

Tagungsbericht zur Multikonferenz „Viel Mehr Interaktion“ in Lübeck

Die Entwicklung und Bewertung interaktiver Systeme und Medien kann nur durch eine offene und wirkungsvolle Zusammenarbeit über Fachgrenzen hinweg geleistet werden. Einen wichtigen Beitrag hat in diesem Jahr die gemeinsame Konferenz „Viel Mehr Interaktion“ der Fachtagungen Mensch & Computer, DeLFI, Usability Professionals und Cognitive Design vom 7.–10. September 2008 in Lübeck geleistet.

Die Multikonferenz wurde von den beteiligten Fachgesellschaften, der Gesellschaft für Informatik (GI), dem German Chapter of the ACM (GACM) sowie dem German Chapter der Usability Professionals' Association (GC-UPA) ausgerichtet und organisiert.

Veranstaltungsort waren die Universität zu Lübeck sowie die Fachhochschule Lübeck. Eine gemeinsame Abendveranstaltung mit Preisverleihungen fand an der Trave mit Blick auf die Altstadt der Hansestadt in den Media Docks Lübeck statt.

Das große gemeinsame Programm wurde von vier Programmkomitees mit über 120 Vertretern ausgewählt. Angeboten wurden

- 3 eingeladene Vorträge,
- 42 Vortragssitzungen mit je 3 Vorträgen,
- 16 halb- oder ganztägige Workshops,
- 8 Tutorials,
- mehrere Posterpräsentationen in unterschiedlicher Form,
- mehrere Sitzungen mit Systemdemonstrationen sowie
- die Gremientreffen von beteiligten Fachbereichen, Fachgruppen und Ausschüssen.

Weitere Details zum umfangreichen und vielfältigen Gesamtprogramm finden sich unter www.vielmehr.org.

Die Tagung wurde außerordentlich gut von über 600 Teilnehmern besucht.

Diese neue Rekordzahl zeigt ein weiteres Mal die zunehmende Bedeutung der mit der Multikonferenz verbundenen interdisziplinären Fragestellungen zum Verhältnis von Mensch, Computer und der einbettenden vorhandenen und künftigen Lebenswelten.

Da das besondere Anliegen der Tagung fachübergreifendes Arbeiten war, wurde auch ein gemeinsamer Workshopband herausgegeben. Die Workshopbeiträge von Mensch & Computer 2008, DeLFI 2008 und Cognitive Design 2008 sind im Logos Verlag Berlin erschienen.

Im Folgenden wird aus den vier Teilkonferenzen berichtet.

Mensch & Computer

Die „Mensch & Computer“ ist die Jahreskonferenz des Fachbereichs Mensch-Computer-Interaktion der Gesellschaft für Informatik (GI) in Zusammenarbeit mit dem German Chapter of the ACM. Ziel der Konferenz ist es, die Relevanz der benutzer- und aufgabengerechten Gestaltung der Mensch-Computer-Interaktion in Wissenschaft, Wirtschaft und Öffentlichkeit bewusst zu machen, Forschungsaktivitäten und Ausbildung in diesem Feld anzuregen und den Informationsaustausch zwischen Wissenschaft und Praxis zu fördern. Ein besonderes Kennzeichen dieser Forschungsrichtung ist ihre Interdisziplinarität, die eine Zusammenarbeit unterschiedlicher Fachrichtungen wie Informatik, Psychologie, Arbeitswissenschaft, Designdisziplinen und Ingenieurwissenschaften erforderlich macht.

Die Mensch & Computer gliederte sich in 9 Workshops, 14 Fachsitzungen in den Themenbereichen Barrierefreie Systeme, Benutzermodellierung und Adaptivität, CSCW, Informationsvisualisierung, Interaktionsdesign, Mobile Systeme, Socialware und Online Communities und Usability-Engineering sowie 3 Sitzungen mit Systemdemonstrationen und eine Postersession. Außerdem wurde je ein Tutorial

zu den Themen CSCW und Augmented Reality angeboten.

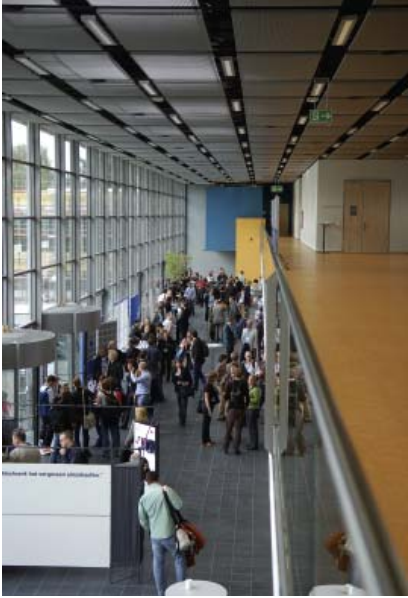
Für den Abschluss der diesjährigen Konferenz konnte Prof. Dr. Thomas Ertl vom Institut für Visualisierung und Interaktive Systeme und Visualisierungsinstitut der Universität Stuttgart für einen eingeladenen Vortrag zum Thema „Interaktive Visualisierung – Wege aus der Datenflut“ am 10. September gewonnen werden. Dabei wurde auf die in der Vergangenheit eher vernachlässigte, künftig aber zunehmend wichtige Kooperation zwischen den Bereichen der wissenschaftlichen Visualisierung (Scientific Computing) und der Mensch-Computer-Interaktion hingewiesen und eine künftig noch engere Zusammenarbeit motiviert.

