

ÜBERMEDIEN ÜBERMORGEN



PROGRAMMHEFT



INHALTSVERZEICHNIS

SPONSOREN	03
GRUSSWORT	04
PROGRAMM	05
Sonntag 11. 9. 2011	06
Montag 12. 9. 2011	09
Dienstag 13. 9. 2011	13
Mittwoch 14. 9. 2011	18
KEYNOTES	20
Mensch & Computer Aaron Marcus	20
Usability Professionals Rolf Molich	20
WORKSHOPS	21
M&C 01 Be-greifbare Interaktion in gemischten Wirklichkeiten	21
M&C 02 Interaktive Displays in der Kooperation – Herausforderungen an Gestaltung und Praxis	22
M&C 03 Motivation und kulturelle Barrieren bei der Wissensteilung im Enterprise 2.0	22
M&C 04 Mousetracking – Analyse und Interpretation von Interaktionsdaten	23
M&C 15 Menschen, Medien, Auto-Mobilität	23
M&C 16 mi.begreifbar – Medieninformatik begreifbar machen	24
M&C 17 Partizipative Modelle des mediengestützten Lernens – Erfahrungen und Visionen	24
M&C 23 Innovative Computerbasierte Musikinterfaces (ICMI)	25
M&C 24 Senioren. Medien. Übermorgen.	26
M&C 27 Designdenken in Deutschland	26
UPA 01 CUE-9 – The Evaluator Effect, or What You Get is What YOU See	26
UPA 15 Der Qualitätsstandard für Usability Engineering der German UPA: Aktueller Stand der Arbeiten	27
UPA 16 Eingeschränkt Sehen. Eingeschränkt Hören. Interagieren.	27
UPA 17 Content Strategie & User Experience Design: Nutzerfreundliche Inhalte als Basis für nutzerfreundliche Produkte	27
UPA 22 AK Inhouse Usability	27

UPA 23 Branchenreport Usability 2011	28
UPA 24 Mehrwert für alle! Messgrößen und Maßnahmen für gewinnbringenden Content	28
UPA 26 Design the Future	28
UPA 28 AK Nachwuchsförderung der German UPA	28
UPA 29 Rapid Cognitive Modeling, Prototyping und Evaluation mit CogTool	29
EI 01 Game Development in der Hochschulinformatik	29
TUTORIEN	30
M&C 05 From Teaching to Learning: Moderne Didaktik in der MCI	30
M&C 06 Interaktive rollenbasierte Gestaltung von Arbeitsprozessen	31
M&C 07 Entwicklung kulturellen Bewusstseins für das interkulturelle MCI Design	31
M&C 08 Rechnergestützte Gruppenarbeit (CSCW) und Social Media – Alter Wein in neuen Schläuchen?!	32
UPA 02 Aus die Maus – Design für natürliche Interaktion	32
UPA 03 User-centered Design und Change Management	32
UPA 04 UX mit Biss	32
UPA 05 Personas als Werkzeug in modernen Softwareprojekten – Die Humanisierung des Anwenders	33
UPA 06 Gefühlvoll Gestalten: Praxismethoden für emotionales Design interaktiver Produkte	33
UPA 07 UX meets RE – Hohe User Experience durch bedarfsgerechte Anforderungsspezifikation	33
UPA 08 Fehlertexte und Beschreibungen aus Sicht des Benutzers erstellen	33
CHEMNITZ UND DIE TU	34
Karte der Stadt Chemnitz	35
Karte des Zentrums von Chemnitz	36
Karte des Campus der TU Chemnitz	36
Busfahrplan der Linie 51	37
Programmkomitees & Organisation	38



SPONSOREN

NOKIA

maps.nokia.com



ERGOSIGN

artop

INSTITUT AN DER HUMBOLDT-UNIVERSITÄT BERLIN



SensoMotoric Instruments

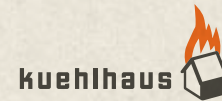
AGENTUR SIEGMUND



Result
Research & Consulting



SIRVALUE
user experience research



loop¹¹

m-pathy



UID

usability.de

Mit Unterstützung vom
Oldenbourg Verlag



GRUSSWORT

Liebe Teilnehmerinnen und Teilnehmer,

es freut mich, Sie an der Technischen Universität Chemnitz zur Gesamtkonferenz überMEDIEN|ÜBERmorgen begrüßen zu dürfen, welche die Mensch & Computer, die UP11 und den Thementrack Entertainment Interfaces vereint.

Es mag Sie verwundert haben, zu einer Konferenz über Medien ausgerechnet nach Chemnitz eingeladen zu werden, verbindet man mit der Chemnitzer Region doch vielleicht eher Automobilbau oder Erzgebirgsschnitzereien. Aber Medien? Tatsächlich haben sich in den letzten beiden Dekaden zahlreiche mittelständische Betriebe rund um die Medien hier angesiedelt. Sie errichten von hier aus bundesweit die Infrastruktur für Digitalfernsehen oder Mobilfunk, sie betreuen die Webauftritte von nationalen und internationalen Verlagshäusern, sie erschaffen E-Learning-Systeme für die Schulungen in Großunternehmen und sie machen ganz klassisch einfach Fernsehen. Sachsen verfügt über eine

Dichte an Lokalfernsehsendern, wie sie deutschlandweit nicht wieder erreicht wird.

Diese unternehmerischen Leistungen im Medienbereich finden ihr Gegenstück in der universitären Forschung, die sich in den Fakultäten mit Medien beschäftigen. Einige wenige und unvollständige Beispiele: Im Maschinenbau werden Druckverfahren entwickelt, um elektronische Schaltkreise oder auch Solarzellen auf Papier zu drucken. Ergonomen arbeiten an der Bedienung von Multifunktionsanzeigen in Automobilen. In der Elektrotechnik werden optimierte Verfahren zum Mobilfunk entwickelt. In der Philosophischen Fakultät werden Fragestellungen der Medienpsychologie und -kommunikation diskutiert. Hier werden auch die Studentischen Medientage organisiert, die jedes Frühjahr Studierende aus dem gesamten Bundesgebiet nach Chemnitz locken. Die Informatik schließlich beschäftigt sich mit Fragen der Virtual Reality, digitalen Medienanalyse und der

MCI. Dass die Fakultäten dabei sehr intensive Kooperationen eingehen, zeigen das Kompetenzzentrum »Virtual Humans«, in dem sich diese vier Fakultäten zusammengeschlossen haben, und das im laufenden Jahr bewilligte DFG-Graduiertenkolleg »CrossWorlds – Connecting Virtual and Real Social Worlds«, in dem Informatik und Philosophische Fakultät gemeinsam forschen.

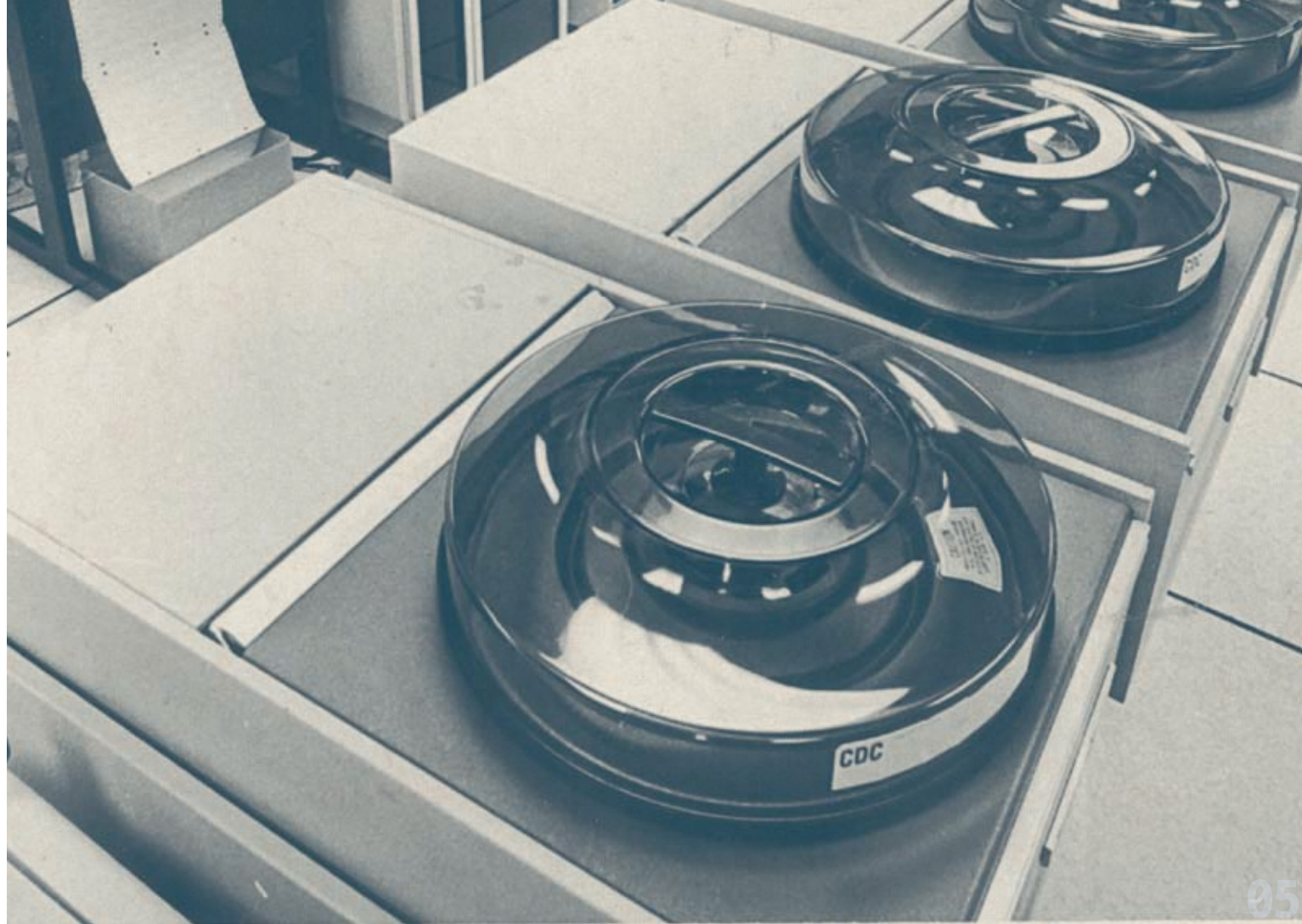
Die Konferenz überMEDIEN|ÜBERmorgen befindet sich also in Chemnitz in einem sehr guten Umfeld. Wir haben ein sehr vielfältiges Programm mit unterschiedlichsten Beitragstypen und Themen. Dieses Programmheft gibt Ihnen einen Überblick zu den über 200 Vorträgen und Präsentationen, aus denen Sie wählen können.

Ich wünsche Ihnen eine inspirierende Konferenz, viele neue Anregungen und intensive Gespräche.

Ihr Maximilian Eibl



PROGRAMM



9:00–10:30

M&C 01-1

Workshop

Be-greifbare Interaktion in Gemischten Wirklichkeiten

Ort:

SR N001

Rolf Kruse¹, Jochen Huber², Alexander Kulik³, Jens Ziegler⁴

1: Angewandte Informatik, FH Erfurt; 2: Fachgebiet Telekooperation, Technische Universität Darmstadt; 3: Virtual Reality Systems Group, Bauhaus-Universität Weimar; 4: Arbeitsgruppe Mobile Informationsversorgung, Technische Universität Dresden

Notizen

M&C 02-1

Workshop

Interaktive Displays in der Kooperation – Herausforderung an Gestaltung und Praxis

Ort:

SR N005

Nils Jeners¹, Alexander Nolte², Julie Wagner³

1: RWTH Aachen, Deutschland; 2: Ruhr-Universität Bochum; 3: Université Paris Sud

M&C 03-1

Workshop

**Motivation und kulturelle Barrieren bei der Wissens-
teilung im Enterprise 2.0**

Ort:

SR NK003

**Athanasios Mazarakis¹, Simone Braun¹, Christine Kunzmann¹,
Andreas Schmidt¹, Alexander Stocker², Alexander Richter³,
Michael Koch³**

1: FZI Forschungszentrum Informatik; 2: Joanneum Research; 3: Universität der Bundeswehr München

M&C 05-1

Tutorium

From Teaching to Learning: Moderne Didaktik in der MCI

Ort:

SR N010

Sebastian Metag

Technische Universität Ilmenau, Deutschland

M&C 06-1

Tutorium

Interaktive rollenbasierte Gestaltung von Arbeitsprozessen

Ort:

SR N013

Christian Stary¹, Albert Fleischmann²

1: Universität Linz, Österreich; 2: Metasonic, Deutschland

UPA 01-1

Workshop

CUE-9 – The Evaluator Effect, or What You Get is What YOU See

Ort:

SR N002

Chair:

Rolf Molich

Rolf Molich

Dialog Design, Dänemark

UPA 02-1

Tutorials I

Aus die Maus – Design für natürliche Interaktion

Ort:

SR N111

Chair:

Claudia Nass

Claudia Nass, Steffen Hess

Fraunhofer-Institut für Experimentelles Software Engineering IESE, Deutschland

UPA 05-1
Ort:
SR N113

Tutorials II
Chair:
Eva-Maria Holt

**Personas als Werkzeug in modernen Softwareprojekten –
Die Humanisierung des Anwenders**

Eva-Maria Holt¹, Dominique Winter², Jörg Thomaschewski³
1: 7P B2B Mobile & IT Services GmbH; 2: GreenPocket GmbH; 3: HS Emden/Leer

10:30–11:00

KAFFEPAUSE

11:00–12:30

M&C 01-2 Fortsetzung
Workshop

Be-greifbare Interaktion in Gemischten Wirklichkeiten

M&C 02-2 Fortsetzung
Workshop

**Interaktive Displays in der Kooperation – Herausforderung
an Gestaltung und Praxis**

M&C 03-2 Fortsetzung
Workshop

**Motivation und kulturelle Barrieren bei der Wissens-
teilung im Enterprise 2.0**

M&C 05-2 Fortsetzung
Tutorium

From Teaching to Learning: Moderne Didaktik in der MCI

M&C 06-2 Fortsetzung
Tutorium

Interaktive rollenbasierte Gestaltung von Arbeitsprozessen

UPA 01-2 Fortsetzung
Workshop

**CUE-9 – The Evaluator Effect, or What You Get is What
YOU See**

UPA 02-2 Fortsetzung
Tutorials I

Aus die Maus – Design für natürliche Interaktion

UPA 05-2 Fortsetzung
Tutorials II

**Personas als Werkzeug in modernen Softwareprojekten –
Die Humanisierung des Anwenders**

12:30–14:00

MITTAGSPAUSE

13:00–15:30	M&C 04-1 Ort: SR N101	Workshop	Mousetracking – Analyse und Interpretation von Interaktionsdaten Stefan Meißner, Juliane Hartmann m-pathy (seto GmbH), Deutschland	Notizen
14:00–15:30	M&C 01-3	Fortsetzung Workshop	Be-greifbare Interaktion in Gemischten Wirklichkeiten	
	M&C 02-3	Fortsetzung Workshop	Interaktive Displays in der Kooperation – Herausforderung an Gestaltung und Praxis	
	M&C 03-3	Fortsetzung Workshop	Motivation und kulturelle Barrieren bei der Wissens- teilung im Enterprise 2.0	
	M&C 05-3	Fortsetzung Tutorium	From Teaching to Learning: Moderne Didaktik in der MCI	
	M&C 06-3	Fortsetzung Tutorium	Interaktive rollenbasierte Gestaltung von Arbeitsprozessen	
	M&C 07-1 Ort: SR N102	Tutorium	Entwicklung kulturellen Bewusstseins für das inter- kulturelle MCI Design Rüdiger Heimgärtner Intercultural User Interface Consulting	
	M&C 08-1 Ort: SR N111	Tutorium	Rechnergestützte Gruppenarbeit (CSCW) und Social Media – Alter Wein in neuen Schläuchen?! Tom Gross Universität Bamberg, Deutschland	
	UPA 01-3	Fortsetzung Workshop	CUE-9 – The Evaluator Effect, or What You Get is What YOU See	

UPA 03 Ort: SR N113	Tutorials I Chair: Henning Brau	User-centered Design und Change Management Henning Brau User Interface Design GmbH, Deutschland
UPA 06-1 Ort: HS N112	Tutorials II Chair: Christina Sturm	Gefühlvoll Gestalten: Praxismethoden für emotionales Design interaktiver Produkte Christina Sturm, Daniela Vey Daimler AG, Deutschland
UPA 07 Ort: HS N012	Tutorials III Chair: Anne Groß	UX meets RE – Hohe User Experience durch bedarfsge- rechte Anforderungsspezifikation Anne Groß, Steffen Heß Fraunhofer IESE, Deutschland

14:30–18:00

Ort:
SR N105

Chair:
Michael Herczeg

FACHBEREICH MENSCH-COMPUTER-INTERAKTION (GI)

14:30–16:30

FACHBEREICHSLEITUNGSWORKSHOP

16:45–18:00

FACHBEREICHSLEITUNGSSITZUNG

15:30–16:00

KAFFEPAUSE

16:00–17:00

M&C 01-4 Fortsetzung
Workshop

Be-greifbare Interaktion in Gemischten Wirklichkeiten

M&C 02-4 Fortsetzung
Workshop

**Interaktive Displays in der Kooperation – Herausforderung
an Gestaltung und Praxis**

M&C 03-4 Fortsetzung
Workshop

**Motivation und kulturelle Barrieren bei der Wissenstei-
lung im Enterprise 2.0**

M&C 04-2 Fortsetzung
Workshop

**Mousetracking – Analyse und Interpretation von Inter-
aktionsdaten**

16:00–17:00

M&C 05–4

Fortsetzung
Tutorium

From Teaching to Learning: Moderne Didaktik in der MCI

Notizen

M&C 06–4

Fortsetzung
Tutorium

Interaktive rollenbasierte Gestaltung von Arbeitsprozessen

M&C 07–2

Fortsetzung
Tutorium

**Entwicklung kulturellen Bewusstseins für das inter-
kulturelle MCI Design**

M&C 08–2

Fortsetzung
Tutorium

**Rechnergestützte Gruppenarbeit (CSCW) und Social Media –
Alter Wein in neuen Schläuchen?!**

UPA 01–4

Fortsetzung
Workshop

**CUE-9 – The Evaluator Effect, or What You Get is What
YOU See**

UPA 04

Ort:

SR NK004

Tutorials I

Chair:

Jan Seifert

UX mit Biss

Jan Seifert¹, Lisa Reimer¹, Patrick Schick²

1: User Interface Design GmbH, Deutschland; 2: ETAS GmbH

UPA 06–2

Fortsetzung
Tutorials II

**Gefühlvoll Gestalten: Praxismethoden für emotionales
Design interaktiver Produkte**

UPA 08

Ort:

HS N012

Tutorials III

Chair:

Claus Wagner

**Fehlertexte und Beschreibungen aus Sicht des Benutzers
erstellen**

Claus Wagner

CommWeCon consultancy, Claus Wagner, Deutschland



PROGRAMM MONTAG | 12.9.2011

9:00–10:30	Ort: HS N115	Chair: Maximilian Eibl	ERÖFFNUNG UND KEYNOTE M&C The Future: Sci-Fi and UX Aaron Marcus	Notizen
10:30–11:00	KAFFEEPAUSE			
11:00–12:30	M&C 09 Ort: HS N115	Social Media Chair: Markus Dahm	Cross-Media@Home: Plattformübergreifende Nutzung neuer Medien Jan Hess, Benedikt Ley, Corinna Ogonowski, Lin Wan, Volker Wulf Universität Siegen, Deutschland Mo. Gemeinsam Musik erleben Eva Lenz¹, Matthias Laschke¹, Marc Hassenzahl¹, Sébastien Lienhard² 1: Folkwang Universität der Künste, Deutschland; 2: Projekter Industrial Design, Duisburg Grundzüge einer Pathologie medienbezogener Störungen im Web 2.0 Christian Schieder, Anja Lorenz Technische Universität Chemnitz, Deutschland	
	M&C 12 Ort: HS N114	Ausstellung Chair: Jens Geelhaar	Multitouch-, Be-Greifbare- und Stiftbasierte-Interaktion in der Einsatzlageplanung Karsten Nebe¹, Holger Fischer¹, Florian Klompaker¹, Helge Jung² 1: Universität Paderborn, C-LAB; 2: Siemens IT Solutions & Services GmbH, C-LAB Authentifizierte Eingaben auf Multitouchtischen Helge Jung, Karsten Nebe, Florian Klompaker, Holger Fischer C-LAB Universität Paderborn, Deutschland Nichtlineares Multiple Choice Quiz zur Unterstützung unterschiedlicher Lernniveaus Britta Meixner¹, Sabine Gattermann, Harald Kosch¹ Lehrstuhl für Verteilte Informationssysteme, Universität Passau, Deutschland	

