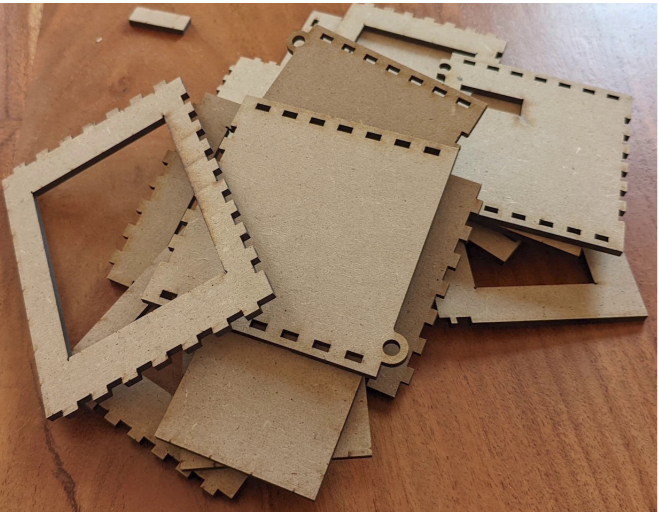
Visualisierung



Augmented/Mixed/Virtual Reality



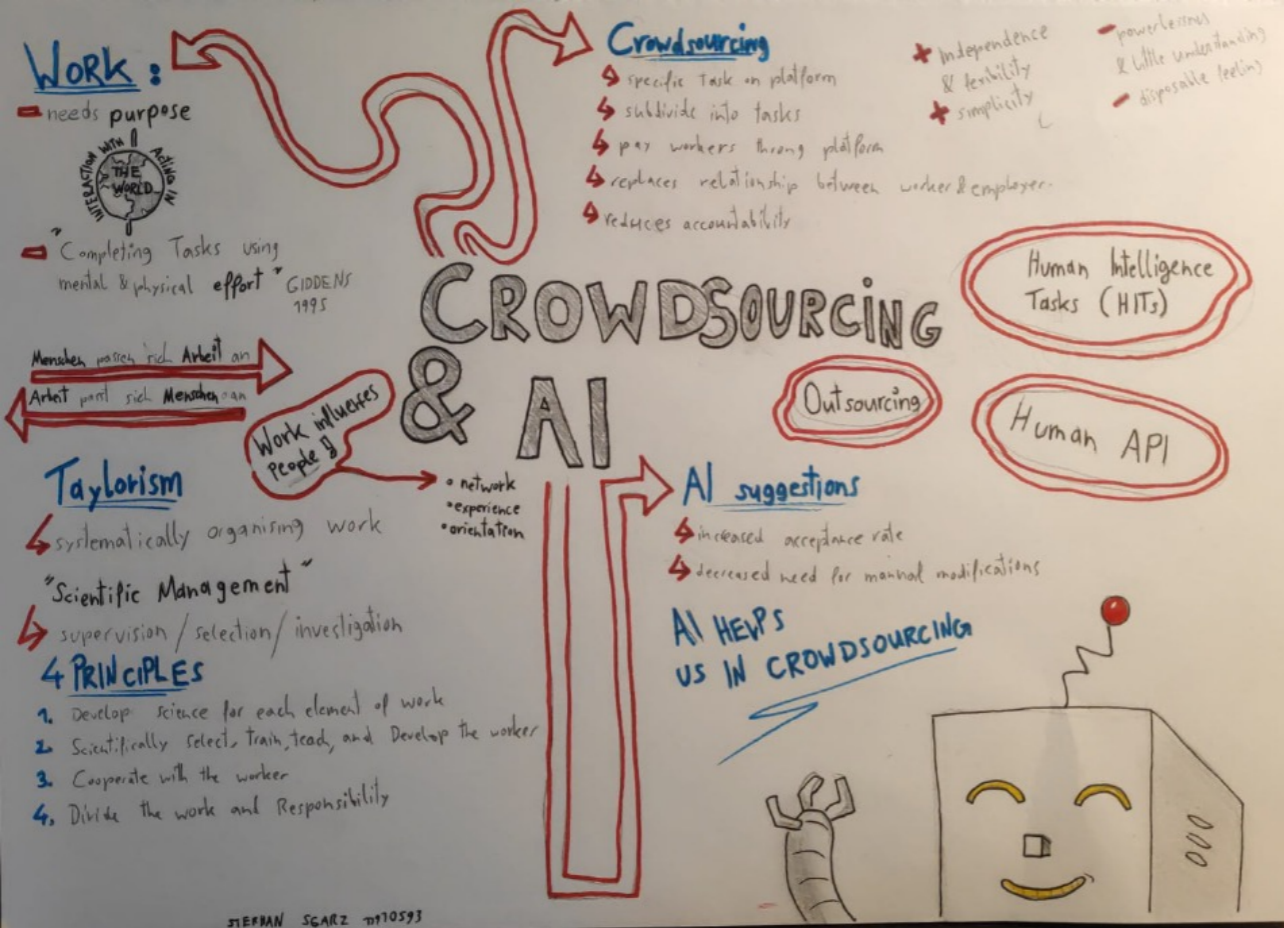
Interaktion zwischen Menschen und Maschinen