Der Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion hat in diesem Jahr einen Forschungspreis (Preisträger: Prof. Dr. Stephan Lukosch und Prof. Dr. Michael Klebl), einen Praxispreis (Preisträger M.Sc. Steffen Lohmann und Prof. Dr. Jürgen Ziegler) sowie den MCI-Schülerpreis im Rahmen des Bundeswettbewerbs Informatik (Preisträger Christian Baldus) vergeben.

Die Ergebnisse der Teiltagung sind im Tagungsband von Herczeg, M. & Kindsmüller M.C. (Hrsg.) Mensch & Computer 2008 im Oldenbourg Verlag München erschienen. Weitere Details zur Tagung finden sich unter <http://www.vielmehr.org/muc/>. Die nächste Mensch & Computer wird 2009 in Berlin stattfinden.

Usability Professionals (up)

Die „Usability Professionals“, die Jahrestagung der German Usability Professionals' Association e.V. (G | UPA), konzentriert sich auf praxisnahe Fragestellungen des Usability-Engineerings und der Software-Ergonomie. Sie bietet ein Forum für das Austauschen von Erfahrungen und dem Aufbau und der Pflege von Kontakten. Sie dient dem Dialog - über die Grenzen von Fachdisziplinen hinweg.



Gute Usability Professionals zeichnen sich durch ihr Wissen über Methoden, Prozesse und Prinzipien, und ihre Erfahrung in der professionellen Anwendung dieses Wissens aus. „Wissen. Können. Tun“ war dementsprechend auch das Motto der Usability Professionals 08. Neben Beiträgen zu Fachthemen wie Eyetracking, Normen oder gelungener Benutzerbeteiligung und einer großen Zahl interessanter Fallstudien, haben wir uns in diesem Jahr auch verstärkt dem Thema „Usability als Beruf“ gewidmet. Im Rahmen des „Arbeitsmarktes Usability“ standen beispielsweise potentielle Arbeitgeber der Usabilitybranche Rede und Antwort: Wie sieht die tägliche Arbeit eines Usability Professionals eigentlich aus und welche Qualifikationen werden verlangt? Auch wurde der diesjährige „Branchenreport Usability“ vorgestellt und weiter am Berufsbild des Usability Professionals gearbeitet. Interessierte Leser, die nicht an der Tagung teilnehmen konnten, sei der randvolle Tagungsband „Usability Professionals 08“ oder zumindest ein Besuch unserer Website www.germanupa.de ans Herz gelegt.

Auch in diesem Jahr wurde ein „Best Session“-Preis vergeben – ein Publikumspreis für den gelungensten Themenbereich. Wir gratulieren herzlich Iris Niedermann und Michael „Mitch“ Hatcher, die mit ihrem Tutorial „Formulargestaltung für Dummies“, und damit mit ihrem konzentrierten Fachwissen (und sicher auch Charme), beim Publikum

punkten konnten. Ein weiteres Highlight war der eingeladene Vortrag von Gilbert Cockton. „Load while aiming; Hit?“ machte wieder einmal deutlich, wie wichtig es ist, Usability Engineering als eine Gestaltungsdisziplin zu verstehen, die zwar Regeln und Prinzipien folgt, aber keiner starren Methodik. Sonst laufen wir Gefahr trotz aller Systematik am Ziel „vorbeizuschießen“ – so die Botschaft.

Die Usability Professionals 08 war eine gelungene Teilkonferenz der Mensch und Computer. Ihr Erfolg ist zu einem großen Teil die Konsequenz des Engagements der Beitragenden. Über 60 Professionals haben ohne Vorbehalte ihr Wissen und ihre Erfahrungen (auch die negativen) mit den über 600 Teilnehmern geteilt. Eine solche Offenheit ist in der Praxis nicht selbstverständlich, aber umso wichtiger für die Entwicklung unserer Community. Wir hoffen auf ebenso reges Interesse im nächsten Jahr – und sagen: Auf Wiedersehen in Berlin.

Die e-Learning Fachtagung Informatik (DeLFI)

Die DeLFI ist die Jahrestagung der Fachgruppe e-Learning der Gesellschaft für Informatik. Sie präsentiert die jeweils neuesten informatiknahen Ergebnisse aus Forschung und Praxis zum Thema e-Learning. Alle Aspekte rechnergestützten Lernens und Lehrens in Unternehmen, in Bildungseinrichtungen und außerhalb dieser sowie für das lebenslange Lernen werden betrachtet. Der Fokus

liegt auf den Anforderungen an die Informatik und den daraus resultierenden Ergebnissen.