Visuelle Analyse von RDF-Daten mittels semantischer Linsen

**Steffen Lohmann¹, Philipp Heim², Davaadorj Tsendragchaa²,
Thomas Ertl²**

1: Universidad Carlos III de Madrid; 2: Universität Stuttgart

MCI-DL: Eine digitale Bibliothek für Mensch-Computer-Interaktion

Philipp Bohnenstengel, Martin Christof Kindsmüller, Michael Herczeg

Universität zu Lübeck, Deutschland

Assemblee Virtuell

Rolf Kruse

Angewandte Informatik, FH Erfurt, Deutschland

TeaCoMobile: Webbasierte Terminkoordination für Smartphones

Amelie Roenspieß, Martin Christof Kindsmüller, Michael Herczeg

Universität zu Lübeck, Deutschland

Hojoki: Eine Plattform für Enterprise Activity Streams

Martin Böhringer

TU Chemnitz, Deutschland

Multi-Touch zur Unterstützung agiler Softwareentwicklungsprozesse

Michael Krug, Hendrik Gebhardt, Martin Gaedke

Technische Universität Chemnitz

M&C 15-1

Workshop

Ort:

SR N005

Menschen, Medien, Auto-Mobilität

Stefan Karp¹, Jochen Denzinger¹, Andreas Galos²

1: ma ma interactive system design, Deutschland; 2: Alpine Electronics R&D Europe GmbH, Deutschland

UPA 09

Ort:

HS N012

Case Studies #1 Nachhaltigkeit

Chair:

Stefanie C. Zürn

Starke Designkonzepte bringen frischen Wind in Windenergieanlagen

Stefanie C. Zürn¹, Rebecca Rothfuss²

1: s.c.z kommunikationsdesign, Deutschland; 2: macio GmbH, Deutschland

11:00–12:30	UPA 09 Case Studies #1 Nachhaltigkeit	Der Sonne hinterher: Benutzerzentriertes User Interface Design für einen Solarthermie-Regler Tim Schneidermeier, Patricia Böhm, Christian Wolff Universität Regensburg, Deutschland Der User im ÖPNV: Findet der Fahrgast von A nach B? Oliver Siegmund Agentur Siegmund GmbH, Deutschland UPA 12 Ort: HS N112 Case Studies #2 Design Case Studies Chair: Kostanija Petrovic Faktoren erfolgreicher Product-Experience am Beispiel eines Tauchcomputers Marcel Kuster Mettler Toledo Inc. Design Case Study: Von der Idee bis zum Portal: Pragmatismus in Agenturen Claudia Armbrüster SinnerSchradler Design Case Study: Relaunch von www.strato.de Matthias C. Schroeder¹, Hoa Trinh², Jana Hesselbarth² 1: UCD+, 2: STRATO AG UPA 15 Ort: SR N001 Workshop Chair: Thomas Geis Der Qualitätsstandard für Usability Engineering der German UPA: Aktueller Stand der Arbeiten Holger Fischer¹, Christian Bogner², Thomas Geis³, Knut Polkehn⁴, Dirk Zimmermann⁵ 1: Universität Paderborn, C-LAB; 2: Technische Universität Kaiserslautern, Fachgebiet Pädagogik; 3: ProContext Consulting GmbH, Köln; 4: artop GmbH, Berlin; 5: Telekom Deutschland GmbH, Bonn EI 01-1 Ort: SR N105 Workshop Game Development in der Hochschulinformatik Jonas Schild¹, Timo Göttel², Paul Grimm³ 1: Universität Duisburg-Essen, Deutschland; 2: Universität Hamburg, Deutschland; 3: Fachhochschule Erfurt, Deutschland	Notizen
12:30–14:00	MITTAGSPAUSE		

14:00–15:30

M&C 10

Ort:
HS N115

Verkehr/
Navigation
Chair:
Bernhard Preim

Nutzeradaptive Routenführung in Navigationssystemen

**Daniel Münter, Tim Hussein, Timm Linder, Jens Hofmann,
Jürgen Ziegler**

Universität Duisburg-Essen, Deutschland

Inhaltssensitive Navigation in der Verkehrsleitzentrale

Tobias Schwarz¹, Simon Butscher², Jens Müller², Harald Reiterer²

1: Siemens AG, Corporate Technology, München; 2: Arbeitsgruppe Mensch-Computer Interaktion, Universität Konstanz

Nutzerorientierte Visualisierung von Fahrplaninformationen auf mobilen Geräten im öffentlichen Verkehr

Christine Keller, Mandy Korzetz, Romina Kühn, Thomas Schlegel

Technische Universität Dresden, Deutschland

M&C 13

Ort:
HS N114

Visionen
Chair:
Arne Berger

Visionen für übermorgen: Design Thinking the Future Lecture

**Alexander Bazo, Patricia Böhm, Martin Brockelmann,
Manuel Burghardt, Isabella Hastreiter, Markus Heckner,
Markus Kattenbeck, Patricia Liebl, Tim Schneidermeier,
Thomas Wagner, Thomas Wilhelm, Christian Wolff**

Medieninformatik/Informationswissenschaft, Universität Regensburg, Deutschland

Future Interfaces

Rolf Kruse

Vertretungsprofessur Mediendesign, Angewandte Informatik, FH Erfurt, Deutschland

M&C 15-2

Fortsetzung

mi.begreifbar – Medieninformatik begreifbar machen

M&C 16-1

Ort:
SR N002

Workshop

mi.begreifbar – Medieninformatik begreifbar machen

Steffi Beckhaus¹, Christian Geiger²

1: Universität Hamburg, Deutschland; 2: FH Düsseldorf, Deutschland

M&C 17-1

Ort:
SR N102

Workshop

**Partizipative Modelle des mediengestützten Lernens –
Erfahrungen und Visionen**

Elisabeth Katzlinger, Johann Mittendorfer, Manfred Pils

Johannes Kepler Universität Linz, Österreich

14:00–15:30

UPA 10

Ort:
HS N012

NUI

Chair:
Kerstin Klöckner

Räumliche Gestenerkennung und Natural User Interfaces mit Microsoft Kinect

Björn Oltmanns, Denis Kruschinski, Dieter Wallach
Fachhochschule Kaiserslautern, Deutschland

Positive User Experience durch natürliche Interaktion – Systematische Anwendung von Patterns bei der Entwicklung eines Multi-Touch-Prototyps zur Modellierung von Workflows

Kerstin Klöckner¹, Claudia Nass¹, Hartmut Schmitt², Rudolf Klein²
1: Fraunhofer IESE, Deutschland; 2: a3 systems GmbH, Deutschland

Ergonomische Analyse von Fehlern bei Multitouch-Interaktionen

Christina König, Marko Seidel, Andreas Röbig, Ralph Bruder
Technische Universität Darmstadt, Deutschland

UPA 13

Ort:
HS N112

Einflussfaktoren

Chair:
Daniel Ullrich

Erwartungshaltung versus Usability: Der Effekt von negativer Erwartungshaltung auf die Akzeptanz von Software-Systemen.

Roman Szymanski, Daniel Ullrich
TU Darmstadt, Deutschland

Warum »gutes Aussehen« nicht immer von Vorteil ist – Über den Einfluss der optischen Gestaltung von Prototypen auf das Nutzerverhalten im Usability-Test

Andrea Struckmeier
eResult GmbH, Deutschland

»Da ham se mich aber reingelegt, dat muss man ja bis zum Ende lesen« – Kommunikative Einflussfaktoren bei textuellen Anleitungen telemedizinischer Systeme für ältere Nutzer

Alexander Mertens, Claudia Nick
Institut für Arbeitswissenschaft der RWTH Aachen, Deutschland

UPA 16

Ort:
SR N001

Workshop

Chair:
Petra Kowallik

Eingeschränkt Sehen. Eingeschränkt Hören. Interagieren.

Petra Kowallik¹, Martin Schrepp², Markus Erle³
1: Open Text Corporation, Deutschland; 2: SAP AG, Deutschland; 3: Wertewerk

Notizen

EI 01-2

Fortsetzung
Workshop

Game Development in der Hochschulinformatik

15:30–16:00

KAFFEPAUSE

16:00–17:30

M&C 11

Ort:
HS N115

User-centered
Engineering
Chair:
Christian Wolff

Designing a User Study to Evaluate the Feasibility of Icons for the Elderly

Alexander Mertens

Institut für Arbeitswissenschaft der RWTH Aachen, Deutschland

Engineering Mobile User Experience: Think. Design. Fail. Iterate. Publish.

Markus Heckner, Tim Schneidermeier, Alexander Bazo, Thomas Wagner, Thomas Wilhelm, Christian Wolff

Universität Regensburg, Deutschland

Diversität im Blick: Ein Modell für die partizipative Software-Migration

Maïke Hecht¹, Susanne Maaß¹, Yuliya Pysarenko², Carola Schirmer¹

1: Fachbereich Mathematik/Informatik und Zentrum Gender Studies, Universität Bremen;

2: Zentrum für Multimedia in der Lehre, Universität Bremen

M&C 14

Ort:
HS N114

Usability
Challenge
Chair:
Astrid Beck

Studentischer Wettbewerb der Fachgruppe Software-ergonomie im Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion der Gesellschaft für Informatik

Astrid Beck

Hochschule Esslingen, Fakultät Informationstechnik, Mensch-Maschine-Schnittstellen

M&C 15-3

Fortsetzung
Workshop

Menschen, Medien, Auto-Mobilität

M&C 16-2

Fortsetzung
Workshop

mi.begreifbar – Medieninformatik begreifbar machen

M&C 17-2

Fortsetzung
Workshop

Partizipative Modelle des mediengestützten Lernens – Erfahrungen und Visionen

16:00–17:30

UPA 11

Ort:
HS N012

Webseiten
Best Practices
Chair:
Steffen Weichert

**Themenbühnen im Internet aus Usability-Sicht:
Ergebnisse einer Usability-Studie**

Steffen Weichert, Gesine Quint, Torsten Bartel
usability.de, Deutschland

**Themenbühnen im Internet aus Usability-Sicht:
Ergebnisse einer Usability-Studie**

Steffen Weichert, Gesine Quint, Torsten Bartel
usability.de, Deutschland

**Iterative Überarbeitung der Homepage und des Headers
eines großen Internetportals**

Jekaterina Cechini
Immobilien Scout24 GmbH, Deutschland

WELT ONLINE – Joy of Use für Nachrichten in digitalen Medien

Klaus Cloppenburg, Roland Schweighöfer
interactive tools GmbH, Deutschland

Notizen

UPA 14

Ort:
HS N112

Geschäfts-
software
Chair:
Martin Schrepp

**Barrierefreiheit von Web Anwendungen mit dem ARIA-
Standard sicherstellen**

Annett Hardt, Martin Schrepp
SAP AG, Deutschland

Benutzererlebnis bei Unternehmenssoftware

Maria Rauschenberger¹, Andreas Hinderks², Jörg Thomaschewski³
1: MSP Medien Systempartner GmbH & Co. KG; 2: RMT Soft Retail Management Technology GmbH & Co. KG; 3: Hochschule Emden/Leer, Deutschland

**»Tipp' die Opportunity« – sollte Geschäftssoftware
Spaß machen?**

Theo Held¹, Martin Schrepp¹, Svenja Schiffler²
1: SAP AG, Deutschland; 2: Leuphana Universität Lüneburg

UPA 17

Ort:
SR N001

Workshop
Chair:
Nikki Tiedtke

**Content Strategie & User Experience Design: Nutzerfreund-
liche Inhalte als Basis für nutzerfreundliche Produkte**

Nikki Tiedtke
eBay, Deutschland

19:00

Ort:

**Stadthalle Chemnitz,
Kleiner Saal****ABENDVERANSTALTUNG**

Am Montag, dem 12. September 2011 findet die Abendveranstaltung der Mensch&Computer mit Bankett und Preisverleihung statt. Das Event wird im kleinen Saal der Stadthalle Chemnitz stattfinden, direkt in der Chemnitzer Innenstadt.

Stadthalle Chemnitz Kultur- und Kongreßzentrum GmbH, Theaterstraße 3, 09111 Chemnitz

Einlass: 19 Uhr | **Beginn:** 19:30 Uhr | **Ende:** 23 Uhr

Im Rahmen der Abendveranstaltung werden zudem die Preisträger der Tagung geehrt. Es werden folgende Preise vergeben:

- M&C-Forschungspreis für den besten Beitrag in der Kategorie Langbeiträge bzw. Ausstellungsbegleitende Langbeiträge (best paper award)
- M&C-Designpreis

Anreise mit öffentlichen Verkehrsmitteln

Um vom Konferenzgebäude in der Reichenhainer Straße zur Abendveranstaltung zu gelangen, können Sie direkt mit der Buslinie 51 (Richtung Zeisigwald, Klinik Bethanien bzw. Yorckgebiet) bis zur Haltestelle »Roter Turm« fahren. Von dort aus laufen Sie in Richtung Mercure Hotel Kongress (Hochhaus) durch den Park und links um die Stadthalle herum. Kurz vor dem Hoteleingang befindet sich eine Treppe, die hinauf zum Eingang des kleinen Saales der Stadthalle führt.



9:00–10:00	Ort: HS N115	Chair: Kostanija Petrovic	KEYNOTE GERMAN UPA The Quest for Usability in Usability Rolf Molich	Notizen
10:00–11:00	M&C 18 Ort: HS N115	Kaffeepause und Poster-session M&C Chair: Thomas Mandl	Neue Werkzeuge für die Experience Sampling Methode Mirko Fetter, Tom Gross Otto-Friedrich Universität Bamberg, Deutschland Illusive, Ineffective, Inefficient, Ideal: Standardized Coordination Task Assessments of Awareness Support Christoph Oemig, Tom Gross Human-Computer Interaction Group, University of Bamberg, Germany Eyetracking in 3D Umgebungen: methodische, ergonomische und neurowissenschaftliche Perspektiven Sascha Weber, Sebastian Pannasch, Jens Helmert, Boris M. Velichkovsky TU Dresden, Deutschland Verarbeitungsprinzipien des visuellen Systems in der Webseitewahrnehmung Meinald Thielsch¹, Gerrit Hirschfeld² 1: Westfälische Wilhelms-Universität Münster, Deutschland; 2: Vodafone Foundation Institute and Chair for Children's Pain Therapy and Paediatric Palliative Care, Children's Hospital Datteln, Witten/Herdecke University Technik, Dienstleistungen und Senioren: (K)Ein Akzeptanzproblem? Michael Prilla, Alexandra Frerichs Ruhr-Universität Bochum, Deutschland Nutzerkommentare in Onlinevideos Peter Schultes, Franz Lehner Universität Passau, Deutschland Usability sicherheitskritischer Software Katharina Sachse, Manfred Thüring TU Berlin, Deutschland	

User Experience Monitoring: permanente Beobachtung geschäftskritischer Online-Prozesse

Juliane Hartmann

m-pathy (seto GmbH), Deutschland

Ein Goal-basierter Ansatz für adaptive multimodale Systeme

Frank Honold, Felix Schüssel, Michael Weber, Gregor Bertrand, Florian Nothdurft, Wolfgang Minker

Universität Ulm, Deutschland

Mit Societyware arbeiten: Erweiterte Unterstützung von Online-Petitionen

Torben Wiedenhöfer, Volkmar Pipek

Universität Siegen, Deutschland

Strategische Design-Architektur – Gestaltung von digitalen Produkten für übermorgen

Arash Faroughi^{1,2}, Roozbeh Faroughi^{1,2}, Sarah Stevens^{1,2}

1: Fachhochschule Köln, Deutschland; 2: Universität Burgos, Spanien

Mobile IT-gestützte Arbeit und individuelle Beanspruchungen

Michael Bretschneider-Hagemes

IFA, Deutschland

Akzeptanz und Geschwindigkeit von Animationen

Martin Schrepp¹, Lisa Mattes², Theo Held¹

1: SAP AG, Deutschland; 2: Universität Heidelberg

n (Benutzer + Situationen) = 1 Gruppenkontext: ein System zur Generierung des Gruppenkontexts

Björn Joop, Jürgen Ziegler

Universität Duisburg-Essen, Deutschland

Interaktionspräferenzen für Personas im öffentlichen Personenverkehr

Romina Kühn¹, Stephan Hörold², Cindy Mayas², Thomas Schlegel¹

1: TU Dresden, Deutschland; 2: TU Ilmenau, Deutschland

10:00–11:00	M&C 18	Kaffeepause und Poster- session M&C	Notizen
		Entwicklungsumgebungen für Informatik-Anfänger Markus Dahm, Sabine Terwelp FH Düsseldorf, Deutschland Innovative Touch-Bedienung bei einer Protokoll- und Zeichen-Applikation Jan Freitag, Christian Gewalt, Ralph Kölle, Thomas Mandl Stiftung Universität Hildesheim, Deutschland Player zur Wiedergabe von erweiterten Videos – Bewertung durch Guidelines Britta Meixner¹, Klaus Kandlbinder², Beate Siegel², Harald Kosch¹, Franz Lehner² 1: Lehrstuhl für Verteilte Informationssysteme, Universität Passau, Deutschland; 2: Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik II, Universität Passau, Deutschland Bewegungsverfolgung für Präventions- und Rehabilitationsübungen: Evaluation des Kinect-Sensors und eines markerbasierten Systems Andreas Wendleder¹, Anne Grohnert¹, Janka Siewert², Benny Häusler², Stefan Klose², Michael John² 1: Technische Universität Berlin, Deutschland; 2: Fraunhofer First, Deutschland AGReMo: Filmempfehlungen für Ad-Hoc Gruppen auf mobilen Endgeräten Christoph Beckmann, Tom Gross Universität Bamberg, Deutschland	
11:00–12:30	M&C 19 Ort: HS N115	Workshop Predicting Perceived Screen Clutter By Feature Congestion Chris Lafleur, Bernard Rummel SAP AG, Germany	
	M&C 23-1 Ort: SR N001	Innovative Computerbasierte Musikinterfaces III (ICMI) Cornelius Pöpel¹, Holger Reckter², Christian Geiger³ 1: Hochschule Ansbach, Deutschland; 2: Fachhochschule Mainz, Deutschland; 3: Fachhochschule Düsseldorf, Deutschland	

Zur Gestaltung grafischer Benutzungsschnittstellen: Einflussfaktoren für das Nutzererleben

Marlene Vogel¹, Stefan Brandenburg², Uwe Drewitz²

1: Technische Universität Berlin, Graduiertenkolleg Prometei; 2: Technische Universität Berlin, Institut für Psychologie und Arbeitswissenschaft

Ästhetik der Interaktion: Beschreibung, Gestaltung, Bewertung

Sarah Diefenbach, Marc Hassenzahl, Kai Eckoldt, Matthias Laschke

Folkwang Universität der Künste, Deutschland

M&C 22-1

Ort:

SR N013

Promovenden-
kolleg

Chair:

Michael Koch

Vorstellung laufender bzw. kürzlich abgeschlossener
Promotionsvorhaben

A Design Theory for Task Management Systems

Felix Kahrau

Universität Mannheim, Germany

Design Patterns des kollaborativen Lehren und Lernen mit Videos

Niels Seidel

IHI Zittau, Deutschland

Ein Spaziergang durch die virtuelle Welt

Gerd Bruder

Julius-Maximilians-Universität Würzburg, Deutschland

M&C 23-2

Fortsetzung
Workshop

Innovative Computerbasierte Musikinterfaces III (ICMI)

M&C 24-1

Ort:

SR N005

Workshop

Senioren. Medien. Übermorgen.

