

Einige Kriterien zur Beschreibung soziotechnischer Systeme	Leistung, die überwiegend in determinierten Prozessen erbracht wird "dpu"	Leistung, die überwiegend in probabilistischen Prozessen erbracht wird "ppl"	Leistung, die überwiegend in experimentellen Prozessen erbracht wird "ep"
Ziele	enge, exakt beschriebene Ziele, Monokausalität vorherrschend	Hauptziel feststehend, Wege zur Zielerreichung schwer beschreibbar, Polykausalität vorherrschend	nur Feldbeschreibung des Aktivwerdens möglich, Ziele werden erst gesucht
Beispiele für die 3 Leistungsarten	Karteiführen, Rechnen mit bekannten Kalkülen	Disponieren, Akquirieren, Werben, Konstruieren	Planen, Forschen, Entwickeln
Soziotechnische Strukturierung (Machtverteilung)	strenge, monolithische Hierarchien, vielstufige Hierarchien möglich	flache, wenigstufige Hierarchien (Oligarchien), Kollegialprinzip	Teambildung (keine Hierarchie) bis zum vermaschten fluktuierenden Team - komplex
Stabilität der soziotechnischen Strukturen	langfristig stabil, Wandel wird vermieden	mittelfristig stabil, zögernder Wandel	sofortige Auflösung des Kooperativs nach Aufgabenerfüllung
Bildung soziotechnischer Subsysteme	feste Grenzen, nur formalisierte Grenzüberschreitung möglich	Grenzen fest, jedoch für nichtformalisierte Interaktionen durchlässig	Grenzüberschreitung wird verlangt, Kompetenzabgrenzung wird vermieden
Leistungskontrolle	Zwischen- und Endkontrollen sachlicher Art möglich und notwendig, Ablaufkontrolle	bedingte Kontrollmöglichkeit, kontrollierbar nur Abweichungen von Verhaltenstrengeln, deren Bedeutung für die Ziele schwer abzuschätzen ist (bedingte Ergebniskontrolle)	keine Kontrollmöglichkeit, Ergebnis-erkennung und -anerkennung nur durch Konsensbildung
Informationelle In- und Output	bekannte Repertoires, mit hoher Wahrscheinlichkeit des Auftretens bestimmter Informationsselemente	umweltbedingter Wechsel der Repertoires, Abnahme der Redundanz	freie Informationssuche, Bedarf an Dokumentation, Informationsgenerierung
Ablauf (informationelle Transformation)	Zwangsablauf, keine Wahlfreiheit, Zeitvorgabe möglich, Reihenfolge der Operationen starr oder in Grenzen optimierbar, keine Entscheidungen, Tendenzen zur Zerlegung der Arbeitsschritte in kleinste Einheiten, um sie programmierfähig und automatisierbar zu machen	Auswahl einer grossen Zahl bekannter Algorithmen und Taktiken, grobe Zeiteinschätzung möglich, hoher Koordinationsaufwand, Entscheidungsarten A, B und C, Zuordnung von Aufgabenbündeln zu einzelnen Personen, starkes Konferenzbedürfnis	experimentelle heuristische Informationsverarbeitung, Zeitvorgabe nur durch freie (normative) Setzung, Entscheidungsart D, Zuordnung von Problemen zu Teams
Personale Leistungsmerkmale	Geringes Vorwissen erforderlich, kurze An- und Umlernzeiten, die eingeübten Programme müssen unreflektiert und routiniert reproduziert werden können (ausschliesslich)	grosses Vorwissen erforderlich, ständige Weiterbildung erforderlich, Rollenwechsel muss in einem Entscheidertaining geübt kritischer wissenschaftlich (einschliesslich)	grosses Vorwissen erforderlich, ständige Weiterbildung erforderlich, Teamarbeit muss geübt werden, sowie verbale und visuelle Rhetorik, Kritik und Superiorungsfähigkeit