Zur Eröffnung der Gesamtkonferenz hielt Prof. Dr. Rolf Schulmeister, Leiter des Zentrums für Hochschul- und Weiterbildung sowie Professor am Institut für Deutsche Gebärdensprache und Kommunikation an der Universität Hamburg, den eingeladenen Vortrag „Gibt es eine Net Generation? Widerlegung einer Mystifizierung“. Er analysierte zahlreiche Studien und Berichte über das Mediennutzungsverhalten der so genannten „Net Geners“ und legte eindrucksvoll dar, dass bei genauerer Betrachtung der Nutzungsmotive und der verschiedenen Medienarten keinesfalls von einem völlig neuartigen Verhalten die Rede sein kann, sondern vielmehr die „neue Generation“ ein durchaus bekanntes Verhalten zeigt.

Bereits am Vortag fanden vier Workshops zu den Themen e-Learning und Web 2.0, Game-based Learning, Technopädagogische Entwurfsmuster sowie Didaktik und e-Learning statt. Die DeLFI selbst gliederte sich in 11 Sitzungen mit jeweils 3 Beiträgen zu den Themenbereichen e-Learning und Web 2.0, Service-Orientierte Architekturen, Wissensmanagement, Vorlesungsbetrieb, Übungen und Prüfungen, Organisation bzw. Didaktik des e-Learning, Nutzerorientierung, Vertrauen und Datenschutz, Entwicklung von e-Learning-Angeboten sowie Vermittlung von Informatik-Inhalten. Darüber hinaus wurden 5 Kurzbeiträge sowie 3 Systemdemonstrationen vorgestellt. Außerdem wurde ein Tutorial zu IMS Learning Design angeboten.





Auf der Podiumsdiskussion zum aktuellen Thema „Vertrauen, Kontrolle und Sicherheit“ wurden, ausgehend von Lernräumen, verschiedene Aspekte in den Bereichen Protokollierung von Teilnahmedaten und deren Nutzung diskutiert. Die in den einzelnen Bundesländern unterschiedlichen rechtlichen Regelungen zum Datenschutz wurden problematisiert.

Zum Abschluss der DeLFI wurde schließlich der vom Programmkomitee ausgewählte beste Beitrag prämiert. Dazu wurden die auf Basis der schriftlichen Einreichungen 6 am besten bewerteten Beiträge zusätzlich hinsichtlich ihrer Präsentation auf der Veranstaltung bewertet. Den Best Paper Award erhielt der Beitrag „GUI-Adaptation in Lernkontexten“ von Christian Spannagel und Ulrik Schroeder.

Die Ergebnisse der DeLFI 2008 sind im gleichnamigen Tagungsband, herausgegeben von Silke Seehusen, Ulrike Lucke und Stefan Fischer, als Band P-132 in der Reihe „Lecture Notes in Informatics“ im Köllen Verlag erschienen. Weitere Details zur Teiltagung finden sich unter <http://www.vielmehr.org/delfi/>. Die 7. e-Learning Fachtagung Informatik (DeLFI 2009) wird gemeinsam mit der 14. Europäischen Jahrestagung der Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW 05) in Berlin stattfinden.

Cognitive Design

Die Tagung „Cognitive Design“ wurde an der International School of New Media in Lübeck begründet und fand dort 2005 und 2006 statt. In diesem Jahr war sie erstmals an der Multikonferenz beteiligt und soll dort verankert bleiben.

Die Forschungsfrage des Cognitive Design lautet: Wie kann die Generierung, Verteilung und Archivierung von Wissen durch die Gestaltung von Medienumgebungen optimal unterstützt werden? Umgebung wird dabei als ein sozio-technisches System verstanden und

beinhaltet Menschen, Dinge/Räume und Computer-Systeme. Hier entstehen neue Möglichkeiten und Notwendigkeiten der Wissensgestaltung.

Die eingeladenen Beiträge des eintägigen Workshops fokussierten sich auf die integrative Gestaltung von medialen und physischen Wissensräumen mit den Anwendungsbereichen „Hybride Bibliothek“ und „Hybrides Museum“. Vorge stellt wurden Projekte, die in diesem Kontext aktuelle Techniken und Verfahren wie „Calm Computing“, „Pervasive Gaming“ und „Rich Interaction“ einsetzen. Dadurch ergeben sich neue Konzepte und Perspektiven für die sozialen Qualitäten von Wissensräumen, die in übergreifenden Beiträgen zu „Media- tektor“, „Enabling Spaces“ und „Kognitiven Behausungen“ diskutiert wurden.

So wurde ein Überblick zu gegenwärtigen Aktivitäten gewonnen und gemeinsame Forschungsinteressen wurden identifiziert. Künftig sollen ergänzend zu den akademischen Beiträgen auch verstärkt Anwendungs- und Industriepartner integriert werden.

Die Querverbindungen zu den anderen Konferenzen stellten sich als befruchtend heraus, so dass die Premiere der „Cognitive Design“ in diesem Kontext erfolgreich war.

