

Computergestützte Gruppenarbeit

5. Zugriffsrechte und Sitzungskontrolle

Dr. Jürgen Vogel

*European Media Laboratory (EML)
Heidelberg*

SS 2006

Inhalt der Vorlesung

1. Einführung
2. Grundlagen von CSCW
3. Gruppenprozesse
4. Benutzerschnittstelle
- 5. Zugriffsrechte und Sitzungskontrolle**
6. Architektur
7. Konsistenz
8. Undo von Operationen
9. Visualisierung semantischer Konflikte
10. Late-Join
11. Netzwerk-Protokolle
12. Entwicklung von Groupware
13. Ausgewählte Groupware

Inhalt

- Einleitung
- Rechteverwaltung ("Floor Control")
- Sitzungskontrolle ("Session Control")
- Ausgewählte Verfahren
 - Collaborative Services Model (CSM)
 - Floor Control in TeCo3D

Einleitung

- eingeschränkte Awareness in verteilten Sitzungen, insbesondere in großen Gruppen → limitierte Kommunikationskanäle
- ➔ Strukturierung der 3K-Prozesse durch geeignete Werkzeuge
- ➔ explizite Abbildung der Gruppenorganisation (→ Rollenverteilung) und sozialer Protokolle durch technische Protokolle

1. Zugriffsrechte ("Floor Control")

Rechteverwaltung beim Zugriff einzelner Teilnehmer auf die gemeinsamen Ressourcen innerhalb einer Sitzung

2. Sitzungskontrolle ("Session Control")

Verwaltung der Teilnehmer und ihrer Rollen in einer bestimmten Sitzung

Da Zugriffsrechte und Teilnehmer-Rollen eng verknüpft sind, implementiert man Floor und Session Control meist gemeinsam.

Inhalt

- Einleitung
- Rechteverwaltung ("Floor Control")
- Sitzungskontrolle ("Session Control")
- Ausgewählte Verfahren
 - Collaborative Services Model (CSM)
 - Floor Control in TeCo3D

Rechteverwaltung ("Floor Control")

Floor ("Rednerpult")

- (temporäres) Zugriffsrecht auf eine gemeinsame Ressource
- Ressourcen: Kommunikationskanal, Datei, Objekt im Arbeitsbereich, Telepointer, ...
- Rechte: Lesen, Schreiben, Ausführen, ...

Floor Control

- Koordination (nebenläufiger) Zugriffswünsche auf gemeinsame Ressourcen durch Zugriffsrechte

Floor Holder

- Teilnehmer, der aktuell einen Floor besitzt

Floor Control-Politik

- Regeln zum Vergeben, Halten, Zurückgeben und Entziehen von Floors

Ziele von Floor Control

Kontrolle der Kooperation mit Hilfe eines für alle Teilnehmer bindenden und deterministischen Protokolls

- Wer darf wann und wie lange auf welche Ressourcen zugreifen?
- Fairness beim Zugriff auf Ressourcen
- Vermeidung von Inkonsistenzen bei parallelen Schreibzugriffen
- Verhindern von bewussten Störungen
- Visualisierung von Zugriffsrechten und Zugriffen erzeugt Awareness über die Aktionen der anderen Teilnehmer

Aber: Floor Control kann auch negativ wirken

- ➔ Einschränkung von Interaktionsmöglichkeiten und spontaner Interaktion

Design von Floor Control-Verfahren

Aufgaben

- Verwaltung von Zugriffswünschen
- Vergabe und Entzug von Rechten
- Überprüfen der Rechte beim Zugriff auf Ressourcen
- Kommunikation der entsprechenden Aktionen zwischen den beteiligten Instanzen

Anforderungen

- einfache Bedienbarkeit
- geringe Antwortzeit: Zeitspanne zwischen Zugriffswunsch und Zuteilung des Floors
- Fairness: gleichmäßige Verteilung der Zugriffsdauer bzgl. der Teilnehmer
- Korrektheit: jeder Zugriffswunsch wird erfüllt
- Stabilität und Robustheit: Behandlung von Fehlerfällen, insbesondere bei unkontrolliertem Ausscheiden des Floor Holders
- Skalierbarkeit bzgl. der Ressourcen, Teilnehmer und Floors

Floor Control-Politiken (1)

Floor Control-Politik = Regeln zum Vergeben, Halten, Zurückgeben und Entziehen von Floors