**Alexander Richter¹, Steffen Budweg², Alexander Stocker³,
Kurt Majcen³, Michael Koch¹**

1: Universität der Bundeswehr München, Deutschland; 2: Universität Duisburg-Essen, Deutschland; 3: Joanneum Research Graz, Österreich

11:00–12:30

UPA 18

Ort:
HS N012

Methoden

Chair:
Roman Reindler

Don't make me think aloud! Lautes Denken mit Eye Tracking auf dem Prüfstand

Yong-Min Markus Jo, Anke Stautmeister
Immobilien Scout GmbH, Deutschland

Ich sehe, was Du fühlst – Erfahrungsbericht zum Emotion-Tracking im Usability Test

Kathrin Kim¹, Simon Eisele², Kristin Kolbe¹
1: User Interface Design GmbH, Deutschland; 2: Hochschule der Medien, Deutschland

Weiter – Weiter – Fertig/Prozessoptimierung mit Usability-Methoden

Roman Reindler
Fiducia IT AG, Deutschland

Notizen

UPA 20

Ort:
HS N112

Werkzeuge

Chair:
Henning Brau

Das Usability Engineering File in der Medizintechnik – Ein Stapel Papier als Business Case

Tobias Walke, Henning Brau
User Interface Design GmbH, Deutschland

HTML5 – ein »Nochnichtstandard« erobert die mobile Welt

Sascha Meier
ARITHNEA, Deutschland

Effizientes Prototyping mit der Software ANTETYPE

Tim Klauck
ERGOSIGN Technologies GmbH, Deutschland

UPA 22

Ort:
SR N101

Workshop

Chair:
Natalie Woletz

AK Inhouse Usability

Nathalie Woletz
Telekom Deutschland

EI 02

Ort:
HS N114

Poster und
Demonstration

Chair:
Jörg Niesenhaus

WuppDi! – Supporting Physiotherapy of Parkinson's Disease Patients via Motion-based Gaming

Oliver Assad, Robert Hermann, Damian Lilla, Björn Mellies, Ronald Meyer, Liron Shevach, Sandra Siegel, Melanie Springer, Saranat Tiemkeo, Jens Voges, Jan Wieferich, Markus Krause, Marc Herrlich, Rainer Malaka
Digital Media, University of Bremen, Germany

Designing for Social Interaction in Collaborative Games on Large Multi-Touch Displays

Marc Herrlich, Benjamin Walther-Franks, Daniel Weidner, Rainer Malaka
Universität Bremen, Deutschland

Ludi: A Plug And Play Interface For Preschool Kids To Create Digital Games

Frank Hegel
Cognitive Interaction Technology (CITEC), Universität Bielefeld, Deutschland

Smartphones as Drumsticks

Henning Groß, Richard Petri, Peter Barth
Hochschule RheinMain, Deutschland

Tidy City: A location-based game for city exploration based on user-created content

Richard Wetzel¹, Lisa Blum¹, Feng Feng¹, Leif Oppermann¹, Michael Straeubig²

1: Fraunhofer FIT, Germany; 2: i3Games, Germany

12:30–14:00

MITTAGSPAUSE

14:00–15:30

M&C 20

Ort:
HS N115

Kollaborative
Workflows
Chair:
Harald Reiterer

Interaktive Reports für die Planung von Lungentumoroperationen

Steven Birr¹, Volker Dicken², Christina Stöcker², Benjamin Geisler², Konrad Mühler¹, Bernhard Preim¹

1: Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg, Deutschland; 2: Fraunhofer MEVIS

Desaster 2.0: Einbeziehung von Bürgern in das Krisenmanagement

Christian Reuter¹, Alexandra Marx², Volkmar Pipek²

1: Research School Business & Economics, Universität Siegen, Deutschland; 2: Institut für Wirtschaftsinformatik, Universität Siegen, Deutschland

diretto: A Toolkit for Distributed Reporting and Collaboration

Benjamin Erb, Stefan Kaufmann, Tobias Schlecht, Florian Schaub, Michael Weber

Universität Ulm, Deutschland

14:00–15:30

M&C 22-2

Ort:

SR N013

Promovenden-
kolleg

Chair:

Michael Koch

IT-basierte Kooperationsunterstützung im interorganisationsalen Krisenmanagement

Christian Reuter^{1,2}

1: Research School Business & Economics, Universität Siegen, Deutschland; 2: Institut für Wirtschaftsinformatik, Universität Siegen, Deutschland

Organizational innovation communities

Bastian Bansemir

Handelshochschule Leipzig (HHL), Deutschland

PAMmonitor – Kooperations-beziehungen und -aktivitäten identifizieren

Nils Jeners

RWTH Aachen, Deutschland

Notizen

M&C 23-3

Fortsetzung
Workshop

Innovative Computerbasierte Musikinterfaces III (ICMI)

M&C 24-2

Fortsetzung
Workshop

Senioren. Medien. Übermorgen.

UPA 19

Ort:

HS N012

Methoden

Chair:

Karsten Skuppin

Evangelisieren, Testen, Optimieren – Erfolgsmodell Usability Clinic

Kilian Philip Hughes¹, Karsten Michael Skuppin²

1: comdirect bank AG, Germany; 2: SirValuse Consulting GmbH

Wie klicken frustrierte Nutzer? – Neue Möglichkeiten der Website-Optimierung durch den Methoden-Mix von Mouse-Tracking und On-Site-Befragung

Maria Händler

m-pathy (seto GmbH), Deutschland

360° Grad User Experience Research Methoden. Wie implizite und explizite Prozesse bei der Nutzung von Mobile Devices mit Touch-Screen unter Verwendung von EEG, GSR, Eye Tracking und Verhaltensbeobachtung ganzheitlich erfasst und verstanden werden können.

Juergen Kiefer, Carina Lehne, Michael Schießl

eye square GmbH, Deutschland

UPA 21
Ort:
HS N112

Wirtschaft und
Wissenschaft
Chair:
Karl-Josef Wack

**Von der Wissenschaft in die Wirtschaft: Wissenstransfer
in Sachen Usability – Erfahrungen aus einem dreijährigen
BMI-geförderten Usability-Projekt**

Daniela Keßner¹, Nina Bär², Frank Dittrich²

1: TU Berlin, Deutschland; 2: TU Chemnitz, Deutschland

Hedonische Qualität in der digitalen Fabrikplanung

Karl-Josef Wack¹, Franz Peschel²

1: Daimler AG, Deutschland; 2: Daimler Protics GmbH, Deutschland

**Was Firmen wollen: eine Umfrage zu Usability-Dienst-
leistungen für klein- und mittelständische Unternehmen**

Nina Bär¹, Reich Diana²

1: TU Chemnitz, Deutschland; 2: TU Berlin, Deutschland

UPA 23
Ort:
SR N101

Workshop
Chair:
Sarah Diefenbach

Branchenreport Usability 2011

Sarah Diefenbach¹, Daniel Ullrich²

1: Folkwang Universität der Künste, Deutschland; 2: TU Darmstadt, Deutschland

EI 03
Ort:
HS N114

Vorträge
Chair:
Marc Herrlich

**Exergaming for Elderly Persons: Analyzing Player
Experience and Performance**

Kathrin Maria Gerling, Jonas Schild, Maic Masuch

Universität Duisburg-Essen, Deutschland

**Modell und Bewertung der emotionalen Wirkung von
interaktiven virtuellen Umgebungen**

Matthias Haringer, Steffi Beckhaus

University of Hamburg, Germany

**GameDNA: Towards game notation for discourse and
player actions**

**Christof van Nimwegen¹, Herre van Oostendorp¹, Michael Bas²,
Joost Modderman³**

1: Universiteit Utrecht, Netherlands, The; 2: Ranj serious games; 3: GITP International

15:30–16:00

KAFFEEPAUSE

16:00–17:30

M&C 21

Ort:
HS N115

Kollaboratives
Arbeiten
Chair:
Horst Oberquelle

Multi-User Participation on Large-Screens – The example of Collaborative Voting

Thomas Herrmann, Alexander Nolte, Marc Turnwald
Lehrstuhl Informations- und Technikmanagement, Ruhr-Universität Bochum, Germany

Motivationssteigerung in Wikis durch systemneutrales Feedback

Athanasios Mazarakis¹, Clemens van Dinther²
1: FZI Forschungszentrum Informatik, Deutschland; 2: Karlsruher Institut für Technologie (KIT)

Ein hybrider Ansatz zur Unterstützung kollaborativer Designtechniken

Florian Geyer, Ulrike Pfeil, Anita Höchtl, Jochen Budzinski, Harald Reiterer
Universität Konstanz, Deutschland

Notizen

M&C 22-3

Ort:
SR N013

Promovenden-
kolleg
Chair:
Michael Koch

Richtlinien zur ergonomischen Gestaltung von Virtual Reality

Sebastian Metag
Technische Universität Ilmenau, Deutschland

Usabilityaspekte von Desktop-Sicherheitstechnologien

Stefan Penninger
Universität Regensburg, Deutschland

Visuelle Ästhetik von Webseiten

Rita Strebe
Universität Regensburg, Deutschland

M&C 23-4

Fortsetzung
Workshop

Innovative Computerbasierte Musikinterfaces III (ICMI)

M&C 24-3

Fortsetzung
Workshop

Menschen, Medien, Auto-Mobilität

EI 04

Ort:
HS N114

Vorträge
Chair:
Jonas Schild

Towards a Game-Based Programming Learning Environment for Kids

Ralf Schmidt, Maic Masuch, Julia Othlinghaus
Universität Duisburg-Essen, Deutschland

Merobrixx – Mental Rotation Bricks A serious game for cognitive training

**Matthias Klauser¹, Frank P. Schulte^{2,3}, Jörg Niesenhaus¹,
Manuel Grundmann¹, Jürgen Ziegler¹**

1: Department for Interactive Systems and Interaction Design, Universität Duisburg-Essen, Deutschland; 2: General Psychology: Cognition, Department for Computer Science and Applied Cognitive Science, University Duisburg-Essen; 3: Erwin L. Hahn Institute for Magnetic Resonance Imaging, Essen

16:00–18:30

Ort:
HS N112

GERMAN UPA JAHRESVERSAMMLUNG

Im Anschluss:
ABENDVERANSTALTUNG DER GERMAN UPA

17:45–18:45

Ort:
SR N105

Chair:
Maximilian Eibl

MITGLIEDERVERSAMMLUNG DER FACHGRUPPE KNOWLEDGE MEDIA DESIGN (GI)

Ort:
SR N102

Chair:
Michael Herczeg

MITGLIEDERVERSAMMLUNG DER FACHGRUPPE MEDIENINFORMATIK (GI)

Ort:
SR N101

Chair:
**Andreas M.
Heinecke**

MITGLIEDERVERSAMMLUNG DER FACHGRUPPE SOFTWARE-ERGONOMIE (GI)

Ort:
SR N005

Chair:
Jürgen Ziegler

MITGLIEDERVERSAMMLUNG DER FACHGRUPPE METHODEN UND WERKZEUGE ZUR ENTWICKLUNG INTERAKTIVER SYSTEME (GI)

Ort:
SR N002

Chair:
Michael Koch

MITGLIEDERVERSAMMLUNG DER FACHGRUPPE COMPUTER-SUPPORTED COOPERATIVE WORK (GI)

PROGRAMM MITTWOCH | 14. 9. 2011

9:00–10:00	Ort: HS N114	Chair: Hartmut Wandke	GEDENKEN AN WOLFGANG DZIDA Frühe Arbeiten in der GMD und Grundlagen für die 7 Dialogprinzipien Hartmut Wandke Arbeiten zur Gebrauchstauglichkeit als Qualitätsmerkmal von Software Regine Freitag Arbeiten zur Verankerung von Usability Engineering in der industriellen Praxis Michael Offergeld	Notizen
9:00–10:00	M&C 25 Ort: HS N115	Interactive Displays Chair: Reinhard Oppermann	Evaluating a User-Elicited Gesture Set for Interactive Displays Jens Heydekorn, Mathias Frisch, Raimund Dachsett Otto-von-Guericke Universität Magdeburg, Deutschland Liquid: Library for Interactive User Interface Development Georg Freitag¹, Dietrich Kammer², Michael Tränkner¹, Markus Wacker¹, Rainer Groh² 1: Hochschule für Wirtschaft und Technik Dresden, Deutschland; 2: Technische Universität Dresden, Deutschland	
	M&C 27-1 Ort: SR N001	Workshop	Designdenken in Deutschland Arne Berger¹, Uli Straub² 1: TU Chemnitz, Deutschland; 2: Kontinui – Lars Mai, Ulrich Straub GbR	
	UPA 24 Ort: SR N002	Workshop Chair: Christian Becker	Mehrwert für alle! Messgrößen und Maßnahmen für gewinnbringenden Content Christian Becker¹, Fabian Lang² 1: kuehlhaus AG, Deutschland; 2: kuehlhaus AG, Deutschland	

UPA 26

Ort:
SR N005

Workshop

Chair:
Martine Clemot

Design the Future

Martine Clemot¹, Mariya Pavlenko
SAP AG, Deutschland

UPA 28

Ort:
SR N101

Workshop

Chair:
Astrid Beck

AK Nachwuchsförderung

Astrid Beck, Anja Wipfler, Kostanija Petrovic

10:00–10:30**KAFFEEPAUSE****10:30–12:00****M&C 26**

Ort:
HS N115

Bürowelten

Chair:
Christa Womser-Hacker

Ordnung statt Chaos – Inhaltsbasierte Tag-Vorschläge in Word-Dokumenten

Björn Joop, Oliver Hetzel, Jürgen Ziegler
Universität Duisburg-Essen, Deutschland

Umgang mit Terminologien in interorganisationaler Kooperation – eine explorative empirische Studie

Christian Reuter¹, Patrik Pohl², Volkmar Pipek²

1: Research School Business & Economics, Universität Siegen, Deutschland; 2: Institut für Wirtschaftsinformatik, Universität Siegen, Deutschland

Medien und Wissenschaft: Marktanalyse für wissenschaftliche Filme

Margret Plank

Technische Informationsbibliothek, Deutschland

M&C 27-2

Fortsetzung
Workshop

Designdenken in Deutschland**UPA 25**

Ort:
HS N012

Methoden

Chair:
Ben Heuwing

Remote Usability Testing für einen multinationalen Konzern

Marian Möhren
Pixelpark Agentur, Deutschland

Adaptierbares Onsite-Befragungstool für Websites

Franziska Leithold², Özlem Can¹, Ieva Karalyte¹, Ben Heuwing¹

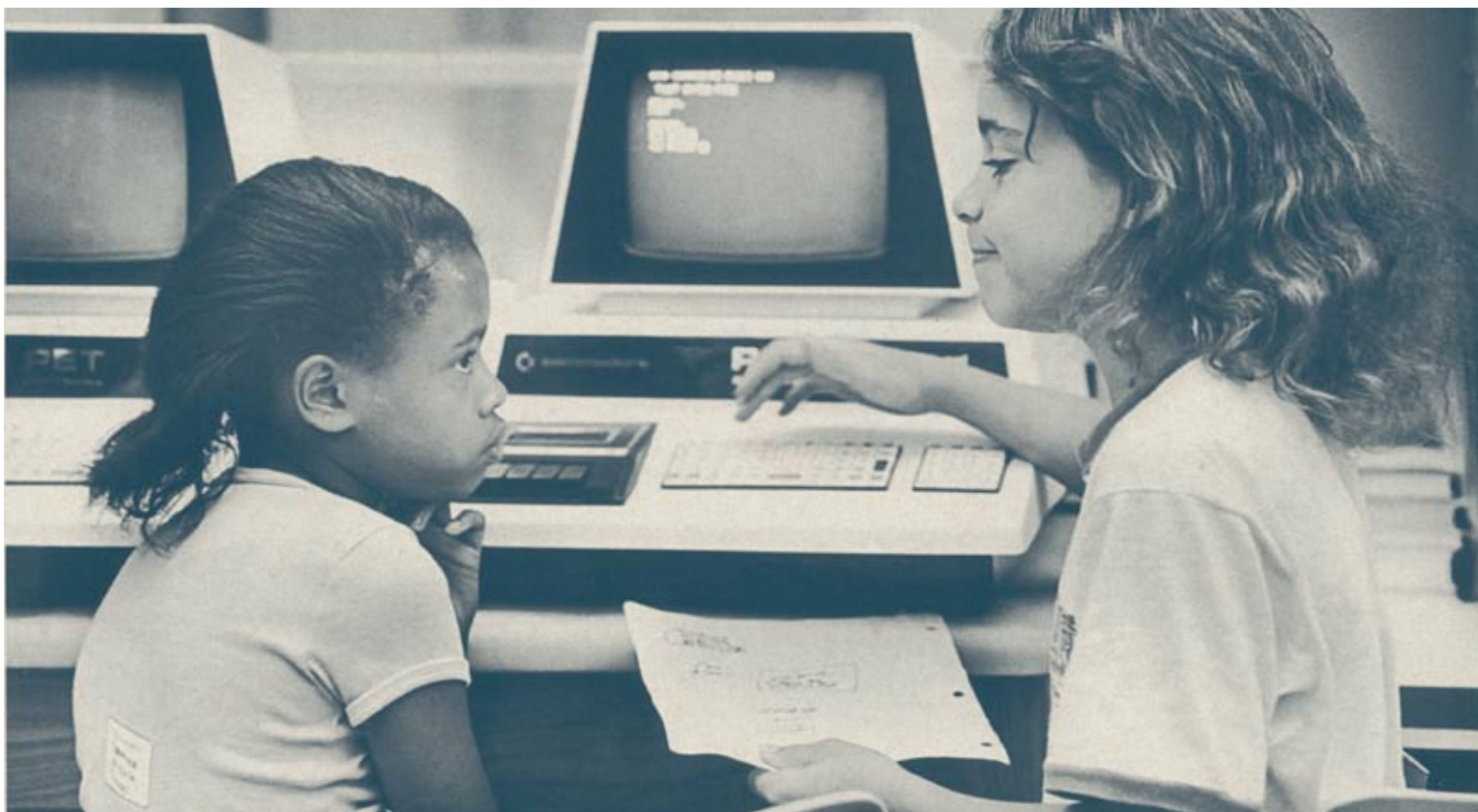
1: Universität Hildesheim, Deutschland; 2: Ludwig-Maximilians-Universität München

Usability Testing für und mit Senioren

Alexandra Frerichs, Marc Turnwald
Ruhr-Universität Bochum, Deutschland

10:30–12:00	UPA 27 Ort: HS N112 User Experience Chair: Meinald Thielsch	Implizite Markenpräferenzen durch User Experience Olde Lorenzen-Schmidt implicit diagnostics & solutions GmbH, Deutschland Erfassung visueller Ästhetik mit dem VisAWI Meinald Thielsch¹, Morten Moshagen² 1: Westfälische Wilhelms-Universität Münster, Deutschland; 2: Universität Düsseldorf & Universität Mannheim Resilienz – Joy on Error? Volkmar Richter, Kerstin Palatini Hochschule Anhalt, Deutschland	Notizen
12:00	Ort: HS N115	VERABSCHIEDUNG	
		UPA 29 Ort: SR N105 Workshop Chair: Tobias Ehni Rapid Cognitive Modeling, Prototyping und Evaluation mit CogTool Tobias Ehni FG Medienproduktion der TU Ilmenau	





KEYNOTES

KEYNOTE | MENSCH & COMPUTER | AARON MARCUS

The Future: Sci-Fi and UX

Aaron Marcus ist ein gern geladener und sehr gefragter Gastredner. Er hat auf der SIGCHI, der HCI International, der UPA, bei SXSW und vor den Vereinten Nationen gesprochen. Wir sind überaus stolz, dass wir ihn für die Eröffnungss keynote der Mensch & Computer gewinnen konnten.

Passend zum Konferenz-Thema »überMEDIEN ÜBERmorgen« wird Aaron Marcus über Science-Fiction und User Experience sprechen. Er knüpft damit an das erste SIGCHI Panel Sci-Fi an, welches er bereits 1999 mit Bruce Sterling und anderen bestritten hat.

Herr Marcus ist der weltweit erste Grafik-Designer, der

- Computer-Graphiken erstellte (1967),

- ein Desktop Publishing System programmierte (AT&T Picturephone, 1969),
- virtuelle Realitäten gestaltete (1971),
- ein unabhängiges Unternehmen für Computergrafikdesign gründete (1982).

Auszeichnungen

- National Computer Graphics Association Industry Achievement Award (1992)
- Master Graphic Designer of the Twentieth Century (ICOGRADA, 2000)
- Berater des AIGA Center for Cross-Cultural Design (seit 2004)

- Fellow of the American Institute of Graphic Arts (2007)
- Mitglied der CHI Academy (2009)
- Auszeichnung für die Verdienste als Chefredakteur des Magazins »User Experience« (UPA, 2009)

TERMIN

Montag, 12. 9. 2011
9:00 bis 10:30 Uhr

ORT

HS N115



KEYNOTE | USABILITY PROFESSIONALS | ROLF MOLICH

The quest for usability in usability

Rolf Molich ist bei den UPA International Tagungen als ein seriöser, unterhaltender und hoch bewerteter Redner bekannt. Seine Hauptthemen sind Usability Evaluation, Qualitätsbeurteilungen von Usability Professionals und »Usability hoch zwei«, also wie wir als Usability Professionals nicht nur über Usability reden sondern

auch in der Usability unserer Produkte mit gutem Beispiel vorangehen sollten.

Rolf Molich ist seit 1997 Besitzer der dänischen Usability Firma DialogDesign. Er hat in 1990 die »Heuristische Evaluierung« mit Jakob Nielsen entwickelt. Seit 1998 führt er die Comparative Usability Evaluierungen (CUE) durch, www.dialogdesign.dk/CUE.html.

TERMIN

Dienstag, 13. 9. 2011
9:00 bis 10:00 Uhr

ORT

HS N115





WORKSHOPS

WORKSHOP | M&C 01 | BE-GREIFBARE INTERAKTION IN GEMISCHTEN WIRKLICHKEITEN

Tangible Media sind in der Forschung wie auch in kommerziellen Produkten von wachsender Bedeutung. Bei Tangible Media dehnt sich die Computerschnittstelle in den physischen Raum aus. Durch die Manipulation von physischen Objekten kann mit dem Computersystem interagiert werden. Das Besondere an Tangibles – und im weiteren Sinne auch an Mixed Realities – ist somit, dass die Grenzen zwischen digitalen Medien und der physischen Realität zunehmend durchlässiger werden. Der Computer verschwindet in seiner klassischen Form, er wird (zumindest teilweise) unsichtbar.

