

# Inhaltsverzeichnis

Fernsehen, Facebook und Familie – eine Mehrmethodenstudie zur Erfassung traditioneller und digitaler Medienrepertoires im Familiensetting	11
<i>Nicole Gonser, Markus Grammel &amp; Sandra Müllner</i>	
Furnishing HCI Patterns to Support Modeling and Generation of Interactive User Interfaces	27
<i>Jürgen Engel, Christian Herdin, Christian Märtin</i>	
Gender- und Diversity-Faktoren in interaktiven Medien	43
<i>Dorothea Erharter</i>	
Touch Gestures in Mobile Web Browsers	57
<i>Kerstin Blumenstein, Michael Emberger, Isabella Enigl, Christian Gradl, Lisa Gringl, Michael Kräftner, Christina Niederer, Francesco Novy, Aleksandar Palic, Grischa Schmiedl, Desirée Zottl</i>	
Physiotherapeutisches Training mittels Computer-spielen und 3D-Raumerfassung der Körperbewegung	67
<i>Alexander Nischelwitzer, Sandra Schadenbauer, Gerhard Sprung, Robert Strohmaier, Petra Auner-Gröbl, Thomas Kontur, Friedrich Gaschler</i>	
Towards an Insole Sensor Platform for Auditory Feedback Applications in Gait Rehabilitation	79
<i>Karin Bauer, Anita Kiselka, Ronald Dlapka, Anna-Maria Gorgas, Markus Gusenbauer, Brian Horsak, Jakob Doppler</i>	
Shop Window Control	87
<i>Bibiana Bayer, Kerstin Blumenstein, Thomas Ederer, Stefanie Größbacher, David Mayerhuber, Sabrina Rockenschaub, Grischa Schmiedl, Carina Skladal</i>	

Persona Characteristics – To What Extent Are Templates Suitable for Students?	99
<i>Veronika Winter, Benedikt Salzbrunn,     Dominik Dolezal, Robert Pucher</i>	
Viele Facetten – Empfehlungen für eine gender- und diversity-freundliche Mediengestaltung	111
<i>Bente Knoll</i>	
„Filmarchive sind wie Ozeandampfer“ – Bewahren und Präsentieren zwischen Aufbruch und Tradition	123
<i>Adelheid Hefberger, Markus Krottenhammer</i>	
Nutrition Data Analysis and Visualization for Deterministic Food Categorization	139
<i>Martin Tiefengrabner, Simon Ginzinger</i>	
Visuelle und akustische Darstellung körperlich-emotionaler Zustandsveränderungen durch die Perdekamp'sche Emotions-Methode	147
<i>Julia Püringer, Astrid Drechsler, Julia Machan</i>	
PILL: Push-It-Loop-It – ein interaktiver Multi-User-Sequenzer	163
<i>Martin Würflein, Cornelius Pöpel, Florian Beck</i>	
SoundTwist – Ein interaktives Audiospiel	177
<i>Julia Hall, Florian Beck, Cornelius Pöpel</i>	
ElectroBody – Der menschliche Körper als Musik-Controller	189
<i>Martin Lubczyk, Michael Kirschner, Cornelius Pöpel</i>	
User-Experience-Evaluation im Online-Shopping-Umfeld mittels objektiv validierbarer und subjektiv-emotional geprägter Bewertungskriterien	203
<i>Marcel Glovotz, Christian Märtin</i>	

<b>Der Leitstand der Zukunft</b> <i>Kurt Majcen, Rene Kaiser</i>	215
<b>Game Based Learning im virtuellen Mikrobiologie-Labor</b> <i>Felix Gers, Steffen Prowe</i>	229
<b>Heiratsshows zwischen Tradition und Moderne</b> <i>Sebahat Kayan</i>	243
<b>SeniorInnen und Usability bei Smartphones und Tablets</b> <i>Elka Xharo, Dorothea Erharter</i>	255
<b>Faszination generationenübergreifendes Lernen</b> <i>Kurt Majcen, Hannes Robier, Sandra Murg</i>	269
<b>Multiscreen als Mittel gegen soziale Isolation älterer Menschen am Beispiel des Benefit-Projekts BRELOMATE</b> <i>Johannes Pflegerl, Gernot Rottermanner, Peter Judmaier, Sabine Sommer, Jakob Doppler, Wolfgang Gruber, Josef Weißenböck, Lucas Schöffer, David Mayerhuber, Lisa Gringl, Christina Niederer</i>	283