
Mensch & Computer 2006

Mensch und Computer im Struktur*Wandel*

Herausgegeben von
Andreas M. Heinecke und Hansjürgen Paul

Oldenbourg Verlag München Wien

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	15
---------------	----

Eingeladene Vorträge

Karl-Friedrich Kraiss

User Assistance and Video-Based Acquisition of Human Action.....	19
--	----

Matthias Rauterberg

Usability in the Future – explicit and implicit effects in cultural computing	29
---	----

Georg Simonis

Paradoxien der Wissensgesellschaft.....	37
---	----

Angenommene Vorträge

Modellierung

Gerd Szwillus

Modellierung aufgabenangemessener Abläufe im Web.....	43
---	----

Tibor Kunert, Jan Penquitt, Heide Krömker

Identifizierung von Interaction Design Patterns für neue Technologien.....	55
--	----

Hans-Christian Jetter

Die MCI im Wandel: User Experience als die zentrale Herausforderung?	65
--	----

Partizipation

Monique Janneck, Matthias Finck, Hartmut Obendorf

Grenzen bei der Verwendung von Leitbildern: Ein Fallbeispiel	73
--	----

Gunnar Stevens, Sebastian Draxler

Partizipation im Nutzungskontext.....	83
---------------------------------------	----

Matthias Finck, Hartmut Obendorf, Monique Janneck, Dorina Gumm

CCS – Eine Methode zur kontextübergreifenden Softwareentwicklung	93
--	----

Qualitätssicherung und Evaluation

Isa Jahnke, Thomas Herrmann

Erfolgsfaktoren zur Kultivierung soziotechnischer Communities aus der Sicht dynamischer Rollenstrukturen.....	103
--	-----

Kai-Christoph Hamborg, Tom Hoenske, Frank Ollermann

Qualitätssicherung im Usability-Testing – zur Reliabilität eines Klassifikationssystems für Nutzungsprobleme	115
---	-----

Bettina Laugwitz, Martin Schrepp, Theo Held

Konstruktion eines Fragebogens zur Messung der User Experience von Softwareprodukten.....	125
---	-----

Benutzung im Wandel

Natalie Dengler, Edmund Eberleh

Zurück in die Zukunft: Design und Evaluation eines Starfield Displays für betriebswirtschaftliche Anwendungen 135

Guido Beier, Sarah Spieckermann, Matthias Rothensee

Die Akzeptanz zukünftiger Ubiquitous Computing Anwendungen 145

Harald Weinreich, Hartmut Obendorf, Matthias Mayer, Eelco Herder

Der Wandel in der Benutzung des World Wide Webs 155

Neue Interaktionstechniken

Guido Kempter, Walter Ritter

Einsatz von Psychophysiologie in der Mensch-Computer Interaktion 165

Sven Laqua, Gemini Pate, M. Angela Sasse

Personalised Focus-Metaphor Interfaces: An Eye Tracking Study on User Confusion 175

Heiko Drewes, Albrecht Schmidt

Mauszeigerpositionierung mit dem Auge 185

Multimodale und adaptive Schnittstellen

Peter Forbrig, Georg Fuchs, Daniel Reichardt, Heidrum Schumann

Modellbasierte Entwicklung mobiler multimodaler Nutzungsschnittstellen 195

Hilko Donker, Oliver Stache

Hierarchische Stapelkarten und Sprachsteuerung:

Neue Konzepte für multimodale PDA-Anwendungen 203

Christian Ressel, Jürgen Ziegler

Adaptive Nutzerschnittstelle für intelligente Wohnumgebungen 213

Virtuelle und erweiterte Umgebungen

Heike Ollesch, Edgar Heineken

Können virtuelle Mitarbeiter nerven? Sozialer Einfluss computergenerierter

Agenten in einer virtuellen Umgebung 223

Uta Pankoke-Babatz, Irma Lindt, Jan Olenburg, Sabiha Ghellal

Crossmediales Spielen in „Epidemic Menace“ 233

Milda Park, Christopher Schlick

Untersuchung der Hand-Auge-Koordination bei einer industriellen Anwendung

von Augmented Reality 243

Edutainment und Spiele

Wendy Ann Mansilla, Andreas Schrader, Sönke Dohrn, Alma Salim

Virtual and Tangible User Interfaces for Social and Accessible Pervasive Gaming 253

