



**MENSCH UND
COMPUTER
2014**

INTERAKTIV UNTERWEGS FREIRÄUME GESTALTEN

**KONFERENZPROGRAMM
MÜNCHEN
31. AUGUST – 3. SEPTEMBER 2014**



LEONHARD
MUSEUM
UNIVERSITÄT
MÜNCHEN



Technische Universität München



der Bundeswehr
Universität München

GESELLSCHAFT
FÜR INFORMATIK



GERMAN UPA
Berufsverband der Deutschen Usability
and User Experience Professionals



SIEMENS

Wir wissen nicht, wie das Auto der Zukunft aussieht. Aber wie es gebaut wird.

Die Industrie geht neue Wege. Mit Antworten für die bessere Produktion.

Um dauerhaft im Automobilmarkt erfolgreich zu sein, muss die Produktion flexibel auf wechselnde Anforderungen reagieren. Dabei geht es heute um mehr als den reinen Herstellungsprozess – es geht auch um Produktdesign, Produktionsplanung und Serviceleistungen. Volkswagen hat die Produktion zusammen mit Siemens bereits intelligenter gemacht. Die gemeinsame Vision heißt Industrie 4.0. In Zukunft werden Maschinen lernen, selbstständig zu

kommunizieren und Produktionsschritte zu optimieren. Ziel ist es, verschiedene Automodelle einfacher herzustellen. Damit wird die Produktion noch flexibler und die globale Wettbewerbsfähigkeit wird gestärkt.

Die Antworten für die bessere Produktion sind da. Und die Zeit für neue Wege ist jetzt. Denn die Welt von morgen braucht unsere Antworten schon heute.

[siemens.com/answers](https://www.siemens.com/answers)

ÜBERSICHT

SONNTAG, 31.8.2014

Grußwort	2	Programmübersicht	18
Quickinfo	5	09:00–10:30 Uhr	20
Mittagessen	6	11:00–12:30 Uhr	31
Umgebungsplan	8	14:00–15:30 Uhr	34
Tagungsinformationssystem	10	16:00–17:30 Uhr	40
Beitragsbewertung	12		

MONTAG, 1.9.2014

DIENSTAG, 2.9.2014

Programmübersicht	46	Programmübersicht	74
09:00–10:30 Uhr	48	09:00–10:30 Uhr	76
11:00–12:30 Uhr	50	11:00–12:30 Uhr	78
14:00–15:30 Uhr	56	14:00–15:30 Uhr	85
16:00–17:30 Uhr	58	16:00–17:30 Uhr	89

MITTWOCH, 3.9.2014

SONSTIGES

Programmübersicht	92	Komitees	104
09:00–10:30 Uhr	94	Sponsoren	106
11:00–12:30 Uhr	98	Gebäudeplan	108



LIEBE TEILNEHMERINNEN UND TEILNEHMER, WILLKOMMEN IN MÜNCHEN!

Innovative und vernetzte Computertechnologien haben in den letzten Jahren entscheidend dazu beigetragen, dass Menschen nicht nur an Desktop-Rechnern mit verschiedenen Informationsdiensten und vor allem über solche Dienste miteinander interagieren können. Auch und gerade unterwegs, haben neue Gerätetypen mit neuen Benutzungsschnittstellen völlig neue Freiräume für IT-Nutzer geschaffen.

Die Fachtagung Mensch und Computer 2014 in München nimmt diese technologischen Entwicklungen zum Anlass, um unter dem Motto „Interaktiv unterwegs Freiräume gestalten“ Beiträge deutschsprachiger Forscher zur Entwicklung von Interaktionskonzepten vorzustellen und kritisch zu diskutieren. Unter dem Dach der Fachtagung verbinden sich die von der German UPA organisierte Usability Professionals 2014 und die vom Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion der Gesellschaft für Informatik (GI) organisierte wissenschaftliche Teiltagung. Diese Kombination von Theorie und Praxis hat sich in den vergangenen Jahren bewährt.

Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler finden ein Diskussionsforum und können sehen, wie ihre Forschung in der Praxis wirksam wird, Usability Professionals bleiben mit der Wissenschaft und untereinander in Verbindung, Studierende bekommen die Breite und Lebendigkeit unseres Feldes sowie ihre beruflichen Perspektiven greifbar vor Augen geführt und können Kontakte zu möglichen Arbeitgebern aufnehmen.

Der Veranstaltungsort München bietet diesem Zusammenwachsen von Theorie und Praxis ein besonders gutes Umfeld – auf der einen Seite finden sich in München drei Universitäten (LMU, TUM, UniBwM), an denen die Themen der Tagung in Forschung und Lehre vertreten sind – auf der anderen Seite findet man in München viele Startups und etablierte Unternehmen aus der MCI-Praxis. Viele Firmen haben dankenswerterweise unsere Tagung als Sponsoren gefördert.

Auch das Veranstaltungsjahr bietet interessante Anknüpfungspunkte für die Tagung. Die Gesellschaft für Informatik will nämlich 2014 neben den Digitalen Köpfen Deutschlands die fünf Grand Challenges der Informatik veröffentlichen – wovon eine die „Allgegenwärtige Mensch-Computer Interaktion“ ist. Motivierend für die Bedeutung dieser Herausforderung war dabei, dass der persönliche Erfolg und die gesellschaftliche Stellung von Menschen zunehmend von der erfolgreichen und wirkungsvollen Beteiligung an computer-gestützten Kommunikations- und Informationsangeboten abhängig ist. Gleichzeitig werden die technischen Systeme, ihre Struktur, Funktionalitäten und Interaktionsformen komplexer, obwohl oder gerade weil die Systeme durch Miniaturisierung, Vernetzung und Einbettung immer weniger sichtbar und damit auch immer weniger (be)greifbar sind.

Um eine breite Zugänglichkeit allgegenwärtig nutzbarer Kommunikations- und Informationsdienste zu erreichen, sind insbesondere zwei Herausforderungen zu lösen: Erstens ist eine intuitive Benutzbarkeit zu ermöglichen.

Dies beinhaltet neben der nahtlosen Integration verschiedenster Komponenten der Benutzerschnittstelle und dem Eingehen auf die mentalen Modelle der Nutzer auch eine Anpassung der Benutzerschnittstelle auf den einzelnen Benutzer oder auf die Gruppe von Benutzern. Zweitens muss den Nutzern eine Absehbarkeit der Folgen von Interaktionen ermöglicht werden. Dies beinhaltet es auch den Nutzern ökonomische, soziale und individuelle Möglichkeiten und Risiken beurteilbar bewusst zu machen.

Das Programm der Mensch und Computer 2014 soll Ihnen Anlässe und Gelegenheiten bieten, Ihre Arbeiten im Rahmen von Fachvorträgen, Workshops, Tutorien und Demonstrationen zu präsentieren, von anderen zu lernen und miteinander ins Gespräch zu kommen. In bis zu elf parallelen Tracks können Sie zwischen 13 Tutorien, 21 Workshops und 27 Vortragsessions wählen. Montag ist zusätzlich den Postern und Systemdemonstrationen ein besonderer Raum gegeben.

Andreas Butz

Ludwig-Maximilians-Universität München

Michael Koch

Universität der Bundeswehr München

Johann Schlichter

Technische Universität München

und das gesamte Organisationsteam

Add Eye Tracking to Your Research

Tobii Glasses 2 Eye Tracker



tobii
tobiiglasses.com

WLAN/ Internetzugang

An der LMU München können Sie für die WLAN-Nutzung den eduroam-Zugang, sowie das öffentlich zugängliche WLAN-Netzwerk „mwn-events“ nutzen. Benutzername und Passwort für das öffentlich zugängliche WLAN-Netzwerk sind „MenschundComputer“ sowie „ZS3fHqro“. Informationen zur Nutzung des Konferenz-WLAN finden sie hier: <http://www.lrz.de/services/netz/wlan/mwn-events/>.

Abend- veranstaltung

Das Konferenz-Dinner mit Preisverleihung findet am Montag den 1. September 2014 ab 19:00 Uhr im Löwenbräukeller (Nymphenburgerstr. 2, 80335 München) statt. Mit dem öffentlichen Nahverkehr erreichen Sie den Löwenbräukeller mit der U3 Richtung „Fürstenried West“ oder U6 Richtung „Klinikum Großhadern“ und steigen dann an der Haltestelle „Sendlinger Tor“ in die U1 Richtung „Olympia-Einkaufszentrum“ um. Von der Haltestelle „Stiglmaierplatz“ ist der Veranstaltungsort 4 Gehminuten entfernt. Zu Fuß brauchen Sie vom Veranstaltungsort zur Abendveranstaltung etwa 30 Minuten. Bitte beachten Sie, dass ihr Namensschild gleichzeitig als Eintrittskarte dient. Bringen Sie dieses deshalb bitte zur Abendveranstaltung mit. Tickets für den öffentlichen Nahverkehr erhalten Sie im Konferenzbüro.

Konferenzbüro/ Anmeldung

Teilnehmer können sich im Konferenzbüro registrieren welches sich inmitten des Speerträgerbereichs befindet (siehe Raumplan). Das Konferenzbüro ist täglich ab einer Stunde vor Konferenzbeginn bis zum Ende des Veranstaltungstages geöffnet. Wenn Sie ein Ticket gekauft haben, können Sie Ihre Teilnehmerunterlagen und das Namensschild direkt abholen. Vorbestellte Konferenz- und Tagungsbände erhalten Sie bei der Registrierung. Zusätzliche Bände können voraussichtlich auch am Stand des de Gruyter Oldenbourg-Verlages erworben werden. Wenn Sie noch kein Ticket haben, können Sie dies im Konferenzbüro erwerben. Wir empfehlen das Tragen des Namensschilds während der gesamten Konferenz um die Kontaktaufnahme zu erleichtern. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir uns gegebenenfalls beim Einlass in die Veranstaltungsräume das Namensschild vorzeigen lassen. Das Konferenzbüro ist während der gesamten Tagung besetzt und dient als zentrale Anlaufstelle für alle Fragen. Dort finden Sie außerdem das Fundbüro und eine Ansprechperson für dringende Fälle.

Garderobe

Eine Garderobe befindet sich im Hauptgebäude der LMU (Erdgeschoss, Raum A002). Wir übernehmen keine Haftung für die Gegenstände. Die Garderobe öffnet täglich eine Stunde vor Veranstaltungsbeginn und schließt eine Stunde nach Veranstaltungsende.



Catering/ Mittagessen

Während der gesamten Konferenz werden im Senatssaal und vor den Hörsälen in der Schellingstraße Kaffee, Tee sowie Kaltgetränke angeboten. In den Pausen und vor der ersten Session bekommen Sie Gebäck, Snacks und Obst. Für die Mittagspausen können Sie auf eine Vielzahl von Restaurants in der Nähe des Konferenzortes zurückgreifen. Nachfolgend finden Sie eine Auswahl davon.

Mensen / Cafés

Cafeteria LMU

Adalbertstraße 5
± € 3,00



UniLounge

europäisch
Geschwister-Scholl-Platz 1
± € 5,00



Mensaria LMU

Schellingstr. 3
± € 3,00



CadU

Pasta & Co
Ludwigstr. 24
± € 9,00



Jura-Café

Sandwiches
Ludwigstr. 26–28
± € 5,00



Atzinger

Schnitzel und mehr
Schellingstr. 9
± € 9,00



Bayerisch / Biergärten

Vinzenzmurr

Metzgereikette mit
Mittagsgerichten
Schellingstr. 21
± € 5,00



Biergarten am Chinesischen Turm

Mittagsgericht: Pasta o.ä.
Englischer Garten 3
± € 8,00



Türkenhof

Schnitzel und mehr
Türkenstr. 78
± € 6,00



Max Emanuel Brauerei

Adalbertstr. 33
± € 10,00



Italienisch

L'Osteria

sehr große Pizzen
Leopoldstr. 28 a
± € 9,00



Lo Studente

Italienisches Mittagsmenü
Schellingstr. 30
± € 6,00



Asiatisch

Asia Wok

chinesisch
Amalienstraße 91
± € 5,00



Bentobox

Sushi und mehr
Leopoldstraße 42
± € 10,00



Imbiss & Co

Milchhäusl

Bio-Snacks
Königinstr. 6
± € 4,00



Pommes-Boutique

belgisch
Amalienstr. 46
± € 3,00



Dean & David

Salate & Sandwiche
Schellingstr. 13
± € 8,00



Mamma Lucia

Italienisches Mittagstisch
Ohmstr. 3
± € 5,00



Zum Koreaner

koreanisch
Amalienstraße 5
± € 6,00



Nam Nam

thailändisch
Amalienstraße 25
± € 8,00



Essbar

Sandwiches und mehr
Amalienstr. 93
± € 6,00

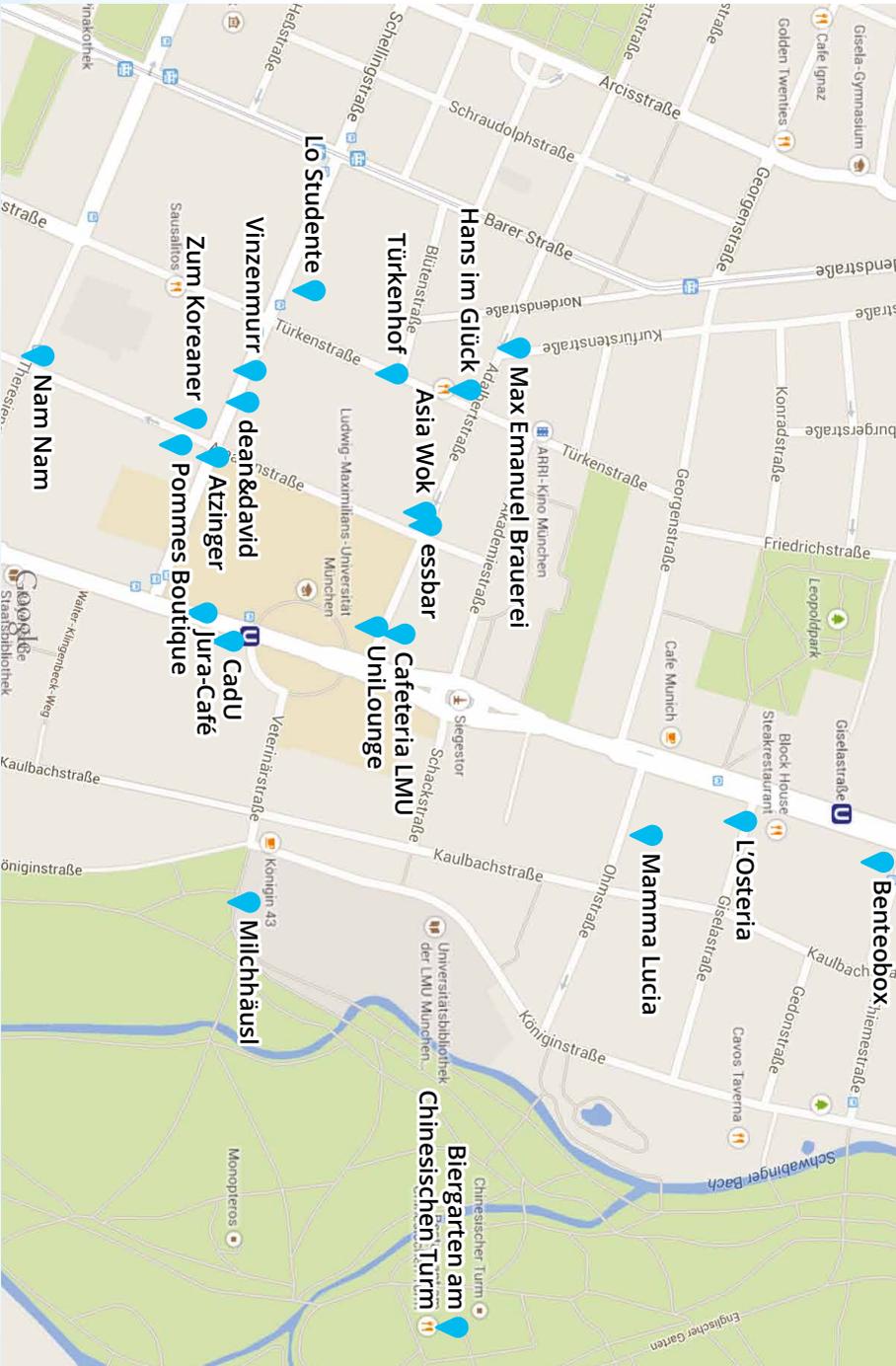


Hans im Glück

Burger
Türkenstr. 79
± € 8,00



UMGEBUNGSPLAN




ERGOSIGN
SHAPING INTERACTION.



UX Design
UI Development

www.ergosign.de



Observation made simple!

Noldus
Information Technology

- Evaluate performance by observing behavior
- Record video, audio, and physiology
- Integrate emotions and eye tracking
- Discover our high-tech usability labs
- Join a worldwide community of users

Innovative solutions for behavioral research

Labs and tools – from handheld observation systems to portable and custom labs, Noldus' tools are ideal to record, integrate, and analyze data.

Consultancy – with 25 years of experience we translate your questions into practical and proven solutions. Contact us now for more information!

Find out more at www.noldus.com

MOBILE APPS UND MEETING MIRROR

Einen einfachen Zugriff auf das Tagungsprogramm von mobilen Geräten aus mit Möglichkeiten zur persönlichen Tagungsplanung bietet die App conference4me – Einfach installieren und dann „Mensch und Computer 2014“ als Tagung auswählen.