Aufbau von Computer- und Sensorsystemen



Designdenken und Designpraxis



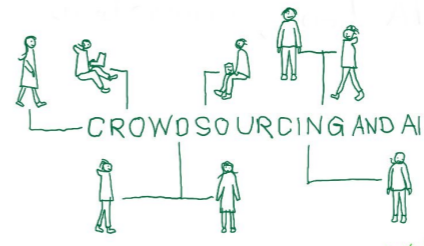
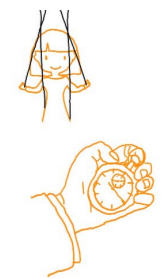
Menschen und Arbeit

- Mensch passt sich an die Arbeiten
- Arbeit passt sich an den Mensch an

Arbeitswissenschaften
 - Optimierung der wechselseitigen Anpassung von Individuum und Arbeit
 - Zufriedenheit der Arbeiter*innen
 - Selbstverwirklichung
 - Zusammenhang Arbeit und Persönlichkeit
 Identitätsbildung durch Arbeit:

Taylorism

Systematische Organisation / Gestaltung der Arbeit
 wer ist am besten geeignet für welche Arbeit
 Management evaluiert und verbessert für mehr Produktivität
 gleiche Aufgabe ist genau beschrieben und überwacht
 Focus auf Produkt nicht auf Menschen
 Konsequenzen: Arbeiter*innen haben kein Verständnis über das Produkt
 Deskilling: verlieren von Konsequenzen und Wissen
 niedrige Qualifikationen
 → Menschen sind durch Maschinen ersetzbar



Gestaltungskonzepte

- Mensch als Anhängsel der Maschine → technikorientiertes Gestaltungskonzept: häufig
- Maschine als Erweiterung des Menschen → aufgabenorientiertes Gestaltungskonzept: bei kreativen Arbeiten



