

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	XI
Systemdemonstrationen	1
A Framework for Controlling Robots via Brain-Computer Interfaces <i>Ronny Seiger, Tobias Nicolai, Thomas Schlegel</i>	3
Body Scanning für Jedermann? Evaluation eines Low-cost Systems <i>Christian Zagel, Jochen Süßmuth</i>	7
ConfMashup – Personenzentrische Datenintegration für Tagungsinformation <i>Michael Koch, Peter Lachenmaier, Martin Burkhard, Eva Lösch, Andrea Nutsi, Florian Ott</i>	11
Digitale Fabrikation von flexiblen Displays und Touch-Oberflächen <i>Jürgen Steimle, Simon Olberding, Michael Wessely</i>	19
GEPAM – Eine interaktive Informationsplattform zur „Landschaft des Gedenkens“ <i>Josefine Brödner, Cindy Kröber</i>	21
Interaktionskonzept für projizierte Multitouchscreens auf physischen Oberflächen <i>Lukas Döring</i>	25
Von der Massenware zur Individuellen Produktgestaltung <i>Simone Braun, Kirsten Siekmann, Ramona Wallenborn, Markus Westphal-Furuya, Peter Wolf</i>	29
MeetingMirror – Interaktives Fenster in Tagungsinformationssysteme <i>Michael Koch, Florian Ott, Peter Lachenmaier, Eva Lösch, Andrea Nutsi, Martin Burkhard</i>	33
P(a)inball – Flippern mit Schmerz <i>Daniel Glomberg, Christoph Vogel, Daniel Drochert, Alina Hultgren, Christian Geiger</i>	41
PRMD <i>Michael Heidt, Linda Pfeiffer, Arne Berger, Paul Rosenthal</i>	45
ZeroGravity – eine virtuelle Nutzererfahrung in Luft und Wasser <i>Daniel Glomberg, Daniel Kirchhof, Okan Köse, Fabian Schöndorff, Marcel Tiator, Roman Wiche, Christian Geiger</i>	49

Industriebeiträge	53
Visual Analytics für Smart Data <i>Ariane Sutor</i>	55
Workshop Senioren interaktiv unterwegs – (Kooperations-)Systeme gestalten	63
Tagungsband des Workshops „Senioren interaktiv unterwegs – (Kooperations-) Systeme gestalten“ <i>Anna Kötteritzsch, Dominik Hornung, Katja Herrmann, Michael Ksoll</i>	65
Augmented Living: Einsatz von Augmented Reality im Alltag <i>Michael Ksoll, Michael Prilla, Asarnusch Rashid, Thomas Herrmann, Nicole Merkle</i>	69
Augmented Hearing for elderly people – User Requirements and Use Cases <i>Asarnusch Rashid, Linda Wulf, Markus Garschall</i>	75
Proviant per Lieferant – Der virtuelle Einkauf <i>Veronika Ansorge, Ann-Kathrin Kunze, Melanie Lausen, Lydia Penkert</i>	83
Schaffung von Anreizsystemen zum Anbieten und Annehmen von Hilfeleistungen am Praxisbeispiel inDago <i>Stefanie Müller, Antonija Mrcic Carl, Peter Klein, Henrik Rieß, Merlin Schuster</i>	89
Familienangehörige spielerisch zusammenführen <i>Julia Bons, Stefan Geisler, Cornelia Geyer</i>	95
Workshop Mensch-Computer-Interaktion und Social Computing in Krisensituationen	99
Editorial: Mensch-Computer-Interaktion und Social Computing in Krisensituationen <i>Christian Reuter, Thomas Ludwig, Volkmar Pipek, Michael Herczeg, Tilo Mentler, Simon Nestler, Johannes Sautter</i>	101
Mensch-Maschine-Systeme im resilienten Krisenmanagement <i>Tilo Mentler, Michael Herczeg</i>	105
IT-Unterstützung im praktischen Ausbildungsbetrieb der Feuerwehr <i>Björn Senft, Christian Sudbrock, Holger Fischer</i>	111
Unterstützung von BOS durch Mobile Crowd Sensing in Schadenslagen <i>Thomas Ludwig, Tim Siebigtheroth</i>	117
Nutzung von sozialen Medien als bürgerzentriertes Frühwarnsystem für Krisensituationen <i>Inga Karl, Simon Nestler</i>	125
Technical Limitations for Designing Applications for Social Media <i>Christian Reuter, Simon Scholl</i>	131