Das jährliche Treffen der deutschsprachigen Community zu Tangible Interaction und Mixed Realities findet dieses Jahr erneut auf der Mensch & Computer 2011 statt. Der Workshop wird organisiert vom GI-Arbeitskreis »Be-greifbare Interaktionen«. Thema sind die neuesten Entwicklungen und Forschungsergebnisse im Bereich von Tangible Interfaces und Mixed Reality. Dabei sind sowohl theoretische Auseinandersetzungen, kritische und zukunftsweisende Reflektionen des Forschungsfeldes, als auch Berichte praktischer Umsetzung und Systemdemonstrationen willkommen.

Schwerpunkte

Der Workshop soll Fachleute (aus Wissenschaft und Praxis) miteinander ins Gespräch bringen. Er bietet ein interdisziplinäres Forum für Designer, Informatiker, Ingenieure, Psychologen, Pädagogen und Medientheoretiker. Wir laden insbesondere auch Interessierte zur Teilnahme ein, die bisher nicht dem GI-Arbeitskreis Be-greifbare Interaktion angehören. Die Beiträge können gestalterische wie informatische Aspekte einerseits und theoretische ebenso wie praktische Aspekte andererseits beinhalten. Die Schwerpunktsetzung der Beiträge kann dabei unter anderem folgende Aspekte zum Gegenstand haben:

- Verständnis des Gebiets und seiner Grundlagen;
- Entwicklung von Methoden;
- Gestaltung be-greifbarer Interaktion (Tangible Interaction);
- Forschung zu physischen Interaktionsformen
- (z. B. mit mobilen Endgeräten, Smart Environments und Wearables);
- Forschung zu Mixed-Reality;
- Technische Grundlagen und Entwicklungen;

- Umsetzung, Verbreitung und kulturelle Einbettung konkreter Systeme in diesem Bereich;
- Empirische Erforschung der Wirkungen;
- Diskussion philosophischer, psychologischer und pädagogischer Implikationen;
- Demonstration von Systemen und Prototypen.

Insbesondere laden wir auch dazu ein, Systeme und Prototypen live vorzustellen.

TERMIN

Sonntag, 11. 9. 2011
9:00 bis 17:00 Uhr

ORT

SR N001

ORGANISATOREN

Rolf Kruse, Jochen Huber,
Alexander Kulik, Jens Ziegler



WORKSHOP | M&C 02 | INTERAKTIVE DISPLAYS IN DER KOOPERATION – HERAUSFORDERUNGEN AN GESTALTUNG UND PRAXIS

Wir sind im Alltag umgeben von allen Arten und Formen interaktiver Displays: Kiosksysteme dienen als interaktive Informationstafeln, Mobiltelefone werden kaum mehr ohne Touchscreens hergestellt und die Tablet-Gerätekategorie drängt auf den Markt. Die bisherigen Anwendungen beschränken sich häufig auf die Anzeige von Informationen für einzelne Benutzer. Das liegt einerseits an der Größe der Displays, andererseits aber auch an den gewählten Einsatzszenarien. Wenige Anwendungen unterstützen die Kooperation in Gruppen und nutzen die Interaktionsmöglichkeiten der Displays aus.

Durch die technischen Möglichkeiten werden die Displays größer und günstiger. Diese Veränderung ermöglicht die Gruppennutzung dieser Geräte. Tablets, interaktive Tische und Wände kommen immer häufiger zum Einsatz, sind aber selten vollständig in den Arbeitsalltag integriert. Möglichkeiten im Kontext kooperativer Arbeit werden in der Praxis nur selten ausgereizt.

Mit Hilfe interaktiver Displays lassen sich bestehende Szenarien der Zusammenarbeit erweitern und neuartige Formen von Kooperation ergeben sich. Die Herausforderung besteht darin, diese zu identifizieren, zu evaluieren und weiterzuentwickeln. In welchen

Szenarien bieten interaktive Displays mit anfassbaren (TUI) und natürlichen (NUI) Benutzerschnittstellen einen Mehrwert gegenüber herkömmlichen PC-Benutzerschnittstellen? Können Mehrbenutzerszenarien durch den Einsatz von interaktiven Displays natürlicher und effizienter gestaltet werden?

Teilnehmer des Workshops und angestrebtes Ziel

Der Workshop richtet sich sowohl an WissenschaftlerInnen, als auch an PraktikerInnen aus Unternehmen und Organisationen. In einem ganztägigen Workshop werden sowohl praktische Erfahrungen beim Einsatz von interaktiven Displays als auch neueste wissenschaftliche Erkenntnisse gesammelt und gemeinsam diskutiert. Die einzureichenden Beiträge sollten einen oder mehrere der folgenden Aspekte im Zusammenhang mit dem Einsatz von interaktiven Displays ansprechen:

- Einzel- oder Mehrbenutzer Szenarien
- Interaktionsformen: Gesten für Einzel- und Mehrbenutzerszenarien
- Lösungsansätze für Interaktionsprobleme: Zugangskontrolle/Passworteingabe, Private/Public-Display

- Gestaltungsanforderungen an Benutzeroberflächen, Interaktionen, Systemarchitekturen
 - Best Practices: Erfahrungen beim praktischen Einsatz interaktiver Displays in unterschiedlichen Szenarien (Unternehmen, Lehre, Kollaboration, etc.)
 - Neue Entwicklungen, Trends und zukünftige Lösungen
- Bereits auf der Mensch & Computer 2010 fand ein halbtägiger Workshop mit dem Thema »Anforderungen und Lösungen für die Nutzung interaktiver Displays im Kontext kollaborativer Arbeit« statt. Für den diesjährigen Workshop wird ein ganzer Tag eingeplant.

TERMIN

**Sonntag, 11. 9. 2011
9:00 bis 17:30 Uhr**

ORT

SR N005

ORGANISATOREN

**Nils Jeners, Alexander Nolte,
Julie Wagner**



WORKSHOP | M&C 03 | MOTIVATION UND KULTURELLE BARRIEREN BEI DER WISSENSTEILUNG IM ENTERPRISE 2.0

Enterprise 2.0, d.h. der Einsatz von Social Software innerhalb von Unternehmen und die sich daraus ergebende Umgestaltung, erfreut sich weiterhin der großen Aufmerksamkeit von Praktikern und Forschern. Das beruht nicht zuletzt auf der Tatsache, dass viele Problemstellungen und soziotechnische Barrieren bestenfalls identifiziert, jedoch noch nicht annähernd gelöst sind. Neben aktuellen technischen Fragestellungen, wie beispielsweise der sinnvollen Einbeziehung von Daten aus Bestandssystemen – vgl. dazu das Schlagwort Enterprise Activity Streaming (Böhringer 2010) – steht insbesondere die Unternehmenskultur weiterhin im Mittelpunkt vieler Studien (z. B. Müller & Nessler, 2011).

Der Workshop »Motivation und kulturelle Barrieren bei der Wissensteilung im Enterprise 2.0« führt zwei Workshop-Reihen mit bisher bereits sieben stattgefundenen Workshops zusammen. Das Zusammenbringen der Enterprise 2.0-Community mit der Community zu motivationalen und kulturellen Aspekten beim Einsatz von Informationssystemen, die bisher getrennt voneinander diskutiert haben, verspricht spannende und neue Erkenntnisse.

Zentrale Fragestellungen des Workshops

Im Rahmen des Konferenzthemas »ÜBER MEDIEN – ÜBER MORGEN« wollen wir nicht mehr nur bisherige

Erfolgsfaktoren für Wissensteilung im Enterprise 2.0 voneinander losgelöst betrachten, sondern vielmehr auch relevante und identifizierte Barrieren genauer untersuchen. Mögliche Leitfragen sind:

- Kulturelle Aspekte (insbesondere die Organisationskultur) wurden in der Vergangenheit als Treiber/Bremsen für die erfolgreiche Anwendung von Enterprise 2.0-Werkzeugen identifiziert. Welche Implikationen lassen sich sowohl aus forschungstheoretischer, als auch aus organisationspraktischer Sicht daraus ziehen?
- Welche Motivation haben Mitarbeiter eines Unternehmens, Social Software zu nutzen und welche Barrieren aus individueller Sicht sind beim Einsatz von Social Software in Unternehmen zu überwinden?
- Wie lassen sich kreativitätsförderliche (Lern-)Kulturen und »Flow-Erlebnisse« (spaßmachende Erlebnisse beim Wissensaustausch) integrieren und somit evtl. neue Erkenntnisse zu Web 2.0 in Unternehmen erhalten?
- Wie können Entscheider überzeugt werden, die neuen Dienste im Enterprise 2.0 einzuführen, bzw. bereits eingeführte Dienste entsprechend zu unterstützen?
- Wie kann der kulturelle Wandel zu einem System, welches offene Kommunikation und Transparenz über Wissen und Wissensträger lebt, stattfinden?
- Wie können Werkzeuge angepasst und gestaltet werden,

so dass sie motivationsförderlich wirken und sich eine Passung zur Unternehmenskultur ergibt?

- Welche weiteren Möglichkeiten (auch Erfahrungsberichte) gibt es, um Motivation und kulturelle Aspekte im Allgemeinen zu erfassen und in ein Framework zu vereinigen?
- Existieren allgemeine Barrieren wie individuelle Persönlichkeitsmerkmale und organisationale Struktur oder sind diese Barrieren nur in bestimmten Kontexten beobachtbar?
- Auf welche Art und Weise beeinflusst Enterprise 2.0, wie Mitarbeiter künftig zusammenarbeiten werden?

TERMIN

**Sonntag, 11. 9. 2011
9:00 bis 17:30 Uhr**

ORT

SR NK003

ORGANISATOREN

**Athanasios Mazarakis,
Simone Braun, Christine Kunzmann,
Andreas Schmidt, Alexander Stocker,
Alexander Richter, Michael Koch**



WORKSHOP | M&C 04 | MOUSETRACKING – ANALYSE UND INTERPRETATION VON INTERAKTIONSDATEN

Das Thema Mouse-Tracking als neue Methode der Usabilityforschung wurde in letzter Zeit verstärkt diskutiert (vgl. u. a. XING-Diskussion). Dabei ist zum einen eine Differenzsetzung zum Thema Eye-Tracking zu beachten, aber auch eine Abgrenzung zum Thema Remote-Testing (mit Probanden) festzustellen.

Der Workshop soll eine Einordnung von Mouse-Tracking als nicht-reaktive Methode der Verhaltensanalyse in den Usability-Methodenmix präsentieren und mit den Teilnehmern diskutieren. Dabei geht es um Vor- und Nachteile, mögliche Einsatz-Szenarien, aber auch um konkrete Interpretationsmöglichkeiten der Daten und Kombinationen mit anderen Methoden der Usabilityforschung.

Inhalt

1. kurze Einführung in das Thema

Der methodische Werkzeugkasten für die Online-Usabilityforschung wird seit einiger Zeit von so genannten Mouse-Tracking-Tools bereichert. Gemeint ist damit das Aufzeichnen des Mouse-Cursors der Website-Besucher, ohne dass diese das bewusst merken. Die so gewonnenen Daten können auf verschiedene Arten aufbereitet werden: als Film eines Besuchs; als Heatmap (Wär-

mekarte) der Klicks, der Mausbewegungen oder der Scrollaktivitäten auf einer Seite; als Kennzahlen der Formularaktivitäten etc. In einem ersten Teil des Workshops sollen alle Teilnehmer auf das gleiche Wissensniveau zum Thema geführt werden.

2. Vor- und Nachteile der Methode

In einem zweiten Schritt soll die Methode in den Methodenmix der Online-Usabilityforschenden eingeordnet und dabei jeweils die Vor- und Nachteile abgewogen werden. Folgende Methoden werden dabei genauer unter die Lupe genommen:

- Eye-Tracking
- synchroner und asynchroner Remote-Usabilitytest (mit Online-Probanden)
- klassischer Probanden-Usabilitytest im Labor (szenariobasierte Einzelinterviews mit thinking aloud)
- On-Site-Befragung
- Webanalyse

3. Einsatz-Szenarien der Methode

Nach der Diskussion der Vor- und Nachteile des methodischen Ansatzes sollen konkrete Einsatz-Szenarien vorgestellt werden. Diese Szenarien sollen sodann an

konkreten Analyse-Beispielen erläutert werden. Zudem können die Teilnehmer eigene Beispiele aus ihren professionellen Background vorstellen und in der Gruppe diskutieren.

4. beispielhafte Analyse an einem Dummy-Projekt

Im letzten Teil werden in der Gruppe echte Aufzeichnungsdaten analysiert und die Interpretationen diskutiert. Hierfür erhalten die Teilnehmer Zugriff auf m-pathy und ein Dummy-Projekt. Sie können auf sämtliche Sichten auf die Daten (Player, Heatmaps, Scrollingmaps, Formularanalysen) zugreifen. Beispielhafte Interpretationen der Daten sollen dann in der Gruppe diskutiert und mögliche Optimierungsvorschläge formuliert werden.

TERMIN

**Sonntag, 11. 9. 2011
13:00 bis 17:30 Uhr**

ORT

SR N101

ORGANISATOREN

Stefan Meißner, Juliane Hartmann



Ziele des Workshops

Auch für das Automobil gilt: immer mehr Funktionen, Services, Inhalte und Infrastrukturen werden digitalisiert, medial erschlossen, vernetzt. Ausreichende Bandbreite im Automobil ist, wenn nicht bereits vorhanden, nur mehr eine Frage der Zeit. Alles und jeder ist immer und überall online. Nutzer haben Ihre Smartphones als ständige persönliche Begleiter dabei, das Fahrzeug ist Zugangsknoten. Das smart gewordene Auto spricht mit der intelligenten Straße. Neben »Assistenzsystem« und »Infotainment« seien »Ubiquitous Computing«, die »Cloud« oder auch das »Internet der Dinge« als Stichworte genannt. Die Konsequenz: Das Fahrzeug selbst wird potentiell zum digitalen Medium. Dabei stellt die sog. »automotive Situation« bekanntermaßen besondere Anforderungen an Gestaltung der Ein- und Ausgabeschnittstellen.

Wohin nun entwickelt sich zukünftig unser Umgang mit Medien im automotiven Kontext? Wie wird mit den verfügbaren Datenmengen und Informationen umgegangen? Wie ändert sich die Nutzung des Fahrzeugs, wie die der persönlichen mobilen Kommunikationsgeräte? Welchen Einfluss hat der auto-mobile Kontext?

Wie sieht aus es mit der Bedienung, wie mit der Wahrnehmung des Fahrzeuges bzw. der Herstellermarke insgesamt? Welche Anforderungen stellt die aufziehende Ägide der Elektro-Mobilität, wie wirkt sich die zwingende Orientierung hin zu ökologischer Nachhaltigkeit aus? Und: wie steht es um die Balance von Komplexität und gefühlter Kompliziertheit? Wenn alles geht, geht dann alles?

Schwerpunkte und Ergebnisse

Der Workshop lädt Teilnehmer aus Wissenschaft und Praxis ein, gemeinsam Szenarien zukünftiger Medienutzung und Bedienkonzepte im automobilen Kontext zu entwickeln und zu visualisieren.

Im Vordergrund stehen das Erfassen möglicher Trends, die Identifikation, die Analyse und das Verstehen zukünftiger Entwicklungsrichtungen. Auf Basis dieses Verständnisses sollen die Potenziale zukünftiger Funktionen, Services und Infrastrukturen in der auto-mobilen Mediennutzung im Ansatz formuliert werden.

Ergebnisse werden in einer abschließenden Präsentation einer gemeinsamen Diskussion gestellt. Dabei

wird die Präsentation formal an das Format einer »Pecha Kucha« Präsentation angelehnt werden. Als Grundlage dient hierbei die Formel »20 x 20« – die Ergebnisse jeder Arbeitsgruppe werden in 20 Slides mit jeweils 20 Sekunden Redezeit vorgestellt.*

Die Organisatoren versprechen sich dadurch, ein breites und heterogenes Spektrum an Ideenskizzen lebendig darstellen und die Teilnehmer zugleich auf ein »bildgebendes Verfahren« verpflichten zu können.

* Pecha-Kucha ist ein von den Architekten Astrid Klein und Mark Dytham entwickeltes Präsentationsformat. Vgl. www.pecha-kucha.org

TERMIN

**Montag, 12. 9. 2011
11:00 bis 17:30 Uhr**

ORT

SR N005

ORGANISATOREN

**Stefan Karp, Jochen Denzinger,
Andreas Galos**



WORKSHOP | M&C 16 | MI.BEGREIFBAR – MEDIENINFORMATIK BEGREIFBAR MACHEN

Der Workshop soll sich mit den vielfältigen Möglichkeiten befassen, die das Lehren, Lernen und Begreifen von (Medien)Informatik und MCI-Themen fördern. Und zwar praktisch, pragmatisch an konkreten Inhalten ansetzend und natürlich freudvoll. Denn mit Freude lernt man am Besten!

Dabei steht hier die Frage im Vordergrund: Wie kann man effektiv, effizient und zur Freude aller, jenseits von Laboren, Praktika und Besichtigungen die Inhalte der MCI und der Medieninformatik in der Vorlesung begreifbar machen?

Der Schwerpunkt des Workshops liegt dabei auf der Vermittlung praktischer, begreifbarer Erfahrung. Deshalb werden insbesondere Beiträge eingeladen, die in kurzer, begreifbarer Form funktionierende Methoden an praktischen Beispielen aus der MCI und MI Lehre darstellen und das Vorstellungsvermögen der Lernenden bestmöglich anregen.

In klassischen Vorlesungen kommt das »Begreifen« oft erst nachdem man sich intensiv und aktiv mit dem Thema auseinandergesetzt hat. In Zeiten immer kürzerer Studiengänge und knapper Lernzeiten ist es daher wichtig, das Thema so früh wie möglich anschaulich und begreifbar zu machen. Wie können wir aber Brücken zu

einem zielgerichteten, vertieften Begreifen bauen, das oft nur aus eigener Erfahrung erwächst? Wie erreiche ich meine oft heterogene Zielgruppe von Lerntypen und Medieninformatik-Interessierten?

Gerade die vielfältigen Facetten der Medieninformatik verlangen, sich intensiv mit dem Menschen und eingesetzten Medien, mit ihren Ursachen, Zusammenhängen und Wirkungen auseinanderzusetzen. Dabei stehen engagierte Dozenten vor vielfältigen Herausforderungen:

- Wie kann ich innerhalb der gegebenen Rahmenbedingungen in kurzer Zeit Wissen vermitteln?
- Wie schaffe ich den Spagat zwischen der oftmals nur möglichen »schnellen« Informationsübertragung und dem notwendigen vertieften Wissenserwerb durch angewandte Erfahrung?
- Wie erreiche ich meine oft heterogene Zielgruppe von Medieninformatik-Interessierten mit meinen Fähigkeiten?

Ziele

Der Workshop will zur Entwicklung des Themas und zur Sammlung von Lehrmethoden einer »begreifbaren« MCI und MI beitragen. Er verfolgt die folgenden Ziele:

- Sammlung exemplarischer, granularer und begreifbarer Beispielen aus der MCI und MI (Aufbau einer exemplarischen Sammlung)
- Sammlung von Methoden, die man zum »Begreifbar machen« mit Fokus auf MI/MCI einsetzen kann (Woher bekomme ich die nötigen Informationen?, Welche Materialien kann ich einsetzen?, Was taugt didaktisch, was praktisch?, Wie baue ich mir ein Demonstrationsprototypen?)
- Überblick über den aktuellen Stand der Wissenschaft, der beteiligten Disziplinen und der aktiven Community (Wen kann ich fragen?, In welchen Disziplinen/Bereichen beschäftigt man sich noch mit den Themen?)

TERMIN

**Montag, 12. 9. 2011
14:00 bis 17:30 Uhr**

ORT

SR N002

ORGANISATOREN

Steffi Beckhaus, Chris Geiger



WORKSHOP | M&C 17 | PARTIZIPATIVE MODELLE DES MEDIENGESTÜTZTEN LERNENS – ERFAHRUNGEN UND VISIONEN

Der Workshop dient dem Austausch von Erfahrungen und Visionen sowie von Möglichkeiten, partizipative Modelle des Lernens vom Kindesalter bis zur universitären Ausbildung einzusetzen. Partizipation geschieht im vorliegenden Fall durch die Nutzung multimedialer interaktiver Medien. Der Focus der betrachteten Medien liegt dabei bei individuell einsetzbaren und umfassend verfügbaren, auch mobilen Technologien. Als Ergebnisse des Workshops werden Modelle in Hinblick auf die Umsetzung in Bildungseinrichtungen angestrebt.

Motivation

Der Workshop geht davon aus, dass die Entwicklung von sich rasch ändernden Lehrinhalten dadurch erleichtert und verbessert wird, indem die Lernenden sowohl zum Inhalt als auch zur Methode im Lernprozess beitragen. Unter diesem Aspekt kann man beispielsweise das kollaborative Arbeiten mit Lernblogs bewerten. Durch die Mitgestaltung des Lernprozesses durch die Lernenden wird deren Motivation gesteigert und die Lernergebnisse werden verbessert.