Download-Seite der App conference4me

Neben conference4me bieten wir auch noch eine speziell für die Tagung erstellte iOS-App an, welche Zugang zur kompletten Teilnehmerliste bietet und eine prototypische Unterstützung ortsabhängigen Informationszugangs mit Hilfe von iBeacons unterstützt. Diese finden Sie im Apple App Store .



Apple App-Store
Download der MeetingMirror App

Schließlich finden Sie im Kaffeepausenbereich der Tagung noch zwei große interaktive Wandbildschirme (MeetingMirror), über welche Sie das Programm und Informationen zu den Teilnehmern abrufen können. Siehe hierzu auch:

<http://muc2014.mensch-und-computer.de/meetingmirror>



Information zum MeetingMirror

Wenn Sie Ihr Teilnehmerprofil für den MeetingMirror oder die mobile Teilnehmerliste noch ergänzen wollen, dann können Sie das weiter über das ConfTool machen. Zum Freischalten bitte bei Sichtbarkeit auswählen, dass man in der Teilnehmerliste erscheinen möchte oder am Community- System teilnehmen will. Tweets werden übernommen, wenn man seinen Twitter-Login angegeben hat und mit Hashtag #muc14 twittert. Bilder werden bei Verfügbarkeit (passende E-Mail) aus dem Dienst Gravatar übernommen.



Änderung des persönlichen Teilnehmerprofils im ConfTool

Be First to Discover More

//Mangold

Individual Research Labs //

Video Coding Software //

Eye Tracking Solutions //



Visit us at our Booth!

www.mangold-international.com

BSCW
Basic Support
for Cooperative Work



Teamarbeit leicht gemacht.



Arbeiten Sie effizienter zusammen mit der webbasierten Kooperationsplattform BSCW:

Tauschen Sie Dokumente, Termine, Kontakte, Aufgaben und Notizen in gemeinsamen Arbeitsbereichen aus. Wichtige Informationen stehen so allen Mitarbeitern immer und überall zur Verfügung.

Jetzt informieren und online ausprobieren unter:

www.bscw.de

OrbiTeam Software GmbH & Co. KG - www.orbiteam.de

BEITRAGSBEWERTUNG

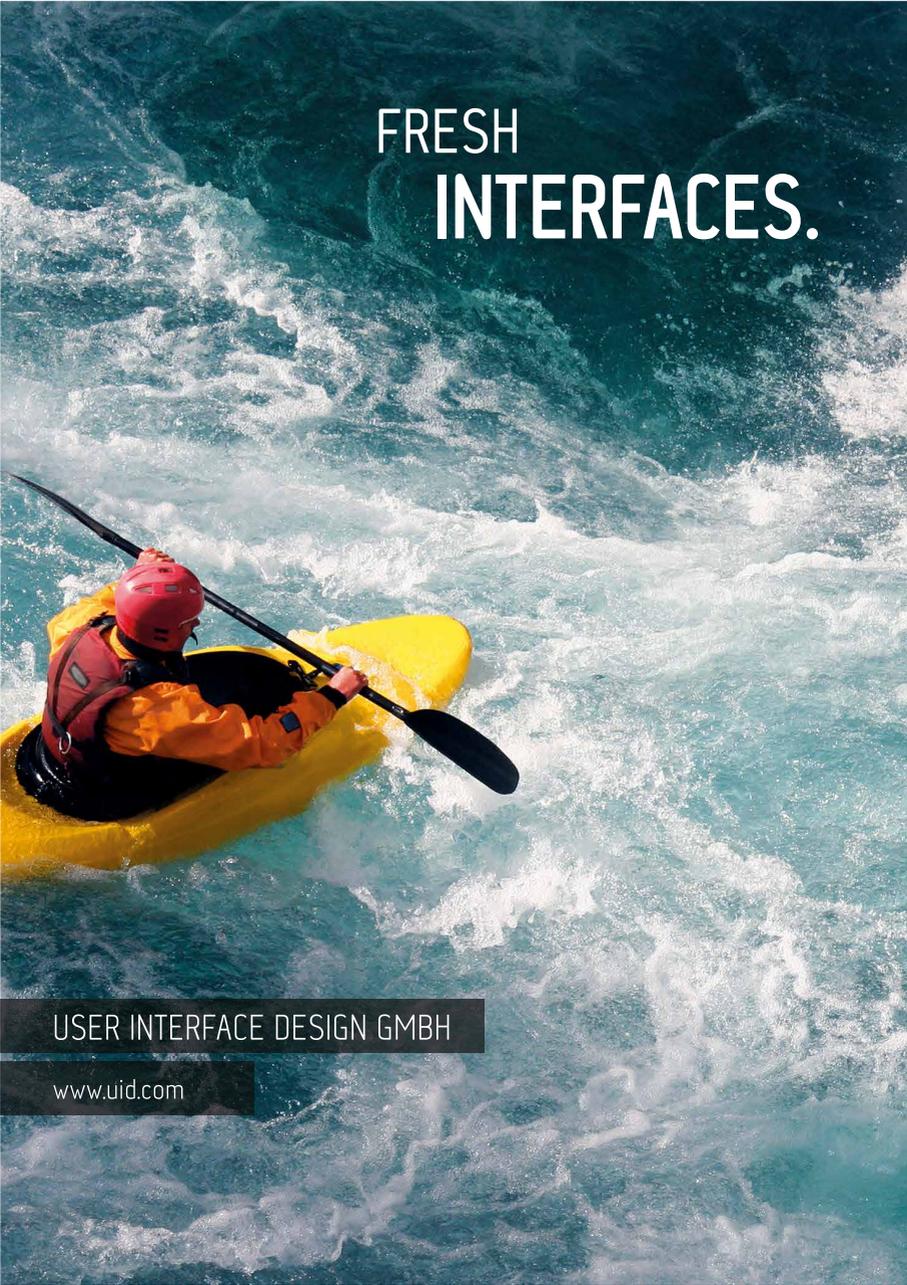
Auf der Mensch und Computer 2014 bieten wir eine online-Möglichkeit dafür an, Feedback zu Beiträgen zu geben – einerseits zur Bewertung, andererseits aber auch um den Vortragenden nach dem Vortrag Hinweise und Tipps (oder allgemein Feedback) zukommen zu lassen.

Die Formulare zur Bewertung erreichen Sie über die Tagungs-Website – dabei können jeweils nur die Präsentationen in aktuell laufenden oder vor maximal zwei Stunden beendeten Sessions bewertet werden.

Die Ergebnisse der Bewertung und die Freitext-Kommentare gehen den Autoren der Beiträge am Ende jedes Tagungstages zu. Für die UP-Beiträge dient die Bewertung als Basis für die Vergabe des Best-Session-Awards am Ende der Tagung. Außerdem kann die aggregierte Bewertung einzelner Beiträge über den MeetingMirror eingesehen werden.



Liste der aktuell
bewertbaren
Sessions / Vorträge

A high-angle photograph of a kayaker in a yellow kayak navigating white-water rapids. The kayaker is wearing a red helmet and an orange jacket. The water is turbulent and white with foam. The text 'FRESH INTERFACES.' is overlaid in the upper right quadrant.

FRESH INTERFACES.

USER INTERFACE DESIGN GMBH

www.uid.com

hello, technology

UID

AGENDA 2014

SONNTAG, 31.8.2014

09:00 – 10:30	MCI/CSCW Workshops u. Tutorials	UP14 Workshops u. Tutorials
10:30 – 11:00	Kaffeepause 	
11:00 – 12:30	MCI/CSCW Workshops u. Tutorials	UP14 Workshops u. Tutorials
12:30 – 14:00	Mittagspause 	
14:00 – 15:30	MCI/CSCW Workshops u. Tutorials	UP14 Workshops u. Tutorials
15:30 – 16:00	Kaffeepause 	
16:00 – 17:30	MCI/CSCW Workshops u. Tutorials	UP14 Workshops u. Tutorials

MONTAG, 1.9.2014

09:00 – 10:30	ERÖFFNUNG MCI/CSCW KEYNOTE: LIAM BANNON "Reimagining HCI: Toward a More Human-Centered Perspective"			
10:30 – 11:00	Kaffeepause 			
11:00 – 12:30	MCI/CSCW Vorträge	UP14 Vorträge	MCI/CSCW Workshops	
12:30 – 14:00	Mittagspause 			
14:00 – 15:30	MCI/CSCW Poster/Demo Madness	UP14 Vorträge	MCI/CSCW Workshops	
15:30 – 16:00	Kaffeepause 			
16:00 – 17:30	MCI/CSCW Poster/Demos	Recruiting - Session	UP14 Vorträge	MCI/CSCW Workshops
17:30 – 19:00	Fachgruppensitzungen FG CSCW, FG SW-ERGO			

19:00 –
24:00

Abendveranstaltung
im Löwenbräukeller, Nymphenburgerstr. 2

DIENSTAG, 2.9.2014

09:00 –
10:30

UP14 KEYNOTE: BILL SCOTT
"Bringing Change to Life - Transforming a culture through
a passion for design"

10:30 –
11:00

Kaffeepause



11:00 –
12:30

MCI/CSCW
Vorträge

**Sponsoren/
Industrie-
session**

UP14
Vorträge

MCI/CSCW
Workshops

12:30 –
14:00

Mittagspause



14:00 –
15:30

MCI/CSCW
Vorträge

UP14
Vorträge

MCI/CSCW
Workshops

15:30 –
16:00

Kaffeepause



16:00 –
17:30

MCI/CSCW
Vorträge

**Usability
Challenge**

MCI/CSCW
Workshops

German UPA
Mitgliederver-
sammlung

17:30 –
19:00

Fachgruppensitzungen:
FG ISY, FG Medieninformatik

19:00 –
24:00

German UPA – Abendveranstaltung
im Augustiner Keller, Arnulfstr. 52

MITTWOCH, 3.9.2014

09:00 –
10:30

MCI/CSCW
Vorträge

UP14
Vorträge

MCI/CSCW
Workshops

10:30 –
11:00

Kaffeepause



11:00 –
12:30

MCI/CSCW
Vorträge

UP14
Vorträge

UP14
Workshops

MCI/CSCW
Workshops

12:30 –
13:00

Abschlussession

Interface Design
Product Design
User Experience
Visual Design
Usability Testing
Prototyping



PHOENIX DESIGN ■

Logik, Moral und Magie

Stuttgart | Shanghai

www.phoenixdesign.com



MENSCH UND
COMPUTER
2014

SONNTAG
31.8.2014



Raum	09:00–10:30	11:00–12:30
S001	UP-S01 TUT Experience Design Tools: Ansätze zur Interaktionsgestaltung aus dem Blickwinkel psychologischer Bedürfnisse	UP-S04 TUT „sichern, laden, schließen – PUK“ – Mit Worten führen ...
S002	UP-S02 TUT Der IxD Baukasten – Interaktionsformen systematisch identifizieren und bewerten	UP-S05 TUT Interaktive Formulare – Wie gestaltet man diese einfach, schön und barrierefrei?
S003	UP-S03 WS Usability Projekt Evaluation – Ein Projekt-Evaluationstool für UX-Professionals, Stakeholder und Unternehmen	UP-S06 WS Die [Alt]+[Enter]-Falle – es wird Zeit für ein besseres Protokollierungs-Tool
S006	UP-SX1 TUT Interviewing Users	
A011	Doktorandenseminar (Teilnahme nur auf Elnladung)	
A016	TUT1 Intuitiver, kreativer, innovativer. Mit „IBIS“ zum gelungenen (Re-)Design	
A021	TUT2 Card-Sorting	
A125	TUT3 Sketching	
DZ001	WSO11 WS Senioren interaktiv unterwegs	
DZ003	WSO31 WS Usability für betriebliche Praxis	
DZ005	WSO21 WS MCI in Krisensituationen	
DZ007	WSO41 WS Be-Greifbare Interaktion	



14:00–15:30



16:00–17:30

UP-S07 | WS

Workshop Usability-Test-Methoden auf der Überholspur? Workshop zur Grenze zwischen dynamischem Vorgehen und Bleifuß

UP-S09 | TUT

Einführung in die UX Design Software Antetype
Effizientes Design für den gesamten UCD Prozess – von Wireframes bis zu interaktiven Hi-Fi Prototypen

UP-S10 | WS

“Meine Katze macht ´nen super Latte” – Schwierigkeiten ungebundener Bedienung – wenn sich Geräte ungewollt angesprochen fühlen

UP-S11 | WS

UX4Agile: Integration von Best Practices des Usability- und User-Experience-Engineering in agile Entwicklungsprozesse

UP-S12 | TUT

Design Patterns – Intuitive Bedienung verstehen lernen

TUT5

Human-Centred Computing: Die Renaissance der Rechnergestützten Gruppenarbeit (CSCW)?!

TUT4

Mobile Human-Computer Interaction

TUT6

Tutorial Bummler und Schummler – wie effizient ist mein UI? Bearbeitungszeiten verstehen mit Survival-Analyse

Tutorial Experience Design Tools: Ansätze zur Interaktionsgestaltung aus dem Blickwinkel psychologischer Bedürfnisse

ORT
SO01

ZEIT
9:00 – 10:30

Experience Design stellt das Nutzererleben (User Experience, UX) ins Zentrum der Interaktionsgestaltung. Entscheidungen zur Ausgestaltung von Funktionen, Form und Interaktion werden aus dem intendierten Erlebnis abgeleitet. Hierbei bieten psychologische Bedürfnistheorien (z.B. Kompetenz, Stimulation, Verbundenheit) eine hilfreiche Basis. Eine Kategorisierung von positiven Erlebnissen nach dem zugrundeliegenden Bedürfnis (z.B. Kompetenz, Stimulation, Verbundenheit) gibt Aufschluss über verwandte Emotionen, zentrale Anforderungen und relevante Gestaltungsentscheidungen. Das Tutorial präsentiert Möglichkeiten zum Arbeiten mit dem Bedürfnisansatz in der User Experience Gestaltung und Evaluation. Neben praktischen Tools und Designbeispielen wird die Methode anhand kleiner Übungen und der Diskussion von Beispielen aus dem Arbeitsumfeld der Teilnehmer vertieft. Das Tutorial richtet sich an Interaktionsgestalter, User Experience Researcher, Projektmanager und alle UX/Usability Professionals, die sich für die Gestaltung von Technik aus dem Blickwinkel psychologischer Bedürfnisse und positiver Erlebnisse interessieren. Es sind keine spezifischen Vorkenntnisse erforderlich.



Organisation

Sarah Diefenbach, Eva Lenz, Marc Hassenzahl |

Folkwang Universität der Künste, Deutschland

Tutorial

Der IxD Baukasten - Interaktionsformen systematisch identifizieren und bewerten

ORT
S002ZEIT
9:00 – 10:30

Unternehmen versuchen zunehmend durch den Einsatz neuartiger Interaktionsformen, abseits von Maus, Tastatur und klassischen GUIs eigene Produkte und Services von denen der Konkurrenz zu differenzieren, um so ein Alleinstellungsmerkmal am Markt zu schaffen. Die Identifizierung von möglichen Innovationsfeldern und die Bewertung geeigneter Interaktionsformen laufen in Unternehmen jedoch oft unsystematisch ab. Durch unklare Vorgehensweisen breitet sich Unsicherheit vom Produktmanager bis zum Vertriebsvorstand aus. Wesentliche Produkt-Entscheidungen werden oft nur aus einer Perspektive getroffen. Im vorliegenden Artikel wird anhand einer Case Study ein systematisches Vorgehen für die Identifizierung und Bewertung von innovativen Interaktionsformen vorgestellt, das eine umfassende Perspektive in der Entscheidungsfindung berücksichtigt. Im Spannungsfeld zwischen Business, Technik und Experience, stellen die Autoren ein Werkzeug vor, das Interaktionsdesignern, Produkt- / Projekt-Managern und Technikern ermöglicht, in den jeweiligen Rahmenbedingungen des eigenen Unternehmens, einen maßgeschneiderten Baukasten an Interaktionsformen für die Neu- und Weiterentwicklung von Produkten und Services zu konfigurieren.



Organisation

Peter Strassl, Michael Bechinie, Markus Murtinger,

Manfred Tscheligi |

USECON – Experience Design und Consulting

Workshop Usability Projekt Evaluation – Ein Projekt-Evaluationstool für UX-Professionals, Stakeholder und Unternehmen

ORT
S003ZEIT
9:00 – 10:30

Oft treten in der Durchführung von Projekten Schwierigkeiten und Hürden auf. Vor dem Ziel ein Produkt oder Service mit hoher Qualität, guter Usability und positiver User Experience entstehen zu lassen, wird es immer wichtiger, reale Abläufe von Entwicklungsprozessen zu rekonstruieren und daraus Erkenntnisse für zukünftige Vorhaben abzuleiten. Durch die Usability Projekt Evaluation wird es möglich, Projekte nach ihrem Abschluss systematisch zu evaluieren, Schwierigkeiten und Herausforderungen zu identifizieren und bewahrenswerte Aspekte sowie Abweichungen von ursprünglichen Projektplänen herauszuarbeiten.



Obwohl einzelne Usability-Projekte im Fokus der Analyse stehen, kann die Usability Projekt Analyse einen tiefen Einblick in gegebene Entscheidungsprozesse, etablierte Kommunikationsstrukturen, offene Schnittstellenproblematiken und gelebte Führungsstile in Unternehmen geben. So können Baustellen identifiziert und gezielte Maßnahmen abgeleitet werden, die nicht nur für ein konkretes Projektes relevant sind, sondern auch projektübergreifend und auf organisationaler Ebene zu Veränderungen führen können.

Im Workshop wird das Verfahren vorgestellt, ausprobiert und diskutiert.

