

# Inhalt

## Virtuelle Teams

<b>1</b>	<b>Über „Virtuelle Teams“</b> .....	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>Virtuelle Teams</b> .....	<b>13</b>
<b>2.1</b>	<b>Verteilungsmodalitäten</b> .....	<b>13</b>
<b>2.2</b>	<b>Die Rolle von Teams bei der Globalisierung von (Zusammen-)Arbeit</b> .	<b>14</b>
<b>2.3</b>	<b>Die Rolle von Teams im Business Reengineering</b> .....	<b>15</b>
<b>2.4</b>	<b>Teambildungsprozesse</b> .....	<b>15</b>
<b>2.5</b>	<b>Struktur von Arbeitsprozessen und ihre Bedeutung</b> .....	<b>16</b>
<b>2.6</b>	<b>Kohärenz realer und virtueller Teams</b> .....	<b>18</b>
<b>3</b>	<b>Virtual Teams made in USA</b> .....	<b>21</b>
<b>3.1</b>	<b>Begriffliches und Charakterisierendes</b> .....	<b>21</b>
<b>3.2</b>	<b>Unterschiede und Abgrenzungen</b> .....	<b>26</b>
<b>4</b>	<b>Design und Informatik</b> .....	<b>29</b>
<b>4.1</b>	<b>Arbeitsprozesse im Design und in der Informatik</b> .....	<b>30</b>
<b>4.1.1</b>	<b>Gemeinsamkeiten und Unterschiede in den Projektphasen</b> .....	<b>30</b>
<b>4.2</b>	<b>Kooperationssituationen</b> .....	<b>32</b>
<b>4.2.1</b>	<b>Unterstützungsmöglichkeiten der Kooperationssituationen durch DTVC</b> .	<b>33</b>
<b>4.3</b>	<b>Zusammenfassung</b> .....	<b>35</b>

8		
5	<b>Projekt Teams</b>	37
5.1	<b>Projektziele und Fachaufgaben</b>	37
5.2	<b>VC/AS-Systeme und Vernetzung</b>	38
5.3	<b>Ergebnisse und Erkenntnisse</b>	40
6	<b>Erhebungen zu DTVC-Systemen</b>	43
6.1	<b>Vorgehensweisen bei Untersuchungen zu DTVC-Systemen</b>	43
6.2	<b>Aufgabenstellung</b>	44
6.3	<b>Entwicklung des Erhebungsbogens</b>	45
6.4	<b>Erste Einsatzerkenntnisse mit dem Erhebungsinstrument</b>	46
6.5	<b>Nutzungsmöglichkeiten</b>	48
6.6	<b>Erste Erfahrungen mit Befragungen</b>	48
6.7	<b>Entwicklungsmöglichkeiten</b>	50
6.8	<b>Methodenkritik</b>	51
6.8.1	Keine Methode für neue Design-Ideen	51
6.8.2	Erhebungsprobleme	52
7	<b>Die technischen Möglichkeiten von DTVC-Systemen</b>	53
7.1	<b>Abgrenzung von DTVC: Was es ist und was es nicht ist</b>	53
7.2	<b>Grundlegende Systemkomponenten</b>	54
7.2.1	Vernetzung	54
7.2.1.1	Leitungskapazitäten	55
7.2.2	Audiokomponente	55
7.2.2.1	Lippensynchronität	56
7.2.3	Videokomponente	56
7.2.3.1	Videograbber und Kameras	56
7.2.3.2	Kameraposition und Lichtverhältnisse	57
7.2.4	Integrierte Lösungen	58
7.2.5	Peripherie: Beamer und Electronic Whiteboard	58
7.2.5.1	Betriebssystem-Komponenten	58

		9
7.2.6	Konferenzaufbau und Verzeichnisdienste .....	59
7.2.6.1	Der Verzeichnisdienst für NetMeeting: Internet-Locator-Server.....	59
7.2.6.2	Multipoint-Conferencing-Units (MCUs) .....	59
7.2.7	Datenkonferenzen .....	59
7.2.7.1	Text-Chat, Dateiübertragung .....	60
7.2.7.2	Whiteboard.....	60
7.2.7.3	Application Sharing .....	60
<b>7.3</b>	<b>Erfahrungen .....</b>	<b>60</b>
7.3.1	Konferenzsituationen .....	60
7.3.1.1	Punkt-zu-Punkt-Konferenz .....	60
7.3.1.2	Mehrere Teilnehmer an einem Ort.....	61
7.3.2	Erste Schritte in der Praxis.....	61
<b>8</b>	<b>Resümee .....</b>	<b>63</b>
<b>9</b>	<b>Anhang .....</b>	<b>67</b>
<b>9.1</b>	<b>Erhebungsbogen für Videoconferencing und Application Sharing ...</b>	<b>67</b>
<b>10</b>	<b>Literatur .....</b>	<b>83</b>
<b>11</b>	<b>Glossar.....</b>	<b>89</b>
<b>12</b>	<b>Über die Autoren .....</b>	<b>97</b>