<i>André Melzer, Oliver Jeskulke, Michael Herczeg</i>	
Hören und Handeln: Die interaktive Hörspielumgebung TAPE-Player	263
<i>Markus Specker, Jörg Niesenhaus, Jürgen Ziegler</i>	
Gestaltungsdimensionen im interaktiven digitalen Storytelling	273
Lernen und Lehren	
<i>Simone Braun, Andreas Schmidt</i>	
Kontextbewusste Lernunterstützung für das Lernen bei Bedarf	283
<i>Stefan Schlechtweg, Stefan Büder, Marcel Götze</i>	
Interactively Exploring Bibliographical Data for Literature Analysis	293
<i>Seffen Budweg, Joel E. Fischer, Peter Mambrey, Uta Pankoke-Babatz</i>	
Kommunikative Vernetzung in der universitären Lehre	303
Knowledge Media Design	
<i>Jochen Reich, Karlheinz Toni, Georg Groh</i>	
Enhancing the meta structure of weblogs	313
<i>Harald Selke</i>	
Weniger ist mehr – Wissensmanagement für die Schule	321
<i>Henning Brau, K. Gaßmann, S. Schöll, U. Fischer</i>	
LDS+ – zum Wandel der Diagnoseunterstützung an CNC-Maschinen	331
Electronic Health	
<i>Andreas Holzinger, Regina Geierhofer, Gig Searle</i>	
Biometrical Signatures in Practice: A challenge for improving Human-Computer Interaction in Clinical Workflows	339
<i>Oliver Schirok, Andreas M. Heinecke</i>	
Patientengerechte Schnittstellen in der Teletherapie am Beispiel <i>ergocat</i>	349
Angenommene Systemdemonstrationen	
Aufgabenunterstützung	
<i>Tim Reichling</i>	
ExpertFinding: Auffinden von Experten in großen Organisationen	361
<i>Aldo Fobbe, Siegbert Kern, Arno Niemietz, Marc Zimmermann</i>	
OO-Framework zur benutzer- und gruppenspezifischen Anpassung der SAP Oberflächenelemente	367
<i>Claudia Janke, Christian Tietjen, Alexandra Baer, Bernhard Preim, Carola Zwick, Ilka Hertel, Gero Strauß</i>	
Design und Realisierung eines Softwareassistenten zur Planung von Halsoperationen	373

Spielerisches Agieren

<i>Stefan Oppl, Christian Stary, Andreas Auinger</i>	379
Towards Tangible Work Modelling.....	
<i>Kathrin Gerling, Anja Thieme, Jörg Niesenhaus, Markus Specker, Jürgen Ziegler</i>	385
Spielerverhalten und Storyerzeugung in interaktiven Spielumgebungen am Beispiel der Grimmix Story-Engine.....	
<i>Andreas M. Heinecke, Alexander Schwaldt</i>	391
Ein 3-D-Adventure zur spielerischen Wissensvermittlung im Museum	

Angenommene Design-Präsentationen

Navigation und Visualisierung

<i>Wolfgang Hürst, Tobias Lauer</i>	399
Elastic Interfaces zur Navigation in diskreten und kontinuierlichen Medien.....	
<i>Jens Herder, Ralf Kronenwett, Simone Lambertz, Georg Kiefer, Johann Freihoff</i>	405
Interaktive Echtzeit-3D-Visualisierung	
<i>Wolfgang Strauss, Monika Fleischmann, Andreas Muxel, Jochen Denzinger, Ansgar Himmel</i>	411
Matrix-Lupe.....	

Erweiterung der Realität

<i>Daniel Michelis, Hendrik Send, Florian Resatsch, Thomas Schildhauer</i>	419
Visuelle Inszenierung im urbanen Raum	
<i>Armin Strobl, Ansgar Wolsing, Christina Mohr, Ruven Lotze, Eike Michael Lang, Jürgen Ziegler</i>	425
ARTierchen – Augmented Reality in touch.....	

Angenommene Poster

<i>Marcus Heinath, Jeronimo Dzaack, Leon Urbas</i>	433
Kognitive Modellierung zur Evaluation von Softwaresystemen.....	
<i>Timo Götzemann, Marcel Götz, Kamran Ali, Knut Hartmann, Thomas Strothotte</i>	437
Practical Illustration of Text: Customized Search, View Selection, and Annotation.....	
<i>Patrick Fischer, Theo Held, Martin Schrepp, Bettina Laugwitz</i>	441
Wahrgenommene Ästhetik, Ordnung und Komplexität von Formularen	
<i>Christiane Rudlof</i>	
Software-Einsatz im Sozialbereich- Der Spagat der Sozialinformatik zwischen Wirtschaftlichkeit und Wirksamkeit.....	445
<i>Rainer Lütticke</i>	
Natürlichsprachliche Interaktion beim Aufgabenlösen in Lernumgebungen.....	449
<i>Asarnusch Rashid, Astrid Behm, Tina Müller-Arnold, Michael Rathgeb</i>	453
Kollaborative Benutzerbeteiligung im Requirements Engineering.....	

Michael Lawo

Ein drahtloser Eingabehandschuh für das Wearable Computing.....457

Sandro Leuchter, Frank Reinert, Rainer Schönbein

Ingenieurwissenschaftliche Expertise in semantischen Medien.....461

Christian Stickel

Guerilla HCI – EEG als Werkzeug im Usability Labor?.....465

Michael Schmitz

A Framework for Multi-User Support in Instrumented Public Spaces.....469

Autoren

Autorenverzeichnis475