Organisation

Malte Sönksen, Sebastian Kunert, Jens Hüttner |
artop GmbH, Deutschland

Intuitiver, kreativer, innovativer. Mit „IBIS“ zum gelungenen (Re-)Design

ORT
A 016

ZEIT
9:00 – 12:30

Im Tutorial wird die sogenannte IBIS-Methode vorgestellt, die die Entwicklung kreativer, innovativer und zugleich intuitiv benutzbarer Benutzungsschnittstellen unterstützt. Die TeilnehmerInnen des Tutorials führen Kernaktivitäten der Methode unter Anleitung durch und stellen sich die erstellten Konzepte gegenseitig vor. Das Tutorial richtet sich an BesucherInnen, die sich mit der Gestaltung und Evaluation von Benutzungsschnittstellen beschäftigen.



Organisation

Hartmut Schmitt | *HK Business Solutions, Deutschland*

Diana Löffler | *Lehrstuhl Psychologische Ergonomie
Universität Würzburg, Deutschland*

Anne Hess, Steffen Hess, Andreas Maier |
*Fraunhofer-Institut für Experimentelles Software Engineering,
Deutschland*

Tutorial Card-Sorting

ORT
A 021

ZEIT
9:00 – 12:30

Card Sorting ist eine Web Design/Usability-Methode zum Optimieren der Webnavigation bzw. der Informationsarchitektur. Das Tutorium deckt diese praktische Standardverwendung von Card Sorting ab, bietet aber auch eine ausführliche Darstellung von alternativen Nutzungsansätzen. Im Bereich der Auswertung von Experimenten gibt es interessante Alternativen zur üblicherweise eingesetzten Clus-teranalyse, sowie eine reichhaltige Palette an unterstützenden Werkzeugen. Die Teilnehmer gewinnen fundierte Kenntnisse über das Verfahren selbst, die möglichen Anwendungsgebiete, Alternativen der Auswertung, Erfahrungen und moderne Varianten sowie Softwarewerkzeuge und können sich anhand einer ausführlichen, kommentierten Literaturliste weitergehend informieren. Wo immer es sich anbietet, werden den Teilnehmern konkrete Erfahrungen – insbesondere durch Demonstrationen von Werkzeugen – vermittelt.



Organisation

Gerd Szwillus |

Universität Paderborn, Deutschland

Tutorial Sketching

ORT
A 125

ZEIT
9:00 – 12:30

Im Usability Engineering wird Sketching dazu verwendet, Ideen zu testen, auszutauschen und bereits früh von Benutzern Feedback zu erhalten. Wenn es um die Usability geht, müssen Sketches Interaktionen, Aktionen oder Verhalten über die Zeit zum Ausdruck bringen. Dies ist eine herausfordernde Aufgabe wenn man kein Zeichenkünstler ist, oder die notwendige Übung fehlt.



In diesem Sketching Tutorial erlernen die Teilnehmer Schritt für Schritt die Grundlagen für verschiedene Visualisierungstechniken und die Grundlage der visuellen Sprache. Diese Grundlagen helfen dabei, Sketching im Usability Engineering und Interaction Design noch effizienter einzusetzen. Nach dem Tutorial werden die Teilnehmer ein Grundrepertoire an Techniken beisammen haben und eine Sammlung von einfach zu zeichnenden Symbolen.

Organisation

Stephanie Föhrenbach |
Zuehlke Engineering AG, Schweiz

Tutorial Interviewing Users

ORT
S006

ZEIT
9:00 – 17:30

In dem ganztägigen Tutorial können Teilnehmer Grundlagen von Interviewtechniken auffrischen, in Rollenspielen einüben und mit Hilfe von mündlichem sowie Videofeedback verbessern.



Organisation

Kostanija Petrovic, Daniela Keßner |

*HERE, a Nokia Business, Deutschland; itCampus,
Software- und Systemhaus GmbH*

Workshop

Senioren interaktiv unterwegs

ORT
DZ001

ZEIT
9:00 – 17:30

„Kaum eine Entwicklung wird Deutschland in den kommenden Jahren so prägen wie der demografische Wandel.“ Mit diesem Satz leitete ein Dossier des BMBF das Wissenschaftsjahr 2013 – Die demografische Chance – und damit den ansteigenden gesellschaftlich-politischen Fokus auf Maßnahmen zur Adressierung des demografischen Wandels ein. Gleichzeitig wird mit dem Wissenschaftsjahr 2014 – Die digitale Gesellschaft – ein Trend hinsichtlich der Erforschung von Technologien für ein selbstbestimmtes Leben in einer digitalen Welt aufgegriffen.



Forscher und Entwickler im Bereich AAL verfolgen weitreichende Aktivitäten, welche insgesamt darauf abzielen, die Lebensqualität in einer sich wandelnden Gesellschaft durch innovative und praxistaugliche Technologien sicherzustellen. Eine zentrale Herausforderung ist die Identifikation und Sicherung der Rolle(n) älterer Menschen in einer funktionierenden Gesellschaft. Technologische Entwicklungen und Forschungsergebnisse der Mensch-Technik-Interaktion sollen hierzu einen Beitrag leisten.

Aufgrund der zunehmenden Technisierung im beruflichen Alltag nimmt der Bereich CSCW einen wachsenden Stellenwert ein, da er unterstützende IKT für erfolgreiche Zusammenarbeit unabhängig von Alter und Erfahrung im beruflichen Alltag aufgreift. Aufgrund der divergierenden Akzeptanz und Kenntnis neuer Technologien unter älteren Menschen steigt die Bedeutung von Fragestellungen im Rahmen des AAL auch unter beruflichen Gesichtspunkten. Eine Herausforderung ist hier verschiedene Potenziale der Zusammenarbeit und der sozialen Interaktion mit den speziellen Anforderungen der Nutzer zu vereinbaren.

Organisation

**Anna Kötteritzsch, Michael Ksoll, Katja Herrmann,
Dominik Hornung**

Universität der Bundeswehr München;

Ruhr-Universität Bochum; Universität Duisburg-Essen;

Universität Siegen

Workshop MCI in Krisensituationen

ORT
DZ003

ZEIT
9:00 – 17:30

Dieser Workshop des Arbeitskreises „Mensch-Maschine-Interaktion in sicherheitskritischen Systemen“ des GI-Fachbereichs Mensch-Computer-Interaktion soll aktuelle Entwicklungen und Fragestellungen offenlegen und neue Impulse für das Forschungsgebiet geben. Der Workshop wird dabei zweigeteilt gestaltet: Innerhalb des ersten Teils wird den Vortragenden die Möglichkeit gegeben die eigenen Forschungsarbeiten im Bereich der HCI und des Social Computings in Krisensituationen zu präsentieren. Dabei sind sowohl designorientierte, praxisbasierte Analysen und Studien, als auch entwickelte und evaluierte Prototypen neuer Technologien von Interesse. In dem zweiten Teil des Workshops werden nach der Vorstellung der einzelnen, jeweiligen Beiträge generelle Nutzungsmuster von IT in Krisensituationen abgeleitet und diskutiert. Die aktuellen, praxis-bezogenen Nutzungsmuster werden als Ergebnis des Workshops zusammengefasst, um auf deren Basis zukünftigen Forschungsbedarf abzuleiten.



Organisation

Christian Reuter, Thomas Ludwig, Volkmar Pipek, Michael Herczeg, Tilo Mentler, Simon Nestler, Johannes Sautter |

*Universität Siegen; Universität zu Lübeck;
Hochschule Hamm-Lippstadt; Fraunhofer IAO*

Workshop

Usability für betriebliche Praxis

ORT
DZ005

ZEIT
9:00 – 17:30

Intuitiv bedienbare und an den realen Bedarfen der Endanwender entwickelte Software ist zu einem wichtigen Wettbewerbsfaktor geworden – sowohl für Anwenderunternehmen, als auch als Qualitätsmerkmal für Anwendungsentwickler. Doch trotz der Bedeutung des Themas kommt es in der betrieblichen Praxis immer noch zu kurz, da es am Bewusstsein und Wissen mangelt, der Mehrwert von Managern, Controllern und Kunden nicht gesehen wird oder Methoden schlicht zu aufwendig sind. Auch finden sich Außenstehende im Dickicht von Begriffen wie Software Ergonomie, Usability, User Experience, User Research, Interaction Design, Design Thinking, etc. kaum noch zurecht.



Unter dem Motto „Anwendbare Forschung für den Mittelstand“ soll auf den Workshop die Bedeutung von Usability und User Experience (UUX) für die betriebliche Praxis diskutiert werden. Des Weiteren sollen gängige Methoden auf ihre Gebrauchstauglichkeit im Alltag von KMU untersucht werden. Das Motto zielt auch auf die Herausforderung ab, das Thema UUX praktisch erlebbar und anwendbar zu machen, um Kunden, Manager, Entwickler hierfür zu begeistern. Es soll hierdurch auch die Frage aufgeworfen werden, welche Formen der Wissensvermittlung es jenseits akademischer Lehrbücher gibt, um UUX-Methoden nicht theoretisch zu vermitteln, sondern insbesondere den Mehrwert und Anwendung praktisch erfahrbar zu machen.

Organisation

Gunnar Stevens, Michael Burmester, Stefan Brandenburg, Susen Döbelt, Dorothea Kugelmeier, Inga Schlömer, Ralf Schmidt, Manfred Tühring, Karl Werder, Daniel Ziegler |
Universität Siegen; Hochschule der Medien; TU Berlin; TU Chemnitz; Fraunhofer FIT; Universität Hamburg; Universität Duisburg-Essen; Universität Mannheim; Fraunhofer IAO

Workshop Be-Greifbare Interaktion

ORT
DZ007

ZEIT
9:00 – 17:30

Die Vision des Pervasive Computing ist Realität geworden. Mit der fortschreitenden Integration und der zunehmenden Selbstverständlichkeit allgegenwärtiger Computersysteme in unserem täglichen Handeln entwickelt sich auch die Be-greifbare Interaktion (Tangible Interaction) zu einem wichtigen Bestandteil unseres Alltags. Die Fachgruppe „Be-greifbare Interaktion“ des GI-Fachbereichs Mensch-Computer-Interaktion bietet in ihrem gleichnamigen Workshop ein Forum zur Präsentation, des wissenschaftlichen Diskurses und der interdisziplinären Auseinandersetzung mit den neuesten Entwicklungen und Forschungsergebnissen in diesem Forschungsfeld. Sowohl theoretische, kritische und zukunftsweisende Reflexionen, als auch gestalterische Arbeiten und Studien, Berichte praktischer Umsetzung und Systemdemonstrationen sind willkommen. Der Workshop soll die Diskussionen für ein breiteres Fachpublikum öffnen, aktuelle Entwicklungen und Fragestellungen offenlegen und neue Impulse für das Forschungsgebiet schaffen.



Organisation

**Alexander Wiethoff, Nassrin Hajinejad,
Jens Alexander Ewald |**

*Human-Computer-Interaction Group, University of Munich;
Research Group Gangs of Bremen, University of Applied Sciences
Bremen, Interactive Prototyping, Interfacedesign,
Muthesius Kunsthochschule Kiel*

Tutorial

„sichern, laden, schließen - PUK“

Mit Worten führen ...

ORT
S001

ZEIT
11:00 – 12:30

System, Aufgabe und Benutzer bilden nach Morans Modell die elementaren Bestandteile einer Benutzungsoberfläche. Je harmonischer diese Elemente zusammenspielen, desto effektiver, effizienter und zufriedenstellender wird die Arbeit an einem interaktiven System vom Benutzer wahrgenommen.



Von großer Bedeutung sind hier die von Norman beschriebenen Klüfte: Die Auswertungs- und die Ausführungskluft (Gulf of evaluation bzw. Gulf of Execution). Um diese Klüfte zu schließen, gilt es Miss- und Unverständnisse im Dialog Mensch-Computer auszuschließen.

Die DIN 9241 beschreibt unter anderem im Teil 12 und Teil 13 Prinzipien, die dazu dienen, mögliche Diskrepanzen von Benutzer Zielen und Systemprozessen zu vermeiden. Das Tutorial zeigt, wie wichtig bei der Gestaltung von Benutzeschnittstellen der semantisch, syntaktisch, semiotisch richtige Einsatz von Wörtern in Benennungen von Funktionen, Informationen und Darstellung ist und wie wichtig dabei die Berücksichtigung des Nutzungskontexts und der Zielgruppe ist.

Das Tutorial richtet sich an alle, die bei Ihrer Arbeit mit der Gestaltung von Benutzungsoberflächen zu tun haben. Egal ob fürs Web, HMI oder Medizintechnik.

Organisation

Claus Wagner |

CommWeCon consultancy, Deutschland

Tutorial

Interaktive Formulare – Wie gestaltet man diese einfach, schön und barrierefrei?

ORT
S002

ZEIT
11:00 – 12:30

Formulare sind immer noch die am häufigsten verbreitete Methode zur Dateneingabe. Ihre Anwendung reicht von einfachen Web-Formularen, über die man sich z.B. auf einer Web-Seite als Nutzer registrieren kann, bis zu komplexen betriebswirtschaftlichen Formularen, über die Nutzer.



Daten in ERP (Enterprise Resource Planning) Systeme eingeben müssen. Das Tutorial stellt die wichtigsten Empfehlungen zum Design interaktiver Formulare vor. Zusätzlich werden auch speziellere Themen angesprochen, wie die barrierefreie Gestaltung von Formularen, die Ästhetik des Formularlayouts, sowie Fragestellungen zur Gestaltung von Formularen im Sinne eines Responsiven Designs.

Organisation

Martin Schrepp |

SAP AG, Deutschland

Workshop

Die [Alt]+[Enter]-Falle – es wird Zeit für ein besseres Protokollierungs-Tool

ORT
S003

ZEIT
11:00 – 12:30

Um Usability-Tests und letztlich mögliche Schwachstellen genau protokollieren zu können, werden verschiedene Formen der Aufzeichnung genutzt: von Ton- und Videoaufnahmen bis hin zu Blickbewegungsregistrierung. Für eine aufwändige Video-Analyse bleibt in der Praxis jedoch selten Zeit noch Geld. Deshalb ist ein guter Protokollant häufig ebenso unverzichtbar wie ein geschulter Moderator.



Der Job des Protokollanten ist nicht weniger anspruchsvoll als die des Moderators. Neben einer schnellen Auffassungsgabe braucht er vor allem schnelle Finger, um das Gehörte und Gesehene dokumentieren zu können. Die dafür verwendeten Tools behindern aber oft mehr, als dass sie ihn bei seiner Tätigkeit unterstützen.

Im Mittelpunkt des Workshops steht der Austausch von Erfahrungen und Praxistipps: Wer hat gute/schlechte Erfahrungen mit bestimmten Tools? Wie können im Studien-Workflow die Stärken einzelner Tools optimal miteinander kombiniert werden? Was zeichnet ein gutes Protokoll-Tool aus? Im Anschluss an die Diskussion werden wir gemeinsam Ideen entwickeln – denn es ist Zeit für ein besseres Protokollierungstool.

Organisation

Thom Scheiner, Kathrin Hollinger |

User Interface Design GmbH, Deutschland

Usability-Validierung auf der Überholspur? Workshop zur Grenze zwischen dynamischem Vorgehen und Bleifuß

ORT
SO01ZEIT
14:00 – 15:30

Kurze Entwicklungszyklen, wie sie die Prozesse Agile und Lean seit Jahren empfehlen, erfordern zunehmend User-Experience-Prozesse, die sich diesem Tempo anpassen. Dieser Anspruch wird aus Sicht des Usability Professionals dann kritisch, wenn die Qualität der Ergebnisse durch methodische Abstriche in zu starkem Maße leidet. Der Usability Professional wird konfrontiert mit vielerlei Fragen: Wie können die Ansprüche von Entwicklungsteams und Usability Professional ausbalanciert werden? Wie viel Tempo ist machbar und wünschenswert? Wie schnell ist zu schnell?



Diese Fragestellungen wollen wir in unserem Workshop näher beleuchten. Wir geben einen kurzen theoretischen Überblick über beschleunigte methodische Ansätze; anschließend berichten wir von drei Projekten, in denen ein beschleunigtes Vorgehen nötig war um sich den Rahmenbedingungen des Entwicklungsprozesses anzupassen. Im Anschluss werden mögliche Stellschrauben für beschleunigte Usability-Evaluationen sowie deren Vor- und Nachteile interaktiv ausgearbeitet und mögliche Lösungsansätze präsentiert.

Organisation

Eva Rügenhagen, Ludwig Fichte |

SAP AG, Deutschland

Sind Sie bereit für mehr Kundenzufriedenheit?

Wir kümmern uns darum.



Usability Testing



UX Beratung



Interface Design



AGENTUR SIEGMUND

www.agentursiegmund.de

Mensch · Maschine · Interaktion

Tutorial

Einführung in die UX Design Software

Antetype

ORT
S003

ZEIT
14:00 – 15:30

In diesem Tutorial lernen UI/UX Designer wie das Design Tool Antetype Ihren täglichen Workflow effizienter gestaltet. Nach einer kurzen Einführung in die Applikation, wird der komplette UCD Prozess anhand konkreter Beispiele durchlaufen – vom Wireframe bis hin zum finalen Design.



Dabei wird besonderes Augenmerk darauf gelegt, wie während eines Projektes die unterschiedlichen Deliverables an Projektbeteiligte kommuniziert werden können (z.B. Besprechung von Design-Vorschlägen mit Kunden oder Übergabe an die Entwickler).

Weitere Themenschwerpunkte werden sein:

- Responsive Design
- Wiederverwendbarkeit von Komponenten
- Kollaboration in Design Teams

Eine kostenlose Testversion kann vorab von der Website www.antetype.com geladen werden. Bitte beachten Sie dass es sich um eine Mac-Anwendung handelt (ab OS X 10.7).