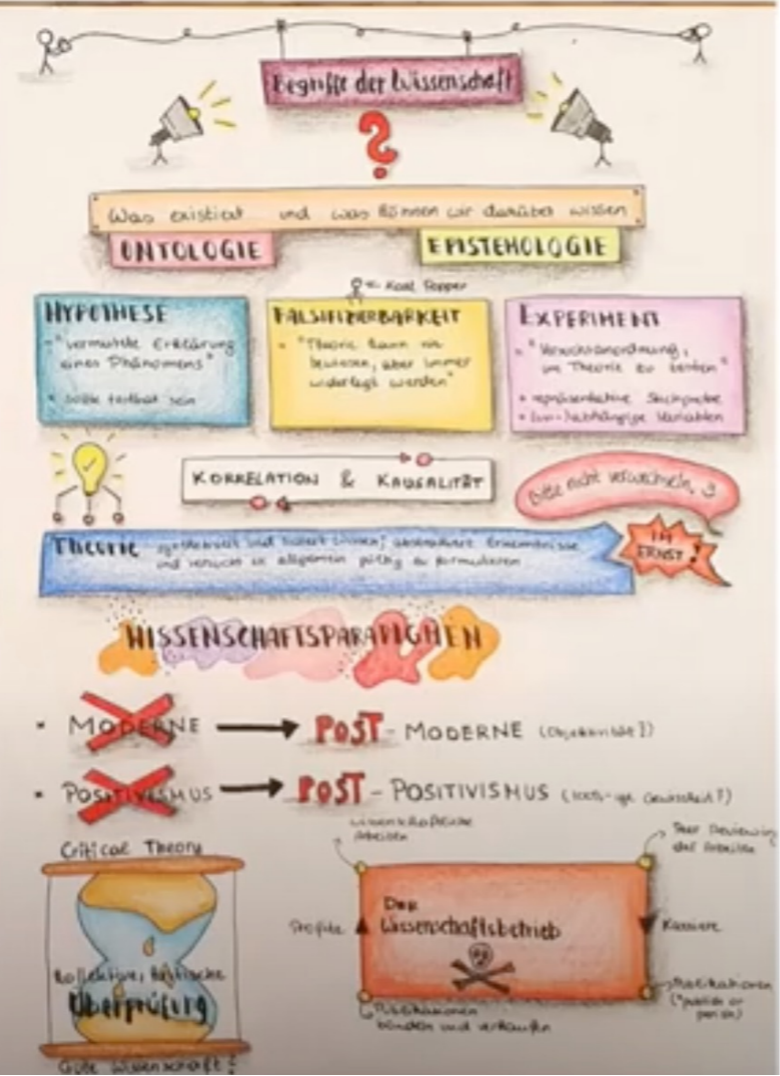
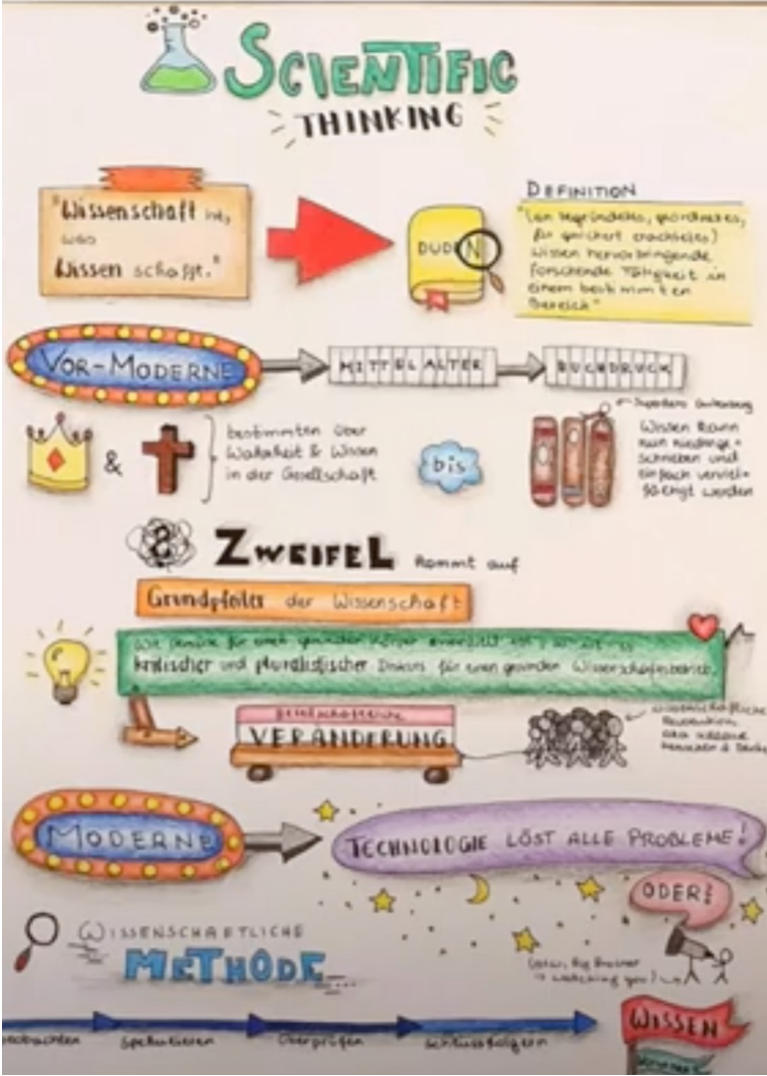
Crowdsourcing

- Teilaufgaben werden auf Online Plattformen gestellt
- es kann auf viele verschiedene Individuen auf der ganzen Welt zugegriffen werden
- + - für Crowdforker:
 - + flexible
 - + schnell
 - Intransparenz
 - Unsicherheit
 - eingeschränkte Kommunikation
 - Wertschätzung geht verloren

