

Liebe Leserinnen und Leser!

Sicher haben viele von Ihnen schon erwartungsvoll auf die dritte Ausgabe der **i-com** im Jahr 2003 gewartet, deren Herausgabe sich leider etwas verspätet hat. Dafür dürfen wir Ihnen aber nun ein umfangreiches Heft mit einem Spektrum sehr interessanter Beiträge vorlegen. Die neue Ausgabe umfasst fünf Forschungsberichte, Beiträge zum Mediaforum sowie weiteren Themenrubriken.

Wie bereits berichtet, fand Anfang September des letzten Jahres die Tagung Mensch&Computer in Stuttgart statt und stieß mit mehr als 350 Teilnehmern auf eine große Resonanz. Die Rückmeldungen zur Tagung waren überwiegend sehr positiv. Durch die Einbindung der praxisorientierten Sitzungen des German Chapter der Usability Professionals Association in das Programm konnte ein breites Spektrum qualitativ ansprechender Beiträge geboten werden. Um auch denjenigen **i-com**-Lesern, die die Tagung nicht besuchen konnten, besonders interessante Entwicklungen zugänglich zu machen, wollen wir einige der Forschungs- und Praxisberichte in erweiterter und aktualisierter Form in der **i-com** präsentieren.

Für den ersten Beitrag konnten wir die Gewinner des Best-Paper-Preises (erster Platz) der Tagung gewinnen, die hier

eine erweiterte und auf den neuesten Entwicklungsstand gebrachte Fassung ihres Papiers vorstellen. Carsten Magerkurth und Richard Stenzel berichten über die Entwicklung eines Mixed-Reality-Spiels, das physische und virtuelle Komponenten in integrierter Form verbindet. Das System Stars bietet eine Plattform zur Realisierung rechnergestützter Brettspiele. Der zweite Beitrag von Silberer und Engelhardt berichtet über eine Untersuchung zur Gestaltung webbasierter e-Shops. In dieser Untersuchung gehen sie der Frage nach, wie unterschiedliche Formen der Navigationsgestaltung durch die Nutzer von Online-Shops beurteilt werden.

Die folgenden drei Fachbeiträge sind auf das Themenfeld Wissen und Lernen ausgerichtet. Novak, Kunz und Wurst stellen einen Ansatz zur Entdeckung, Visualisierung und Nutzung impliziter Wissenstrukturen in Expertengemeinschaften vor. Das dafür entwickelte System verwendet ein Spektrum an Techniken aus den Bereichen Informationsvisualisierung, Dokumentklassifikation und maschinelles Lernen, um konzeptuelle Strukturen aus Informationsbeständen zu extrahieren und auf der Basis von Expertenhandlungen weiter zu entwickeln. Die Lernumgebung SmartFra-

me, die von Reiners, Reiß, Sassen und Voß vorgestellt wird, stellt ein Werkzeug zur systematischen Entwicklung und didaktischen Aufbereitung von Lernobjekten dar. Im fünften und letzten Fachbeitrag diskutieren Rohde, Jarke, Klamma und Wulf praktische Erfahrungen zur medienunterstützten Projektarbeit in einer universitären Lehrveranstaltung. Es werden Ergebnisse einer Studie präsentiert, die die Nutzung eines Community-Systems durch Mitglieder von Projektgruppen bzw. Praxisgemeinschaften evaluiert.

Die Thematik Lehr- und Lernsysteme wird uns auch im Jahr 2004 noch weiter beschäftigen. Die zweite Ausgabe in 2004 soll als Themenheft zu diesem Bereich gestaltet werden. Interessenten können sich an den zuständigen Herausgeber Michael Herczeg wenden. Schließlich möchte ich noch darauf hinweisen, dass die Vorbereitungen zur nächsten Tagung Mensch&Computer in Paderborn (6.–8. September) bereits auf Hochtouren laufen. Informationen über Themen, Beitragsformen und Termine sind wie üblich unter www.mensch-und-computer.de zu finden.

Ihr Jürgen Ziegler