Organisation

Christian Kaspari |

Ergosign GmbH, Deutschland

Tutorial

Mobile Human-Computer Interaction

ORT
A016

ZEIT
14:00 – 17:30

The objective of this tutorial is to provide newcomers to Mobile Human-Computer Interaction (Mobile HCI) with an overview of the field. The course will introduce the four grand challenges of Mobile HCI that set this field apart from others and will discuss seven current Mobile HCI research areas that address those challenges.



Organisation

Enrico Rukzio, Niels Henze |

Universität Ulm, Deutschland;

Universität Stuttgart, Deutschland

Tutorial Human-Centred Computing: Die Renaissance der Rechnergestützten Gruppenarbeit (CSCW)?!

ORT
A021

ZEIT
14:00 – 17:30

Das Ziel dieses Tutoriums ist die Vermittlung von grundlegenden Paradigmen und Konzepten von Rechnergestützter Gruppenarbeit (Computer-Supported Collaborative Work, CSCW and Social Computing) 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.



Organisation

Tom Gross |

Universität Bamberg, Deutschland

Tutorial Bummler und Schummler – wie effizient ist mein UI? Bearbeitungszeiten verstehen mit Survival-Analyse

ORT
A125

ZEIT
14:00 – 17:30

Bearbeitungs- und Reaktionszeiten sind – auch in unmoderierten Online-Studien – relativ leicht zu messen und werden daher häufig verwendet, um die Effizienz von Anwendungen zu beurteilen und Investitionen in UI-Design zu rechtfertigen. Was nach objektiver Messung aussieht, hat aber einige methodische Tücken. Wie kann man Ausreißer oder gar Täuschungsversuche erkennen? Was kann man tun, wenn nicht alle Testteilnehmer die gestellte Aufgabe lösen? Mit welchen Parametern kann man Zeitdaten sinnvoll vergleichen? Da Zeiten selten normalverteilt sind, geben Mittelwert und Standardabweichung oft ein schiefes Bild.



Dieses Tutorial gibt eine Einführung in einfache Methoden der Survival-Analyse, die für Gebrauchstauglichkeitsstudien besonders geeignet sind. Teilnehmer lernen Besonderheiten von typischen Zeitverteilungen kennen. Es wird gezeigt, wie man mithilfe von Probability Plots auffällige Daten schnell erkennen, Verteilungen identifizieren und ihre Parameter bestimmen sowie technische Performance und Effizienz des UI-Designs getrennt beurteilen kann – und zwar auch dann, wenn nicht alle Teilnehmer die gestellte Aufgabe gelöst haben.

Das Tutorial wendet sich an Praktiker im Bereich Gebrauchstauglichkeit, aber auch Studenten und Doktoranden, die empirisch mit Zeitdaten arbeiten. Für die praktischen Übungen sind eigene Daten der Teilnehmer willkommen!

Organisation

Bernard Rummel |

SAP AG

Workshop “Meine Katze macht´nen super Latte” – Schwierigkeiten ungebundener Bedienung

ORT
S001

ZEIT
16:00 – 17:30

Sprach- und Raumgestensteuerung haben miteinander gemein, dass der Nutzer sie ohne physischen Kontakt bedient und sie voll auf ihre Sensorik setzen. Noch sind diese Technologien nicht so breit im Einsatz, dass Probleme durch Verwechslungen immanent würden; aber die Verbreitung dieser Generation von Produkten hat bereits begonnen – etwa mit dem Rauchmelder von Nest.



Wenn nun mehrere Geräte in der Küche stehen und ihre Sensoren Wirkräume aufspannen, kann es sprichwörtlich eng werden für Gestikulierer. Räume, in denen ein Gerät Gesten erkennt, können sich dabei durchaus überlappen. Eine „exklusive“ Bedienung wie mit Tastatur/Maus findet eben gerade nicht statt. Sprachsteuerung ist ebenfalls ungerichtet, jedenfalls wenn sie natürlichsprachlich ist. Zwar könnte man – wie bei Smartphones – vor jedem Kaffeebezug etwas sagen wie „Jura Impressa III: Kaffee“. Aber das würde den Komfort doch arg einschränken.

Im Workshop diskutieren wir, welche Probleme sich aus heutiger Sicht und auch künftig ergeben, und suchen Lösungsansätze.

Organisation

Thom Scheiner, Tobias Limbach |

User Interface Design GmbH, Deutschland

Integration von Best Practices des Usability- und User-Experience-Engineering in agile Entwicklungsprozesse

ORT
S002

ZEIT
14:00 – 17:30

Agile Entwicklungsprozesse erfordern auch ein Umdenken bei der Arbeit von Usability Professionals. Der Workshop UX4Agile soll daher die Frage adressieren, wie Best Practices aus dem Usability- und User-Experience- (UUX-) Engineering möglichst einfach in agile Projekte integriert werden können. Darüber hinaus wird betrachtet, wie Ursachen für UUX-Mängel in agilen Projekten gezielt identifiziert werden können und durch existierende oder neu zu entwickelnde UUX-Praktiken gelöst werden können.



Das Forschungsprojekt PQ4Agile befasst sich mit den o.g. Fragestellungen aus Sicht von KMU der Softwarebranche. Im Workshop sollen erste Erkenntnisse des Projektes, mit den Teilnehmern geteilt werden und mit deren eigenen Erfahrungen abgeglichen werden, um weitere praxisnahe Erkenntnisse zu sammeln.

Ergebnis des Workshops sind UUX-Best-Practices, die in agilen Projekten angewendet werden können, sowie ein Qualitätsmodell für UUX in agilen Projekten, das in eigenen Projekten angewendet werden kann.

Organisation

Steffen Hess, Hartmut Schmitt, Dominik Rost |

Fraunhofer IESE, Deutschland; ZHK Business Solutions GmbH

Tutorial Design Patterns Intuitive Bedienung verstehen lernen

ORT
S003ZEIT
16:00 – 17:30

Wie entwickelt man eine gute, nutzerfreundliche Interaktion? Was macht ein Produkt (Hard- oder Software), das für den Nutzer scheinbar aus dem Bauch heraus bedienbar ist, aus? Und wie kann man den Nutzer anleiten unbewusst, das für die Interaktion Richtige zu tun?



Mit einem Exkurs in Alltagssituationen wollen wir untersuchen welche Rituale, Muster und Gewohnheiten menschliches Verhalten leiten. Diese wollen wir vergleichend beobachten und das jeweils Typische von solchen vergleichbaren Situationen herausarbeiten um diese „Human Patterns“ auf „Design Patterns“ zu übertragen. Anhand von gelungenen Konzepten wollen wir gemeinsam untersuchen, was diese auszeichnet. Hierbei sollen grundlegende Prinzipien (Feedback, Mapping, Visibility), die eine nachvollziehbare Interaktion ausmachen vorgestellt und vermittelt werden.

Der Workshop soll für unbewusste Handlungen und daraus resultierenden Prinzipien sensibilisieren. Eine Grundlage zur Identifizierung von wiederkehrenden Usability-Problemen, Generierung von Lösungen und Gestaltung von innovativen Konzepten bilden. Für ein User Centered Design stehen, dass Interaktionsmuster im Mensch-Gegenstand-Geflecht berücksichtigt, unbewusste Handlungen erkennt, und diese in intuitive Interaktionen umlenkt.

In Abwechslung von Theorie und Übungsteilen werden den Teilnehmern Interaktionsmuster nach J.Fulton Suri (Human Factors/ IDEO), Gestaltungs-Prinzipien nach Donald A. Norman und Design Patterns vorgestellt und anschaulich vermittelt.

Organisation

Ariane Jäger, Antonia Kühne |

UseTree, Universität der Künste Berlin, Deutschland



SensoMotoric Instruments

Wearable Eye Tracking with Full Wireless Control **SMI Eye Tracking Glasses 2 Wireless**



NEW: Full wireless control and live annotations
Proven with 100,000+ participants
Outstanding productivity: 4+hrs operation, calibrationless
Many specific application modules and SDK
Packages starting at 9,900 Euro / 11,900 USD

Visit the booth of SensoMotoric Instruments!

www.eyetracking-glasses.com

A portrait of a middle-aged man with short, wavy brown hair and blue eyes. He is wearing a white dress shirt and has a slight, pleasant smile. The background is a blurred office setting with papers and a computer monitor.

Intelligente IT-Lösungen für Unternehmen und Behörden

Wir entwickeln Ihr Produkt, organisieren dessen Einsatz und managen es langfristig.

www.InterFace-AG.de

 **MENSCH** UND
COMPUTER
2014

MONTAG
1.9.2014

Raum	09:00–10:30
Große Aula	MCI KEY Questioning HCI – Is the HCI field still ‘fit for purpose?’
A021	
A125	
S001	
S002	
S003	
DZ001	
DZ003 DZ005 DZ007	



11:00–12:30
UP-02 SE UX Perspectives 1
WS111 WS Workshop Adaptivity and User Modeling
MCI-02 SE MCI/CSCW 2
MCI-01 SE Gamification
UP-01 SE Enterprise & Industry UX
UP-03 WS Arbeitskreis User Research – Was ist User Research?
WS121 WS Workshop Automotive HMI

UP | WS Workshop | TUT Tutorial

MCI | WS Workshop | TUT Tutorial



Kaffeepause

UP | SE Session | KEY Keynote

MCI | SE Session | KEY Keynote



Mittagspause



14:00–15:30



16:00–17:30

UP-04 | SE
UX Evaluation

UP-07 | SE
Medizintechnik

Poster/Demo Madness

Recruiting Session

UP-05 | SE
UX Projects & People

UP-08 | SE
Special UX Case Studies

UP-06 | WS
Arbeitskreis Barrierefreiheit:
Accessibility Gig – Easy Checks

UP-09 | WS
Arbeitskreis Qualitätsstandards

Demo Session

Poster Session
Raum: Thomas-Mann-Halle

A125 | 17:30–19:00

Fachgruppe CSCW – Mitgliederversammlung

A016 | 17:30–19:00

Fachgruppe SW-ERGO: MGW inkl. Neuwahl Leitungsgremium

Abend | 19:00–23:00

Abendveranstaltung, Löwenbräukeller, Nymphenburgerstr. 2

ERÖFFNUNG | MCI / CSCW KEYNOTE

LIAM BANNON: Questioning HCI – Is the HCI field still ‘fit for purpose’?

ORT
Große Aula

ZEIT
9:00 – 10:30



In this keynote, I will provide a perspective on the evolution and development of the HCI field, looking backwards as well as forwards, in order to determine what are some of the changes of significance in the field. The HCI community embraces a large community of researchers and practitioners around the world, in the human and social sciences, engineering and informatics, and more recently, the arts and design disciplines. This kaleidoscope of cultures and disciplines provides a rich pool of resources for examining our field. With the advent of ubiquitous computing, and the emergence of “The Internet of Things”, new kinds of more open infrastructures make possible radically new kinds of applications. The question is – to what extent is the mainstream thinking in the HCI field ready for the challenges of these Brave New Worlds? Should this whole field of “Human-Computer Interaction” be replaced? Do the technological, economic, political and social disruptions that we see occurring require us to re-shape, or even demolish and re-create, our field, or is it a case of a more gradual evolution and development of that which we already know? How we formulate our research questions, what research methods we use, and even and how we label our activities may need to be significantly re-framed. I argue that those currently within the HCI community could still have a significant role to play in the development and evolution of a more open research area concerned with working and living in a (computer-) mediated world.



VITA

Liam Bannon is Honorary Professor in Human Computer Interaction at Aarhus University, Denmark, and Emeritus Professor in the Department of Computer Science and Information Systems at the University of Limerick, Ireland. In recent years, he has also held Visiting Professor positions in several Universities in France, Spain and Italy. He has served on numerous International Programme Committees for Conferences in these areas, and also served as a member of the International

Panel of Reviewers for many scientific research projects and organizations worldwide. Liam was recognized as a Pioneer in the HCI field by IFIP in 2010. Liam holds an Honorary Doctorate from the Royal Institute of Technology (KTH), in Stockholm, Sweden. Liam is a Fellow of the Irish Ergonomics Society, was first Chair of the ACM SigCHI Irish Chapter, and is Irish representative on IFIP TC13 (Human-Computer Interaction). In 2013 he was jointly awarded (with Kjeld Schmidt) the EUSSET-IISI Lifetime Achievement Award for contributions to HCI & CSCW.

Wo kann ich
mit meinem
Design-
Studium voll

DURCHSTARTEN

können User-Experience-
Designer bei DATEV. Denn
wir gestalten die IT-Welt
von morgen.

www.raum-zum-gestalten.de



Jetzt DATEV-
Film ansehen



Zukunft gestalten. Gemeinsam.



Gamification

ORT
S001

ZEIT
11:00 – 12:30

Sitzungsleitung: Wolfgang Prinz

Auswirkungen von Gamification in Enterprise Collaboration Systems

Petra Schubert, Johannes Hager, Ludwig Paulsen



Gamification: Auswirkungen auf Usability, Datenqualität und Motivation

Christian Zagel, Freimut Bodendorf

Gamification in the inDAgo HelpMe application

Kristian Baumann, Peter Klein, Antonija Mrsic Carl, Denise Bender

MCI/ CSCW 2

ORT
A125

ZEIT
11:00 – 12:30

Sitzungsleitung: Horst Oberquelle

Employing Blended Interaction to Blend the Qualities of Digital and Physical Books

Christoph Gebhardt, Roman Rädle, Harald Reiterer



The facilitator's perspective on IT support in innovation workshops

Sabine Schön, Alexander Richter, Michael Koch, Gerhard Schwabe

MyMovieMixer: Ein hybrider Recommender mit visuellem Bedienkonzept

Katja Herrmann, Sandra Schering, Ralf Berger, Benedikt Loepp, Timo Günter, Tim Hussein, Jürgen Ziegler

Enterprise & Industry UX

ORT
S002

ZEIT
11:00 – 12:30

Institutionalization of Human-Centered Design at adidas Group

Leo Glomann, Lucie Grudno



Metamorphosen betrieblicher Software

Clemens Lutsch

Bedienergonomie 4.0 – Ein Blick über den Tellerrand

Jan Groenefeld, Martina Krugmann, Stephan Willmann

UX Perspectives 1

ORT
Große Aula

ZEIT
11:00 – 12:30

Next Generation Information Experience – Herausforderungen und Trends von morgen

Wolfram Nagel



Anforderungen an gestisches Interaktionsdesign

Malte Krökel, Tobias Limbach, Insa Wulf

Best of both worlds: Game Design meets User Interface Design

Jörg Niesenhaus

Arbeitskreis User Research - Was ist User Research?

ORT
S003

ZEIT
11:00 – 12:30

Im Rahmen des nutzerzentrierten Gestaltungsprozesses und den Berufsbildern der German UPA bestehen noch viele Gestaltungsmöglichkeiten im Bereich Handlungsfeld und Berufsbild User Research. Der AK User Research hat sich deshalb im vergangenen Jahr mit den Fragestellungen „Was ist das Handlungsfeld User Research?“ und „Welche Methoden werden in diesem Handlungsfeld (anhängig vom jeweiligen Verwendungskontext) eingesetzt?“ beschäftigt. Wir möchten diese Erkenntnisse mit Usability Professionals, die sich für User Research interessieren oder selbst als User (Experience) Researcher tätig sind, teilen und diskutieren, sowie erste Abgrenzungsversuche zu Disziplinen wie Marketing und Projektmanagement vornehmen. Im Rahmen des Workshops soll darüber hinaus ein weiteres Ergebnis der AK-Arbeit – eine Fragebogenmatrix – vorgestellt werden. Sie enthält alle geläufigen Usability/User Experience Fragebögen, und lässt sich nach verschiedenen Dimensionen filtern. Wir freuen uns auf Feedback und Anregung zu dieser Arbeit.



Organisation

**Anja Endmann, Laura Ackermann, Meinald T. Thielsch,
Steffen Hess |**

Software AG – itCampus GmbH, Deutschland; Fraunhofer IESE;

Westfälische Wilhelms-Universität Münster;

Fachhochschule Salzburg GmbH,

DE|RE|SA (Design Research Salzburg)

Workshop Adaptivity and User Modeling

ORT
A021

ZEIT
11:00 – 17:30

ABIS 2014 is an international workshop, organized by the SIG on Adaptivity and User Modeling of the German Gesellschaft für Informatik . For the last 19 years, the ABIS Workshop has been a highly interactive forum for discussing the state of the art in personalization and user modeling. Latest developments in industry and research are presented in plenary sessions, forums, and tutorials. Researchers, Ph.D. students and Web professionals obtain and exchange novel ideas, expertise and feedback on ongoing research before submitting their work to major conferences such as CHI, UMAP, WWW and SIGIR.



Organisation

**Mirjam Augstein, Boris Brandherm, Eelco Herder,
Dominikus Heckmann, Wolfgang Wörndl |**

*University of Applied Sciences Upper Austria, Hagenberg;
DFKI, Saarbrücken; OTH Amberg-Weiden; L3S Research Center,
Hannover; TU München*

Workshop Automotive HMI

ORT
DZ001

ZEIT
11:00 – 17:30

Benutzerschnittstellen im Fahrzeug stellen eine besondere Herausforderung in Konzeption und Entwicklung dar, steht doch eine sichere Bedienung in allen Fahrsituationen von Fahrerassistenzsystemen wie auch Komfort- und Unterhaltungsfunktionen im Vordergrund. Zugleich treffen durch zunehmende Vernetzung die langen Entwicklungszyklen von Kraftfahrzeugen auf die hochdynamische Welt von Mobiltelefonen und Internet. Die Anpassung der Benutzerschnittstelle an unterschiedliche Nutzergruppen gewinnt dabei eine immer größere Bedeutung. Zudem gehören Ein- und Ausgabetechnologien zu den zentralen Mitteln der Hersteller die Wertigkeit der im Fahrzeug eingebauten Systeme hervorzuheben. Passend zum Tagungsmotto „Interaktiv Unterwegs“ sollen Arbeiten aus der Automobilbranche, insbesondere im vernetzten Fahrzeug, Mobilgeräten im Fahrzeug und zu modernen Verkehrskonzepten allgemein betrachtet werden und in einem Interaktiv-Teil neue Konzepte erarbeitet werden. Dafür sollen in diesem Workshop Konzepte und technische Lösungen von Designern, Entwicklern und Human Factors Experten aus Hochschulen, Forschungsinstituten und der Automobilindustrie vorgestellt und diskutiert werden.



