

Telemedia Klausur WS2003/04:

Frage 1: Diskrete Medien

Welche Aspekte der Kommunikation werden auf der empirischen Ebene (empirical level) des semiotischen Frameworks betrachtet ?

Analysieren Sie folgenden Satz aus syntaktischer, semantischer und pragmatischer Sicht:

„Ich habe für die Klausur aus Telemedia 2 zu wenig gelernt !“

Wofür stehen die Abkürzungen SGML, HTML und XML? Erläutern Sie den Zusammenhang zwischen SGML, XML und HTML!

Klassifizieren Sie text-basierte Kommunikationssysteme nach den Dimensionen der Gleichzeitigkeit der Nutzung und der Zahl der Kommunikationspartner und geben sie für jede Klasse ein Beispiel !

Frage 2: Kontinuierliche Medien

Sie betreiben einen Video Server und wollen für ihre Kunden Dienste (Video-Streaming) mit unterschiedlichen Dienstgüteklassen zu unterschiedlichen Preisen zur Verfügung stellen. Würden Sie aus dieser Position heraus eher für den integrated services oder den differentiated services Ansatz zur Sicherstellung von Dienstgüte (Quality of Service) argumentieren ? Geben Sie mindestens 6 Argumente für Ihre Wahl an !

Wofür steht die Abkürzung RTSP ?

Auf welcher Ebene (im ISO/OSI-Referenzmodell) wäre RTSP angesiedelt ?

Erläutern Sie die Funktionsweise von RTSP!

Was ist in einem Metafile bei RTSP beschrieben ?

Erläutern Sie den Begriff „out of band“ Protokoll ?

Frage 3: Non-Standard Benutzerschnittstellen

Was versteht man unter multifunktionaler Kommunikation ?

Geben Sie ein Beispiel einer multimodalen Benutzerschnittstelle bei der mindestens drei unterschiedliche Modalitäten verwendet werden !

Wofür steht die Abkürzung UIML ?

Welche Aspekte einer Benutzerschnittstelle können mit UIML dargestellt werden ?

Frage 4: Augmented Reality

Geben Sie eine Taxonomie von „Mixed Reality“-System an.

Ordnen Sie folgendes beispielhaft beschriebene System in Ihrer Taxonomie ein:

Thad Starner arbeitet oft mit einem tragbaren Computer "wearable", einem speziellen Tastatur ähnlichem Eingabegerät („Twiddler“) und einem speziellen an der Brille motierten See-Through-Display. Er setzt dieses System zB. ein um bei einem Vortrag oder im Gespräch in den auf seinem Wearable gespeicherten Dokumenten nach thematisch relevanten weiteren Informationen zu suchen und kann so leichter auf Fragen seiner Zuhörer antworten.

Frage 5: Entwicklung von kollaborativen MM Systemen

Nennen Sie fünf spezifische Aspekte, die bei der Entwicklung von kollaborativen Telemedia-Applikationen besonders (im Vergleich zu „traditioneller Softwareentwicklung“) zu berücksichtigen sind.

Wählen Sie zwei Softwareentwicklungsmodelle und geben Sie je 5 Vor- oder Nachteile bezüglich der Einsetzbarkeit zur Entwicklung von kollaborativen Telemedia-Applikationen an.

Frage 6: Evaluierung von kollaborativen MM Systemen

Man betrachte einen Multimedia-Server! Skizzieren Sie einen typischen Verlauf der Antwortzeit des Servers als Funktion der Auslastung des Servers !

Definieren Sie für einen MM-Server den Begriff „maximale Systemkapazität“ !

Erläutern Sie 5 Kriterien die in einer Usability-Evaluierung betrachtet werden können !