

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	IX
Langbeiträge	1
Auswirkungen von Gamification in Enterprise Collaboration Systems <i>Petra Schubert, Ludwig Paulsen, Johannes Hager</i>	3
Gamification: Auswirkungen auf Usability, Datenqualität und Motivation <i>Christian Zagel, Freimut Bodendorf</i>	15
Gamification in the inDAgo HelpMe application <i>Kristian Baumann, Peter Klein, Antonija Mrsic Carl, Denise Bender</i>	25
Employing Blended Interaction to Blend the Qualities of Digital and Physical Books <i>Christoph Gebhardt, Roman Rädle, Harald Reiterer</i>	35
MyMovieMixer: Ein hybrider Recommender mit visuellem Bedienkonzept <i>Katja Herrmann, Sandra Schering, Ralf Berger, Benedikt Loepf, Timo Günter, Tim Hussein, Jürgen Ziegler</i>	45
The facilitator's perspective on IT support in innovation workshops <i>Sabine Schön, Alexander Richter, Michael Koch, Gerhard Schwabe</i>	55
FabAR: Interaktive Fabrikation von 3D-Drucken durch Mashups <i>Christoph Beckmann, Mirko Fetter, Tom Gross</i>	65
Entwurf und Evaluation eines Kommunikationskanals für Gesten in kollaborativen virtuellen 3D-Welten <i>Stefan Wittek, Niels Pinkwart</i>	75
Intuitive Erzeugung von 3D-Modellen mit handgehaltenen Sensoren <i>Maximilian Sand, Dominik Henrich</i>	85
Using Web Analytics to Investigate the Navigational Behavior of Users <i>Marc Ahrens, Ralph Kölle, Katrin Werner, Thomas Mandl</i>	95
Vergleichende Evaluation zur Usability mobiler Web-Browser <i>Lukas Lamm, Manuel Burghardt, Christian Wolff</i>	105
Adaptierbare Qualitätsbewertung bürgergenerierter Inhalte aus sozialen Medien <i>Christian Reuter, Michael Ritzkatis</i>	115

The Awareness-/Coordination-Support-System Paradox <i>Christoph Oemig, Tom Gross</i>	125
Trail Building During Complex Search Tasks <i>Sebastian Franken, Ulrich Norbistrath</i>	135
Participatory Sensing im Rahmen empirischer Forschung <i>Thomas Ludwig, Simon Scholl</i>	145
Abstrakte virtuelle Umgebung für die Schlaganfalltherapie <i>Thomas Schüler</i>	155
Evaluation der Interaktion mit einer AR-basierten Smartphone-App <i>Michael Domhardt, Radomir Dinic, Thomas Stütz, Simon Ginzinger</i>	165
Nutzerintegration in Softwareprojekte durch Multi-Channel Feedback <i>Sebastian Draxler, Oliver Stickel, Dominique Winter, Gunnar Stevens</i>	175
Usability Readiness of German Software SMEs – Three Segments and their Characteristics <i>Karl Werder, Phillip Haake, Alexander Maedche</i>	185
CONTEX(T)PLORER: A Mobile Inspector for Ubiquitous Environments <i>Maximilian Schirmer, Sven Bertel, Ronja Lars Wilkening</i>	195
Visualizing Locations for a Search Engine for the Physical World <i>Markus Funk, Robin Boldt, Marcus Eisele, Taha Yalcin, Niels Henze, Albrecht Schmidt</i>	205
Haltungserfassung zur Anpassung mobiler Nutzungsschnittstellen <i>Timo Henrich, Christian Plegge, Martin Westhoven, Thomas Alexander</i>	215
Entwicklung semantischer Produktdatenmodelle durch Domänenexperten: Fehleranalyse und Werkzeugunterstützung <i>Werner Gaulke, Jürgen Ziegler</i>	225
OsiriX in Motion – Ein Prototyp zur berührungslosen Interaktion im OP <i>Marcel Reich, Christian Hetterich, Gerald Weisser, Gerrit Meixner</i>	235
Empfehlungen für die Gestaltung von Erratbarkeitsstudien zur Ermittlung von benutzerdefinierten Gesten <i>Mirko Fetter, Tom Gross</i>	245
Zwischen Design und Flexibilität – Zur Ergonomie des Flat Design <i>Felix Winkelkemper, Reinhard Keil</i>	255
Hypothesengeleitete Gestaltung von Benutzungsoberflächen <i>Reinhard Keil, Christian Schild</i>	265

