



Mensch & Computer 2004

4. Fachübergreifende Konferenz

5. – 8. September 2004 an der Universität Paderborn

Allgegenwärtige Interaktion

www.mensch-und-computer.de/mc2004
www.delfi2004.de
Einreichung von Beiträgen bis 20.02.04

Aufruf zur Mitgestaltung

Präsentation von

- Forschungsergebnissen zu Mensch-Computer-Interaktion
- herausragenden Arbeiten der Mediengestaltung
- Best-Practice-Beispielen
- Tutorien mit namhaften Referenten (kostenlos für Konferenzteilnehmer)
- Praxisberichten im Rahmen des Usability Professionals' Track

Hinweis: Die Mensch & Computer 2004 findet synchron (gleiche Zeit, gleicher Ort) mit der zweiten deutschen e-Learning-Tagung DeLFI statt.

Lokale Organisation

Joachim Baumert
Email: baumert@uni-paderborn.de

Designprogramm

Frank Thissen, Hochschule der Medien Stuttgart
Email: thissen@hdm-stuttgart.de
Peter F. Stephan, Kunsthochschule für Medien Köln
Email: pstephan@khm.de

Tutorialprogramm

Tom Gross, Bauhaus-Universität Weimar
Email: tom.gross@medien.uni-weimar.de
Wolfgang Müller, C-LAB, Paderborn
Email: wolfgang@acm.org

Mit Unterstützung von:

- Deutsche Gesellschaft für Psychologie – DGPs
- Deutscher Multimedia Verband (dmmv)
- German Chapter of the Usability Professionals' Association
- Gesellschaft für Arbeitswissenschaft

Usability Professionals' Track

Matthias Peissner, Fraunhofer IAO, Stuttgart
Email: Matthias.Peissner@iao.fhg.de
Marc Hassenzahl, TU Darmstadt
Email: hassenzahl@psychologie.tu-darmstadt.de

Organisatorische Auskünfte

Heinz Nixdorf Institut
Konferenzbüro M&C 2004
Fürstenallee 11, 33102 Paderborn
Email: mc2004@mensch-und-computer.de

Carmen Buschmeyer
Telefon: 052 51/60 6412
Fax: 052 51/60 6414

- GI FG CSCW / WI
- GI FA Verwaltungsinformatik
- GI FB Informatik und Ausbildung/
Didaktik der Informatik
- GI FG EMISA

Veranstalter



Gesellschaft für Informatik
Fachbereich
„Mensch-Computer-Interaktion“



German Chapter of the ACM



UNIVERSITÄT PADERBORN
Die Universität der Informationsgesellschaft

- GI FG Hypertextsysteme (Hypermedia)
- Hochschulverband Informationswissenschaft (HI)
- Schweizer Informatik Gesellschaft (SI) / FG
Software Ergonomics

Programmkomitee

Reinhard Keil-Slawik, Universität Paderborn
Gerd Szwillus, Universität Paderborn
Harald Selke, Universität Paderborn

Udo Arend, SAP, Walldorf
Mathias Bauer, DFKI, Saarbrücken
Astrid Beck, GUI Design, Stuttgart
Wolfgang Beinhauer, Fraunhofer IAO, Stuttgart
Werner Beuschel, FH Brandenburg
Birgit Bomsdorf, FernUniversität Hagen
Heide Brücher, Berner Fachhochschule HSW, Bern
Ulrike Daldrup, Universität Oldenburg
Anke Dittmar, Universität Rostock
Peter Forbrig, Universität Rostock
Hans-Werner Gellersen, Lancaster University
Peter Gorny, Universität Oldenburg
Tom Gross, Bauhaus-Universität Weimar
Kai-Christoph Hamborg, Universität Osnabrück
Frank Heidmann, Fraunhofer IAO, Stuttgart
Andreas Heinecke, FH Gelsenkirchen
Nicola Henze, Universität Hannover