- *keine Kontrolle*: keine Zugriffsregelung, ausschließlich soziale Protokolle → hauptsächlich für kleine interaktive Gruppen
 - *implizite Kontrolle*: automatische Vergabe des Floors bei erstmaligen Zugriff auf eine Ressource; automatische Freigabe per Timeout
 - *explizite Kontrolle*: explizite Anforderung/Freigabe eines Floors durch UI-Elemente
 - *moderierte Kontrolle*: ein Teilnehmer übernimmt die Rolle des Moderators und vergibt oder entzieht den Floor; Moderator-Rolle kann wechseln
- ➔ Wahl der Politik abhängig vom Gruppenprozess
- ➔ dynamischer Wechsel sollte möglich sein

Floor Control-Politiken (2)

- Warteschlange (Queue)
 - # Zugriffswünsche > # gleichzeitig erlaubte Zugriffe
 - unterschiedliche Sortierung innerhalb der Queue denkbar: FIFO, Priorisierung bestimmter Teilnehmer, ...
- Anzahl der Floor Holder?
 - einer → mutually-exclusive
 - mehrere → selective
- Rückgabe von Zugriffsrechten
 - durch das System → preemptive
 - den Floor Holder → non-preemptive
- Granularität der Ressourcen-Vergabe
 - z.B. Dokument vs. Objekt

Inhalt

- Einleitung
- Rechteverwaltung ("Floor Control")
- Sitzungskontrolle ("Session Control")
- Ausgewählte Verfahren
 - Collaborative Services Model (CSM)
 - Floor Control in TeCo3D

Sitzungskontrolle ("Session Control")

- Sitzung = Treffen im gemeinsamen Arbeitsbereich
- Teilnehmer einer Sitzung können bestimmte Rollen einnehmen
- eine Rolle besitzt bestimmte Zugriffsrechte
- **Session Control** = Verwaltung einer Sitzung und ihrer Teilnehmer und deren Rollen

Aufgaben von Session Control

- Einleitung, Wiederaufnahme nach Abbruch und Beenden einer Sitzung (nicht aber: Einladung zu einer Sitzung)
- Erzeugen, Einfügen, Entfernen, Löschen von Ressourcen und Teilnehmern (inkl. Zugangskontrolle zur Sitzung)
- Visualisierung von Sitzungs- und Teilnehmerinformationen
→ Awareness
- ➔ Grundlage von Floor Control (Teilnehmer und Ressourcen)

Ausprägungen von Sitzungskontrolle

Leichtgewichtige Sitzungskontrolle

- freier Sitzungszugang
- meist viele (anonyme) Teilnehmer
- dynamische Gruppenzusammensetzung
- meist ohne Floor Control
- z.B. Tele-Vorlesungen, Wiki, Spiele, RTP

Eng gekoppelte Sitzungskontrolle

- kleine geschlossene Gruppen mit expliziter Teilnehmerverwaltung
- Floor Control und andere technische Protokolle
- z.B. IM, Meetings, Lerngruppen, Spiele

Hierarchische Sitzungskontrolle

- Sitzungen können Hierarchien bilden mit Vererbung von Mitgliedschaft, Rollen und Zugriffsrechten
- z.B. zur Bildung von Lerngruppen beim eLearning

Teilnehmer und Rollen

Teilnehmer

- anonym vs. bekannt

Rollen

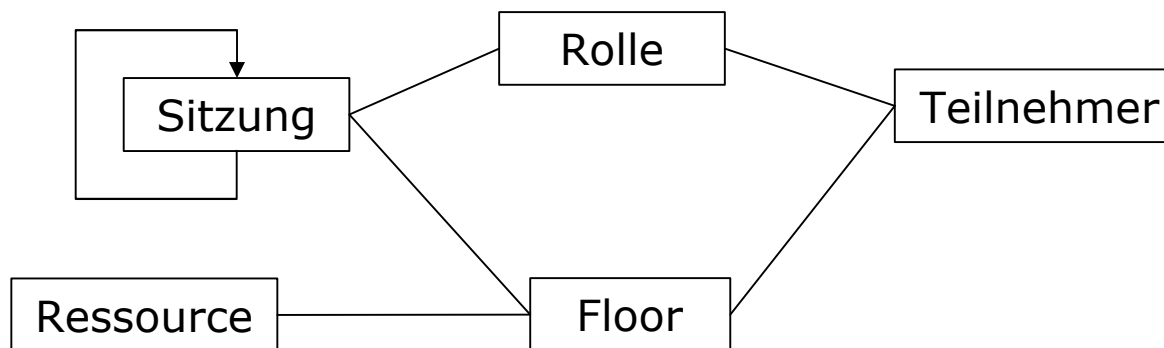
- Vorsitzender ("Chair"): Kontrolle der Mitgliedschaft anderer Teilnehmer, Vergabe von Rollen und Floors
- Moderator: Vergabe von Rollen und Floors für bestimmte Ressourcen
- aktiver Teilnehmer: Schreib- und Leserechte
- passiver Teilnehmer: Leserechte