Heuristiken für Information Appliances	275
<i>Patricia Böhm, Tim Schneidermeier, Christian Wolff</i>	
Kurzbeiträge	285
Adaptive eLearning based on individual learning styles – Performance and emotional factors	287
<i>Jennifer Beckmann, Sven Bertel, Steffi Zander</i>	
Anforderungserhebung für ein peripheres Benachrichtigungssystem	291
<i>Laura Ackermann</i>	
Auswertung von Reverse Card Sorting Experimenten	295
<i>Daniel Brumberg, Gerd Szwillus</i>	
Automatisierte 3D-Modellierung für individualisierbare Massenprodukte	299
<i>Simone Braun, Sifeddine Mouaouya, Kirsten Siekmann, Ramona Wallenborn, Markus Westphal-Furuya, Peter Wolf</i>	
Computer im Grünen: IT-Systeme zur Unterstützung urbaner Gärten	303
<i>Oliver Stickel, Thomas Ludwig, Volkmar Pipek</i>	
Data Ocean	307
<i>Dieter Meiller</i>	
Der Einfluss des Geschlechts auf das Erleben von Self-Service Systemen	311
<i>Christian Zagel</i>	
Enabling Natural Cross-Device Interaction in Personal Desktop Settings	315
<i>Marius Brade, Steffen Buzin, Rainer Groh</i>	
Evaluating user preference on touch screen tablets by a complex tapping task with multiple targets	319
<i>Thorsten Stark, Stefan Schade, Melanie J. C. Stade</i>	
Evaluation des UEQ in einfacher Sprache mit Schülern	323
<i>Andreas Hinderks, Martin Schrepp, Jörg Thomaschewski</i>	
Geschlechterunterschiede bei computerbezogenen Attributionen	327
<i>Adelka Niels, Sascha R. Guzka, Monique Janneck</i>	
Geschlechtsstereotype bei der Interaktion mit virtuellen Agenten	331
<i>Svetlana Nowak, Benjamin Weiss, Dietrich Manzey</i>	
Hands-on-Activities als Werkzeug im Participatory Design mit Senioren	335
<i>Julia Käfer, Martin Stein, Johanna Meurer</i>	

Illuminated Ring – A Wearable Display to Support Fluid Intake <i>Bengt Lüers, Thomas Crone, Veronika Strokova, Jutta Fortmann, Wilko Heuten, Susanne Boll</i>	339
Intermodal personalized Travel Assistance and Routing Interface <i>Stefan Schaffer, Norbert Reithinger</i>	343
Is OntoWiki useful as Collaborative Working Tool for Engineers? <i>Selver Softic, Alexander Stocker, Manfred Rosenberger, Jürgen Zernig, Michael Schmeja</i>	347
Kann man Website-Usability schnell valide mit Screenshots erfassen? <i>Meinald T. Thielsch, Ronja Engel, Gerrit Hirschfeld</i>	351
M3I: A Framework for Mobile Multimodal Interaction <i>Andreas Möller, Stefan Diewald, Luis Roalter, Matthias Kranz</i>	355
Movin’Klee – die neue Möglichkeit, beim Spielen mit Augmented Reality im Kunstmuseum zu lernen <i>Xiaomeng Jiang</i>	359
Playful, collaborative approaches to 3D modeling and 3D printing <i>Thomas von Rekowski, Alexander Boden, Oliver Stickel, Dominik Hornung, Gunnar Stevens</i>	363
Product Experience Wall: A Context-adaptive Outfit Recommender System <i>Christian Zage</i>	367
Simulation and Digital Prototyping of Tangible User Interfaces <i>Stefan Diewald, Andreas Möller, Luis Roalter, Matthias Kranz</i>	371
Steuerung von Audiosoftware mit einem Musikinstrument <i>Karl-Arnold Bodarwé, Florian Echter</i>	375
The potential of smart glasses for smart homes <i>Ben Dauber, Philipp Meyer, Martin Christof Kindsmüller</i>	379
Today, you walk! – When Physical Fitness Influences Trip Planning <i>Stefan Diewald, Andreas Möller, Luis Roalter, Matthias Kranz</i>	383
UPnP-Serviceplattform für Ambient Assisted Living Dienste <i>Volker Schürmann, Christian Weidauer</i>	387
Websitedesign: Was ist ästhetisch und was bleibt im Gedächtnis? <i>Maria Douneva, Rafael Jaron, Meinald T. Thielsch</i>	391
Programmkomitee	395
Autoren	399