Michael Herczeg, Universität Lübeck
Thomas Herrmann, Universität Dortmund
Christoph Kasten, DLR, Bonn
Michael Koch, TU München
Jürgen Krause, IZ Sozialwissenschaften, Bonn
Helmut Krcmar, TU München
Heidi Krömker, TU Ilmenau
Holger Luczak, RWTH Aachen
Susanne Maaß, Universität Bremen
Peter Mambrey, Fraunhofer FIT/Universität Duisburg
Kathrin Möslein, London Business School
Jana Neuhaus, Universität Paderborn
Helmut M. Niegemann, Universität Erfurt
Horst Oberquelle, Universität Hamburg
Reinhard Oppermann, Fraunhofer FIT, St. Augustin
Uta Pankoke-Babatz, Fraunhofer FIT, St. Augustin
Hansjürgen Paul, Inst. Arbeit und Technik, Gelsenkirchen
Volkmar Pipek, IISI – Int. Inst. für Sozio-Informatik, Bonn
Wolfgang Prinz, Fraunhofer FIT, St. Augustin
Matthias Rauterberg, TU Eindhoven
Ralf Reichwald, TU München
Harald Reiterer, Universität Konstanz

Arno Rolf, Universität Hamburg
Ingrid Rügge, Technologie-Zentrum Informatik, Bremen
Gabriele Schade, FH Erfurt
Johann Schlichter, TU München
Mareike Schoop, RWTH Aachen
Petra Schubert, FH beider Basel
Rolf Schulmeister, Universität Hamburg
Gerhard Schwabe, Universität Zürich
Elke Siemon, Lufthansa Systems, Paderborn
Christian Stary, Universität Linz
Sabine Stoessel, Ubi bene, München
Frieder Strauß, sd&m, München
Norbert Streitz, Fraunhofer IPSI, Darmstadt
Thomas Strothotte, Universität Magdeburg
Michael Tauber, Universität Paderborn
Frank Thissen, Hochschule der Medien Stuttgart
Stefan Uellner, T-Systems Nova, Darmstadt
Rainer Unland, Universität Duisburg-Essen
Volker Wulf, Universität Siegen
Wolfgang Wünschmann, TU Dresden
Jürgen Ziegler, Universität Duisburg-Essen
Gerhard M. Zimmer, Univ. der Bundeswehr Hamburg



Mensch & Computer 2004

4. Fachübergreifende Konferenz

5. – 8. September 2004 an der Universität Paderborn

Allgegenwärtige Interaktion

Lange Zeit waren Computer teure Geräte, die hinter verschlossenen Mauern von speziellem Personal in Rechenzentren genutzt wurden. Mit der Entwicklung von PCs und Arbeitsplatzrechnern, die untereinander vernetzt sind, zog die Rechenleistung in den Arbeits- und Freizeitbereich ein. Jetzt stehen wir vor der dritten Welle technischer Innovationen, in der mobile Geräte, kontextbezogene Datenverarbeitung und spontane Vernetzung mit verschiedenen Formen der Kooperation, Kommunikation und Koordination verschmelzen. Nicht nur Rechenleistung wird allgegenwärtig verfü-

bar, sondern auch die Schnittstellen verschmelzen mit herkömmlichen Geräten und Bedieninstrumenten. Im Vorbeigehen werden Etiketten gelesen, Funktionen identifiziert und ausgeführt sowie Kommunikationskanäle geschaltet und Daten übertragen. Anwendungen finden sich in verschiedenen Bereichen des täglichen Lebens – von der Unterstützung individueller Aktivitäten bis hin zur Unterstützung von Zusammenarbeit im beruflichen und privaten Umfeld. Zu der allgegenwärtigen Verfügbarkeit von Rechenleistung und der allgegenwärtigen Interaktion tritt die allgegenwärtige Vernetzung.

Interaktion und Kooperation werden nahezu untrennbar miteinander verzahnt: Interaktion findet nicht nur mit der Maschine, sondern über die Maschine zwischen Menschen statt. Neue Formen des Austausches entstehen auf der Basis neuer Geräte und Protokolle. Dynamisch vernetzte offene Systeme integrieren drahtgebundene und drahtlose Netze sowie Funktionen und Dienste über webbasierte Portale. Damit entstehen zugleich neue Anforderungen an die Gestaltung solcher Geräte, Systeme und Infrastrukturen.