Inhalt

- Einleitung
- Rechteverwaltung ("Floor Control")
- Sitzungskontrolle ("Session Control")
- Ausgewählte Verfahren
 - Collaborative Services Model (CSM)
 - Floor Control in TeCo3D

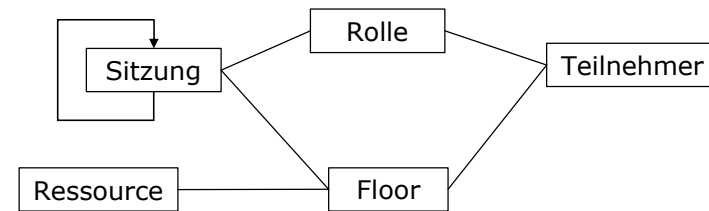
Collaborative Services Model (CSM) (1)

- Floor und Session Control für synchrones eLearning
 - Eintreten zu Beginn und im Verlauf einer Sitzung
 - Verlassen zum Ende und im Verlauf einer Sitzung
 - Entfernen eines Teilnehmers durch den Chair
 - Äußern und Rücknahme von Zugriffswünschen (z.B. Melden)
 - Aufrufen von Teilnehmern (d.h. Floor-Zuweisung)
 - Entziehen von Floors durch den Chair
 - Bilden von Subgruppen für Gruppenarbeit
- Objektmodell: Sitzung, Teilnehmer, Ressource, Floor



Collaborative Services Model (CSM) (2)

- Sitzung: Name, Typ, Dauer, ...
- Teilnehmer: Name, Kontakt, ...
- Rolle: Chair, Dozent, Zuhörer, ...
- Floor:
 - Politik: keine, implizite, explizite oder moderierte Kontrolle
 - Zugriffsrecht: Lesen, Schreiben, Ausführen
 - maximale Anzahl der Floor Holder → mutually-exclusive (1) , selective ($1 \leq n \leq N$) oder keine Kontrolle (N)
 - Warteschlange