Die Rollen der Lehrenden sowie auch die der Lernenden sind im Sinne des partizipativen Modells großen

Änderungen unterworfen. Auf der einen Seite sehen sich die Lehrenden einer großen Konkurrenz des medialen, perfekt aufbereiteten Informationsangebotes gegenüber, im Gegenzug dazu sind die Lernenden aufgefordert, aus der Überfülle des Angebotes reflektierte Inhalte in den Lernprozess einzubringen. Treibender Motor dieser Entwicklung sind insbesondere die multimedialen, mobil einsetzbaren Geräte. Sowohl die einzelnen Bildungsinstitutionen als auch die am Lernprozess unmittelbar Beteiligten sind nicht ausreichend auf diese Form des Lernens vorbereitet. Die Defizite bestehen sowohl in den fehlenden Rollenbildern, auch in mangelnder Medienkompetenz.

Dass dieses Thema in Form eines Workshops angeboten wird, liegt in der Erwartung, unmittelbare Rückmeldungen über Erfahrungen aus unterschiedlichen Bildungsinstitutionen zu erhalten und die Reflexion mit Anderen zu suchen.

Zielgruppe

Der geplante Workshop richtet sich an Lehrende, die sich komplexen und rasch ändernden Themen gegenüber sehen und bereit sind, sich den Wahrnehmungsprozessen

der Lernenden zu stellen und dementsprechend Gebrauch von der Quellen-, Medien- und Werkzeugvielfalt zu machen.

Mögliche Themen- und Handlungsfelder, die im Workshop behandelt und diskutiert werden können, sind:

- Partizipative Werkzeuge versus Lernplattformen
- Social Media, Lernblogs, Wikis
- Rechtlicher Rahmen der Partizipation
- Management partizipativen Lernens
- Zielgruppenspezifisches, partizipatives Lernen

TERMIN

**Montag, 12. 9. 2011
14:00 bis 17:30 Uhr**

ORT

SR N102

ORGANISATOREN

**Elisabeth Katzlinger,
Johann Mittendorfer, Manfred Pils**



WORKSHOP | M&C 23 | INNOVATIVE COMPUTERBASIERTE MUSIKINTERFACES (ICMI)

Musikinterfaces stellen in der Entwicklung eine große Herausforderung dar, da computerbasierte Musikinstrumente sowohl mit den Qualitätskriterien von Computerspielen als auch mit traditionellen Musikinstrumenten assoziiert werden. Soll die klangliche Mächtigkeit von Klangsynthesystemen benutzt werden, müssen die Benutzungsschnittstellen eine Offenheit für menschliches Verhalten bieten, welche die Breite, Tiefe und Qualität der Benutzereingaben adäquat in Klang übertragen kann.

Aus Sicht der Mensch-Computer Interaktion sind computerbasierte musikalische Interfaces besonders spannend, da sie aktuelle Entwicklungen der MCI wie multimodale Schnittstellen, begreifbare Interaktion oder physical Computing/embedded Interaction aufgreifen und diesen ein lohnendes Anwendungsfeld liefern. Seit mehreren Jahren existieren hier Communities von Musikern, Installationskünstlern, Informa-

tikern, Ingenieuren und Bastlern mit hohem kreativen Potential und eigenen Konferenzen wie der NIME (New Interfaces for musical expressions, www.nime.org) oder Audio Mostly (A conference on interaction with sound, www.audiomostly.com).

Wir laden zu einem Workshop ein bei dem neue Ansätze zur Interaktion mit computerbasierten Musikinterfaces vorgestellt, diskutiert und miteinander verglichen werden. Dabei ist es das primäre Ziel die unterschiedlichen Expertengruppen, die sich meist unabhängig voneinander mit dieser Thematik befassen, einander näher zu bringen und in einer gemeinsamen Veranstaltung Ideen, Experimente und Entwicklungen kennen zu lernen und sich auszutauschen. Die Themen die wir in diesem Jahr fokussieren sind:

— Entwicklung und Gestaltung computerbasierter Musikinterfaces

- Benutzer-Erfahrungen mit computerbasierten Musikinterfaces
- die Beziehung zwischen klassischen HCI-Fragestellungen und Musikinterfaces
- Live-Demonstration und Testmöglichkeit der neuen Entwicklungen

TERMIN

Dienstag, 13. 9. 2011
10:00 bis 17:30 Uhr

ORT

SR N001

ORGANISATOREN

**Cornelius Pöpel, Chris Geiger,
Holger Reckter**





Motivation

Aktuell finden in ganz Europa im Rahmen des Ambient Assisted Living Joint Programme (AAL JP) umfangreiche Aktivitäten statt, um die Lebensqualität einer zunehmend älter werdenden Gesellschaft durch die Entwicklung neuer Technologien nachhaltig zu sichern. Das Ziel dieser Bemühungen besteht darin, neue Dienstleistungen und Technologien und insbesondere Informations- und Kommunikationstechnologien (IUK-Technologien) zu entwickeln, um älteren Menschen so lange wie möglich ein selbstbestimmtes, unabhängiges und sozial integriertes Leben in ihren eigenen vier Wänden zu ermöglichen.

Dabei bleiben die Potenziale von IUK-Technologien der Generation 60+ derzeit oftmals noch vorenthalten. Ältere Menschen haben eigene soziale Bedürfnisse, individuelle Lebensweisen und andere Erfahrungen im Medieumgang, die bei der Gestaltung von moderner Technologien respektiert werden müssen. Insbesondere die Komplexität sozialer Medien aus dem Web 2.0-Umfeld, die Anzahl und Art der angebotenen Funktionen sowie die konkrete Gestaltung der Benutzerschnittstellen stellen einen großen Forschungsbedarf, aber auch Marktpotenziale im Kontext der Zielgruppe dar. Gleichzeitig wird durch zahlreiche AAL-Initiativen ein neues Anwendungsfeld und ein Markt erschlossen, welcher wettbewerbsfähige, einfach zu bedienende Produkte mit ansprechendem Design für

die Zielgruppe »Ältere Menschen« hervorbringt: »Senioren-Medien (für) Übermorgen.«

Der Workshop »Senioren. Medien. Übermorgen.« wird von drei Organisationen koordiniert, die alle in jeweils unterschiedlichen AAL-EU-Projekten daran arbeiten, dass das o.g. Ziel erreicht wird, wettbewerbsfähige, einfach zu bedienende Produkte mit ansprechendem Design für die Zielgruppe »Ältere Menschen« zu gestalten.

Die drei Projekte

Das Projekt ALICE

ALICE erforscht, entwickelt und integriert ein Set von Web 2.0-basierten interaktiven Diensten in das bestehende TV-Gerät. Mit diesen Diensten werden ältere Menschen in die Lage versetzt, in ihrer gewohnten Umgebung auf die Instrumente der IT-basierten Kommunikation und der sozialen Interaktion zurückzugreifen. So will ALICE neue Wege für ältere Menschen bereiten, um Momente der Freude, des Spaßes und der Fröhlichkeit trotz der vorherrschenden räumlichen Distanz zu Freunden und Familie zu gewährleisten.

Das Projekt SI-Screen/ELISA

Das Projekt SI-Screen/ELISA (Elderly Interaction & Service Assistant) hat das Ziel die soziale Interaktion älterer Menschen mit ihrer Familie, Freunden und Bekannten aus der näheren Umgebung zu erleichtern und sie beim

Erhalt bestehender und Entwicklung neuer Kontakte und Freundschaften zu unterstützen. Darüber hinaus sollen ältere Menschen die Möglichkeit erhalten lokale und regionale Angebote, wie Events, Sport- und Gesundheitsangebote zu finden und daran teilzunehmen.

Das Projekt FoSIBLE

Das Projekt FoSIBLE erforscht und entwickelt neuartige Unterstützungsansätze zur sozialen Interaktion Älterer im Kontext eigener Wohnräume. Hierzu werden sowohl Medienanwendungen und Geräte aus dem Umfeld von Fernsehen und interaktiven Spielen verbunden, als auch neuartige Ansätze aus dem Bereich der Heimsensorik (SmartHome), Gestenerkennung und intelligenter Möbel (SmartFurniture) erforscht und integriert.

TERMIN

Dienstag, 13. 9. 2011
11:00 bis 17:30 Uhr

ORT

SR N005

ORGANISATOREN

Martin Burkhard, Alexander Richter,
Steffen Budweg, Alexander Stocker,
Kurt Majcen, Michael Koch



WORKSHOP | M&C 27 | DESIGNDENKEN IN DEUTSCHLAND

Die Facetten des Designdenkens sind Gegenstand dieses ersten Workshops »Designdenken in Deutschland« auf der Mensch und Computer 2011. Ziel ist es, die Forschungsgemeinschaft zusammenzubringen und konkrete Themenbereiche für spätere Treffen zu identifizieren.

Im Rahmen des Workshops soll diskutiert werden was Design-Thinking ist, wo uns Designprozesse hinführen und wie Designmethoden helfen können, die Welt zu verbessern.

Der Workshop soll sowohl dem fachlichen Austausch als auch der Verbindung von Wissenschaft und Praxis dienen. Die Teilnehmerinnen im Workshop geben einen Überblick zu gegenwärtigen Aktivitäten, stellen ihre

Forschungsinteressen vor und sind eingeladen, neue Designmethoden praktisch anzuwenden. Fragen die erörtert werden sollen:

- (Wie) kann man Denken (neu)lernen?
- Wie denken Designer?
- Welche Rolle spielen die designhistorischen Wurzeln (Bauhaus, Ulm)?
- Welche Anforderung stellt Designdenken an akademischen Curriculum und Praxis?
- Welche Probleme gibt es?

Die Einreichungen sind vielfältig und umfassen Designtheorie, die Beziehung zwischen Design, Lehre und Anwen-

dung sowie Gestaltungspraxis, Methodenvergleiche und schließlich die ganz konkrete interdisziplinäre Anwendung.

TERMIN

Mittwoch, 14. 9. 2011
9:00-12:00 Uhr

ORT

SR N001

ORGANISATOREN

Arne Berger, Uli Straub



WORKSHOP | UPA 01 | CUE-9 – THE EVALUATOR EFFECT, OR WHAT YOU GET IS WHAT YOU SEE

Usability Evaluierung – Ein lehrreicher Wettstreit für erfahrene Professionals

Der Workshop bietet erfahrenen Usability Professionals die einzigartige Möglichkeit ihre Fähigkeiten in der Usability Evaluierung beurteilen zu lassen und zu verbessern. Die Teilnehmer werden vor dem Workshop 5 Videoaufnahmen von Usability Tests eines amerika-

nischen Vermieters von Möbelwagen (U-Haul.com) ansehen und beurteilen. Im Workshop vergleichen wir diese unabhängigen Beurteilungen untereinander. Anschließend werden die Ergebnisse mit den Ergebnissen eines ähnlichen Workshops, der in Atlanta (USA) im Juni 2011 mit 19 Teilnehmern stattgefunden hat, verglichen.

TERMIN

Sonntag, 11. 9. 2011
9:00 bis 17:30 Uhr

ORT

SR N002

ORGANISATOR

Rolf Molich



WORKSHOP | UPA 15 | DER QUALITÄTSSTANDARD FÜR USABILITY ENGINEERING DER GERMAN UPA: AKTUELLER STAND DER ARBEITEN

Der Arbeitskreis »Qualitätsstandards« der German UPA hat es sich zur Aufgabe gemacht, anhand von praktischen Erfahrungen einen Qualitätsstandard zu formulieren, der Usability Professionals für ihre tägliche Arbeit den Zugang zu internationalen Standards vereinfachen, sowie einen konkreten Prozess mit Aktivitäten und daraus resultierenden Artefakten beschreiben soll. In diesem Qualitätsstandard werden Prozessanforderungen aus der Perspektive relevanter Einsatzszenarien und am Usability Engineering Prozess beteiligter Rollen beleuchtet, so dass er sowohl von erfahrenen Usability Professionals, als auch von (fachfremden) Projektleitern

und Produktmanagern verstanden und sinnvoll eingesetzt werden kann. Ziel ist es, durch weitere Systematisierung von Prozesszwecken, Aktivitäten, Arbeitsprodukten, sowie notwendiger Skills, Erfahrungen und Kompetenzen das Thema Gebrauchstauglichkeit in aktuellen und zukünftigen Projekten nachhaltiger zu etablieren. Im Workshop wird der bisher erarbeitete Stand des Qualitätsstandards vorgestellt, die Anwendbarkeit illustriert, sowie Hinweise zur Verbesserung gesammelt und diskutiert. Als weiteres Aufgabengebiet des Arbeitskreises sollen Möglichkeiten der Zertifizierung von Usability Professionals miteinander erörtert werden.

TERMIN
Montag, 12. 9. 2011
11:00 bis 12:30 Uhr

ORT
SR N001

ORGANISATOREN
Holger Fischer, Christian Bogner,
Thomas Geis, Knut Polkehn,
Dirk Zimmermann



WORKSHOP | UPA 16 | EINGESCHRÄNKT SEHEN. EINGESCHRÄNKT HÖREN. INTERAGIEREN.

Barrierefreiheit – Spaßbremse oder zukunftsträchtiges Arbeitsfeld für Usability Professionals? Vertreter des Arbeitskreises Barrierefreiheit in der German UPA diskutieren und erarbeiten, wie Barrierefreiheit in den Projektalltag von Usability Professionals integriert werden kann, ohne dass diese ‚Zusatzanforderung‘ als Einschränkung der Kreativität empfunden wird.

Wir werden anhand von Praxisbeispielen die Integration der Barrierefreiheit in die Standardmethoden des User Centered Design (UCD) während User Research,

Implementierung und Validierung vorstellen und konkret aus der Projektwirklichkeit einer Agentur berichten. Welche Konsequenzen ergeben sich daraus für die Arbeitsweise eines Usability Professionals? Wo liegen die Herausforderungen im Projektalltag, was hat sich bewährt? Ist Barrierefreiheit ein eher lästiges Thema, eine Spaßbremse? Oder können wir Nutzen daraus ziehen, ist Barrierefreiheit gar ein zukünftiges Arbeitsfeld? Welches Expertenwissen und welche Methoden sind dazu notwendig?

TERMIN
Montag, 12. 9. 2011
14:00 bis 15:30 Uhr

ORT
SR N001

ORGANISATOREN
Petra Kowallik, Martin Schrepp,
Markus Erle



WORKSHOP | UPA 17 | CONTENT STRATEGIE & USER EXPERIENCE DESIGN: NUTZERFREUNDLICHE INHALTE ALS BASIS FÜR NUTZERFREUNDLICHE PRODUKTE

Nutzerfreundliche Inhalte als Basis für nutzerfreundliche Produkte

Dieser Workshop zeigt die Relevanz der relativ neuen Disziplin Content Strategy im Bereich User Experience Engineering. Dabei wird gezeigt, dass im heutigen Informationszeitalter die Vernetzung von User Experience Engineering, Geschäfts- und Marketing-Strategie sowie redaktioneller Strategie für Web-Inhalte besonders wichtig ist. Content Strategy verbindet Methoden aus genau diesen Bereichen und definiert, wie Web-Inhalte aller Art

auf Nutzerziele und deren Kontext sowie Geschäfts- und Marketingziele maßgeschneidert werden können.

Der Beitrag definiert Content Strategy und führt die wichtigsten Prinzipien auf, um dann typische User Experience Engineering- und Content Strategy-Methoden gegenüberzustellen. Dabei wird deutlich, wie sinnvoll sich diese beiden Disziplinen ergänzen und wie einfach es im Grunde sein kann, inhaltliche Nutzungsanforderungen in jedem Schritt des User Experience Engineering zu berücksichtigen.

TERMIN
Montag, 12. 9. 2011
16:00 bis 17:30 Uhr

ORT
SR N001

ORGANISATOR
Nikki Tiedtke



WORKSHOP | UPA 22 | AK INHOUSE USABILITY

Ziel des Arbeitskreises ist es, gemeinsam Handreichungen für Usability Professionals, die im eigenen Unternehmen das Thema Usability und User Experience beantworten, zu erarbeiten.

Von den Arbeitskreismitgliedern wurden unter anderem folgende Fokusthemen identifiziert:

- Aufbauorganisation oder: In welche Abteilung gehört das Thema Usability?
- Ablauforganisation oder: Welche Prozesse gibt es und wie spielen diese zusammen? Ein Beispiel: Integration von Usability in Agile Entwicklung.

- Interne PR oder: Tue Gutes und rede darüber
- Effektive Kommunikation mit Stakeholdern sowie Werbung in eigener Sache.
- Teamskills und Zusammensetzung: Spezialisten oder Generalisten? Reife von User Centred Design Prozessen in Unternehmen

Arbeitskreisleiterin ist Dr. Natalie Woletz, Senior Usability Engineer bei der Telekom Deutschland. Stellvertretende Leiterin ist Berit Leiking, Lead des User Experience Teams bei der NEMETSCHKE Allplan GmbH.

TERMIN
Dienstag, 13. 9. 2011
11:00 bis 12:30 Uhr

ORT
SR N101

ORGANISATOREN
Nathalie Woletz, Berit Leiking



WORKSHOP | UPA 23 | BRANCHENREPORT USABILITY 2011

Mit dem jährlichen Branchenreport Usability dokumentiert die German UPA (Berufsverband der deutschen Usability und User Experience Professionals, www.germanupa.de) die Situation von Usability und User Experience Professionals in Deutschland. Rund 300 Personen haben sich in diesem Jahr an der Befragung zum Branchenreport beteiligt. Ihre Anga-

ben liefern Informationen zu Ausbildungswegen und Weiterbildungsmöglichkeiten, spezifischen Merkmalen der Arbeitssituation sowie Herausforderungen und Verdienstmöglichkeiten unter angestellten und selbstständig tätigen Usability Professionals. Zudem wird ein Überblick über die bekanntesten Unternehmen der Branche geboten.

TERMIN
Dienstag, 13. 9. 2011
14:00 bis 15:30 Uhr

ORT
SR N101

ORGANISATOREN
Sarah Diefenbach, Daniel Ullrich



WORKSHOP | UPA 24 | MEHRWERT FÜR ALLE! MESSGRÖSSEN UND MASSNAHMEN FÜR GEWINNBINGENDEN CONTENT

Content is king, so kann man oft lesen. Und dennoch werden die eigentlichen Inhalte einer Internetseite von vielen Anbietern als Nebensache behandelt und auch in der Konzeption noch selten berücksichtigt. Dabei ist es gerade der Content, mit dem sich die Brücke zwischen den Bedürfnissen der Nutzer und den meist wirtschaftlichen Interessen der Anbieter schlagen lässt. Wir möchten gemeinsam mit allen Workshop-Teilnehmern

anhand von Beispielen aus der Praxis erarbeiten, warum das Thema Content-Usability viel mehr beinhaltet als Funktionalität. Von einer ersten Bestandsaufnahme gemeinsam mit dem Kunden, über die Evaluation und Entwicklung von Content, bis zum fertigen Produkt werden im Workshop verschiedene Methoden entwickelt und diskutiert, die Sie unterstützen sollen, ihren Content in Zukunft im Griff zu haben.

TERMIN
Mittwoch, 14. 9. 2011
9:00 bis 10:00 Uhr

ORT
SR N002

ORGANISATOREN
Christian Becker, Fabian Lang



WORKSHOP | UPA 26 | DESIGN THE FUTURE

In allen Lebensbereichen ist es entscheidend, ein angst- und konfliktfreies Umfeld zu schaffen, um Intuition und Kreativität Raum zu geben. Ein von Ängsten und Konflikten bedrohter Mensch wird versuchen den sichersten Weg zu gehen. Intuition und Kreativität haben hierbei wenig Spielraum. Wirklich Neues oder Besseres kann aus diesem unfruchtbaren Nährboden heraus nicht entstehen. In unserer vom Verstand dominierten Welt sind defensi-

ve Entscheidungen, also Entscheidungen die gegen das Bauchgefühl gehen, die Regel. Solche Entscheidungen sind jedoch keine Entscheidungen die nach den besten Lösungen suchen, sondern nach jenen Lösungen, bei denen man sich am besten rechtfertigen kann, sollten sie nicht das gewünschte Ergebnis liefern. Ein gleichberechtigtes Nebeneinander von Rationalität und Intuition ist der Königsweg den es ins Auge zu fassen gilt.

TERMIN
Mittwoch, 14. 9. 2011
9:00 bis 10:00 Uhr

ORT
SR N005

ORGANISATOREN
Martine Clemot, Mariya Pavlenko



WORKSHOP | UPA 28 | AK NACHWUCHSFÖRDERUNG DER GERMAN UPA

Im Rahmen der German Usability Professionals Association gibt es seit April 2011 den Arbeitskreis zum Thema Nachwuchsförderung. Der Arbeitskreis Nachwuchsförderung hat zum Ziel Studierende, angehende Usability Experten und junge Professionals zu fördern und zu unterstützen und ein Forum zum Austausch zu bieten. Mitglieder im Arbeitskreis sind Hochschul-lehrende und Vertreter der Industrie. Der Arbeitskreis sucht stetig weitere interessierte Mitglieder: bei Interesse einfach bei der Arbeitskreisleitung melden oder beim Workshop auf der Usability Professionals 2011 in

Chemnitz vorbeischaun, um mit den Mitgliedern ins Gespräch zu kommen.