Workshop Usability für die betriebliche Praxis	141
Usability für die betriebliche Praxis – Anwendbare Forschung für den Mittelstand <i>Michael Burmester, Stefan Brandenburg, Susen Döbelt, Inga Schlömer, Ralf Schmidt, Gunnar Stevens, Karl Werder, Daniel Ziegler</i>	143
International Workshop on Adaptivity and User Modeling (ABIS)	151
ABIS 2014 – 20th International Workshop on Adaptivity and User Modeling <i>Mirjam Augstein, Boris Brandherm, Dominikus Heckmann, Eelco Herder, Wolfgang Wörndl</i>	153
Modelling Touchless Interaction for People with Special Needs <i>Mirjam Augstein, Werner Kurschl</i>	157
Flexible & Adaptive UIs for Self-Service Systems <i>Enes Yigitbas, Stefan Sauer</i>	167
Promotion of Active Aging Using a Tailored Recommendation System <i>Miriam Cabrita, Miriam Vollenbroek-Hutten</i>	177
An ontology-based recommender system to promote physical activity for pre-frail elderly <i>Mohammad Hossein Nassabi, Harm op den Akker, Miriam Vollenbroek-Hutten</i>	181
Workshop Automotive HMI – Mensch-Maschine-Interaktion im Automobil	185
Interaktiv Unterwegs – Mensch-Maschine-Interaktion im Automobil <i>Stefan Geisler, Alexander van Laack, Stefan Wolter</i>	187
Komplexe Präferenzprofile für intermodale Navigation <i>Benedikt Loepp, Jürgen Ziegler</i>	191
Use Case Design for AdaptIVe <i>Stefan Wolter, Johann Kelsch</i>	199
Demonstrator für ein handgestenbasiertes Interaktionskonzept im Automobil <i>Thomas Kopinski, Stefan Geisler, Uwe Handmann</i>	205
Erfassung der Oberkörperpose im Kraftfahrzeug <i>Matthias Ochs, Alexander Schick, Rainer Stiefelhagen</i>	211
Erste Erfahrungen aus der Entwicklung eines Android basierten Infotainmentsystems <i>Stefan Geisler, Benedikt Gorniak, Marc Jansen</i>	221
Specificity and timing of advisory warnings based on cooperative perception <i>Frederik Naujoks, Alexandra Neukum</i>	229
Vorhersage von Blickabwendungszeiten mit Keystroke-Level-Modeling <i>Christian Purucker, Frederik Naujoks, Andy Prill, Thomas Krause, Alexandra Neukum</i>	239

Workshop Smart Factories	249
Smart Factories: Mitarbeiter-zentrierte Informationssysteme für die Zusammenarbeit der Zukunft	251
<i>Alexander Stocker, Andrea Denger, Johannes Fritz, Christian Kittl, Alexander Richter</i>	
Assist 4.0 – Datenbrillen -Assistenzsysteme im Praxiseinsatz	259
<i>Peter Brandl, Rafael Michalczuk, Peter Stelzer, Kajetan Bergles, Andreas Aldrian, Jens Poggenburg, Klaus Sandtner</i>	
The activity stream: applying social media concepts in PLM	265
<i>Reiner Schlenker, Patrick Müller</i>	
Mitarbeiterzentrierte Performancemessung von Dienstleistungen in KMUs	273
<i>Doris Weitlaner, Hans-Peter Grahl, Angelika Höber, Elisabeth Pergler, Christoph Ehrenhöfer, Ernst Kreuzer</i>	
Herausforderungen der unternehmens-übergreifenden Zusammenarbeit: Fallstudie Rheinmetall	281
<i>Melanie Steinhüser, Alexander Richter, Michael Koch, Markus Bentele</i>	
Konzepte organisationalen Lernens in der Stahlindustrie	289
<i>Jan Hangebrauck, C. Benjamin Nakhosteen</i>	
From Lifecycle Modelling to Lifecycle Analysis – A Framework for Interactive Visualisation of Lifecycle Information	297
<i>Christian Kaiser, Andrea Denger, Johannes Fritz, Georg Eggenberger, Matthias Seidl</i>	
Der Engineering-Arbeitsplatz: Ein genderrelevanter Disziplinenmix?	305
<i>Andrea Denger, Alexander Stocker, Manfred Rosenberger, Michael Alb, Vera Schretter, Markus Pirker</i>	
Open Services for Lifecycle Collaboration: Ein Ansatz zur Unterstützung der Zusammenarbeit in der Produktentwicklung	313
<i>Stefan Paschke, Selver Saftic</i>	
Workshop Blended Interaction – neue Techniken für Interaktive Displays in kollaborativen Szenarien	321
Blended Interaction – neue Techniken für Interaktive Displays in kollaborativen Szenarien	323
<i>Adrian Hülsmann, Michael Ksoll</i>	
Using mobile devices to overcome idle times in modelling workshops	327
<i>Moritz Wiechers, Alexander Nolte, Michael Ksoll, Thomas Herrmann</i>	
Blended Interaction in Innovationsworkshops	333
<i>Sabine Schön, Florian Ott, Michael Koch</i>	

Potenziale mobiler Endgeräte für die Nutzung im kollaborativen Lernen <i>Romina Kühn, Beatrice Moltkau, Thomas Schlegel</i>	339
The Interactive Spatial Surface – Blended Interaction on a Stereoscopic Multi-Touch Surface <i>Paul Lubos, Carina Garber, Anjuly Hoffert, Ina-Reis, Frank Steinicke</i>	343
Anforderungen an Interactive Spaces im Kontext agiler Scrum Teams <i>Adrian Hülsmann, Julian Maicher</i>	347
Workshop Press Play? Praxisorientierte und wissenschaftliche Sicht auf Gamification	353
Tagungsband des Gamification-Workshops „Press Play?“ <i>Sandra Schering, Jörg Niesenhaus, Ralf Schmidt</i>	355
Ein Design Space für internale Gamification-Anwendungen <i>Sandra Schering</i>	361
Ein Vorgehensmodell zur Entwicklung von Gameful Design für Unternehmen <i>Katja Herrmann, Ralf Schmidt</i>	369
Zum Anwendungspotential von Gamification in Unternehmen <i>Martin Christof Kindschüller, Lars Kämpfer, Julian Fietkau, Jens Heuer</i>	379
Gamification and the Trough of Disillusionment <i>Jan Broer</i>	389
Motivational Effects of a Gamified Training Analysis Interface <i>Jan David Smeddinck, Marc Herrlich, Max Roll, Rainer Malaka</i>	397
Autoren	405