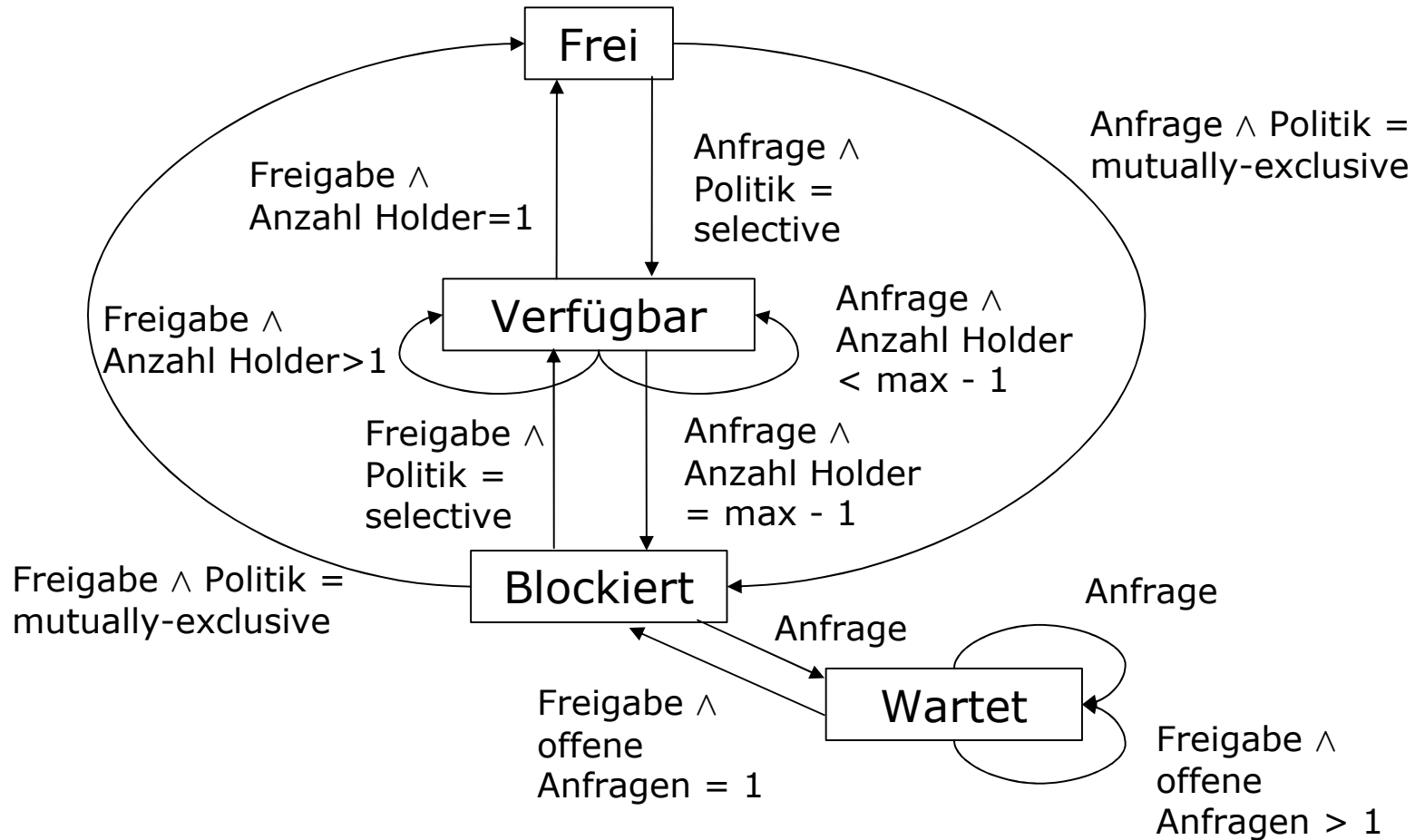


Regeln für die Objektbeziehungen

- mehrere Floors pro Ressource erfordert kompatible Zugriffsrechte
- Teilnehmer kann nur Floor Holder werden, wenn max. Anzahl noch nicht erreicht
- Floor und Teilnehmer müssen derselben Sitzung zugeordnet sein

Zustandsautomat CSM

explizite Kontrolle
Warteschlange
Politik mutually-exclusive und selective

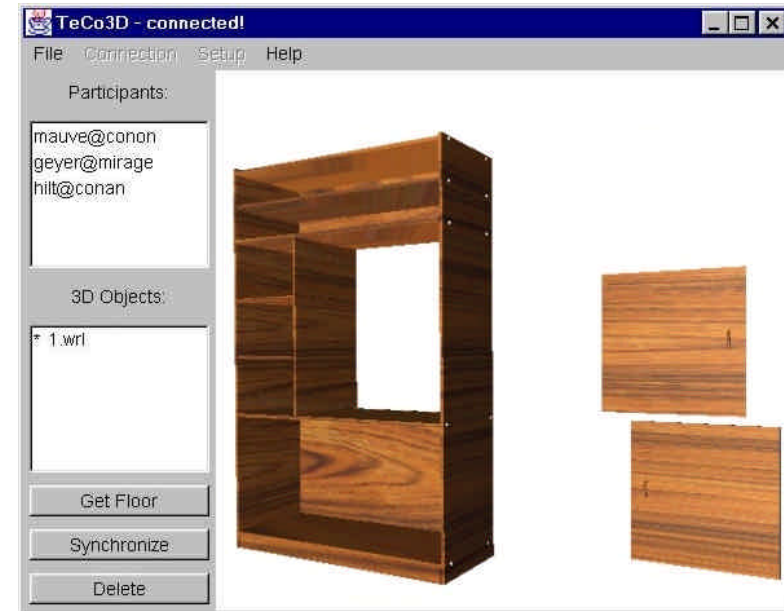


Inhalt

- Einleitung
- Rechteverwaltung ("Floor Control")
- Sitzungskontrolle ("Session Control")
- Ausgewählte Verfahren
 - Collaborative Services Model (CSM)
 - Floor Control in TeCo3D

