

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 Strohotte</i>	48
Eine Entwicklungsumgebung für adaptierbare Benutzungsoberflächen	
<i>Matthias Schneider-Hufschmidt</i>	61
Ein Benutzungsschnittstellenbaukasten für Systemprogramme	
<i>Joachim Bauer und Albrecht Hampp</i>	75
Empirische Evaluation von Benutzungsschnittstellen	
<i>Thomas Fehrlé</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 Binder Waltraud Schweikhardt	179
Nichtvisuelle Interaktionsformen für blinde Rechnerbenutzer Gerhard Weber	190
III Systeme in der industriellen Praxis	203
Wandel der Benutzungsschnittstellen kommerzieller Anwendungssysteme Heinz Kreibohm	207
Erfahrungen bei der Einführung von Expertensystemen in der Praxis Feodora Herrmann	221
Interaktive Expertensysteme zur technischen Diagnose Michael Herczeg	230
Datenbanken gestern und heute: Vom Dateisystem zu SQL Theo Lutz	249
IV Epilog	261
Information und Wechselwirkung Klaus Kornwachs	263
Beyond Human-Computer Interaction Gerhard Fischer	274
Literatur	288
Die Autoren	306