Organisation

Stefan Geisler, Alexander van Laack, Stefan Wolter

Hochschule Ruhr West, Deutschland; Visteon Innovation & Technology GmbH; Ford Research & Advanced Engineering Europe

UserExperienceDesigner
InformationsArchitekten
ProduktMacher
DesignThinker
Digital
Total
Lean
#



nulla dies sine idea – kein Tag ohne eine Idee

get your idea cards:
www.open-creativity.net

get your job:
www.chilli-mind.com

chilli(mind)

UX Evaluation

ORT
Große Aula

ZEIT
14:00 – 15:30

Der VisAWI im Praxiseinsatz: Best Practices, neue Benchmarks und neue Entwicklungen

Meinald T. Thielsch, Jan-Hendrik Spieth, Marie Jahn,
Gerrit Hirschfeld, Franz Koller



Klassischer Studio-UX-Test vs. unmoderierter Remote-UX-Test – Wie unterscheiden sich die Ergebnisse bei parallelisierten Aufgabestellungen?

Siegfried Olschner, Doreen Feindt, Tina Mohr, Ulf Schubert

Active Testing – Real time collaborative analysis

Healy Filip, Brau Henning

UX Projects & People

ORT
S002

ZEIT
14:00 – 15:30

Best Practice UX-Projektmanagement: Hybrid Project Design

Oliver Gerstheimer, Steffen Wüst, Vojislav Pantelic



„Nutzerzentriertes Design? Gerne, aber bitte ohne Nutzer.“ – Wenn das UX-Projekt nicht ganz so läuft wie im Lehrbuch

Markus Weber

Branchenreport UX/Usability 2014

Sarah Diefenbach, Daniel Ullrich

Arbeitskreis Barrierefreiheit: Accessibility Gig – Easy Checks

ORT
S003

ZEIT
14:00 – 15:30

Barrierefreiheitstest für Websites in 5 Schritten Packt Eure Website-Projekte ein und bringt sie zu unserem Accessibility Gig! Mitglieder des Arbeitskreis Barrierefreiheit in der German UPA zeigen an Euren Praxisbeispielen wie einfach es ist, einen ersten Eindruck vom Stand der Barrierefreiheit eines Projektes zu erhalten: man muss kein Accessibility-Experte sein, um einige grundsätzliche Probleme zu erkennen. Die Grundlage bilden die 'Easy Checks' der Web Accessibility Initiative (WAI). Mit diesem einfachen Evaluationsverfahren kann man in wenigen Prüfschritten eine erste Einschätzung der Zugänglichkeit einer Website abgeben. Dies ersetzt zwar keinen umfänglichen Barrierefreiheitstest, gibt aber Usability Professionals und anderen Stakeholdern ein leicht anzuwendendes Kontrollwerkzeug an die Hand. Der Workshop richtet sich an Usability Professionals, die einen praxisorientierten Einblick in die Barrierefreiheitstests von Webseiten bekommen möchten. Mit Unterstützung der Referenten können die Teilnehmer ihre mitgebrachten Websites testen. Ziel des Workshops ist es, dass die Teilnehmer die Schritte der 'Easy Checks' danach selbstständig durchführen können.



Organisation

Petra Kowallik, Stefan Farnetani, Thomas Heilmann |
OpenText Software GmbH, Grasbrunn, Deutschland;
mindscreen GmbH, München; mindscreen GmbH, München

Demo Session

ORT
DZ003, DZ005, DZ007

ZEIT
16:00 – 17:30

A FRAMEWORK FOR CONTROLLING ROBOTS VIA BRAIN-COMPUTER INTERFACES

The application presented in this paper employs a brain-computer interface for controlling a service robot in an ambient assisted living setting. The application is based on a flexible software framework that allows for the on-the-fly definition

of event-to-action mappings. It provides means for integrating interaction events from multiple sources and thereby facilitates the rapid development and test of interaction concepts for multi-modal interactions.

Ronny Seiger, Tobias Nicolai, Thomas Schlegel

Technische Universität Dresden, Deutschland

BODY SCANNING FÜR JEDERMANN? EVALUATION EINES LOW-COST SYSTEMS

Der Trend zur Verschmelzung der realen mit der virtuellen Welt hält Einzug in eine Vielzahl von Anwendungen. Neue Technologien ermöglichen es in Zukunft jedermann, persönliche Avatare des eigenen Körpers zu erstellen. Dafür kommen beispielsweise Body Scanner auf Basis kostengünstiger Tiefenkameras zum Einsatz. Der vorgestellte Prototyp verwirklicht einen derartigen Body Scanner auf Basis von sechs Tiefenkameras und

ermöglicht die automatische Erstellung und Vermessung virtueller Avatare. Das erzeugte menschliche Modell kann zudem virtuell angekleidet und die Passform der Kleidung simuliert werden. Ein experimenteller Nacktscanner erlaubt auch die Erfassung angekleideter Personen. Ein Vergleich mit einem professionellen Body Scanner gibt Aufschluss über die Genauigkeit des vorgestellten Systems.

Christian Zagel, Jochen Süßmuth

Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg, Deutschland

CONF MASHUP – PERSONENZENTRISCHE DATENINTEGRATION FÜR TAGUNGSINFORMATION

Die Bereitstellung von Information für die Teilnehmer einer (wissenschaftlichen) Tagung wird heute immer noch vorrangig über händisch gepflegte Webseiten und Printmedien abgewickelt. Der Einsatz neuer Benutzungsschnittstellen und Bedienkonzepte (z.B. mobile Konferenzanwendungen oder stationäre Kiosksysteme mit interaktiven Vortragsdaten) für

diese Konferenzinformationssysteme ist dabei meist nur mit großem Aufwand möglich. In vorliegendem Beitrag wird die für die Tagung Mensch und Computer 2014 konzipierte personenzentrische Integrationsplattform vorgestellt und beispielhaft beschrieben, wie damit innovative Dienste für die Tagung realisiert werden können.

Michael Koch, Peter Lachenmaier, Martin Burkhard, Eva Lösch, Andrea Nutsi, Florian Ott

Universität der Bundeswehr München, Deutschland

DIGITALE FABRIKATION VON FLEXIBLEN DISPLAYS UND TOUCH-OBERFLÄCHEN

Diese Demonstration stellt flexible Displays und Touch-sensitive Oberflächen vor, die auf sehr dünne, papierähnliche Substrate gedruckt sind. Unsere Verfahren der gedruckten Elektronik ermöglichen es, solche Displays und Sensoren

selbst herzustellen, auch ohne Expertenwissen und zu sehr geringen Kosten. Dies eröffnet zahlreiche neue Anwendungen, beispielsweise in Prototyping, begreifbarer Interaktion, eingebetteten Systemen und Wearable Computing.

Jürgen Steimle, Simon Olberding, Michael Wessely

Max-Planck-Institut für Informatik und Universität des Saarlandes

GEPAM - EINE INTERAKTIVE INFORMATIONSPLATTFORM ZUR „LANDSCHAFT DES GEDENKENS“

Die Städte Dresden und Terezín sind durch die Judenverfolgung im zweiten Weltkrieg unmittelbar miteinander verbunden. Gedenkstätten an beiden Orten erinnern an die Opfer der Shoah und stellen eine Vielzahl von Informationen und Dokumenten zur Verfügung, um auch jüngere Generationen über die vergangenen Geschehnisse aufzuklären. Ein interaktives 3D-Stadtmodell soll als „Landschaft des Gedenkens“ fungieren und einen neuen Zugang zu diesen

Informationen ermöglichen. In Zusammenarbeit mit der Gedenkstätte Terezín, der Westböhmischen Universität Pilsen sowie dem Medienzentrum und dem Mitteleuropazentrum der TU Dresden wird im Rahmen eines Ziel3-Programms zur Förderung der grenzübergreifenden Zusammenarbeit zwischen dem Freistaat Sachsen und der Tschechischen Republik bis 06/2014 eine multimediale Präsentation zu diesem Thema erstellt.

Josefine Brödner, Cindy Kröber

Technische Universität Dresden, Medienzentrum, Deutschland

INTERAKTIONSKONZEPT FÜR PROJIZIERTE MULTITOUCHSCREENS AUF PHYSISCHEN OBERFLÄCHEN

Projizierte Multitouchscreens ermöglichen Touch-Interaktionen auf einer physischen Oberfläche. Anhand des konkreten Beispiels einer Speisekarte in einem Selbstbedienungsrestaurant wird ein Interaktionskonzept für dieses System veranschaulicht. Die Speisekarte wird dabei auf den Tisch projiziert. Außerdem

werden dadurch einige reale Probleme in Selbstbedienungsrestaurants, wie z.B. lange Wartezeiten an der Theke, gelöst. Der entwickelte Prototyp wurde in einer Nutzerstudie hinsichtlich Funktionalität, Design, Interaktion und User Experience getestet.

Lukas Döring

Hochschule Augsburg, Deutschland

MAC4U – VON DER MASSENWARE ZUR INDIVIDUELLEN PRODUKTGESTALTUNG

Personalisierte Produkte werden im Konsumgüterbereich immer mehr nachgefragt. Der vorgestellte Ansatz unterstützt die Entwicklung, Verkauf und Herstellung von individualisierbaren, additiv herstellbaren Produkten. Im Verkauf ermöglicht der Ansatz die Individualisierung nach Kundenwünschen innerhalb festgelegter Freiheitsgrade, auch ohne 3D-Kenntnisse.

Das Ergebnis wird per 3D-Darstellung direkt erfahrbar. 3D-Produktionsdaten werden automatisiert erzeugt. In der Entwicklung wird die Erstellung der Freiheitsgrade durch ein Portal und Modellierungswerkzeuge unterstützt. Der standardisierte, digitale Arbeitsablauf bietet eine automatische Qualitätssicherung.

Simone Baun, Kirsten Siekmann, Ramona Wallenborn, Markus Westphal-Furuya, Peter Wolf

CAS Software AG, Deutschland; Fachhochschule Aachen, Deutschland

MEETINGMIRROR – INTERAKTIVES FENSTER IN TAGUNGSINFORMATIONSSYSTEME

In diesem Beitrag stellen wir den Meeting-Mirror vor – ein auf großen interaktiven Wandbildschirmen beruhende Lösung zur Verbesserung der Informationsversorgung auf Tagungen. Basierend auf dem CommunityMirror-Prinzip halböffentlicher Informationsstrahler präsentieren wir kurz die Idee hinter dieser Lösung sowie

die für die Tagung Mensch und Computer 2014 umgesetzte Funktionalität. Der Schwerpunkt unseres Beitrags liegt dabei auf interessante Fragestellungen, die sich bei der Umsetzung ergeben haben und unsere zukünftige Entwicklungsagenda bestimmen werden.

Michael Koch, Florian Ott, Peter Lachenmaier, Eva Lösch, Andrea Nutsi, Martin Burkhard

Universität der Bundeswehr München, Deutschland

P(A)INBALL - FLIPPERN MIT SCHMERZ

In diesem Paper beschreiben wir Konzept, Implementierung und die Benutzerinteraktion eines Mixed Reality Flipperspiels, genannt P(a)inball. Das Spiel wurde aus einem originalen Flipperautomaten gebaut, die Mechanik wurde entfernt und durch digitale Displays, Elektronikkomponenten für die Bedienung und zusätzliche Ausgabelemente ersetzt, die es erlauben Unbehagen, manchmal sogar physikalisch schmerzhaft Rückkopplung zu erzeugen.

Die Benutzer können den Grad des Schmerzes im gegenseitigen Wettkampf selbst definieren. Dies erlaubt es uns zukünftig, die Rolle von Schmerzempfinden und das Aushalten von unbehaglicher Interaktion unter sozialen Gesichtspunkten und im spielerischen Wettkampf zu studieren. In diesem Beitrag fokussieren wir jedoch auf die konzeptionellen und technischen Aspekte des P(a)inball.

Daniel Glomberg, Christoph Vogel, Daniel Drochert, Alina Huldgren, Christian Geiger

FH Düsseldorf, Deutschland

PRMD

Vorgestellt wird die interaktive Installation PRMD. Diese erlaubt ein gemeinsames, performativ aufgeladenes Entdecken von Biographien wie deren intersubjektiv verbindenden Elementen. Als Verschneidung rein digitaler wie aktuell performativer

Elemente, thematisiert sie gleichzeitig zeitgenössische Praxen digitaler Identitätskonstruktion wie solche biographischen Erzählens in geschichtlichen Kontexten.

Michael Heidt, Michael Pfeiffer, Linda Berger, Arne Rosenthal

Technische Universität Chemnitz, Deutschland

ZEROGRAVITY - EINE VIRTUELLE NUTZERERFAHRUNG IN LUFT UND WASSER

Virtuell interaktiv unterwegs – im Rahmen eines Bachelorprojekts wurde im Sommer 2013 eine 3D-Simulation eines virtuellen Drachenflugs entwickelt. Dabei wurde ein echter Drachenflieger mit einem Gerüst so umgebaut, dass eine realitätsnahe Bewegungskontrolle in einer virtuellen 3D-Welt möglich wurde. Durch verschiedene Möglichkeiten multimodalen Nutzerfeedbacks wurde eine zusätzliche

Möglichkeit zur Immersion geschaffen, so z. B. eine Vibrationsweste für haptische Rückkopplung sowie eine szenen- und ereignisgesteuerte Windausgabe. Im laufenden Semester wird der Prototyp erneut modifiziert um neben der Hanggleitersimulation auch eine Unterwassererfahrung in der laufenden Applikation zu ermöglichen.

Daniel Glomberg, Daniel Kirchhof, Okan Köse, Fabian Schöndorff, Marcel Tiator, Roman Wiche, Christian Geiger

FH Düsseldorf, Deutschland

POSTER SESSION

ORT
DEKANATSGANG
UND THOMAS-MANN-HALLE

ZEIT
16:00 – 17:30

ADAPTIVE E-LEARNING BASED ON INDIVIDUAL LEARNING STYLES – PERFORMANCE AND EMOTIONAL FACTORS

Jennifer Beckmann, Sven Bertel, Steffi Zander

FH Südwestfalen, Deutschland | Bauhaus-Universität Weimar, Deutschland

ANFORDERUNGSERHEBUNG FÜR EIN PERIPHERES BENACHRICHTIGUNGSSYSTEM

Laura Ackermann

Fachhochschule Salzburg GmbH, Österreich

AUSWERTUNG VON REVERSE CARD SORTING EXPERIMENTEN

Daniel Bumberg, Gerd Ziwillus

Universität Paderborn, Deutschland

AUTOMATISIERTE 3D-MODELLIERUNG FÜR INDIVIDUALISIERBARE MASSENPRODUKTEN

Simone Baun, Siffedine Mouaouya, Kirsten Siekman,

Ramona Wallenborn, Markus Westphal-Furuya, Peter Wolf

CAS Software AG, Deutschland; Fachhochschule Aachen, Deutschland

COMPUTER IM GRÜNEN: IT-SYSTEME ZUR UNTERSTÜTZUNG URBANER GÄRTEN

Oliver Stickel, Thomas Ludwig, Volkmar Pipek

Universität Siegen, Deutschland

DATA OCEAN

Dieter Meiller

Ostbayerische Technische Hochschule (OTH) Amberg-Weiden, Deutschland

DER EINFLUSS DES GESCHLECHTS AUF DAS ERLEBEN VON SELF-SERVICE SYSTEMEN

Christian Zigel

Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg, Deutschland

ENABLING NATURAL CROSS-DEVICE INTERACTION IN PERSONAL DESKTOP SETTINGS

Marius Brade, Steffen Buzin, Rainer Groh

Chair of Media Design, TU Dresden, Deutschland; SAP Research, SAP AG

EVALUATING USER PREFERENCE ON TOUCH SCREEN TABLETS BY A COMPLEX TAPPING TASK WITH MULTIPLE TARGETS

Thorsten Stark, Stefan Schade, Melanie Janina Christine Stade

Beuth Hochschule für Technik Berlin; Technische Universität Berlin

EVALUATION DES UEQ IN EINFACHER SPRACHE MIT SCHÜLERN

Andreas Hinderks, Martin Schrepp, Jörg Thomaschewski,

RMTSoft GmbH & Co. KG, Deutschland; SAP AG; Hochschule Berlin

GESCHLECHTERUNTERSCHIEDE BEI COMPUTERBEZOGENEN ATTRIBUTIONEN

Adelka Niels, Sascha Guczka, Monique Janneck

Fachhochschule Lübeck, Deutschland; Universität Hamburg, Deutschland

GESCHLECHTSSTEREOTYPE BEI DER INTERAKTION MIT VIRTUELLEN AGENTEN

Svetlana Nowak, Benjamin Weiss, Dietrich Manzey

TU Berlin, Deutschland

HANDS-ON-ACTIVITIES ALS WERKZEUG IM PARTICIPATORY DESIGN MIT SENIOREN

Julia Käfer, Martin Stein, Johanna Meurer

Universität Siegen, Deutschland

ILLUMINATED RING – A WEARABLE DISPLAY TO SUPPORT FLUID INTAKE

Bengt Lüers, Thomas Crone, Veronika Strokova, Jutta Fortmann, Susanne Boll, Wilko Heuten

*University of Oldenburg, Deutschland;
OFFIS – Institute for Information Technology*

INTERMODAL PERSONALIZED TRAVEL ASSISTANCE AND ROUTING INTERFACE

Stefan Schaffer, Norbert Reithinger

DFKI GmbH, Deutschland

IS ONTOWIKI USEFUL AS COLLABORATIVE WORKING TOOL FOR ENGINEERS?