Themen

Eingeladen sind Beiträge, die sich insbesondere (aber nicht nur) mit einem der nachfolgenden Themenbereiche befassen:

- Universelle Benutzbarkeit
- Interaktionstechniken
- Adaptive Schnittstellen
- Neue Geräteschnittstellen
- Skalierbare Benutzungsoberflächen
- Virtuelle und erweiterte Umgebungen
- Emotional ansprechende Schnittstellen
- Cross-Media-Anwendungen
- Barrierefreier Zugang
- Gebrauchstauglichkeit
- Entwicklungsmethoden und -werkzeuge
- Groupware
- Awarenessanzeigen
- Virtuelle Wissensräume
- Virtuelle Gemeinschaften
- Rechnergestützte Gruppenarbeit
- Wissensmanagement
- Web-Dienste

- e-Government
- Inhalteverwaltung
- e-Business
- Intelligente Häuser und Haushaltstechnik etc.

Zentrales Anliegen der Konferenz Mensch & Computer ist es, auch in diesem Jahr den gebiets- und disziplinübergreifenden Dialog zu fördern. Dazu gehört insbesondere auch die enge Verzahnung von Wissenschaft und Praxis und die Verbindung von technisch verlässlicher Konstruktion mit einem ästhetisch und funktional ansprechenden Design. Weiterhin ist eine spezielle Beitragssequenz zu Praxisberichten von Usability Professionals vorgesehen.

Wettbewerbe und Preise

Es werden von den Veranstaltern wiederum zwei Preise vergeben:

- Der „M&C Forschungspreis“ als Best Paper Award.
- Der „M&C Designpreis“ für die interessanteste Synthese von Form und Funktion.

Zusätzlich werden zum ersten Mal in einem separaten Wettbewerb „Usability-Contest 2004“ von „eResult GmbH“ zwei Preise für Studenten, Wissenschaftler und Designer der Usability-Branche vergeben. Hinweise unter <http://www.usability-contest.de/>

Termine

- 20.02.04** – Einreichung von Vorträgen, Workshops, Design Reviews, Postern, Systemdemonstrationen
- 15.04.04** – Benachrichtigung über Annahme/Ablehnung von Beiträgen
- 14.05.04** – Abgabe der vollständigen und ggf. überarbeiteten Beiträge
- 25.06.04** – Last-Minute-Ergebnisse und Ausstellungsbeiträge

Beitragsformen

Eine Tagung mit einem so reichhaltigen Spektrum lebt von vielen unterschiedlichen Beiträgen. Um einen lebendigen Austausch zu ermöglichen, sind folgende Formate vorgesehen:

Vorträge: Hierbei kann es sich sowohl um Forschungs- als auch Praxisberichte handeln. Bei der Auswahl werden aber beide nach unterschiedlichen Gesichtspunkten bewertet. Die schriftlichen Beiträge sollen einen Umfang von sechs bis zehn Seiten (inkl. Abbildungen) haben.

Workshops: Sie finden konferenzbegleitend halb- oder ganztägig statt. Sie bieten ein offenes Forum für Kurzpräsentationen, Diskussionen oder gemeinsames Arbeiten. Einreichungen sollen auf zwei Seiten gemäß den Autorenrichtlinien erfolgen.

Design Reviews: Herausragende Beispiele der Gestaltung interaktiver Systeme oder digitaler Medien können unter dieser Rubrik als interaktives Poster oder als Demonstration ausgestellt werden.

Systemdemonstrationen: Sie werden in speziellen Sitzungen als Kurzvorträge mit Vorführung präsentiert und im Ausstellungsbereich während der interaktiven Postersitzungen gezeigt.

Poster: Sie stellen in Kurzform Forschungsergebnisse und Praxisbeispiele vor und werden in interaktiven Postersitzungen vorgestellt. Neueste Ergebnisse können unter der Rubrik „Last-Minute“ eingereicht und präsentiert werden.

Tutorials: Dabei handelt es sich um halb- oder ganztägige Expertenvorträge zu verschiedenen Themen.

Vorschläge sollen den Titel angeben, eine kurze Inhaltsbeschreibung sowie Informationen über die/den Vortragende/n beinhalten.

Einreichungsbedingungen mit detaillierten Hinweisen zur Gestaltung der unterschiedlichen Beiträge können auf der Konferenzwebseite abgerufen werden. Schriftliche Beiträge sind im PDF-Format über das webbasierte Konferenzmanagementsystem einzureichen. 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.