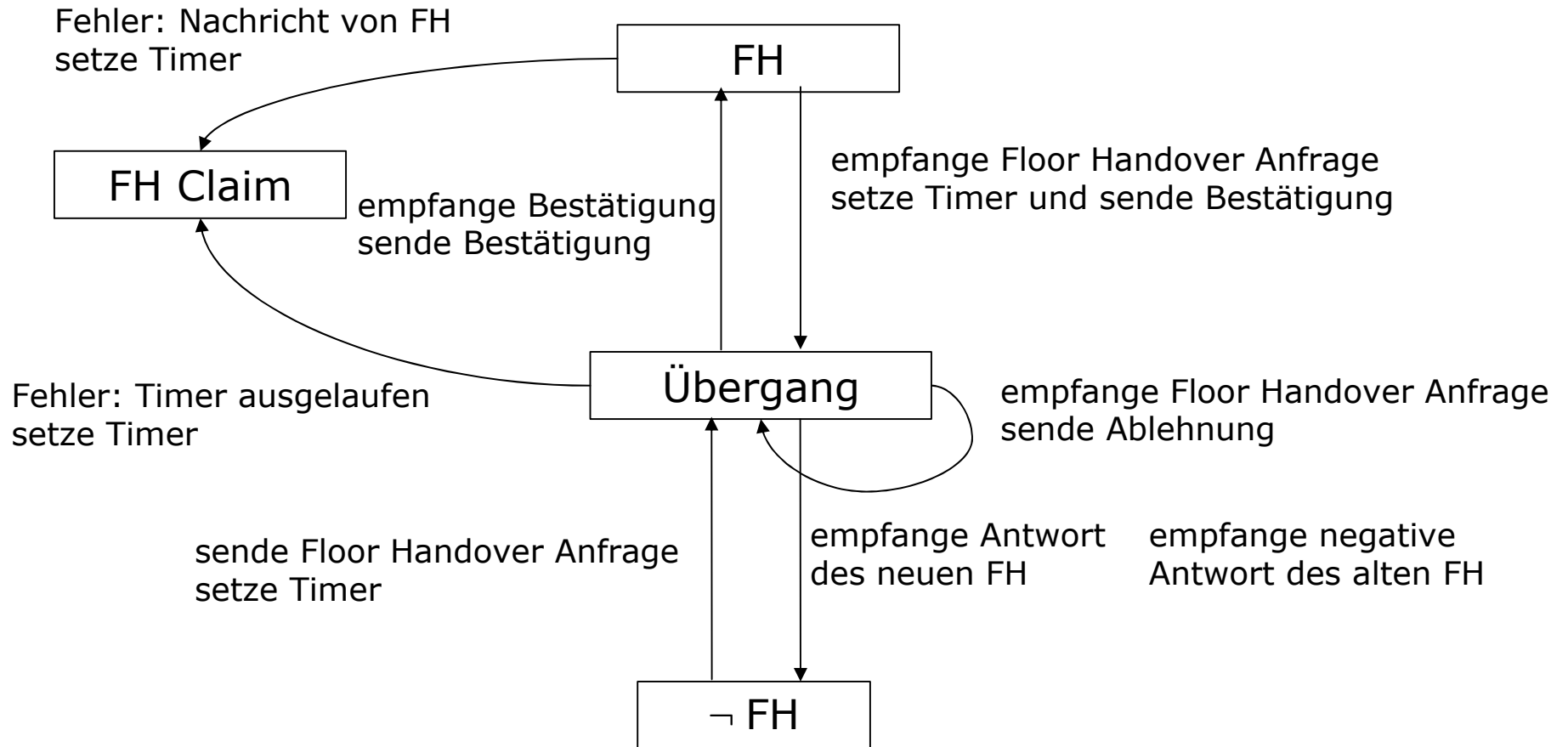
Floor Control in TeCo3D (1)

- TeCo3D
 - kollaborative Virtual Reality-Umgebung
 - 3D-Modelle ohne Avatare
 - relaxiertes WYSIWIS
- verteilte Architektur
- mutually-exclusive Floors für jedes 3D-Modell
- implizite oder explizite Kontrolle
- Robustheit
 - unkontrollierter Ausstieg des Floor Holders
 - Fehlerbehandlung: doppelter Floor Holder (z.B. bei partitioniertem Netzwerk)
- Zustandsautomaten
 - Übergabe des Floors
 - Vorgehen bei doppeltem Floor Holder