Selver Softic, Alexander Stocker, Manfred Rosenberger, Jürgen Zernig, Michael Schmeja

Virtual Vehicle Research Center, Österreich

KANN MAN WEBSITE-USABILITY SCHNELL VALIDE MIT SCREENSHOTS ERFASSEN?

Meinald Thielsch, Ronja Engel, Gerrit Hirschfeld

*Westfälische Wilhelms-Universität Münster, Deutschland
Deutsches Kinderschmerzszentrum, Vestische Kinder- und Jugendklinik Datteln*

M3I: A FRAMEWORK FOR MOBILE MULTIMODAL INTERACTION

Andreas Möller, Stefan Diewald, Luis Roalter, Matthias Kranz

Technische Universität München, Deutschland; Universität Passau, Deutschland

MOVIN' KLEE - DIE NEUE MÖGLICHKEIT, BEIM SPIELEN MIT AUGMENTED REALITY IM KUNSTMUSEUM ZU LERNEN

Jiang, Xiaomeng

Hochschule Augsburg, Deutschland

PLAYFUL, COLLABORATIVE APPROACHES TO 3D MODELING AND 3D PRINTING/AUGMENTED REALITY IM KUNSTMUSEUM ZU LERNEN

**Thomas von Rekowski, Alexander Boden, Oliver Stickel,
Dominik Hornung, Gunnar Stevens**

Universität Siegen, Deutschland; Fraunhofer FIT, Deutschland

PRODUCT EXPERIENCE WALL: A CONTEXT-ADAPTIVE OUTFIT RECOMMENDER SYSTEM

Christian Zagel

Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg, Deutschland

SIMULATION AND DIGITAL PROTOTYPING OF TANGIBLE USER INTERFACES

**Stefan Diewald, Andreas Möller, Luis Roalter,
Matthias Kranz**

*Technische Universität München, Deutschland;
Universität Passau, Deutschland*

STEUERUNG VON AUDIOSOFTWARE MIT EINEM MUSIKINSTRUMENT

Karl-Arnold Bodarwé, Florian Echtler

Universität Regensburg, Deutschland

THE POTENTIAL OF SMART GLASSES FOR SMART HOMES

Ben Dauber, Phillip Meyer, Martin Christiof Kindsmüller

Mensch-Computer-Interaktion, Fachbereich Informatik, Universität Hamburg

TODAY, YOU WALK! – WHEN PHYSICAL FITNESS INFLUENCES TRIP PLANNING

Stefan Diewald, Andreas Möller, Luis Roalter, Matthias Kranz

Technische Universität München, Deutschland; Universität Passau,
Deutschland

UPNP-SERVICEPLATTFORM FÜR AMBIENT ASSISTED LIVING DIENSTE

Volker Schürmann, Christian Weidauer

Hochschule Bochum – Campus Velbert/Heiligenhaus, Deutschland

WEBSITEDESIGN: WAS IST ÄSTHETISCH UND WAS BLEIBT IM GEDÄCHTNIS?

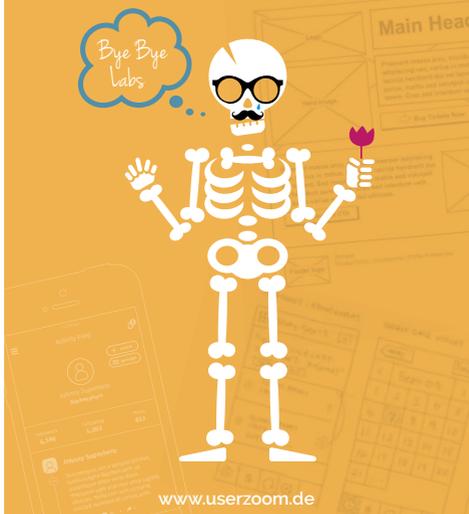
Maria Douneva, Rafael Jaron, Meinald T. Thielsch

Westfälische Wilhelms-Universität Münster, Deutschland;
Nordlight Research GmbH

usability.de

Ihre Spezialisten für Usability und User Experience.

R.I.P. Usability Tests im Labor



UserZoom steht UX Professionals bei ihrem Abschied vom Usability Lab zur Seite.

Wir nehmen gemeinsam Abschied:

- Von stundenlangen **Moderationen** und Protokollen.
- Von aufwendiger **Teilnehmerrekrutierung**.
- Von **komplizierten** Set-ups und hohen Kosten.

UserZoom Recorder ermöglicht:

- Die Aufnahme von **Nutzervideos** und Audio-Feedback von Hunderten Teilnehmern.
- Screen Recordings mit **Aufzeichnung** von Klicks und Touch-Gesten.
- Filtermöglichkeiten nach UX KPIs wie Success Rate, Satisfaction Rating oder **Nutzerprofil**.



Medizintechnik

ORT
Große Aula

ZEIT
16:00 – 17:30

Best Practice: Total User Experience Design: Ganzheitliche Gestaltung und Design-Management eines Software-Medizinprodukts für sicheres Infusionsmanagement in Krankenhäusern

Oliver Gerstheimer, Sebastian Ammermüller, Matthias Paetzold



Lungenfunktionsmonitor mit Swisssness: Medizinische Daten ansprechend und leicht verständlich visualisiert

Petra Prestele, Kerstin Klauß

AK Usability in der Medizintechnik – Vorstellung des Leitfadens

Tobias Walke, Oliver Jacobs

Special UX Case Studies

ORT
S002

ZEIT
16:00 – 17:30

Longterm UX für Musikinstrumente – Research mit Nutzern von Kreativsoftware und Hardware am Beispiel von Ableton Live und Push

Johannes Russ



Über Höhen und Tiefen des Usability-Consulting in komplexen Domänen

Tim Schneidermeier, Markus Heckner, Markus Fuchs

Der Einsatz von Eyetracking bei der Entwicklung der Online-Version des d2-R

Herbert A. Meyer, Bastian Funken

Arbeitskreis Qualitätsstandards: Qualität im Usability Engineering

ORT
S003

ZEIT
16:00 – 17:30

Die erfolgreiche Integration von Usability Engineering Aktivitäten in Unternehmensprozesse ist abhängig von der jeweiligen Situation und den Personen, die am Prozess beteiligt sind. Sowohl in großen als auch in kleinen und mittelständischen Unternehmen gewinnt die Kompetenz der Personen an Bedeutung, da diese zunehmend mehrere Rollen in ein und derselben Person ausüben. Damit wird aber auch die Herausforderung größer, qualitativ hochwertige Ergebnisse im Projekt zu erreichen. Usability Professionals beim Erwerb und bei der Aufrechterhaltung der notwendigen Kompetenzen zu unterstützen ist eines der Anliegen des Arbeitskreises Qualitätsstandards, dessen aktuelle Arbeiten in diesem Paper vorgestellt werden.



Organisation

Holger Fischer, Thomas Geis, Oliver Kluge, Knut Polkehn, Rolf Molich, Catharina Riedemann, Lisa Daske |

s-lab – Software Quality Lab, Universität Paderborn, Deutschland; ProContext Consulting GmbH, Köln, Deutschland; Versicherungskammer Bayern, München, Deutschland; artop GmbH, Berlin, Deutschland; DialogDesign, Stenløse, Dänemark; Olympus Soft Imaging Solutions GmbH; msg systems AG

From Stars to Road. Software- und Produktlösungen von Zühlke.



 **MENSCH** UND
COMPUTER
2014

DIENSTAG
2.9.2014

Raum 09:00–10:30



11:00–12:30

Große Aula **UP | KEY**
Bringing Change to Life - Transforming a culture through a passion for design

UP-11 | SE
UX Perspectives 2

S001

MCI-03 | SE
3D-Modelle und 3D-Welten

S002

UP-10 | SE
Daily Life UX

S003

UP-12 | WS
Arbeitskreis In-house Usability: Kurzfragebogen zur Bewertung der Usability Reife

A125

Industry: Industriesession

DZ001

WS211 | WS
Smart Factories: Mitarbeiter-zentrierte Informationssysteme für die Zusammenarbeit der Zukunft

DZ003

WS221 | WS
Blended Interaction - neue Techniken für interaktive Displays in kollaborativen Szenarien

DZ005

WS231 | WS
Press Play? Praxisorientierte und wissenschaftliche Sicht auf Gamification

UP | WS Workshop | TUT Tutorial

MCI | WS Workshop | TUT Tutorial

 Kaffeepause

UP | SE Session | KEY Keynote

MCI | SE Session | KEY Keynote

 Mittagspause



14:00–15:30



16:00–17:30

UP-14 | SE
Agile UX

UP-MGV: German UPA
Mitgliederversammlung

MCI-04 | SE
Evaluation und Qualitätsbewertung

MCI | SE
Usability Challenge

UP-13 | SE
Healthcare & Assisted Living

UP-15 | WS
Arbeitskreis Nachwuchsförderung

MCI-05 | SE
MCI/CSCW 5

MCI-06 | SE
MCI/CSCW 6 und Visionen

A125 | 17:30–19:00

Fachgruppe Interaktive Systeme (ISY) – Mitgliederversammlung

A016 | 17:30–19:00

Fachgruppe Medieninformatik - Mitgliederversammlung

Abend | 19:00–23:00

UP Abendveranstaltung, Augustiner Keller, Arnulfstr. 52

UP KEYNOTE - BILL SCOTT

Bringing change to life – transforming a culture through a passion for design

Change in an organization is really hard. This is especially true when a company that was once on the forefront of innovation finds itself having lost that luster through its own growth & success. The last couple of years there has been a transformation happening at PayPal that is touching every part of the organization to make it innovative again. At the heart of this change is a new, close partnership between design and engineering.



Can your organization be changed? From Bill's experience at Yahoo!, Netflix, PayPal and consulting with numerous companies he believes there are some core principles you can employ to drive transformation that are all centered around the customer. The question Bill will explore is "How can design be the catalyst for that change?" While this talk will be inspirational, it will take an honest (and humorous) look at what has worked and what hasn't worked so well in trying to scale change.



VITA

Bill Scott is the Sr. Director of UI Engineering at PayPal. In a past life he co-created one of the first successful Macintosh games (GATO, 1985), built

and designed wargaming interfaces for NATO, led user experience teams (Sabre, Meebo), cowrote

one of the first Ajax/JavaScript frameworks (OpenRico), managed user interface engineering organizations (Netflix, PayPal) and published a design pattern library (Yahoo!). Bill is also a frequent speaker at conferences and workshops worldwide as well as the co-author of the O'Reilly book *Designing Web Interfaces*.

Follow Bill's tweets @billwscott and his ramblings on: looksgoodworkswell.com.

Be the *You* want to be

“

Ich muss meine Kollegen nicht alle persönlich kennen, um zu wissen, dass die Zusammenarbeit Klasse ist. Ansonsten wären sie nicht hier.“

Michael, Graduierender



Steigen Sie als Student ein oder schreiben Sie wie Michael Ihre Abschlussarbeit bei Capgemini. Oder starten Sie Ihre IT-Karriere mit unserem Einsteigerprogramm FastTrack. Dabei sind Sie von Anfang an festes Mitglied unseres Teams, übernehmen Verantwortung und arbeiten mit unseren Experten an vielfältigen Projekten. Erleben Sie es selbst in einem der fünf Bereiche:

- Business Technology Consulting
- Individuelle Software-Lösungen
- Lösungen auf Basis von Standardsoftware
- Business Information Management
- Application Lifecycle Services

Klingt spannend? Bewerben Sie sich als Werkstudent, Praktikant, Absolvent oder für Ihre Graduiierungsarbeit unter www.capgemini.de/karriere



Industriesession

ORT
A125

ZEIT
11:00 – 12:30

Visual Analytics für Smart Data

Ariane Sutor

Siemens AG, Corporate Technology



Holistic service transformation – Thinking beyond a single digital service

Kjen Wilkens

Accenture/Fjord

Unternehmen gestalten und gemeinsam Ziele erreichen mit Social Business

Ralph Siepmann

IBM Deutschland GmbH

3D-Modelle und 3D-Welten

ORT
S001

ZEIT
11:00 – 12:30

Sitzungsleitung: Jürgen Ziegler

FabAR: Interaktive Fabrikation von 3D-Drucken durch Mashups

Christoph Beckmann, Mirko Fetter, Tom Gross



Entwurf und Evaluation eines Kommunikationskanals für Gesten in kollaborativen virtuellen 3D-Welten

Stefan Wittek, Niels Pinkwart

Intuitive Erzeugung von 3D-Modellen mit handgehaltenen Sensoren

Maximilian Sand, Dominik Henrich

Daily Life UX

ORT
S002

ZEIT
11:00 – 12:30

parKLight App – Fallstudie über die Konzeption einer mobilen App zur Parkunterstützung in Kaiserslautern

Sebastian Weber, Jessica Jung, Steffen Hess



Service-Design Evaluation – Die Shopping-Center Customer Experience

Olde Lorenzen-Schmidt

Der digitale Tod – Herausforderungen an die User Experience

Agnieszka Maria Walorska, Marie-Luise Jaeger

UX Perspectives 2

ORT
Große Aula

ZEIT
11:00 – 12:30

Blickinteraktion

Philipp Gräßer

The BMW i3 HMI - Holistic user interface engineering for e-mobility

Christian Knoll, Roman Vilimek, Inken Schulze



Usability Engineering versus Design Thinking – Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Thomas Geis, Stephan Raimer

Arbeitskreis In-house Usability: Kurzfragebogen zur Bewertung der Usability Reife

ORT
S003

ZEIT
11:00 – 12:30

Der German UPA Arbeitskreis In-house Usability Professionals stellt den neuen Kurzfragebogen vor, der zur Bewertung der Usability-Reife des eigenen Unternehmens dient.



Organisation

Natalie Woletz, Desdemona Strauss

T-Systems Int., Deutschland; AVM GmbH

Workshop Smart Factories: Mitarbeiter-zentrierte Informationssysteme für die Zusammenarbeit der Zukunft

ORT
DZ001

ZEIT
11:00 – 17:30

In Unternehmen mit komplexen Produkten und Dienstleistungen wachsen Anforderungen, die an die Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen Informations- und Wissensarbeitern gestellt werden stetig. Dieser Workshop will vor dem Hintergrund eines durch die Initiatoren im Rahmen des Programmes „Factory of the Future“ angestrebten EU-Projekts eine Plattform schaffen, um aktuelle und zukünftige Fragestellungen rund um den Einsatz neuer Informationssysteme in Smart Factories interdisziplinär zu diskutieren. Der Workshop baut auch auf eine Reihe an bisher vorangegangenen Workshops auf, welche das Thema soziale Interaktion in Organisationen aus unterschiedlichen Gesichtspunkten beleuchtet haben, spricht Praktiker und Wissenschaftler an, die in den letzten Jahren an diesen Workshops teilgenommen haben und ist daran interessiert diese Community und die betrachteten Fragestellungen zu erweitern.



Organisation

Alexander Stocker, Andrea Denger, Johannes Fritz, Christian Kittl, Alexander Richter |

*Virtual Vehicle Research Center, Österreich
evolaris next level GmbH; University of Zurich*

Workshop Blended Interaction - neue Techniken für Interaktive Displays in kollaborativen Szenarien

ORT
DZ003

ZEIT
11:00 – 17:30

Interaktive Displays haben festen Einzug in private und geschäftliche Umfelder der Menschen erhalten. Besonders Smartphones sind aus der heutigen technologischen Landschaft nicht mehr wegzudenken. Neben diesen haben auch größere mobile Geräte in Form von Tablets einen Markt erobert. Und auch sehr große, stationäre Large Screens finden sich zunehmend als Interaktive Tische (Tabletops) oder vertikale Displays in kollaborativen Arbeitsumgebungen wieder.



Während frühere Forschungen diese Technologien vor allem getrennt voneinander im Hinblick auf die Darstellung und Visualisierung von Informationen, Interaktionstechniken und etwaige Einsatzszenarien untersuchten, fokussiert sich die derzeitige Forschung vor allem auf die vielfältigen Synergien, die durch derartige Displays im Bereich der „Blended Technologies“ für kollaboratives Arbeiten erschlossen werden können.

Ziel dieses Workshops ist es, kollaborative Szenarien zu untersuchen, die interaktive Displays mit weiteren Technologien im Bereich der Mensch-Maschine-Interaktion kombinieren und im Sinne von „Interactive Spaces“ einem erweitertem Anwendungskonzept dienen. Beispiele für solche kombinierten Technologien können z.B. Tangibles, digitale Stifte, interaktive Projektionen, Smartphones oder andere Ein-/Ausgabegeräte sein.

