



# Mensch & Computer 2003

3. Fachübergreifende Konferenz

## Interaktion in *Bewegung*

Stuttgart,  
Haus der Wirtschaft

www.mensch-und-computer.de  
**Mensch & Computer**  
**07.-10.09.2003**

### Aufruf zur Mitgestaltung



#### Konferenz-Highlights

- > Neueste Forschungsergebnisse zur Mensch-Computer-Interaktion
- > Präsentation herausragender Arbeiten der Mediengestaltung
- > Praxisberichte und Best-Practice-Beispiele
- > Tutorialprogramme mit namhaften Referenten (kostenfrei für Konferenzteilnehmer)
- > Usability Professionals Track

>> 07.-10.09.2003, Stuttgart, Haus der Wirtschaft

#### Inhaltliche Auskünfte

Jürgen Ziegler, Fraunhofer IAO, Stuttgart  
E-Mail: Juergen.Ziegler@iao.fhg.de

Gerd Szwillus, Universität Paderborn  
E-Mail: szwillus@upb.de

Designprogramm  
Wolfgang Henseler, Fachhochschule Pforzheim  
E-Mail: prof\_henseler@advanced-design-group.com

Frank Thissen, Hochschule der Medien Stuttgart  
E-Mail: thissen@hdm-stuttgart.de

Tutorialprogramm:  
Tom Gross  
E-Mail: tom.gross@fit.fraunhofer.de

Usability Professionals Track  
Matthias Peissner, Fraunhofer IAO  
E-Mail: Matthias.Peissner@iao.fhg.de

Kerstin Röse, Universität Kaiserslautern  
E-Mail: Roese@mv.uni-kl.de

Organisatorische Auskünfte  
Fraunhofer IAO  
Konferenzbüro M&C 2003  
Nobelstr. 12, 70569 Stuttgart-Vaihingen  
E-Mail: mc2003@mensch-und-computer.de

Henriette Patzelt, Fraunhofer IAO  
Tel.: 0711-9702331

Stefanie Müller, Fraunhofer IAO  
Tel.: 0711-9702373

#### Veranstalter:



Gesellschaft für Informatik  
Fachbereich  
" Mensch-Computer-Interaktion"



German Chapter of the ACM

#### Lokale Organisation:



**Fraunhofer**  
Institut  
Arbeitswirtschaft und  
Organisation

#### Mit Unterstützung von:

- > Deutsche Gesellschaft für Psychologie (DGPs)
- > Deutscher Multimedia Verband (dmmv)
- > German Chapter of the Usability Professionals Association (UPA)

- > Gesellschaft für Arbeitswissenschaft
- > GI FA Verwaltungsinformatik
- > GI FB Informatik und Ausbildung/ Didaktik der Informatik
- > GI FG EMISA

- > GI FG Hypertextsysteme (Hypermedia)
- > Hochschulverband Informationswissenschaft (HI)
- > MFG Medienentwicklung Baden-Württemberg
- > Schweizer Informatiker Gesellschaft (SI) / FG Software-Ergonomics

#### Programmkomitee

Jürgen Ziegler, Fraunhofer IAO, Stuttgart (Vorsitz)  
Gerd Szwillus, Universität Paderborn (Vorsitz)  
Udo Arend, SAP, Walldorf  
Mathias Bauer, DFKI, Saarbrücken  
Astrid Beck, GUI Design, Stuttgart  
Birgit Bomsdorf, FernUniversität Hagen  
Helmut Degen, Siemens, München  
Anke Dittmar, Universität Rostock  
Thomas Ertl, Universität Stuttgart  
Peter Forbrig, Universität Rostock  
Hans-Werner Gellersen, Lancaster University  
Hartmut Ginnow-Merkert, Kunsthochschule Berlin-Weißensee  
Tom Gross, Fraunhofer FIT, St. Augustin  
Frank Heidmann, Fraunhofer IAO, Stuttgart  
Wolfgang Henseler, Fachhochschule Pforzheim  
Nicola Henze, Universität Hannover  
Michael Herczeg, Universität Lübeck  
Thomas Herrmann, Universität Dortmund  
Heinz-Ulrich Hoppe, Mercator-Universität Duisburg  
Christian Janssen, Emprise Software+Consulting, Hamburg  
Gunnar Johannsen, Universität Kassel  
Reinhard Keil-Slawik, Universität Paderborn