Der Arbeitskreis wird von Astrid Beck, Hochschule Esslingen und Anja Wipfler, SAP AG geleitet. Weitere Inhalte des Workshops: Rückblick 1. German UPA Summerschool – der Arbeitskreis Nachwuchsförderung veranstaltete im August die erste German UPA Summerschool, die sich an Studierende richtet, bei dem Workshop gibt es einen Rückblick der Veranstaltung. Interessierte können Fragen zur Summerschool an die Arbeitskreisleitung richten.

TERMIN
Mittwoch, 14. 9. 2011
9:00 bis 10:00 Uhr

ORT
SR N101

ORGANISATOREN
Astrid Beck, Anja Wipfler,
Kostanija Petrovic



WORKSHOP | UPA 29 | RAPID COGNITIVE MODELING, PROTOTYPING UND EVALUATION MIT COGTOOL

Das hier skizzierte Tutorial stellt die Open-Source Software CogTool vor. Es ist ein Werkzeug für Usability Engineers, Konzepter oder Designer, um Entwürfe in einer frühen Entwicklungsphase zu überprüfen, gegeneinander zu testen (benchmarking) oder zu evaluieren. Auf der Grundlage von Mock-Ups berechnet das Programm die Zeit, die ein routinierter Benutzer braucht, um eine Aufgabe am System auszuführen. Grundlage der Berechnung ist das formal-analytische Verfahren KLM-

GOMS. Mit CogTool muss dieses Verfahren nicht mehr von Hand durchgeführt werden und kann schneller erlernt werden. Die Software eignet sich für eine Vielzahl von Anwendungsbereichen wie Websites, mobile Endgeräte und Software.

Im Tutorial soll nach einer Einführung der konkrete Einsatz von CogTool erprobt und anschließend reflektiert werden.

TERMIN
Mittwoch, 14. 9. 2011
10:30 bis 12:00 Uhr

ORT
SR N105

ORGANISATOR
Tobias Ehni



WORKSHOP | EI 01 | GAME DEVELOPMENT IN DER HOCHSCHULINFORMATIK

Usability Evaluierung – Ein lehrreicher Wettstreit für erfahrene Professionals

Der Arbeitskreis »Qualitätsstandards« der German UPA hat es sich zur Aufgabe gemacht, anhand von praktischen Erfahrungen einen Qualitätsstandard zu formulieren, der Usability Professionals für ihre tägliche Arbeit den Zugang zu internationalen Standards vereinfachen, sowie einen konkreten Prozess mit Aktivitäten und daraus resultierenden Artefakten beschreiben soll. In diesem Qualitätsstandard werden Prozessanforderungen aus der Perspektive relevanter Einsatzszenarien und am Usability Engineering Prozess beteiligter Rollen

beleuchtet, so dass er sowohl von erfahrenen Usability Professionals, als auch von (fachfremden) Projektleitern und Produktmanagern verstanden und sinnvoll eingesetzt werden kann. Ziel ist es, durch weitere Systematisierung von Prozesszwecken, Aktivitäten, Arbeitsprodukten, sowie notwendiger Skills, Erfahrungen und Kompetenzen das Thema Gebrauchstauglichkeit in aktuellen und zukünftigen Projekten nachhaltiger zu etablieren. Im Workshop wird der bisher erarbeitete Stand des Qualitätsstandards vorgestellt, die Anwendbarkeit illustriert, sowie Hinweise zur Verbesserung gesammelt und diskutiert. Als weiteres Aufgabengebiet des Ar-

beitskreises sollen Möglichkeiten der Zertifizierung von Usability Professionals miteinander erörtert werden.

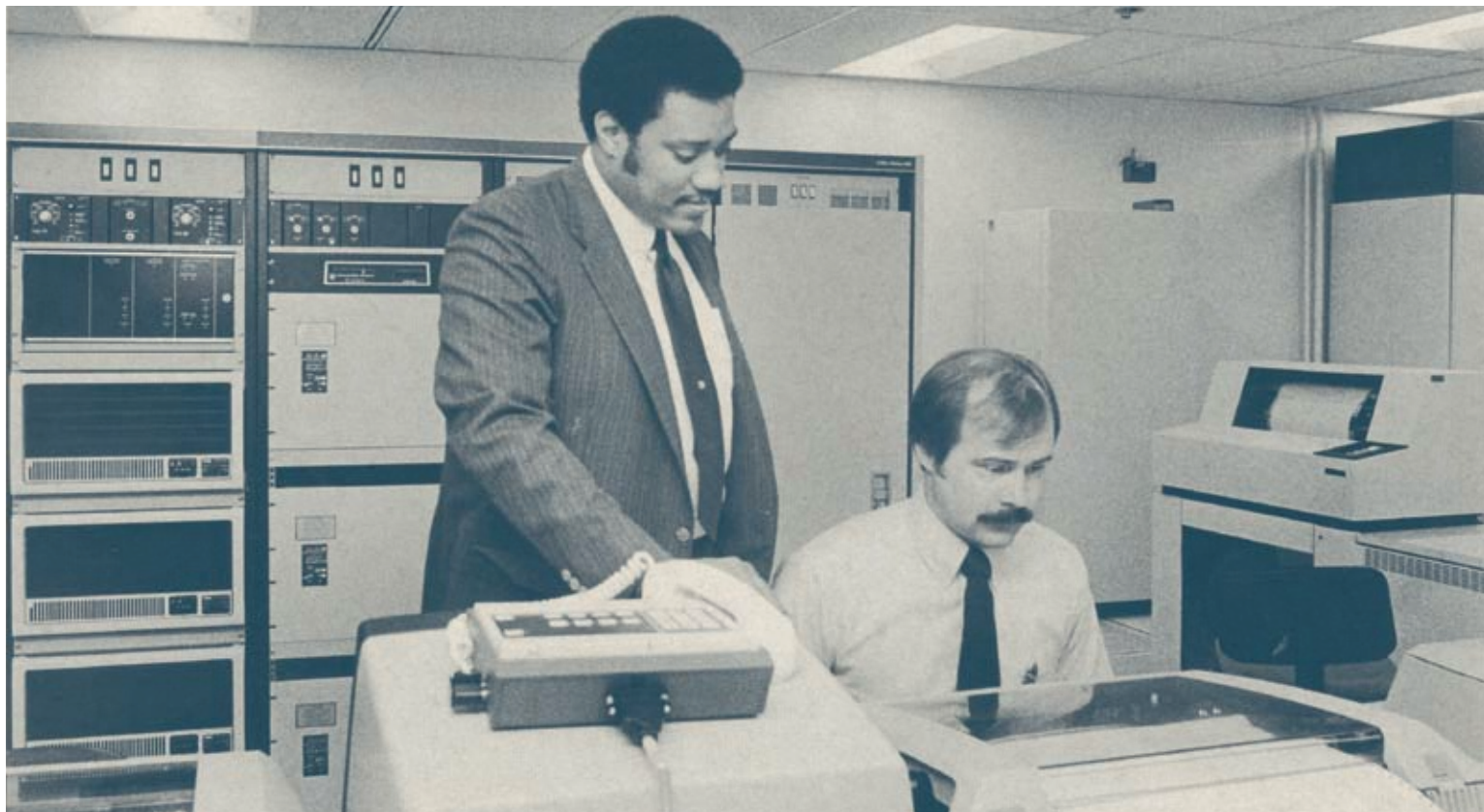
TERMIN
Sonntag, 11. 9. 2011
11:00 bis 17:30 Uhr

ORT
SR N105

ORGANISATOREN
Jonas Schild, Timo Göttel, Paul Grimm







TUTORIEN

TUTORIUM | M&C 05 | FROM TEACHING TO LEARNING: MODERNE DIDAKTIK IN DER MCI

Ziele des Tutoriums

Lehrende im Themenbereich der Mensch-Computer-Interaktion stehen vor der Herausforderung, interdisziplinäres Wissen vermitteln zu wollen und arbeiten oft mit heterogenen Zielgruppen.

Im Rahmen dieses Tutoriums sollen deshalb Ansätze moderner, zielgruppenorientierter und aktivierender Lehre kritisch beleuchtet werden. Dabei stehen dozentenorientierte wie auch medienbasierte Lehr-/Lernszenarien und Mischformen zur Diskussion. Den TeilnehmerInnen soll die Möglichkeit zur Reflexion eigener Erfahrungen, zum Austausch und zur gemeinsamen Erarbeitung eines praktischen Methodenkoffers für verschiedene Lehrveranstaltungsformen gegeben werden. Daneben soll auch die integrative Vermittlung von Schlüsselkompetenzen als aktuelle Anforderung aus dem Bologna-Prozess thematisiert werden.

Konzeption

Das Tutorium ist als ganztägige Veranstaltung geplant, um genügend Raum für Diskussion und das Üben kleiner Lehrszenarien und zugehöriger Lehrmethoden zu lassen. Alle Teile des Tutoriums integrieren mögliche

didaktische Methoden derart, dass sie gleich von den TeilnehmerInnen genutzt werden. Nachfolgend soll die Struktur beispielhaft erläutert werden:

Teil 1: Kennenlernen und Aktivieren. Praktische Vermittlung von Methoden der Aktivierung und Motivation, sinnvolle Nutzung von Spielen, Vermittlung der Bedeutung von Regeln für eine gute Arbeitsatmosphäre, Abgleich von Erwartungen und Grenzen des Tutoriums.

Teil2: Lehrziele und Kreativitätstechniken. Gemeinsame Erarbeitung der Bedeutung von Lehrzielen und einer Vision für eine Lehrveranstaltung. Hierfür kommen adäquate Kreativitätstechniken zum Einsatz.

Teil 3: Problemorientiertes Lernen als Möglichkeit zum »shift from teaching to learning«. Dieser Teil wird selbst problemorientiert bzw. fallbasiert aufgebaut sein, um die Methode testen und diskutieren zu können. Die TeilnehmerInnen lernen die Schritte des POL kennen und wenden diese anschließend auf ihre eigenen Lehrveranstaltungen an. Die TeilnehmerInnen beschäftigen sich zudem mit dem Umgang mit verschiedenen Lern-

typen und Lernstrategien, ihrer Unterstützung durch Präsenzlehre, Blended Learning wie auch e-Learning sowie der grundlegenden Struktur von Lehrveranstaltungen. Die Erkenntnisse werden gemeinsam auf die fachspezifischen Gegebenheiten in der MCI übertragen (Fachdidaktik).

Teil 4: Ergebnissicherung. Abschließend werden die Ergebnisse des Tutoriums zu einem Koffer mit Methoden zur Vermittlung von Fachwissen und Schlüsselkompetenzen in der MCI zusammengefasst. Dafür kommen selbst wieder geeignete, interaktive und kreative Methoden zum Einsatz.

TERMIN

**Sonntag, 11. 9. 2011
9:00 bis 17:30 Uhr**

ORT

SR N010

ORGANISATOR

Sebastian Metag



TUTORIUM | M&C 06 | INTERAKTIVE ROLLENBASIERTE GESTALTUNG VON ARBEITSPROZESSEN

Zielsetzung

Das vorgeschlagene Tutorial soll Arbeitshandelnden sowie Verantwortlichen zeigen, in welcher Form sie ohne Vorkenntnisse der Geschäftsprozessmodellierung aus der Sicht ihrer Rolle interaktiv organisationale Abläufe gestalten und ausführen können. Das Tutorial dient der Vermittlung einer innovativen Methode des Geschäftsprozessmanagements (GPMs) und entsprechen der Werkzeug-Unterstützung, welche die Spezifikation von Abläufen auf Basis der Kommunikation zwischen Arbeitshandelnden, und deren automatisierte Ausführung ermöglicht.

Um die Bandbreite von Veränderungs- und organisationalen Lernaktivitäten abzudecken, soll der inhaltliche Bogen von der Explizierung relevanter Gestaltungsinformation in natürlicher Sprache über die Repräsentation von Interaktionsbeziehungen durch Nutzung der e-mail Metapher zu dessen Ausführbarkeit ohne jegliche Transformation mit einer subjektorientierten GPM-Suite gespannt werden.

Anhand von Praxisbeispielen sowie von auf die Arbeitsbezüge der TeilnehmerInnen abgestimmte Aufgaben sollen die TeilnehmerInnen primär zur

- Explizierung von kontextsensitiver Geschäftsprozessinformation gemäß dem Verständnis ihrer eigenen Rolle in Organisationen

- Strukturierung von Kommunikation zur Aufgabenerfüllung
- Reflexion erfahrbarer Abläufe aus individueller Rollenperspektive befähigt werden. Sie lernen, konstruktiv organisationale Veränderungsprozesse (mit) zu gestalten sowie GPM-Vorhaben zu konzipieren. Im Rahmen der Vermittlung wird handlungsorientiert auf Basis einschlägiger Konzepte vorgegangen.

Motivation

Der Erfolg von Organisationen basiert heute vielfach auf der flexiblen Gestaltung von Geschäftsprozessen. Geschäftsprozesse begleiten Organisationen bei Veränderungen in strukturierter Form. Die Anforderungen an die flexible Gestaltung von Geschäftsprozessen resultieren dabei neben der Globalisierung und Vernetzung von Organisationen aus der Stakeholder-Orientierung.

In der konkreten Verbindung mit dem Geschäft und seinen Prioritäten findet sich auch das größte Risiko für GPM heute: Die Trivialisierung des Umgangs mit Prozessen. Es ist natürlich anspruchsvoll, sich gleichzeitig mit dem Geschäftsmodell des Unternehmens, den Abläufen, den Planungs- und Steuerungssystemen, den Verhaltensregeln, der Informationstechnik und den Personalbelangen zu befassen. Nicht selten wird versucht,

durch die Betätigung der am wenigsten kritischen dieser Schrauben das Thema Prozesse anzugehen; eine Fokussierung auf die Abläufe ist häufig der in der Praxis gewählte Ansatz zu dem Preis, dass die Ergebnisse dürftig und die Akzeptanz für BPM und die damit befassten Personen dürftig sind.

Dies bedeutet, dass Prozessmodelle Akteuren ermöglichen sollen, ihre Aufgaben bzw. Organisation zu verstehen. Dies setzt eine akteurspezifische Perspektive auf Prozesse voraus – Prozessmodellierung stellt dann eine methodische Unterstützung zur individuellen Verständnisbildung dar. Die kohärente Verfeinerung von Prozessen zur automatisierten Verarbeitung (z.B. Ausführung) erlaubt neben der flexiblen Gestaltung direkte Erfahrbarkeit und kollektive Reflexion.

TERMIN

**Sonntag, 11. 9. 2011
9:00 bis 17:30 Uhr**

ORT

SR N013

ORGANISATOREN

Christian Stary, Albert Fleischmann



TUTORIUM | M&C 07 | ENTWICKLUNG KULTURELLEN BEWUSSTSEINS FÜR DAS INTERKULTURELLE MCI DESIGN

Motivation

Interkulturelles Usability-Engineering dient als Mittel, Produkte guter Benutzbarkeit für Benutzer verschiedener Kulturen zu entwickeln (Honold 2000). Vorbedingung dafür ist das Wissen um die Unterschiede in MCI, welches beim Produktdesign und bei der Produktrealisierung berücksichtigt werden muss (Honold 2000; Röse 2002; Heimgärtner 2007). Kulturelle Dimensionen und kulturelle Standards stellen kulturelle Orientierungssysteme dar (Hofstede & Hofstede 2005; Thomas 1996). Diese Kulturmodelle können herangezogen werden, um Erklärungsmodelle für interkulturelles MMI Design zu entwickeln als auch die Methoden des interkulturellen Usability Engineerings zu verbessern (vgl. Heimgärtner 2010).

Zielsetzung

Das Ziel dieses Tutoriums ist die Bewusstwerdung der Problematik der Anwendung von Usability Engineering Methoden im Kontext des interkulturellen MMI Designs. Dies geschieht durch die Darstellung und Vermittlung notwendiger Voraussetzungen und grundlegender Methoden für interkulturelles MCI Design. Das Tutorium soll dabei vermitteln, warum kulturelle Aspekte

beim MCI-Design eine Rolle spielen und berücksichtigt werden müssen und wie dies für das MCI-Design und innerhalb des Usability Engineerings machbar ist. Anhand von Beispielen und Übungen werden die Inhalte veranschaulicht, reflektiert und intensiviert. Die Teilnehmer werden durch praktische Übungen auf allen Kommunikationsebenen (Inhalt, Beziehung, Selbstoffenbarung und Wirkung) für die Herausforderungen im interkulturellen Usability Engineering hinsichtlich des interkulturellen MCI-Designs sensibilisiert, mit handlungsrelevantem Methodenwissen ausgestattet und zu dessen Anwendung eingeladen.

Organisation

Das Tutorial dauert einen halben Tag. Nach einer allgemeinen Einführung in interkulturelles MCI-Design und Usability Engineering, werden in mehreren Phasen folgende Methoden in einem Kurzvortrag vorgestellt und anschließend mit den TeilnehmerInnen anhand praktischer Beispiele eingeübt:

- Analyse kritischer Interaktionssituationen (vgl. Thomas 1996): Erfahren und Bewusstwerdung kultureller Unterschiede – Analyse von Ist- und Soll-Situation sowie Erfahrungsaustausch – Kommunikationsme-

- thoden, Empathie, Rollentausch, Selbst/Fremdbild
- Methode des kulturellen HCI Designs (MCD, vgl. Röse 2002): Identifizierung kultureller Unterschiede im MCI-Design – Wissen um kulturelle Unterschiede und ihrer Auswirkungen auf das MCI-Design – Benutzerorientierte Anforderungsanalyse
- Methodenanalyse im kulturellen Kontext (vgl. Heimgärtner 2010): Identifizierung der Herausforderungen bei der Benutzung von Methoden des Usability Engineerings im interkulturellen Kontext – Wissen um methodologische Herausforderungen und ihrer Vermeidung

Abschließend werden die neuen Kenntnisse im Plenum diskutiert, reflektiert und vertieft.

TERMIN

**Sonntag, 11. 9. 2011
14:00 bis 17:30 Uhr**

ORT

SR N102

ORGANISATOREN

Rüdiger Heimgärtner



TUTORIUM | M&C 08 | RECHNERGESTÜTZTE GRUPPENARBEIT (CSCW) UND SOCIAL MEDIA – ALTER WEIN IN NEUEN SCHLÄUCHEN?!

Zielsetzung

Das Ziel dieses Tutoriums ist die Vermittlung von grundlegenden Paradigmen und Konzepten von Rechnergestützter Gruppenarbeit (Computer-Supported Collaborative Work, CSCW) sowie die daraus resultierenden Designprinzipien und Prototypen. Insbesondere wird dabei auch auf aktuelle Entwicklungen der Bereiche Social Media, Web 2.0 und Ambient Intelligence eingegangen. Dieses Tutorial wurde bereits mehrfach erfolgreich auf Mensch & Computer Tagungen und internationalen Tagungen wie der CTS 2008 und der IndiaHCI

2010 angeboten und wird laufend aktualisiert.

Zielgruppen

Diese Einführung in die Rechnergestützte Gruppenarbeit bietet einen einführenden Überblick über das Gebiet. Besondere Vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

Inhalt

Im Tutorium werden die folgenden Themen bearbeitet:

- Einführung und Szenario für CSCW
- Grundlagen, Begrifflichkeiten und Methoden

- Systeme und Werkzeuge
- CSCW im Kontext und Ausblick

TERMIN

Sonntag, 11. 9. 2011
14:00 bis 17:30 Uhr

ORT

SR N111

ORGANISATOR

Tom Gross



TUTORIUM | UPA 02 | AUS DIE MAUS – DESIGN FÜR NATÜRLICHE INTERAKTION

Viele der Interaktionsgeräte, die in jüngster Zeit auf den Markt gekommen sind, sind gesten- und touchbasiert. Diese auf neuen Technologien basierenden Interaktionsformen werden häufig auch als natürliche Interaktion bezeichnet. Maus und Tastatur haben als Eingabegeräte Konkurrenz bekommen. Als prominente Vorreiter sind hier die aktuellen Smartphones sowie Microsoft Surface zu nennen. Damit hat sich auch der Gestaltungsraum

für Interaktionsdesigner erweitert. Die Konzeption von Steuerungsgesten kommt als neue Dimension hinzu. Den damit verbundenen Herausforderungen widmet sich unser Tutorial. Wir zeigen die Bandbreite neuer Interaktionsmöglichkeiten auf und probieren gemeinsam mit den Teilnehmern eine Methode zur Gestaltung von gesten- und touchbasierter Interaktion aus.