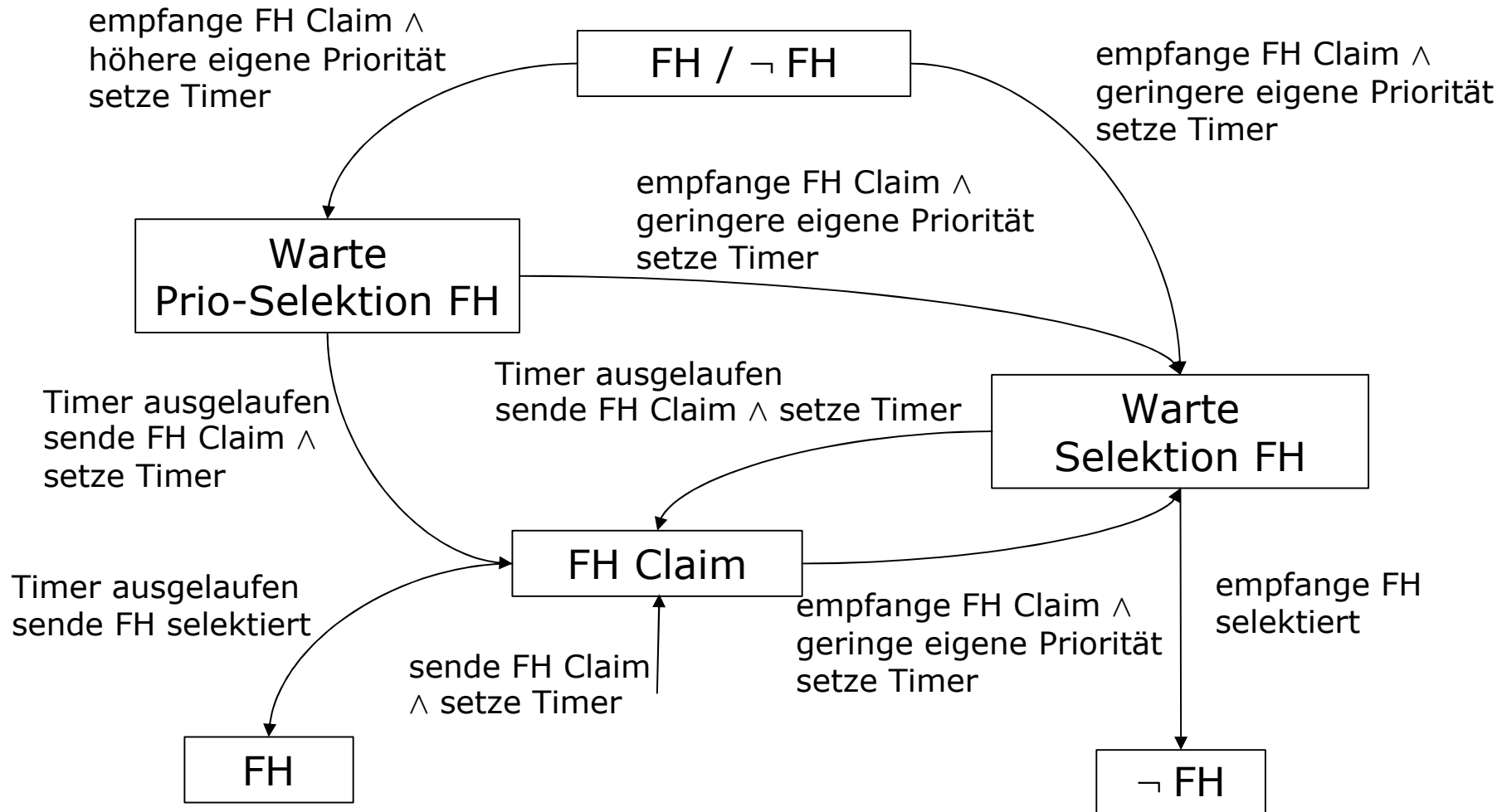
Floor Control in TeCo3D (2)

Zustandsautomat für die Floor-Übergabe (FH = Floor Holder)



Floor Control in TeCo3D (3)

Zustandsautomat für die FH-Wahl im Fehlerfall (z.B. doppelter FH)



Zusammenfassung

- Floor und Session Control sind wichtige Steuerungselemente
- Trade-Off: Unterstützung der 3K-Funktionen durch Strukturierung vs. Einschränkung des Aktionsradius
- ➔ möglichst flexibles Verfahren mit dynamischer Politik-Anpassung

Literaturhinweise

- Dommel, H.-P. and Garcia-Luna-Aceves, J. J. Floor Control for Multimedia Conferencing and Collaboration. In: ACM/Springer Journal on Multimedia Systems, Vol. 5, No. 1, pages 23-38, 1997
- Hilt, V. and Geyer, W. A Model for Collaborative Services in Distributed Learning Environments. In: Proc. IDMS, Darmstadt, Germany, pages 364-375, September 1997
- Mauve, M. Distributed Interactive Media. Ph.D. thesis, Department for Mathematics and Computer Science, University of Mannheim, Germany, August 2000