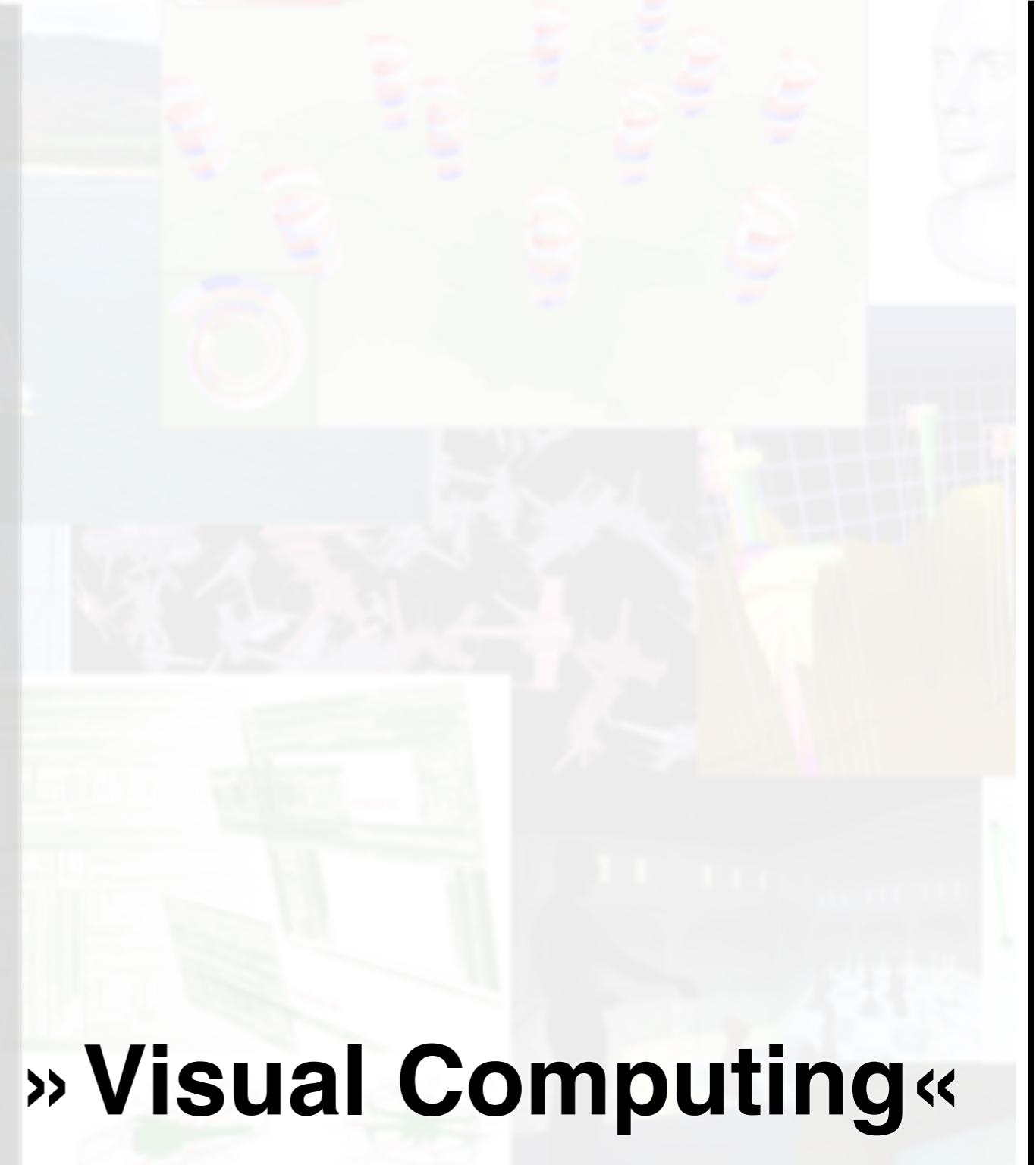
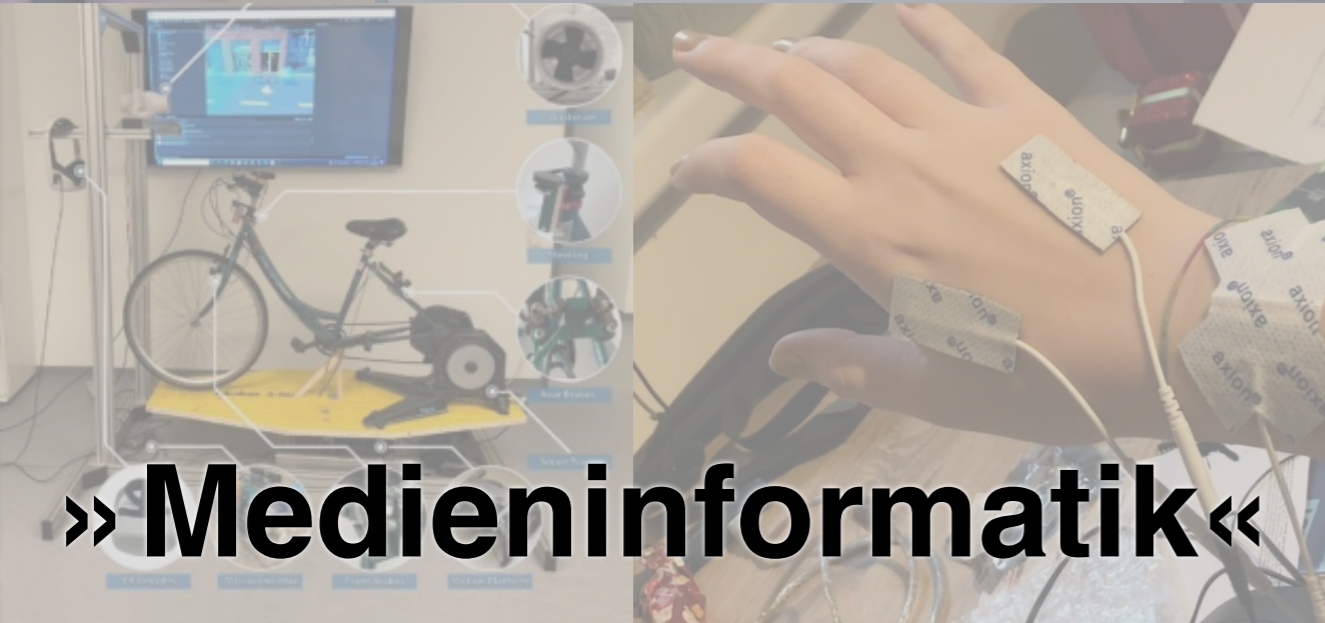
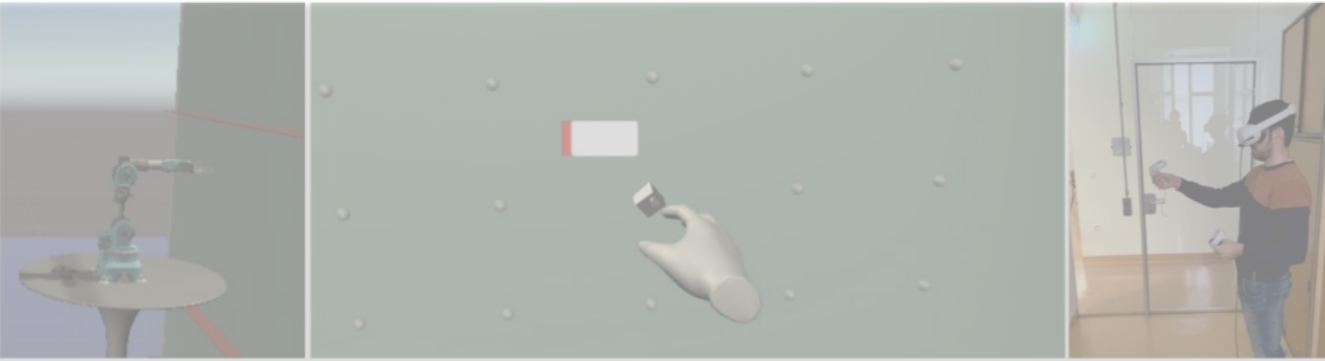
Weiterentwicklung →

Crowdsourcing mit AI
 - Auslagerung zu AI z.B. bei großen Datenmengen → Datenorganisation
 - Implizite Arbeit: Freiwillige Arbeit
 Beispiel: ReCaptcha: eigentlich zur Authentifizierung wird implizit als Überprüfung für Texterkennungsalgorithmen

Soziale, kognitive und kulturelle Grundlagen



Denkweisen der Informatik



» Medieninformatik «

» Visual Computing «

Medieninformatik & Visual Computing