TERMIN

Sonntag, 11. 9. 2011
9:00 bis 12:30 Uhr

ORT

SR N111

ORGANISATOREN

Claudia Nass, Steffen Hess



TUTORIUM | UPA 03 | USER-CENTERED DESIGN UND CHANGE MANAGEMENT

Erfahrene Usability und UX Consultants und Manager sind geübt darin, für und mit ihren Kunden Designstrategien und -prozesse zu definieren. Mit deren Hilfe sollen Entwicklungsbereiche in Unternehmen selbständig attraktive und konsistent auf die Marke geführte Produkte mit hoher Usability und positiver UX herstellen können. Eine ausgefeilte Dokumentation wird erstellt und an den zufriedenen Kunden übergeben. Doch nach einer Weile stellt man fest, dass in neuen Produkten nur wenig die Vorgaben der Dokumentation umgesetzt wurden. In einer Rücksprache mit dem Kunden heißt es: »Das ließ sich nicht umsetzen, wir sind auf Wider-

stand gestoßen.«

Ist es also wahr, dass User-centered Design in Unternehmen nicht implementierbar ist? Oder ist vielleicht das Verständnis grundlegend falsch, ein Strategiepapier oder Styleguide sei ein abgeschlossenes, sinnvolles »Deliverable«?

In dem Tutorial werden Ansätze für ein Change Management zur Implementierung von UCD-Prozessen und Designstrategien thematisiert. Gründe von unternehmensinternen Widerständen und begünstigende Faktoren für eine erfolgreiche Implementierung werden dargestellt und Best Practices sowie Kardinal-

fehler vorgestellt. Bezüge zum Qualitätsmanagement sowie ROI-Betrachtungen werden aufgezeigt.

TERMIN

Sonntag, 11. 9. 2011
14:00 bis 15:30 Uhr

ORT

SR N105

ORGANISATOR

Henning Brau



TUTORIUM | UPA 04 | UX MIT BISS

Das Thema User Experience erhält auf dem Markt mehr und mehr Aufmerksamkeit. Viele Unternehmen wollen sich weiter entwickeln und mit geschärftem Bewusstsein auf die Nutzer zugehen. Nach den ersten Usability Tests wird jedoch klar: Es geht nicht nur um die Fachkompetenz (Hard Skills) wie »Was sind User Requirements?«, sondern auch um die »soften« Aspekte des Change Managements. Soll UX etabliert werden, so gehen die Herausforderungen weit über Prozesse und Strukturen hinaus. Nicht nur das Produktmanagement und das Entwicklungsteam müssen nutzerzentriertes Denken verinnerlichen – das gesamte Unternehmen sollte dahinter

stehen. Die erworbenen Fachkompetenzen müssen in den Alltag hinüber gerettet werden, bleiben im täglichen Trott aber allzu oft ungenutzt.

Hier kommt die Veranstaltungsidee »UX mit Biss« ins Spiel. In einem zwanglosen Rahmen bekommen Mitarbeiter die Gelegenheit, sich über UX zu informieren und mit Experten zu diskutieren. Das Konzept kann beispielsweise als »UX Breakfast« mit Kaffee und Gebäck realisiert werden. Losgelöst von Projektarbeit, Zeitplänen oder Budget senken wir die Hemmschwellen. Die Offenheit bei den Teilnehmern wächst und sie können das Thema UX unvoreingenommener entdecken.

TERMIN

Sonntag, 11. 9. 2011
16:00 bis 17:30 Uhr

ORT

SR NK004

ORGANISATOR

Jan Seifert



TUTORIUM | UPA 05 | PERSONAS ALS WERKZEUG IN MODERNEN SOFTWAREPROJEKTEN – DIE HUMANISIERUNG DES ANWENDERS

In der agilen Softwareentwicklung haben User Stories einen hohen Stellenwert. Häufig beschreiben sie die Anforderungen aus Anwendersicht, ohne dabei den Anwender weiter zu konkretisieren. Dies führt dazu, dass der Anwender ein theoretisches Konstrukt bleibt und dem Entwickler hypothetisch erscheint. Zur Steigerung des Verständnisses des hypothetischen Anwenders bietet sich die Persona-Methode als Ergänzung zu User Stories an.

Personas ermöglichen es, ein realistisches Bild des Anwenders zu vermitteln und können in allen Teilen des Entwicklungsprozesses vom Verständnis der Anwender-

bedürfnisse über Usability-Tests bis hin zu Akzeptanztests herangezogen werden. Sie ermöglichen für alle Projektbeteiligten eine einheitliche Sichtweise auf den Anwender und schaffen insbesondere bei den Software-Entwicklern ein besseres Anwenderverständnis während der Implementierungsphase.

Den Teilnehmern wird im zugehörigen Tutorial vermittelt, wie Personas auf eine Art erstellt und genutzt werden können, die durch einen hinreichenden Realismus die Entwicklung von Software in allen Teilen des Entwicklungsprozesses unterstützt.

TERMIN
Sonntag, 11. 9. 2011
9:00 bis 12:30 Uhr

ORT
SR N113

ORGANISATOREN
Eva-Maria Holt, Dominique Winter,
Jörg Thomaschewski



TUTORIUM | UPA 06 | GEFÜHLVOLL GESTALTEN: PRAXISMETHODEN FÜR EMOTIONALES DESIGN INTERAKTIVER PRODUKTE

Warum fühlen sich Menschen zu bestimmten interaktiven Produkten hingezogen? Was macht Produkte attraktiv und wie können sie Emotionen beim Nutzer auslösen? Wie können Produkte »emotional« konzipiert und gestaltet werden? Welche Rolle spielt dabei die User Experience? Welche Methoden gibt es dazu, die in der Praxis sinnvoll einsetzbar sind?

Haben Sie sich diese oder ähnliche Fragen schon einmal gestellt? In diesem Tutorial werden Antwortmöglichkeiten für solche Fragestellungen basierend auf aus-

gewählten theoretischen Modellen und Methoden aus der User Experience-Forschung erörtert. Die Teilnehmer erhalten Einblicke in Vorgehensweisen, die sich in der Praxis eignen, um interaktive Produkte bedürfnis- und erlebniszentriert zu gestalten. Schwerpunkt des Tutorials ist eine Praxisübung, in der die Teilnehmer einen Papierprototypen für ein neuartiges interaktives HiFi-Produkt unter Berücksichtigung der vorgestellten Methoden entwerfen und anschließend im Hinblick auf die potenzielle User Experience diskutieren.

TERMIN
Sonntag, 11. 9. 2011
14:00 bis 17:30 Uhr

ORT
HS N112

ORGANISATOR
Christina Sturm, Daniela Vey



TUTORIUM | UPA 07 | UX MEETS RE – HOHE USER EXPERIENCE DURCH BEDARFS-GERECHTE ANFORDERUNGSSPEZIFIKATION

Die Erreichbarkeit einer hohen User Experience in Softwareprodukten setzt ein detailliertes Verständnis über Benutzer und deren Aufgaben voraus. Daher bilden Anforderungsdokumente für die Aktivitäten von Usability Professionals eine wichtige Arbeitsgrundlage. Aber auch für andere Rollen wie beispielsweise Architekten oder Tester bilden Anforderungsdokumente eine wichtige Informationsquelle. Dies bringt jedoch die Herausforderung mit sich, dass unterschiedliche Informationsbedarfe in diesen Dokumenten in Abhängigkeit der jeweiligen Rollen und Aufgaben abgedeckt sein müssen. Dabei ist zu beobachten, dass diese unterschiedlichen Informations-

bedarfe häufig nicht adäquat adressiert werden, wodurch die Nutzbarkeit und auch Akzeptanz von Anforderungsdokumenten negativ beeinflusst wird.

In diesem Tutorial erarbeiten und diskutieren die Teilnehmer konkrete Informationsbedarfe und Erwartungen, die in Anforderungsdokumenten aus der Sicht von Usability Professionals adressiert sein sollten, um eine effektive und effiziente Nutzbarkeit der Dokumente zu erreichen. Basierend auf einem Framework zur systematischen Erhebung und Verfeinerung von Anforderungen werden resultierende Artefakte hinsichtlich ihrer Relevanz bewertet und geeignete Repräsentationen diskutiert.

User Experience, Usability Engineering, Requirements Engineering, Anforderungsdokumente, Perspektiven-orientierte Anforderungsspezifikation

TERMIN

**Sonntag, 11. 9. 2011
14:00 bis 15:30 Uhr**

ORT

HS N012

ORGANISATOREN

Anne Groß, Steffen Heß



TUTORIUM | UPA 08 | FEHLERTEXTE UND BESCHREIBUNGEN AUS SICHT DES BENUTZERS ERSTELLEN

Fehlermeldungen stellen in der HCI eine besondere Herausforderung dar: Für den Nutzer wie für den Entwickler. Fehler stören die Zusammenarbeit zwischen Mensch und System. Es wird der Frage nachgegangen, ob Richtlinien (Guidelines) zur Gestaltung von Fehlermeldungen und

–dialogen ausreichen, um dem Ziel benutzungsfreundlicher Fehlertexte und Beschreibungen näher zu kommen und in wie fern die Zielgruppe und deren Eigenschaften berücksichtigt werden sollen und welchen Einfluss diese auf die Gestaltung von Fehlermeldungen haben.

TERMIN

**Sonntag, 11. 9. 2011
16:00 bis 17:30 Uhr**

ORT

HS N012

ORGANISATOR

Claus Wagner





CHEMNITZ UND DIE TU

Chemnitz – Stadt der Moderne

Chemnitz mit seinen knapp 250.000 Einwohnern ist eine Stadt der Arbeit und der Produktion, des Fleißes und der Innovation. Noch vor der Industriellen Revolution entstanden hier durch Wasserkraft betriebene Fabriken der Textilindustrie, die Chemnitz zu einem Vorreiter der Industrialisierung machten. Im Laufe des 19. Jahrhunderts entwickelte sich aus einer kleinen Stadt vor den Toren des Erzgebirges eine mitteleuropäische Industriemetropole, die bald zur stärksten Wirtschaftsregion Deutschlands aufstieg.

Visionäre Unternehmer setzten neue Maßstäbe im Maschinenbau und der Textilindustrie. Zahllose Produkte aus Chemnitz, dem »Sächsischen Manchester«, eroberten die Welt, darunter Produkte des täglichen Gebrauchs wie das Feinwaschmittel, die Thermoskanne oder der Akten-Dulli. Der mechanische Webstuhl veränderte die gesamte Textilindustrie. 1932 wurden hier die markanten vier Ringe vereint, die heutzutage jeden Audi zieren, indem sich die vier größten Fahrzeughersteller der Region Audi, DKW, Horch und Wanderer zur Auto-Union zusammenschlossen. Ein Viertel der deutschen Automobilproduktion vor dem zweiten Weltkrieg stammte aus Sachsen. Die Ausstellungen des Chemnitzer Industriemuseums beleuchten diesen Aspekt der Chemnitzer Geschichte eindrucksvoll.

Auch Computer und Rechentechnik spielen in Chemnitz eine bedeutende Rolle. Die Astrawerke galten ab 1929 als Marktführer für die Herstellung von Rechen- und Buchungsmaschinen in Europa. Mit dem

wissenschaftlichen Industriebetrieb VEB Elektronische Rechenmaschinen Karl-Marx-Stadt unterhielt die DDR hier ein Zentrum für Rechnerentwicklung. Bürocomputer wurden im VEB Robotron Buchungsmaschinenwerk Karl-Marx-Stadt produziert.

Chemnitz ist eine lebendige und moderne Stadt, die sich im Laufe ihrer über 800-jährigen Geschichte immer wieder neu definiert hat. Auf eindrucksvolle Weise zeigt sich dies in ihrer Architekturlandschaft. Zahlreiche Fabrikgebäude geben Auskunft über die glänzende Vergangenheit des industriellen Zeitalters.

In der Gründerzeit entstanden aufgrund des Wohlstands zahlreiche Villen – darunter die sehenswerte von Henry van de Velde entworfene Villa Esche – sowie unter anderem der Kaßberg, eines der größten zusammenhängenden Gründerzeit- und Jugendstilviertel Europas. Nach der Jahrhundertwende haben weitere Zeitströmungen das Stadtbild geprägt. So steht der im neugotischen Stil erbaute Theaterplatz symbolisch für eine Rückbesinnung auf klassische Ideale, während zum Beispiel das Stadtbad oder das kühn geschwungene Kaufhaus Schocken mit dem Bauhaus-Stil unmissverständlich eine neue Ära einleiteten.

Mit dem Zweiten Weltkrieg wurde die Innenstadt nahezu vollständig zerstört. Die erste Wiederaufbauphase zwischen 1956 und 1974 war geprägt vom sozialistischen Ideal. Dazu wurde der historische Grundriss durch ein völlig neues Straßennetz abgelöst und intensiv in den Wohnungsbau investiert. 1953 wurde die Stadt auf Beschluss der DDR-Regierung in Karl-Marx-Stadt umbenannt. Auch wenn die Chemnitzer

sich in einer Volksabstimmung 1990 wieder für den alten Namen entschieden – am »Nischel«, dem Karl-Marx-Kopf vor der Stadthalle, hängen sie doch. Immerhin: Er ist nach der Sphinx der größte freistehende Kopf der Welt.

Mitte der 1990er-Jahre folgte die zweite Aufbauphase unter veränderten Vorzeichen, die noch bis heute andauert. Sie haben es bei Ihrer Ankunft an den Bauarbeiten im Bahnhof und der Straße der Nationen gesehen: Hier wird gerade das Straßenbahnnetz der Stadt mit dem Schienennetz des Regionalverkehrs verbunden. International renommierte Architekten haben ein modernes Zentrum konzipiert, das eine gelungene Mischung aus Einzelhandel, Büro, Gastronomie, Wohnen, Freizeit und Kultur verkörpert.

175 Jahre TU Chemnitz

Die TU Chemnitz feiert in diesem Jahr ihr 175jähriges Bestehen. Am 2. Mai 1836 erfolgte die feierliche Einweihung der Königlichen Gewerbeschule Chemnitz mit 14 Schülern. In diesen 175 Jahren hat die TU eine bewegte Geschichte erlebt.

1862 zur Königlichen Höheren Gewerbeschule erhoben gelangt sie schnell zu internationaler Bedeutung. So organisierte Österreich im Rahmen der Neuordnung des mittleren und niederen technischen Schulwesens 1876 die Staatsgewerbeschulen ausschließlich nach Chemnitzer Muster. 1878 wird sie mit drei weiteren Chemnitzer Schulen – Baugewerkschule, Werkmeisterschule und Gewerbezeichenschule – unter dem neuen Namen Technische Staatslehran-

stalten vereinigt und erhält für die rund 600 Schüler ein neues Gebäude, das heute stark erweitert den Universitätsteil Straße der Nationen bildet. 1900 wird sie zur Königlich Sächsischen Gewerbeakademie erhoben. Zwischen den Weltkriegen werden in der Staatlichen Akademie für Technik, so der Name seit 1929, Maschinenbauingenieure, Architekten, Elektroingenieure und Textil-Ingenieure ausgebildet. In den Kriegsjahren wird der Unterricht immer schwieriger und im Februar 1945 schließlich ganz eingestellt.

Es dauert zwei Jahre, bis der Betrieb im April 1947 in den erneut umbenannten Technischen Lehranstalten Chemnitz wieder aufgenommen werden kann. Die-

se entwickeln sich bis 1952 mit rund 1 500 Studierenden zu einer der größten Ausbildungsstätten der DDR für »mittlere technische Kader«, wie Meister, Techniker und Ingenieure.

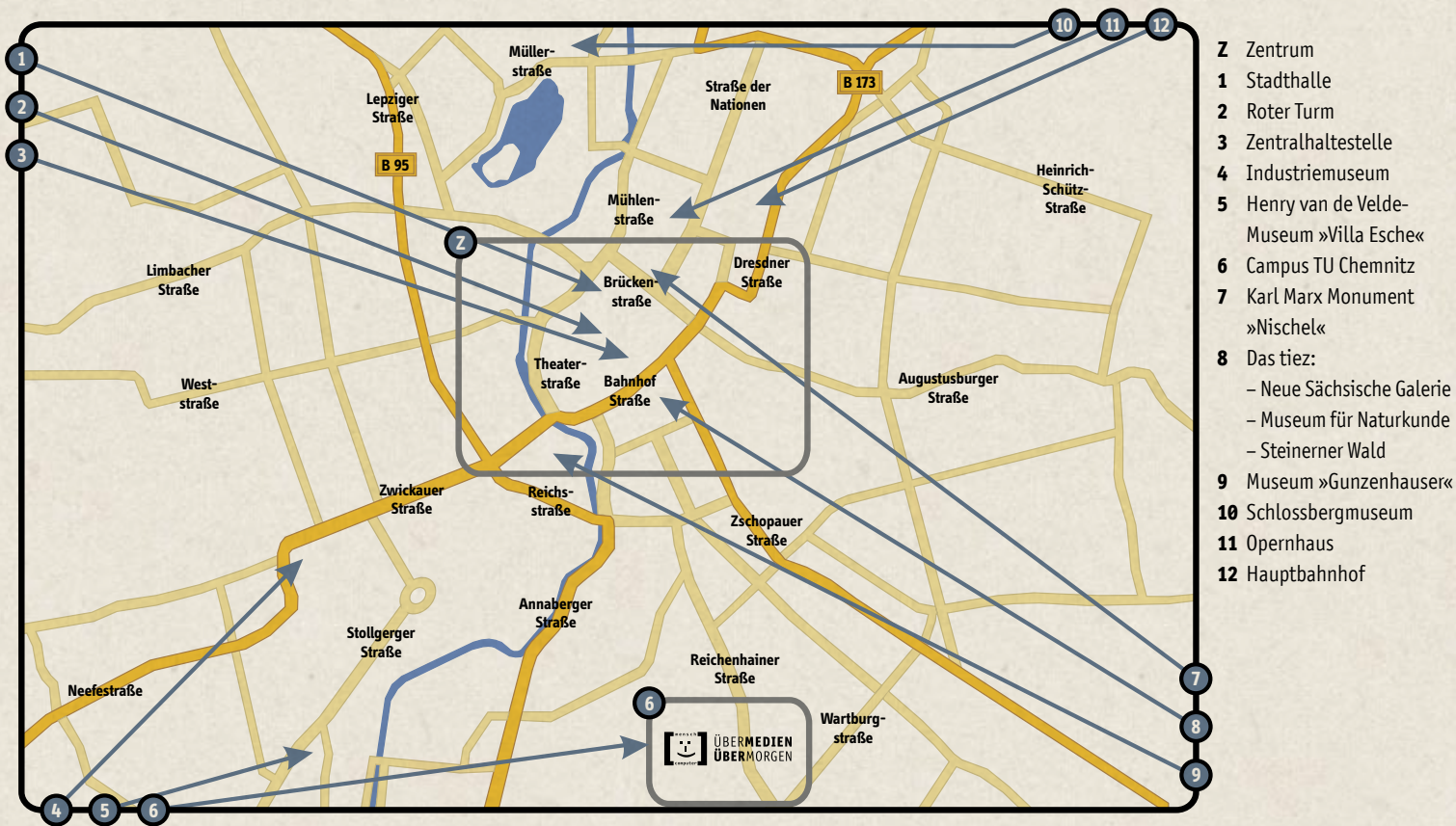
Eine Zäsur in der Geschichte der technischen Bildung bildet der »Beschluss über die weitere Entwicklung wissenschaftlich-technischer Kader« des Ministerrates der DDR im Jahre 1953, der zur Neugründung als Hochschule für Maschinenbau führte. 1970 wurden die ersten Informatikstudierenden immatrikuliert. Am 14. November 1986 schließlich erhält die Technische Hochschule mit damals schon 8 000 Studierenden aus Anlass ihres 150jährigen Gründungsjubiläums und in

Anerkennung ihrer hervorragenden Leistungen den Status einer Technischen Universität (Universitas litterarum technicarum).

