

Klausur zur Vorlesung Digitalisierung und digitale Gesellschaft II

(SS 2018, LV-Nr. 36620a/b)

Dienstag, 24. Juli 2018

Prof. Dr. Christian Wolff, Lehrstuhl für Medieninformatik
Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur

Allgemeine Hinweise

1. Bearbeitungszeit: 60 Minuten.
2. Maximal erreichbare Punktzahl: 60. Zu Ihrer Orientierung sind die erreichbaren Punkte bei jeder Frage genannt – bitte teilen Sie die Arbeitszeit entsprechend ein.
3. Schreiben Sie Ihren **Namen, Vornamen, Studiengang und Studienfach sowie Ihre Matrikelnummer (oder eine frei wählbare ID)** leserlich auf alle Klausurbögen, die Sie für Ihre Lösung verwenden – **bevor** Sie mit der Bearbeitung beginnen! Blätter ohne diese Angaben können nicht gewertet werden.
4. Verwenden Sie nur die bereitgestellten Klausurbögen.
5. Haken Sie ggf. nach Bearbeitung die Aufgaben auf der Angabe ab, um sicherzustellen, dass Sie keine Frage ausgelassen haben.
6. Benutzen Sie **keine Bleistifte, keine rotschreibenden Stifte** und **kein TippEx** (oder ähnliche Produkte).
7. Es sind **keine** weiteren Unterlagen (Skripte, Vorlesungsmitschriften, etc.) zugelassen.
8. Wenden Sie sich bei Unklarheiten in den Aufgabenstellungen immer an die Aufsichtsführenden. Hinweise und Hilfestellungen werden, falls erforderlich, für den gesamten Hörsaal durchgegeben. Aussagen unter „vier Augen“ sind ohne Gewähr.
9. Geben Sie keine **mehrdeutigen** (oder **mehrere**) Lösungen an. In solchen Fällen wird stets die Lösung mit der geringeren Punktzahl gewertet. Eine richtige und eine falsche Lösung zu einer Aufgabe ergeben also null Punkte.
10. Formulieren Sie Ihre Antworten (ggf. knapp) aus; die bloße Nennung von Stichwörtern kann als Antwort nicht gewertet werden!
11. Verändern Sie die Aufgabenstellung nicht, um Sie an Ihre Lösung **„anzupassen“**. Lösungen, die sich nicht an die vorgegebenen Aufgabenstellungen halten, werden mit null Punkten bewertet.

Name	
Vorname	
Studiengang	
Matrikelnummer	

Fragen	Punkte
1. Erläutern Sie, um was es sich bei einer <i>Virtuellen Forschungsumgebung</i> handelt. Nennen Sie ein Beispiel und beschreiben Sie zwei typische Funktionen.	5
2. Definieren Sie das Forschungsfeld der Szientometrie und beschreiben Sie knapp, inwieweit dieses von der Digitalisierung beeinflusst wird.	4
3. Diskutieren Sie anhand konkreter Beispiele aus Ihrem Studienalltag Vor- und Nachteile von <i>mobile learning</i> !	6

<p>4. Soll die Präsenzlehre an Universitäten beibehalten oder abgeschafft werden? Beschreiben Sie für jede Seite zwei Argumente, wobei Sie jeweils einschlägige Technologien benennen.</p>	8
<p>5. Erläutern Sie das „Follow-the-Free“-Prinzip und legen Sie dar, welche besondere Bedeutung es für digitale Produkte hat.</p>	4
<p>6. Beschreiben Sie vier Unterschiede zwischen materiellen und digitalen Gütern!</p>	6

7. Definieren und erläutern Sie den Begriff des <i>Quantified Self</i> . Beschreiben Sie zwei konkrete Beispiele für Quantified-Self-Anwendungen.	6
8. Erläutern Sie die Einteilung von <i>Legal Tech</i> in Wirkungsphasen nach GOODENOUGH. Beschreiben Sie knapp je ein Anwendungsgebiet für jede Wirkungsphase.	9

9. Beschreiben Sie denkbare Vorteile (und ggf. auch Nachteile) für das Verkehrssystem und die Gesellschaft im Ganzen, die sich durch autonomes Fahren ergeben.	6
10. Diskutieren Sie anhand konkreter Beispiele, inwieweit virtuelle und augmentierte Realität den Bereich Verkehr und Mobilität verändern können!	6
Summe	60