Ulrich Klotz, IG Metall, Frankfurt/Main  
Michael Koch, Technische Universität München  
Franz Koller, UI Design, Ludwigsburg  
Rüdiger Krahl, DLR, PT Softwaresysteme, Berlin  
Jürgen Krause, Univ. Koblenz-Landau/IZ Sozialwissenschaften, Bonn  
Helmut Krömer, Technische Universität München  
Huberta Kritzenberger, Hochschule der Medien, Stuttgart  
Holger Luczak, RWTH Aachen  
Susanne Maaß, Universität Bremen  
Peter Mambrey, Fraunhofer FIT/Universität Duisburg  
Kathrin Möslein, Technische Universität München  
Horst Oberquelle, Universität Hamburg  
Reinhard Oppermann, Fraunhofer FIT, St. Augustin  
Matthias Peissner, Fraunhofer IAO, Stuttgart  
Bernhard Preim, Universität Bremen  
Wolfgang Prinz, Fraunhofer FIT, St. Augustin  
Matthias Rauterberg, Universität Eindhoven  
Harald Reiterer, Universität Konstanz  
Gerhard Rigoll, Technische Universität München  
Kerstin Röse, Universität Kaiserslautern  
Ralph Schäfer, DFKI, Saarbrücken  
Gerhard Schwabe, Universität Zürich  
Jean Schweitzer, DFKI, Saarbrücken  
Christian Stary, Universität Linz

Norbert Streitz, Fraunhofer IPSI, Darmstadt  
Thomas Strothotte, Universität Magdeburg  
Michael Tauber, Universität Paderborn  
Frank Thissen, Hochschule der Medien Stuttgart  
Ralph Traphöner, Bertelsmann Empolis, Kaiserslautern  
Stefan Uellner, T-Systems Nova, Darmstadt  
Rainer Unland, Universität Essen  
Anette Weisbecker, Fraunhofer IAO, Stuttgart  
Volker Wulf, Fraunhofer FIT, St. Augustin  
Wolfgang Wünschmann, Technische Universität Dresden

#### Konferenzbeirat

Hans-Jörg Bullinger, Fraunhofer Gesellschaft, München  
Rul Gunzenhäuser, Universität Stuttgart  
Peter Gorny, Carl-von-Ossietzky-Universität, Oldenburg  
Klaus Haasis, MFG Medienentwicklung Baden-Württemberg, Stuttgart  
Hans-Jürgen Hoffmann, Technische Universität Darmstadt  
Hartmut Raffler, Siemens AG, München  
Ralf Reichwald, Technische Universität München



# Mensch & Computer 2003

3. Fachübergreifende Konferenz

## Interaktion in Bewegung

Unser Bild des Computers ist gegenwärtig einem drastischen Wandel unterworfen. Globale Vernetzung und übergreifende Informationsstandards öffnen das Einzelsystem zur virtuellen, verteilten Informationsumgebung. Mobile Kommunikations- und Arbeitsgeräte sowie in unsere Umgebung eingebettete Systeme ergänzen und ersetzen den Arbeitsplatzrechner. Spezialisierte Informationsgeräte bieten aufgabenangepasste Alternativen zur Allzweckmaschine. Reaktive, rein benutzergesteuerte Interaktionstechniken entwickeln sich zu kontextsensitivem, adaptivem Dialogverhalten. Für die Mensch-Computer-Interaktion ist damit ein deutlicher Wandel der Paradigmen im Hinblick auf Interaktionsformen, Entwicklungsmethoden und Usability Engineering verbunden.

Die Konferenz Mensch & Computer 2003 steht unter dem Motto "Interaktion in Bewegung" und setzt sich in vielfältigen Beitrags- und Diskussionsformen mit diesen Entwicklungen auseinander. Thematische

Schwerpunkte werden in den Bereichen mobile und ubiquitäre Mensch-Technik-Interaktion, adaptive Benutzungsschnittstellen und Interaktion mit vernetzten Informationsräumen und Anwendungen gesetzt. Eingeladen sind Forschungs- und Praxisbeiträge zu diesen Schwerpunkten sowie zu allen Feldern der Mensch-Computer-Interaktion, computergestützter Kooperation und verwandten Themenstellungen.

Ein intensiver Austausch zwischen Wissenschaft und Praxis ist ein wichtiges Anliegen der Mensch & Computer 2003. Besonders angesprochen sind auch design-orientierte Beiträge, die die Brücke zwischen Medien- und Interaktionsgestaltung schlagen. Weiterhin ist ein spezieller Track zu Praxisberichten von Usability Professionals vorgesehen.

