

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
 I Methoden und Werkzeuge	 3
Interaktion, Präsentation und Repräsentation <i>Wolf-Fritz Riekert</i>	 7
Einsatz von Hypermedia beim Wissenserwerb <i>Susanne Neubert und Rudi Studer</i>	 19
Ein Baukastenansatz für wissensbasiertes Entwerfen <i>Christian Rathke</i>	 33
Was sagen Computeranimationen ihren Betrachtern? <i>Christine Helms und Thomas Strothotte</i>	 48
Eine Entwicklungsumgebung für adaptierbare Benutzungsoberflächen <i>Matthias Schneider-Hufschmidt</i>	 61
Ein Benutzungsschnittstellenbaukasten für Systemprogramme <i>Joachim Bauer und Albrecht Hampf</i>	 75
Empirische Evaluation von Benutzungsschnittstellen <i>Thomas Fehrle</i>	 91
Mensch-Computer-Interaktion in der Schule <i>Anton Brenner</i>	 100
 II Prototypen	 123
Anwendungsorientierte Sprachverarbeitung: zwischen Utopie und Praxis <i>Dietmar Rösner</i>	 127
Ein lernfähiges Kritikersystem für den Entwurf von Diagrammen <i>Heinz Ulrich Hoppe</i>	 139
Multimedia in der Medizin <i>Gerhard Peter</i>	 152
Eine wissensbasierte Schnittstelle zu statistischen Auswertungssystemen <i>Knut M. Wittkowski</i>	 166

Beiträge der Informatik zur Integration Blinder	
<i>Waltraud Schweikhardt</i>	179
Nichtvisuelle Interaktionsformen für blinde Rechnerbenutzer	
<i>Gerhard Weber</i>	190
 III Systeme in der industriellen Praxis	203
Wandel der Benutzungsschnittstellen kommerzieller Anwendungssysteme	
<i>Heinz Kreibohm</i>	207
Erfahrungen bei der Einführung von Expertensystemen in der Praxis	
<i>Feodora Herrmann</i>	221
Interaktive Expertensysteme zur technischen Diagnose	
<i>Michael Herczeg</i>	230
Datenbanken gestern und heute: Vom Dateisystem zu SQL	
<i>Theo Lutz</i>	249
 IV Epilog	261
Information und Wechselwirkung	
<i>Klaus Kornwachs</i>	263
Beyond Human-Computer Interaction	
<i>Gerhard Fischer</i>	274
Literatur	288
Die Autoren	306