Organisation

Adrian Hülsmann, Michael Ksoll |

Universität Paderborn, Deutschland;

Ruhr-Universität Bochum

Workshop

Press Play? Praxisorientierte und wissenschaftliche Sicht auf Gamification

ORT
DZ005

ZEIT
11:00 – 17:30

Der Begriff Gamification ist ein viel zitierter und stark diskutierter Begriff. Trotz diverser, auch nationaler Pilotprojekte und zahlreicher Veröffentlichungen fehlen Unternehmen dennoch verlässliche Informationen, Wirkungsnachweise und damit Entscheidungsgrundlagen für eine Beteiligung am Trend und der Idee der Gamification. Damit verbunden ist die Tatsache, dass Gamification verschiedene Potentiale mit sich bringt, wie die Förderung des Wandels hin zu einer stärker nutzer- und erlebnisorientierten Gestaltung von Produkten, Prozessen und Arbeitsumgebungen, gleichzeitig aber auch verschiedene Kritikpunkte an dem Konzept aufkommen. Dieser Workshop soll daher einen Beitrag und somit einen Auftakt für eine Diskussion um Fragestellungen, Feststellungen, sowie Chancen und Herausforderungen der Gamification (im) nationalen Wissenschafts- und Wirtschaftsumfeld bilden.



Organisation

Sandra Schering, Jörg Niesenhaus, Ralf Schmidt |

Universität Duisburg-Essen, Deutschland

Evaluation und Qualitätsbewertung

ORT
S001

Sitzungsleitung: Maximilian Eibl

ZEIT
14:00 – 15:30

Using Web Analytics to Investigate the Navigational Behavior of Users

Marc Ahrens, Ralph Kölle, Katrin Werner, Thomas Mandl



Vergleichende Evaluation zur Usability mobiler Web-Browser

Lukas Lamm, Manuel Burghardt, Christian Wolff

Adaptierbare Qualitätsbewertung bürgergenerierter Inhalte aus sozialen Medien

Christian Reuter, Michael Ritzkatis

MCI/CSCW 5

ORT
A125

Sitzungsleitung: Gerd Szwillus

ZEIT
14:00 – 15:30

The Awareness-/Coordination-Support-System Paradox

Christoph Oemig, Tom Gross

Participatory Sensing im Rahmen empirischer Forschung

Thomas Ludwig, Simaon Scholl



Trail Building During Complex Search Tasks

Sebastian Franken, Ulrich Norbistrath

Healthcare & Assisted Living

ORT
S002

ZEIT
14:00 – 15:30

User Experience von Ambient Assisted Living Systemen

Markus Jaritz, Thomas Heine, Daniel Buhr, Udo Weimar,
Gerhard Eschweiler



Der richtige Patient, die richtige Wohnung, der richtige Zeitpunkt!

Nicole Charlier, Philipp Kumar

Gestenbasierte Spiele in der Schlaganfalltherapie – Herausforderungen und Lessons Learned

Franziska Schätzlein, Ellinor Johansson, Peter Klein, Gail Moun-
tain, Nasrin Nasr, Farshid Amirabdollahian, Naila Rahman

Agile UX

ORT
Grosse Aula

ZEIT
14:00 – 15:30

UX-Controlling in der Produktentwicklung

Dominique Winter, Sven Bittenbinder

Usability in großen agilen Softwareentwicklungen

Boris von Neindorff



Agile, Mobile und UX – Die Win3 – Konstellation

Manuel Fischer, Ronald Hartwig, Fabian Hennecke,
Johannes Müller, Frank Simon, Christoph Trappe,
Uwe Tewes, Philipp Huy

Arbeitskreis Nachwuchsförderung

ORT
S003

ZEIT
14:00 – 15:30

Auf der Suche nach den UX Professionals von morgen – Workshop des AK Nachwuchsförderung



Der Arbeitskreis Nachwuchsförderung der German UPA will Studierende, Berufseinsteiger und angehende Usability Experten unterstützen und ein Forum zum Austausch anbieten. Als erste Maßnahme bietet der AK Nachwuchsförderung seit 2011 eine Summer School an, um interessierten Studenten einen Einblick in das Berufsfeld UX Professional zu ermöglichen.

Im Workshop soll gemeinsam erarbeitet werden, wie die German UPA bzw. der AK Nachwuchsförderung in Zukunft die Nachwuchsförderung nachhaltig weiter verbessern kann. Zielgruppe für den Workshop sind Ausbilder, Manager, Professoren, Studierende bzw. alle am Thema Nachwuchsarbeit interessierte UX Professionals.

Organisation

Martin Schrepp, Kostanija Petrovic, Anja Wipfler, Jan Preßler |
*SAP AG – User Experience; Nokia gate5 GmbH;
Universität Würzburg – Psychologische Ergonomie*



fans made with mobile

Im Sun Life Stadium können sich Fans nun leichter rund um das Spielgeschehen bewegen. Denn mit einer Mobile-Lösung von IBM sehen sie auf ihren Smartphones, wo die Schlangen am kürzesten sind. So gibt es auch bei einem ausverkauften Stadion weniger Gedränge.

ibm.com/madewithmobile/de

Made with IBM

IBM, das IBM Logo, ibm.com, Made with IBM und das Bildzeichen des Planeten sind Marken oder eingetragene Marken der International Business Machines Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Andere Namen von Firmen, Produkten und Dienstleistungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. Eine aktuelle Liste sämtlicher IBM Marken und Handelszeichen findet sich im Internet unter www.ibm.com/legal/copytrade.shtml. © 2014 IBM Corporation.

MCI/CSCW 6 und Visionen

ORT
A125

ZEIT
16:00 – 17:30

Sitzungsleitung: Volkmar Pipek

Abstrakte virtuelle Umgebung für die Schlaganfalltherapie

Thomas Schüler

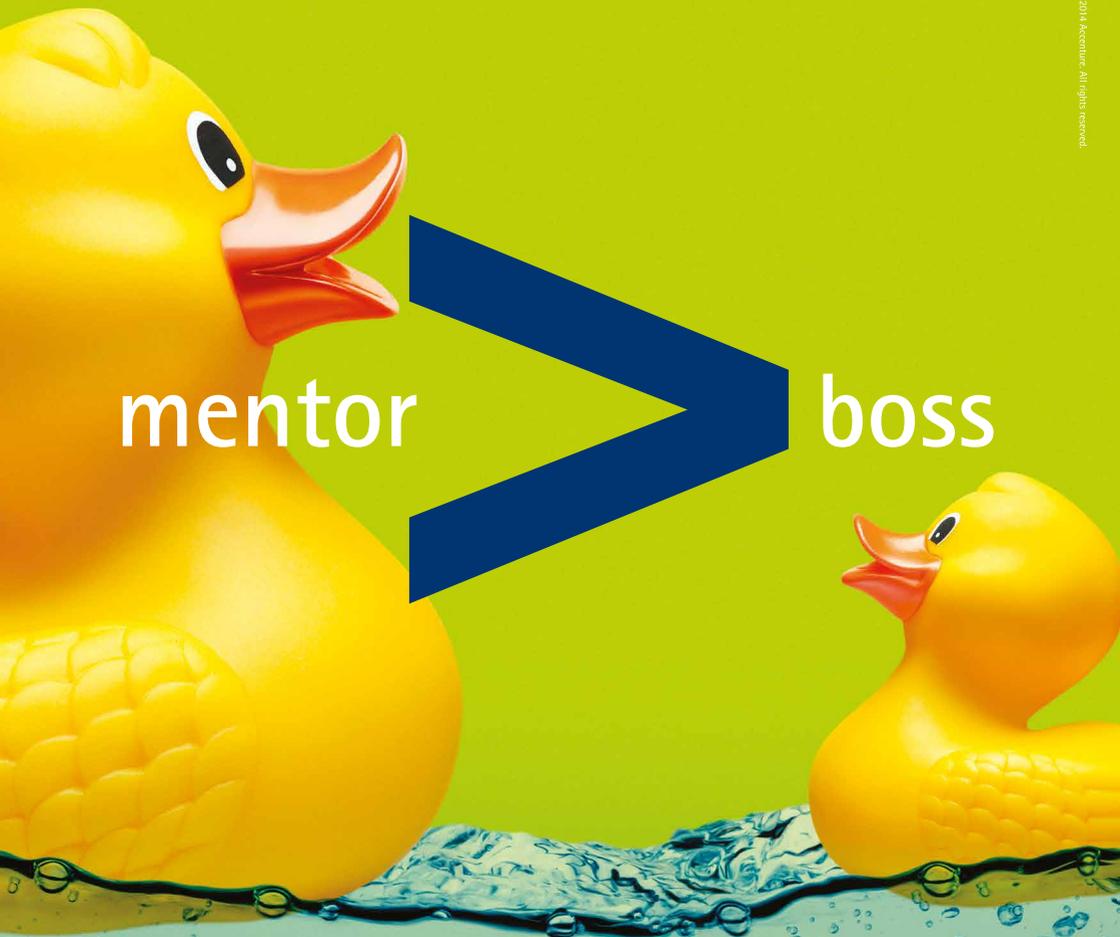


Evaluation der Interaktion mit einer AR-basierten Smartphone-App

Michael Domhardt, Radomir Dinic, Thomas Stütz,
Simon Ginzinger

Der Personal Spacer – Ein Werkzeug zur Gestaltung persönlicher Räume (Visionsvideo)

Arne Berger, Maximilian Eibl, Vera Fink, Stefan Kahl, Stefanie Müller, Benjamin Schürer, Julia Weller



mentor

boss

Be greater than.

Bereichern Sie mit Ihrem Talent eines der weltweit führenden Unternehmen in den Bereichen Management, Technologie und Innovation. Arbeiten Sie mit erfahrenen Spezialisten und entwickeln Sie gemeinsam intelligente Lösungen für unsere internationalen Top-Kunden. Sie profitieren von individueller Förderung durch Training und Weiterbildung und starten eine außergewöhnliche Karriere. Entdecken Sie Ihre Fähigkeiten und wachsen Sie über sich hinaus.
accenture.de/karriere



Strategy | Digital | Technology | Operations


accenture
High performance. Delivered.

 **MENSCH** UND
COMPUTER
2014

MITTWOCH
3.9.2014

12:30–13:00

Closing: Schlussitzung

MCI/CSCW 7

ORT
A125

ZEIT
9:00 – 10:30

Sitzungsleitung: Friedrich Strauß

Nutzerintegration in Softwareprojekte durch Multi-Channel Feedback

Sebastian Draxler, Oliver Stickel, Dominique Winter,
Gunnar Stevens



Usability Readiness of German Software SMEs – Three Segments and their Characteristics

Karl Werder, Phillip Haake, Alexander Mädche

Adaptierbare Qualitätsbewertung bürgergenerierter Inhalte aus sozialen Medien

Christian Reuter, Michael Ritzkatis

MCI/CSCW 8

ORT
S001

ZEIT
9:00 – 10:30

Sitzungsleitung: Tom Gross

CONTEX(T)PLORER: A Mobile Inspector for Ubiquitous Environments

Maximilian Schirmer, Sven Bertel, Ronja Lars Wilkening



Visualizing Locations for a Search Engine for the Physical World

Markus Funk, Robin Boldt, Marcus Eisele, Taha Yalcin,
Niels Henze, Albrecht Schmidt

Haltungserfassung zur Steuerung mobiler Nutzungsschnittstellen

Timo Henrich, Christian Plegge, Martin Westhoven, Thomas Alexander

ShortPaper1

ORT
S002

ZEIT
9:00 – 10:30

Industry UX ist cool / Erfahrungen über den Wechsel vom Web zur Industrie UX

Isabella Fröhlich, Susanne Hanst



Usability von grafischen Editoren auf dem Prüfstand

Katharina Juhnke

Das 5-Phasen-Modell der E-Commerce-Optimierung

Benjamin Uebel

Intercultural UX

ORT
Große Aula

ZEIT
9:00 – 10:30

Mental Maps von Onlineshops – Kulturelle Unterschiede in der Informationsarchitektur

Susanne Niklas



Interkulturelle Nutzeranforderungen erheben

Andreas Thom, Frank Heidmann, Sebastian Meier

Dialogprinzipien (ISO 9241-110) im interkulturellen Kontext

Rüdiger Heimgärtner

ShortPaper2

ORT
S003

ZEIT
9:00 – 10:30

Usability-Quiz: Die Begriffswelt von Usability Professionals spielerisch kennenlernen

Felix Hemke, Herbert A. Meyer, Knut Hühne,
Maximilian Schneider, Volker Wohlgemuth



Usability spielend planen

Mathias Abhau

Augmented Reality – Vom Spielzeug zum Arbeitswerkzeug

Martina Krugmann, Jan Groenefeld, Stephan Willmann

Workshop

Zukünftige Datenaggregationslösungen und Social Mashups

ORT
DZ003

ZEIT
9:00 – 12:30

Die Sammlung von Inhalten aus verschiedenen Quellen und deren einheitliche Bereitstellung und Visualisierung ist schon seit längerem ein wichtiges Thema im Web. In diesem Kontext fanden sich einfache Lösungen wie Feed-Aggregatoren aber auch komplexe Lösungen zur Definition von Filter- und Aggregationsregeln wie Yahoo Pipes. Im Zusammenhang mit Aktivitätsströmen aus Social Software gewinnt das Thema eine neue Dimension. Wir sprechen hier von personenzentrierten Mashup-Lösungen oder einfach "Social Mashups".



In diesem Workshop wollen wir Entwickler und Anwender von Social Mashups zusammen bringen und einen Austausch organisieren. Insbesondere soll dabei das CommunityMashup bzw. dessen Anwendungen für Tagungen (ConfMashup) und mögliche Anwendungen davon thematisiert werden.

Organisation

Peter Lachenmaier, Florian Ott, Michael Koch
Universität der Bundeswehr München, Deutschland

MCI/CSCW 9

ORT
A125

ZEIT
11:00 – 12:30

Sitzungsleitung: Martin Kindsmüller

Entwicklung semantischer Produktdatenmodelle durch Domänenexperten: Fehleranalyse und Werkzeugunterstützung

Werner Gaulke, Jürgen Ziegler



OsiriX in Motion – Ein Prototyp zur berührungslosen Interaktion im OP

Marcel Reich, Christian Hetterich, Gerald Weisser, Gerrit Meixner

Empfehlungen für die Gestaltung von Erratbarkeitsstudien zur Ermittlung von benutzerdefinierten Gesten

Mirko Fetter, Tom Gross

MCI/CSCW 10

ORT
S001

ZEIT
11:00 – 12:30

Sitzungsleitung: Johann Habakuk Israel

Zwischen Design und Flexibilität – Zur Ergonomie des Flat Design

Felix Winkelkemper, Reinhard Keil



Hypothesengeleitete Gestaltung von Benutzungsoberflächen

Reinhard Keil, Christian Schild

Heuristiken für Information Appliances

Patricia Böhm, Christian Wolff, Tim Schneidermeier

ShortPaper3

ORT
S002

ZEIT
11:00 – 12:30

Quartierbewohner sollen sich vernetzen: Können Senioren mit Hilfe einer Online-Plattform dabei unterstützt werden? Eine Bedarfsanalyse und Anforderungserhebung für die Nutzergruppe Senioren (65+)

Andrea Eckerle, Urs Unternährer, Sebastian Schätzle



„I’m a Gamer“. Umgang älterer Menschen mit Technologie

Nia Katranouschkova

Wenn Farbe den Weg weist. Techniken der Kartografie in digitalen Anwendungen nutzen.

Katja Schönfuß

Erfolgsfaktoren zur Verhaltensveränderung durch mobile Apps

Ernst Roidl, Olaf Rüsing

Praktisch oder innovativ – effizient oder neuartig? Welches Betriebssystem passt zu Ihnen?

Franziska Hertlein, Tim Schneidermeier, Christian Wolff

Zertifizierung von Usability-Professionals: Ausblick und Beispielprüfungsfragen zum Advanced Level „Usability Testing“ (CPUX-UT)

ORT
S003ZEIT
11:00 – 12:30

Wir präsentieren und diskutieren das neue Advanced Level Zertifizierungsprogramm zum Certified Professional for Usability Testing (CPUX-UT). Außerdem gibt dieser Workshop offen Antworten zu Fragen wie: Was ist eine Usability Zertifizierung? Warum sollte man sich als Usability Professional darum kümmern? Ist eine Zertifizierung mehr als Paukerei und Vokabeltest? CPUX-UT und CPUX-F (Foundation Level) sind Teile des Usability Zertifizierungsverfahrens „Certified Professional for Usability and User Experience – CPUX“, das offiziell von der German UPA unterstützt und anerkannt wird. Als Teil des Workshops werden die Teilnehmer Gelegenheit haben ihre Fähigkeiten anhand von Beispielsprüfungsfragen zu beiden Zertifizierungsprogrammen zu prüfen.



Organisation

Rolf Molich, Thomas Geis, Holger Fischer, Knut Polkehn |

DialogDesign, Dänemark; ProContext Consulting GmbH;
Universität Paderborn, s-lab – Software Quality Lab;
artop – Institut an der Humboldt-Universität zu Berlin

ShortPaper4

ORT
Große Aula

ZEIT
11:00 – 12:30

Intuitive Benutzbarkeit messen – Eine Evaluationstoolbox für Software, Apps und technische Produkte

Hartmut Schmitt, Anne Hess, Steffen Hess, Andreas Maier, Diana Löffler, Jörn Hurtienne



Cross-Browser Tests und die Tücken des Alltags

Nicole Charlier, Daniel Süß

Wie sag' ich's meinem Entwickler?