Darüber hinaus werden ein Best-Paper-Award für herausragende Beiträge sowie ein M&C-Design-Preis für den besten eingereichten Design Review im Bereich Gestaltung interaktiver Medien vergeben.

### Interaktionstechniken & Interaktionsgestaltung

Medien- und Interaktionsdesign,  
Interaktionstechniken für mobile und eingebettete Geräte,  
erkennungsbasierte Eingabetechniken,  
multimodale und adaptive Interaktion, Agenten und  
anthropomorphe Schnittstellen, Informationsvisualisierung- und  
retrieval, virtuelle und gemischte Realität, disappearing Computer

### Methoden & Werkzeuge

Usability Engineering für mobile Systeme und Web-  
Anwendungen, Benutzertests,  
Entwicklungsmethoden und -werkzeuge,  
Web Content Engineering,  
Engineering kooperativer Systeme, Standardisierung

### Anwendungen & Erfahrungen

e-Business,  
computergestütztes Lernen und Wissensmanagement,  
Kooperationsunterstützung und Community-Aufbau,  
intelligentes Heim und Unterhaltung,  
e-Government,  
Praxisberichte von Usability Professionals

## Themen



### Prozesse & Kontexte

Benutzerorientierte Entwicklungsprozesse,  
barrierefreie IT-Systeme, soziale und kulturelle Aspekte  
digitaler Medien und interaktiver Produkte, Unterstützung und  
Wandel organisatorischer Prozesse,  
emotionale und motivationale Aspekte,  
Usability in Ausbildung und Beruf

## Termine

31.01.2003	Einreichung von Vorträgen, Workshops, Design Reviews, Systemdemonstrationen, Postern	16.05.2003	Abgabe der vollständigen und ggf. überarbeiteten Beiträge
11.04.2003	Benachrichtigung über Annahme/Ablehnung von Beiträgen	27.06.2003	Last Minute-Ergebnisse und Ausstellungsbeiträge

## Beitragskategorien

Die Mensch & Computer 2003 bietet ein breites Spektrum an Präsentations- und Diskussionsformen, um einen lebendigen Austausch zwischen den Teilnehmern zu ermöglichen:

Vorträge können sowohl Forschungs- als auch Praxisberichte beinhalten. Bei der Auswahl werden forschungs- und praxisorientierte Beiträge nach unterschiedlichen Kriterien bewertet. Beiträge sollen einen Umfang zwischen sechs und zehn Seiten (inkl. Abbildungen) haben.

Workshops finden konferenzbegleitend statt (halb- und ganztägig) und bieten ein offenes Forum für Kurzpräsentationen, Diskussionen und gemeinsames Arbeiten (2-seitige Beschreibung entsprechend den Autorenrichtlinien).

Design Reviews stellen herausragende Beispiele der Gestaltung neuer Medien oder interaktiver Produkte vor. Sie werden in einer

Ausstellung als interaktive Poster oder Demonstrationen präsentiert.

Systemdemonstrationen werden in speziellen Demo-Sitzungen als Kurzvorträge mit Vorführung präsentiert und im Ausstellungsbereich während der interaktiven Poster-Sitzungen gezeigt.

Poster stellen Forschungs- und Praxisbeiträge in Kurzform dar und werden in speziellen Postersitzungen interaktiv präsentiert. Neueste Ergebnisse können unter der Rubrik Last Minute eingereicht und als interaktive Poster präsentiert werden.

Tutorials bieten halb- oder ganztägige Expertenvorträge zu verschiedenen Themen. Vorschläge für Tutorials sollen den Titel und eine kurze Inhaltsbeschreibung sowie Informationen über den/die Vortragenden beinhalten und sind an den Tutorial Chair zu richten (Tom.Gross@fit.fraunhofer.de)

Autorenrichtlinien finden Sie unter:  
[www.mensch-und-computer.de/mc2003](http://www.mensch-und-computer.de/mc2003)

Vorträge, Design Reviews, Systemdemonstrationen und Poster werden im Konferenzband publiziert (Vorträge 6-10 Seiten, alle anderen Kategorien 2 Seiten). Last-Minute Ergebnisse und Workshop-Beiträge werden im Web oder ggf. in einer separaten Publikation veröffentlicht. Die Konferenzsprache ist Deutsch, es werden aber auch englische Beiträge akzeptiert.