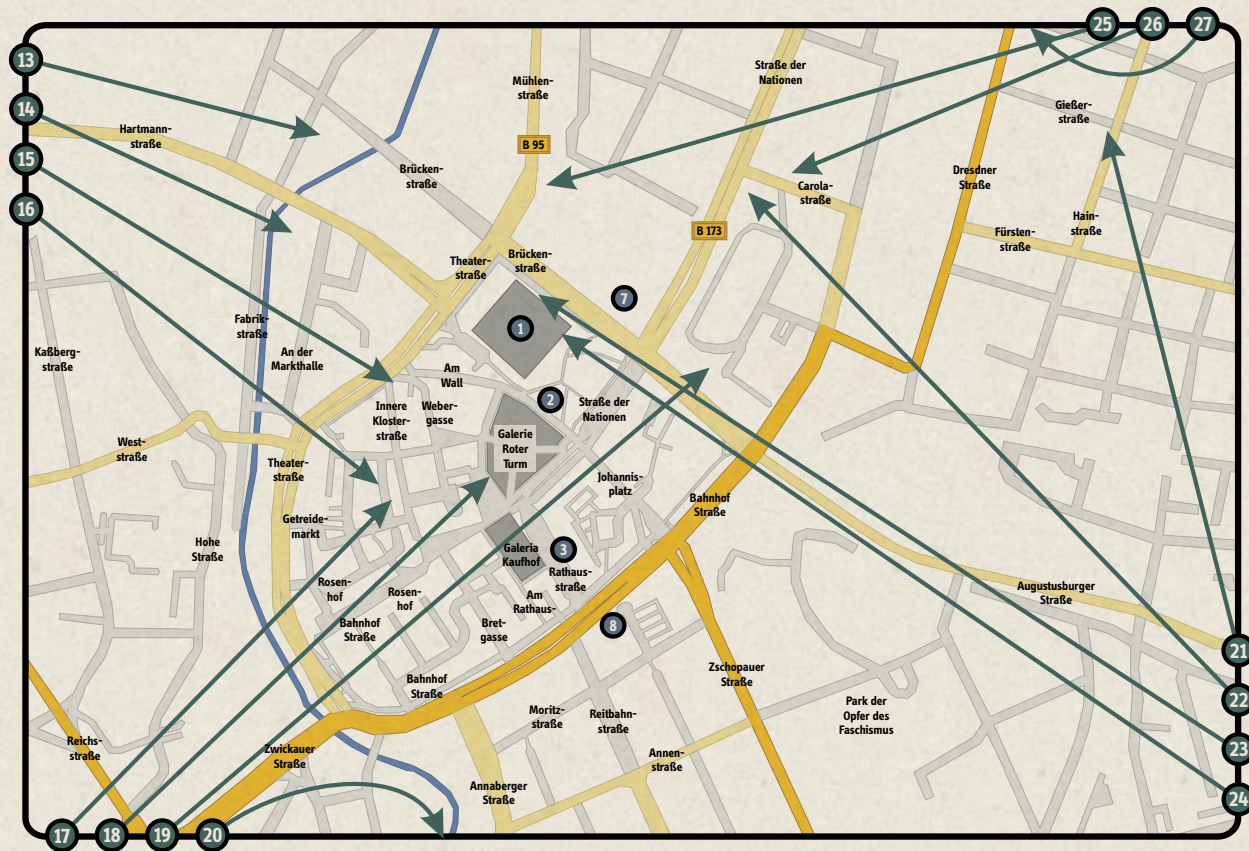
Die Wiedervereinigung bedeutete auch für die TU Chemnitz einen Neubeginn mit umfangreichen Veränderungen. Ein Intermezzo bildete dabei die Verbindung mit der damaligen Pädagogischen Hochschule Zwickau von 1992 bis 1997. Heute ist die TU Chemnitz eine Volluniversität mit 10 000 Studierenden in den acht Fakultäten Naturwissenschaften, Mathematik, Maschinenbau, Elektrotechnik und Informationstechnik, Informatik, Wirtschaftswissenschaften, Philosophische Fakultät und Human- und Sozialwissenschaften.



KARTE DER STADT CHEMNITZ



KARTE DES ZENTRUMS DER STADT CHEMNITZ



13 JANSSEN

Edles, extravagantes Café, Bistro & Restaurant mit gemütlicher Terrasse | Schloßstraße 12 | Tel. 0371-459 09 50

14 DIEBELS FASSKELLER

Rustikaler Biergenuss in gemütlicher Atmosphäre | An der Markthalle 3

15 BRAZIL

Restaurant, Café & Bar mit lateinamerikanischem Flair | Innere Klosterstraße 10

16 LA BOUCHÉE

Edles französisches Café & Bistro | Innere Klosterstraße 9 | Tel. 0371-694 81 81

17 DON

Beliebtes Bistro, Restaurant & Lounge mit mediterranem Ambiente | Jakobikirchplatz 4 | Tel. 0371-400 90 40

18 TURM-BRAUHAUS

Urig, gemütliches Gasthaus mit sächsischer Küche und selbstgebrautem Bier | Neumarkt 2

19 SUSHI BAR

Traditionelle japanische Sushi-Bar | Brückenstraße 4 | Tel. 0371-666 56 57

20 VIVA MAMA JOES

Mexikanisches Restaurant, Steakhouse & Cocktailbar mit Strandatmosphäre | Beckerstraße 15-17 | Tel. 0371-464 02 04

21 DIFRANCO

Alternative Kult-Künstlerkneipe | Hainstraße 85

22 CAFÉ MOSKAU

Ostalgisches Restaurant, Bar & Lounge | Straße der Nationen 56 | Tel. 0371-44 02 97

23 CITY PUB

Traditioneller, gemütlicher Irish Pub | Brückenstr. 17

24 TILLMANN'S

Gemütlich schickes Café, Restaurant & Lounge mit Blick auf den Park | Brückenstraße 17 | Tel. 0371-355 87 63

25 HECK-ART

Gehobene Gastronomie mit Ambiente | Restaurant & Café | Mühlenstraße 2 | Tel. 0371-694 68 18

26 SCHALOM

Jüdisches Restaurant mit koscherer Küche in mediterranem Ambiente | Carolastraße 5 | Tel. 0371-695 77 69

27 SUBWAY TO PETER

Gemütliche Rock-Kellerkneipe und LiveMusik-Institution | Peterstraße 1

Mittagessen

Mittagessen können Sie in der Mensa der TU Chemnitz. Diese befindet sich auf der gegenüberliegenden Straßenseite des Konferenzgebäudes (siehe Karte des Camps der TU Chemnitz).

Öffnungszeiten

Montag bis Freitag von 11:00 bis 13:30 Uhr

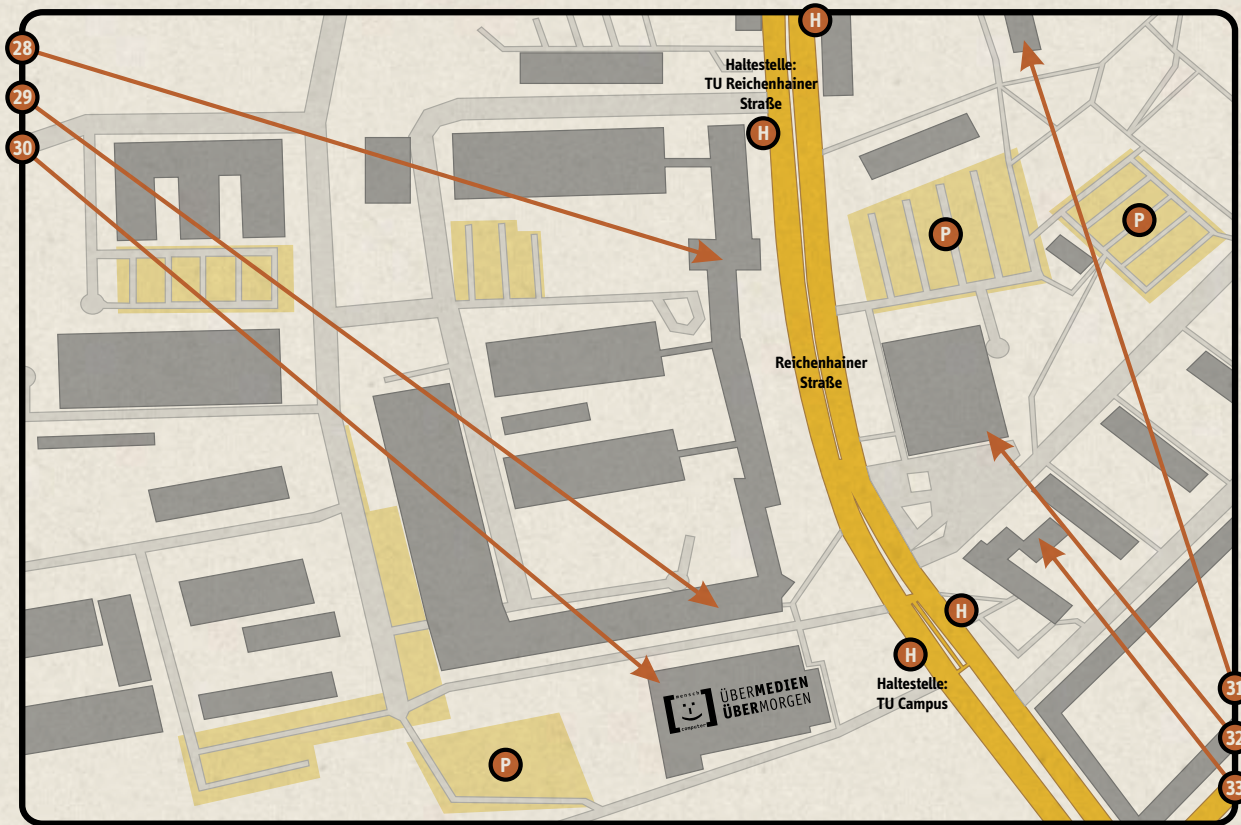
Essensmarken

Die Mensa nutzt ein elektronische Bezahlungssystem, Sie können in der Mensa nicht bar bezahlen. Es besteht die Möglichkeit in der Cafeteria (Erdgeschoss im Mensagebäude) Essensmarken zu erwerben. Die Gerichte kosten für Gäste ca. drei bis fünf Euro.

Für Konferenzteilnehmer besteht auch eine zweite Variante: Sie können am Montag, den 12. 9. 2011, von 8:30 bis 13:00 Uhr im Eingangsbereich des Konferenzgebäudes Essensmarken zu einem Pauschalpreis von 4,50 Euro pro Tag und Getränkemarken für 1 Euro erwerben.



KARTE DES CAMPUS DER TU CHEMNITZ



- 28 Rühlmann-Bau Hörsaal- und Seminargebäude
- 29 Weinhold-Bau Hörsaal- und Seminargebäude
- 30 Zentrales Hörsaal- und Seminargebäude
- 31 Universitätsbibliothek
- 32 Mensa
- 33 Club der Kulturen
- H Bushaltestellen
- P Parkplätze



BUSFAHRPLAN DER LINIE 51

Zeisigwald, Klinik Bethanien/Yorckgebiet › Altchemnitz/Reichenhain

Montag bis Freitag	6 Uhr		7 Uhr							8–17 Uhr						18 –20 Uhr			21 Uhr		22 Uhr		23 Uhr
Theaterplatz (Hotel an der Oper, Chemnitzer Hof)	49	59	04	09	19	29	39	49	59	09	19	29	39	49	59	11	31	51	12	32	02	32	02
Roter Turm (Abendveranstaltung, Mercure Hotel Kongress)	51	01	06	11	21	31	41	51	01	11	21	31	41	51	01	13	33	53	13	33	03	33	03
Zentralhaltestelle E1 an	53	03	08	13	23	33	43	53	03	13	23	33	43	53	03	15	35	55	15	35	05	35	05
Zentralhaltestelle E1 ab	53	03	08	13	23	33	43	53	03	13	23	33	43	53	03	20	40	00	20	40	10	40	10
Südbahnhof (Seaside Residenz Hotel)	57	07	12	17	27	37	47	57	07	17	27	37	47	57	07	24	44	04	23	43	13	43	13
TU Reichenhainer Straße	00	10	15	20	30	40	50	00	10	20	30	40	50	00	10	27	47	07	25	45	15	45	15
TU Campus (Konferenzgebäude – Neues Hörsaal- und Seminargebäude)	01	11	16	21	31	41	51	01	11	21	31	41	51	01	11	28	48	08	26	46	16	46	16

Sonn- und Feiertag	7 Uhr	8–10 Uhr		11 Uhr			12–20 Uhr			21 Uhr		22 Uhr		23 Uhr
Theaterplatz (Hotel an der Oper, Chemnitzer Hof)	32	02	32	02	32	52	12	32	52	12	32	02	32	02
Roter Turm (Abendveranstaltung, Mercure Hotel Kongress)	33	03	33	03	33	53	13	33	53	13	33	03	33	03
Zentralhaltestelle E1 an	35	05	35	05	35	55	15	35	55	15	35	05	35	05
Zentralhaltestelle E1 ab	40	10	40	10	40	00	20	40	00	20	40	10	40	10
Südbahnhof (Seaside Residenz Hotel)	43	13	44	14	44	04	24	44	04	23	43	13	43	13
TU Reichenhainer Straße	45	15	47	17	47	07	27	47	07	25	45	15	45	15
TU Campus (Konferenzgebäude – Neues Hörsaal- und Seminargebäude)	46	16	48	18	48	08	28	48	08	26	46	16	46	16

Altchemnitz/Reichenhain › Zeisigwald, Klinik Bethanien/Yorckgebiet

Montag bis Freitag	8 Uhr	9–17 Uhr						18–20 Uhr			21 Uhr		22 Uhr		23 Uhr
TU Campus (Konferenzgebäude – Neues Hörsaal- und Seminargebäude)	56	06	16	26	36	46	56	10	30	50	10	30	00	30	00
TU Reichenhainer Straße	57	07	17	27	37	47	57	11	31	51	11	31	01	31	01
Südbahnhof (Seaside Residenz Hotel)	00	10	20	30	40	50	00	13	33	53	13	33	03	33	03
Zentralhaltestelle E1 an	05	15	25	35	45	55	05	15	35	55	15	35	05	35	05
Zentralhaltestelle E1 ab	05	15	25	35	45	55	05	20	40	00	20	40	10	40	10
Roter Turm (Abendveranstaltung, Mercure Hotel Kongress)	07	17	27	37	47	57	07	22	42	02	22	42	12	42	12
Theaterplatz (Hotel an der Oper, Chemnitzer Hof)	09	19	29	39	49	59	09	23	43	03	23	43	13	43	13

Sonn- und Feiertag	9–10 Uhr		11 Uhr			12–20 Uhr			21 Uhr		22 Uhr		23 Uhr
TU Campus (Konferenzgebäude – Neues Hörsaal- und Seminargebäude)	00	30	00	30	50	10	30	50	10	30	00	30	00
TU Reichenhainer Str.	01	31	01	31	51	11	31	51	11	31	01	31	01
Südbahnhof (Seaside Residenz Hotel)	03	33	03	33	53	13	33	53	13	33	03	33	03
Zentralhaltestelle E1 an	05	35	05	35	55	15	35	55	15	35	05	35	05
Zentralhaltestelle E1 ab	10	40	10	40	00	20	40	00	20	40	10	40	10
Roter Turm (Abendveranstaltung, Mercure Hotel Kongress)	12	42	12	42	02	22	42	02	22	42	12	42	12
Theaterplatz (Hotel an der Oper, Chemnitzer Hof)	13	43	13	43	03	23	43	03	23	43	13	43	13

PROGRAMMKOMITEES & ORGANISATION

Programmkomiteevorsitz

Maximilian Eibl | Technische Universität Chemnitz

Programmkomiteemitglieder M&C

Mathias Bauer | mineway GmbH

Astrid Beck | HS Esslingen

Wolfgang Beinhauer | Fraunhofer IAO

Arne Berger | Technische Universität Chemnitz

Udo Bleimann | Hochschule Darmstadt

Susanne Boll | Universität Oldenburg

Birgit Bomsdorf | Hochschule Fulda

Raimund Dachselt | Otto-von-Guericke-Universität
Magdeburg

Markus Dahm | Fachhochschule Düsseldorf

Jochen Denzinger | ma ma Interactive System Design

Anke Dittmar | Universität Rostock

Maximilian Eibl | Technische Universität Chemnitz

Markus Eisenhauer | Fraunhofer FIT

Peter Forbrig | Universität Rostock

Jens Geelhaar | Bauhaus-Universität Weimar

Thomas Geis | ProContext Consulting GmbH

Stefan Göbel | Technische Universität Darmstadt

Tom Gross | Universität Bamberg

Kai-Christoph Hamborg | Universität Osnabrück

Marc Hassenzahl | Folkwang Universität der Künste

Rainer Heers | Visteon Innovation & Technology GmbH

Frank Heidmann | Fachhochschule Potsdam

Rüdiger Heimgärtner | Intercultural User Interface
Consulting

Andreas M. Heinecke | Fachhochschule Gelsenkirchen

Michael Herczeg | Universität zu Lübeck

Thomas Herrmann | Universität Bochum

Paul Holleis | DOCOMO Euro Labs

Andreas Holzinger | Technische Universität Graz +
MedUni Graz

Tim Hussein | Universität Duisburg-Essen

Reinhard Keil | Universität Paderborn

Martin Christof Kindsmüller | Universität zu Lübeck

Michael Koch | Universität der Bundeswehr München

Matthias Kranz | Technische Universität München

Jürgen Krause | Unternehmensberatung SETT,
Hochschullehrer a. D.

Heidi Krömker | Technische Universität Ilmenau
Langheinrich – University of Lugano (USI)

Ulrich Leiner | Fraunhofer Heinrich-Hertz-Institut

Sandro Leuchter | Fraunhofer IOSB

Steffen Lohmann | Universidad Carlos III de Madrid

Stephan Lukosch | Delft University of Technology

Susanne Maaß | Universität Bremen

Rainer Malaka | TZI, Universität Bremen

Peter Mambrey | Fraunhofer FIT und Universität
Duisburg-Essen

Thomas Mandl | Stiftung Universität Hildesheim

Florian Michahelles | ETH Zurich

Sebastian Möller | Deutsche Telekom Laboratories,
Technische Universität Berlin

Kathrin Möselein | Universität Erlangen-Nuernberg

Jörg Müller | Universität Münster/T-Labs

Karsten Nebe | C-LAB Universität Paderborn

Jasminko Novak | European Institute for Participatory
Media

Horst Oberquelle | Universität Hamburg

Reinhard Oppermann | Fraunhofer FIT

Hansjürgen Paul | Institut Arbeit und Technik

Volkmar Pipek | Universität Siegen

Bernhard Preim | Universität Magdeburg

Wolfgang Prinz | Fraunhofer FIT

Jochen Prümper | HTW Berlin

Harald Reiterer | Universität Konstanz

Andreas Riener | Johannes Kepler Universität Linz

Michael Rohs | Universität München

Enrico Rukzio | Universität Duisburg-Essen

Herbert Rüsseler | Fraunhofer Institut FIRST

Gabriele Schade | Fachhochschule Erfurt

Johann Schlichter | Technische Universität München

Albrecht Schmidt | Universität Stuttgart

Andreas Schrader | Universität zu Lübeck

Christian Stary | Universität Linz

Markus Stolze | HSR Hochschule für Technik Rapperswil

Friedrich Strauß | sd&m AG

Gerd Szwillus | Universität Paderborn

Manfred Thüring | Technische Universität Berlin

Manfred Tscheligi | Universität Salzburg

Rainer Unland | Universität Duisburg-Essen

Leon Urbas | Technische Universität Dresden

Kristof Van Laerhoven | Technische Universität
Darmstadt

Hartmut Wandke | Humboldt Universität zu Berlin
Michael Weber | Universität Ulm
Christian Wolff | Universität Regensburg
Christa Womser-Hacker | Stiftung Universität Hildesheim
Volker Wulf | Universität Siegen und Fraunhofer FIT
Carmen Zahn | Institut für Wissensmedien – IWM, Tübingen
Jürgen Ziegler | Universität Duisburg-Essen

Programmkomiteemitglieder UPA

Henning Brau | User Interface Design GmbH
Sarah Diefenbach | Folkwang Universität der Künste
Maximilian Eibl | Technische Universität Chemnitz
Rainer Heers | Visteon Innovation & Technology GmbH
Kerstin Klöckner | TÜV Rheinland i-sec GmbH
Andreas Lehmann | lemisoft
Kostanija Petrovic | Nokia gate5

Programmkomiteemitglieder EI

Regina Bernhaupt | IRIT Frankreich
Alessandro Canossa | IT University of Copenhagen
Christian Geiger | FH Düsseldorf
Stefan Göbel | TU Darmstadt
Marc Hassenzahl | Folkwang Universität der Künste
Nicole Krämer | Universität Duisburg-Essen
Rainer Malaka | Universität Bremen

Maic Masuch | Universität Duisburg-Essen
Lennart Nacke | University of Saskatchewan
Jörg Niesenhaus | Universität Duisburg-Essen
Gareth R. White | The University of Sussex

Veranstalter

Unter dem Motto **überMEDIEN ÜBERmorgen** findet die Tagung Mensch & Computer 2011 gemeinsam mit den Tagungen **Usability Professionals 2011** (UP11) der German Usability Professionals' Association e. V. und dem Thementrack **Entertainment Interfaces** statt.

Veranstalter der Tagung ist die Gesellschaft für Informatik e. V. (GI).

Lokaler Ausrichter der Tagung ist die Technische Universität Chemnitz.

Organisationskomitee

Maximilian Eibl | Technische Universität Chemnitz
Katharina Einert | Technische Universität Chemnitz
Robert Knauf | Technische Universität Chemnitz
Thomas Wilhelm | Technische Universität Chemnitz
Marc Ritter | Technische Universität Chemnitz
Arne Berger | Technische Universität Chemnitz

Gestaltung des Programmheftes: www.redtrump.de

Kontakt

Technische Universität Chemnitz
Professur Medieninformatik
Straße der Nationen 62
09111 Chemnitz
Tel.: +49 (0) 371-531 25780
Fax: +49 (0) 371-531 25719
muc2011@tu-chemnitz.de
<http://www.uebermedien.org>

M&C Workshopband

Der Workshopband ist über das Open-Access-Publikationssystem der TU Chemnitz verfügbar:
<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:ch1-qucosa-70301>

UPA-Tagungsband

URL zum Herunterladen des UPA-Tagungsbandes:
<http://germanupa.de/fachkonferenz/up-2011-1>

GI MCI-Digital-Library

Zugangsdaten GI MCI-Digital-Library
URL: <http://dl.mensch-und-computer.de>
User: muc2011
Passwort: chemnitz