Jens Edler

Best Practice: Informationsarchitektur & Corporate Usability am Beispiel des B. Braun Product Center

Oliver Gerstheimer, Gesa Nolte, Christian Broel, Karin Wackerbarth

Best Practice: Die Revolution der Fahrschein-Automaten

Evamaria Plehn, Eva Daniel



► **Ausbildung zum Usability Consultant**

Nächster Start: 13.02.2015

berufsbegleitende Ausbildung über neun Monate
umfangreiche Professionalisierung in Usability & UX
Usability-Engineering in Analyse, Design und Evaluation

Jetzt informieren unter www.artop.de/usability-consultant

NOTIZEN

Leitung der Konferenz

Prof. Dr. Andreas Butz, Ludwig-Maximilians-Universität München

Prof. Dr. Michael Koch, Universität der Bundeswehr München

Prof. Dr. Johann Schlichter, Technische Universität München

Andreas Lehmann, Berufsverband der Deutschen Usability Professionals

Lokale Organisation

Beatrice Lamche, Technische Universität München

Sebastian Loehmann, Ludwig-Maximilians-Universität München

Dr. Wolfgang Wörndl, Technische Universität München

Programmkomitee (Wissenschaftliche Tracks)

Leitung

Prof. Dr. Michael Koch, Universität der Bundeswehr München

Mitglieder

Prof. Dr. Mirjam Augstein, University of Applied Sciences Upper Austria

Prof. Astrid Beck, HS Esslingen

Prof. Dr. Klaus Bengler, Technische Universität München

Prof. Dr. Udo Bleimann, Hochschule Darmstadt

Prof. Dr. Birgit Bomsdorf, Hochschule Fulda

Prof. Dr. Andreas Breiter, Universität Bremen

Prof. Dr. Angelika Bullinger-Hoffmann, Technische Universität Chemnitz

Prof. Dr. Andreas Butz, Ludwig-Maximilians-Universität

Dr. Simon Caton, Karlsruhe Institute of Technology

Prof. Dr. Raimund Dachselt, Technische Universität Dresden

Prof. Dr. Markus Dahm, Fachhochschule Düsseldorf

Dr.-Ing. Anke Dittmar, Universität Rostock

Tanja Döring, Universität Bremen

Dr.-Ing. Jens Drummer, Sächsisches Bildungsinstitut

Prof. Dr. Maximilian Eibl, Technische Universität Chemnitz

Prof. Dr. Peter Forbrig, Universität Rostock

Prof. Dr.-Ing. Frank Fuchs-Kittowski, HTW Berlin

Prof. Dr. Jens Geelhaar, Bauhaus-Universität Weimar

Thomas Geis, ProContext Consulting GmbH

Prof. Dr. Paul Grimm, Hochschule Fulda

Prof. Dr. Tom Gross, Universität Bamberg

Prof. Dr. Barbara Grüter, Hochschule Bremen

Prof. Dr. Jörg Haake, Fernuniversität Hagen

apl. Prof. Dr. Kai-Christoph Hamborg, Universität Osnabrück

Dr. Rüdiger Heimgärtner, Intercultural User Interface Consulting

Prof. Dr. Andreas M. Heinecke, Westfälische Hochschule

Dr. Niels Henze, Universität Stuttgart

Prof. Dr. Michael Herczeg, Universität zu Lübeck

Dr. Eelco Herder, Leibniz Universität Hannover

Prof. Dr. Thomas Herrmann, Universität Bochum

Dr. Paul Holleis, DOCOMO Communications Laboratories Europe GmbH

Prof. Dr.-Ing. Eva Hornecker, Bauhaus-Universität Weimar

Dr.-Ing. Tim Hussein, Universität Duisburg-Essen

Prof. Dr. Heinrich Hussmann, Ludwig-Maximilians-Universität München

Prof. Dr. Isa Jahnke, Umea University

Prof. Dr. Monique Janneck, Fachhochschule Lübeck

Dr. Hans-Christian Jetter, University College London

Prof. Dr. Reinhard Keil, Universität Paderborn

Prof. Dr. Andrea Kienle, Fachhochschule Dortmund

Dr. Martin Christof Kindsmüller, Universität Hamburg

Prof. Dr. Gudrun Klinker, Technische Universität München

Prof. Dr. Michael Koch, Universität der Bundeswehr München

Dr.-Ing. Dennis Krannich, Universität Bremen

Prof. Dr. Matthias Kranz, Universität Passau

Prof. Dr. Heidi Krömker, Technische Universität Ilmenau

Prof. Rolf Kruse, Fachhochschule Erfurt

Prof. Dr. Ulrike Lechner, Universität der Bundeswehr München

Andreas Lehmann, lemisoft

Prof. Dr. Jan-Marco Leimeister, Universität Kassel

Prof. Dr.-Ing. habil. Ulrike Lucke, Universität Potsdam

Dr. Stephan Lukosch, Delft University of Technology

Prof. Dr. Susanne Maaß, Universität Bremen

Prof. Dr. Rainer Malaka, Universität Bremen

Prof. Dr. Peter Mambrey, Universität Duisburg-Essen

Prof. Dr. Thomas Mandl, Universität Hildesheim

Prof. Dr. Maic Masuch, Universität Duisburg-Essen

Prof. Dr.-Ing. Gerrit Meixner, Hochschule Heilbronn

Dr. Florian Michahelles, Siemens Corporation

Prof. Dr. Kathrin Möslein, Universitaet Erlangen-Nuernberg

Prof. Dr. Jörg Müller, Technische Universität Berlin

Prof. Dr. Karsten Nebe, Hochschule Rhein-Waal

Prof. Dr. Verena Nitsch, Universität der Bundeswehr München

Prof. Dr. Horst Oberquelle, Universität Hamburg

Dr.-Ing. Hansjürgen Paul, Institut Arbeit und Technik

Dr. Martin Pielot, Telefonica Research

Prof. Dr. Niels Pinkwart, Humboldt-Universität zu Berlin

Prof. Dr. Volkmar Pipek, Universität Siegen

Prof. Dr. Bernhard Preim, Universität Magdeburg

Dr. Michael Prilla, Ruhr-Universität Bochum

Prof. Wolfgang Prinz, Fraunhofer FIT

Prof. Dr. Jochen Prümper, HTW Berlin

Prof. Dr. Ralf Reichwald, Technische Universität München

Prof. Dr. Harald Reiterer, Universität Konstanz

Dr. Christoph Rensing, Technische Universität Darmstadt

Dr. Alexander Richter, Universität Zürich

Dr. Andreas Riener,
Johannes Kepler Universität Linz

Prof. Dr. Michael Rohs,
Universität Hannover

Prof. Dr. Enrico Rukzio,
Universität Ulm

Prof. Dr. Martin Rumpfer, Hochschule
Trier, Umwelt-Campus Birkenfeld

Prof. Dr. Gabriele Schade,
Fachhochschule Erfurt

Prof. Thomas Schlegel,
Technische Universität Dresden

Prof. Dr. Johann Schlichter,
Technische Universität München

Univ.-Prof. Dr.-Ing. Ludger Schmidt,
Universität Kassel

Prof. Dr. Andreas Schrader,
Universität Lübeck

Prof. Dr. Ulrik Schroeder,
RWTH Aachen

Prof. Dr. Petra Schubert,
Universität Koblenz-Landau

Prof. Dr. Gerhard Schwabe,
Universität Zürich

Prof. Dr. Jürgen Singer,
Hochschule Harz

Prof. Dr. Stefan Smolnik,
FernUniversität in Hagen

Prof. Dr. Christian Spannagel, Pädago-
gische Hochschule Heidelberg

Prof. Dr. Christian Stary,
Universität Linz

Dr. Jürgen Steimle,
Max Planck Institut für Informatik

Prof. Dr. Gunnar Stevens,
Universität Siegen

Dr. Alexander Stocker,
Virtual Vehicle Research Center

Prof. Dr. Markus Stolze,
Hochschule für Technik Rapperswil

Dr. Friedrich Strauß,
Landeshauptstadt München

Prof. Dr. Gerd Szwillus,
Universität Paderborn

Dr. Dian Tan,
Robert Bosch GmbH

Prof. Dr. Manfred Thüring,
Technische Universität Berlin

Prof. Dr. Stephan Trahasch,
Hochschule Offenburg

Prof. Dr. Manfred Tscheligi,
Universität Salzburg

Prof. Dr. Rainer Unland,
Universität Duisburg-Essen

Prof. Dr. Hartmut Wandke,
Humboldt Universität zu Berlin

Prof. Dr. Gerhard Weber,
Technische Universität Dresden

Prof. Dr. Michael Weber,
Universität Ulm

Dr. Martin Wessner,
Fraunhofer IESE

Prof. Dr. Christian Wolff,
Universität Regensburg

Christian Wolters,
Universität zu Lübeck

Prof. Dr. Christa Womser-Hacker,
Universität Hildesheim

Dr. Wolfgang Wörndl,
Technische Universität München

Prof. Dr. Jürgen Ziegler,
Universität Duisburg-Essen

Reviews haben beigesteuert:

Sebastian Behrendt, Universität
der Bundeswehr München

Eva Bittner,
Universität Kassel

Wolfgang Büschel,
TU Dresden

Raffaele Ciriello,
Universität Zürich

Sven Dittes,
Fernuniversität Hagen

Katharina Ebner,
Fernuniversität Hagen

Katharina Emmerich,
Universität Duisburg-Essen

Andreas Fender,
TU Berlin

Christoph Greven,
RWTH Aachen

Nassrin Hajinejad,
Hochschule Bremen

Eike Hirdes,
Universität Kassel

Mehmet Kilic,,
Universität Zürich

Peter Lachenmaier, Universität
der Bundeswehr München

Katja Lehmann,
Universität Kassel

Stefan Liszio,
Universität Duisburg-Essen

Andreas Lochwitz,
Hochschule Bremen

Eva Lösch, Universität
der Bundeswehr München

Tobias Möbert,
Universität Potsdam

Alexander Nolte,
Universität Bochum

Andrea Nutsi,
Universität der Bundeswehr
München

Andreas Oberhof,
Universität Paderborn

Florian Ott, Universität
der Bundeswehr Münchenn

Joachim Pfister,
Universität Zürich

Christian Schild,
Universität Paderborn

Constantin Schmidt,
TU Berlin

Ralf Schmidt,
Universität Duisburg-Essen

Christian Sorgenfrei,
Fernuniversität Hagen

Hendrik Thüs,
RWTH Aachen

Felix Winkelkemper,
Universität Paderborn

Programmkomitee (UP14 Track)

Leitung

Henning Brau,
User Interface Design GmbH

Mitglieder

Sarah Diefenbach,
Folkwang Universität der Künste

Isabella Fröhlich,
Siemens AG

Susanne Hanst,
proALPHA Software GmbH

Steffen Hess,
Fraunhofer IESE

Oliver Kluge,
Versicherungskammer Bayern

Malte Krökel,
User Interface Design GmbH

Jochen Heyden,
Freelance

Andreas Lehmann,
lemisoft

Jan Preßler,
Universität Würzburg

Malte Sönksen, artop – Institut an
der Humboldt-Universität zu Berlin

Markus Weber,
Centigrade GmbH

Natalie Woletz,
T-Systems

Visionen

Prof. Dr. Rolf Kruse,
Fachhochschule Erfurt

Doktorandenseminar

Prof. Dr. Thomas Herrmann,
Universität Dortmund

Prof. Dr. Jan-Marco Leimeister,
Universität Kassel,
Universität St. Gallen (HSG)

SPONSOREN

WIR DANKEN UNSEREN SPONSOREN FÜR DIE FINANZIELLE UNTERSTÜTZUNG UND ZUSAMMENARBEIT, DIE DIESE KONFERENZ ERMÖGLICHT HAT.

PLATIN

tobii

SIEMENS

GOLD

artop
INSTITUT AN DER HUMBOLDT-UNIVERSITÄT BERLIN

AGENTUR SIEGMUND

hello, technology

UID

chilli(mind)

creating digital value

DATEV

IBM®

zühlke
empowering ideas

InterFace AG
the face of informatics

IF

accenture
High performance. Delivered.

SMI
SensoMotoric Instruments

SILBER

**Mangold**
Your Lab Design Company

**ERGOSIGN**
SHAPING INTERACTION.

Noldus
Information Technology

PHOENIX DESIGN 



usability.de

**userzoom**
zooming in on the user experience

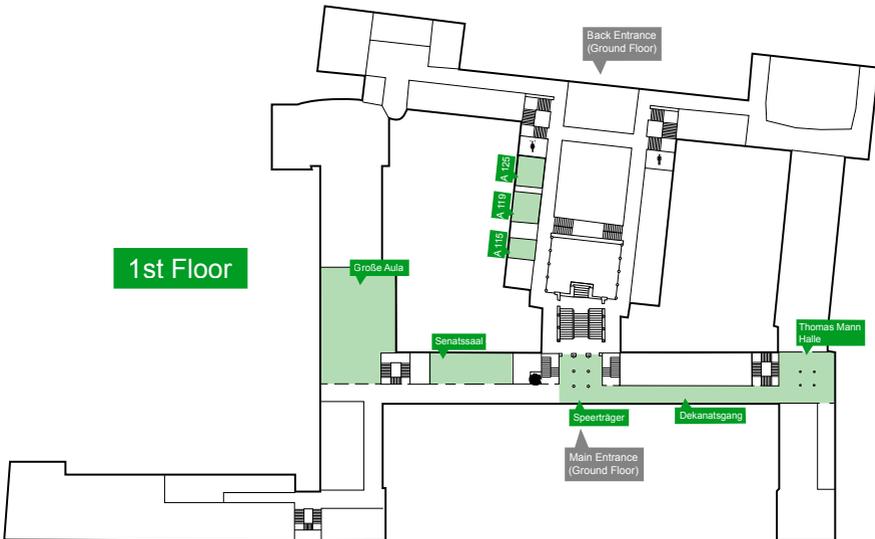
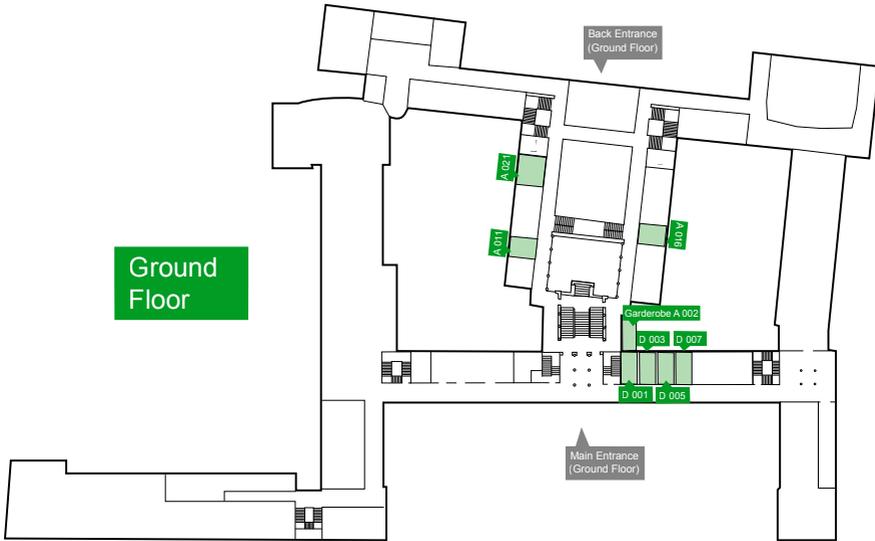
UNTERSTÜTZUNG

COMMUNARDO
human network competence

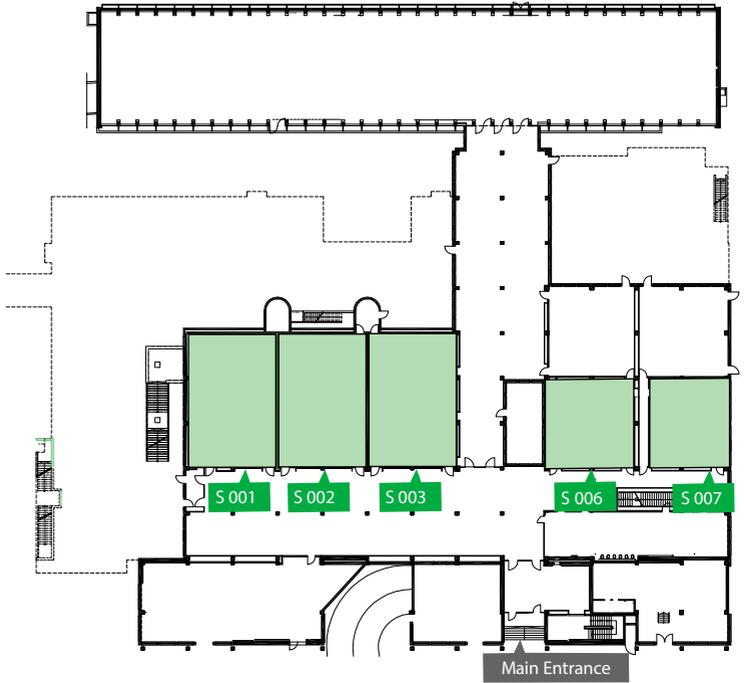
**UXQB**
International Usability and
UX Qualification Board

DE GRUYTER
OLDENBOURG

**Capgemini**
CONSULTING. TECHNOLOGY. OUTSOURCING



Schelling-
strasse 3



MENSCH UND COMPUTER 2014

Die Mensch und Computer 2014

online besuchen



auch auf **Facebook**



und auf **Twitter**



#muc14

Impressum

Prof. Dr. Andreas Butz
Lehrstuhl für Mensch-Maschine-Interaktion
Ludwig-Maximilians-Universität München
E-Mail: andreas.butz@ifi.lmu.de

Prof. Dr. Michael Koch
Forschungsgruppe Kooperationssysteme
Universität der Bundeswehr München
E-Mail: michael.koch@unibw.de

Prof. Dr. Johann Schlichter
Lehrstuhl Angewandte Informatik / Kooperative Systeme
Technische Universität München
E-Mail: schlichter@in.tum.de

Gestaltung:
genese Werbeagentur GmbH,
Magdeburg