

Liebe Leserinnen und Leser!

Die Sommerausgabe der **i-com** präsentiert Ihnen Fachbeiträge mit den Schwerpunkten Augmented Reality, Benutzungsschnittstellen für Information Appliances und Gestaltung von Shopping-Anwendungen. Mit dem Beitrag von Mehdi Hamadou, Dirk Jahn und Jens Weidenhausen setzen wir unsere Reihe der Übersichtsbeiträge über die BMBF-Leitprojekte im Bereich Mensch-Technik-Interaktion fort. Die Autoren berichten über das Projekt ARVIKA, das sich mit Techniken der Augmented Reality – also der Überlagerung realer Umgebungsbilder mit virtuellen Informationen – beschäftigt. Anwendungsfelder des Projektes liegen in den Bereichen Entwicklung, und hier speziell in der Unterstützung von Crashtests, Produktion und Montage, sowie Diagnose und Service an Produktionsmaschinen. Augmented Reality bietet neue Formen der Informationsversorgung, insbesondere bei Tätigkeiten, die die Begutachtung oder Manipulation physischer Arbeitsgegenstände umfassen. Die Technik kann auch als adaptiv angesehen werden, da sie die Informationen passend zu dem jeweils betrachteten Objekt anbietet. Augmented Reality bietet vielversprechende Ansätze zu neuen Interaktionsformen, allerdings werden sich die benötigten Techniken, insbesondere im Display-Bereich, noch weiterentwickeln müssen, um Nutzbarkeit und Akzeptanz auf einer breiteren Basis untersuchen zu können.

Im zweiten Beitrag beschäftigt sich Marco Prestipino mit Interaktionstechniken für Information Appliances und diskutiert insbesondere Interaktionsfragen am Beispiel eines mobilen Gerätes. Miriam Yom und Thorsten Wilhelm untersuchen im nachfolgenden Beitrag die Wirkung von Hilfefunktionen bei Online-Shops. Sie liefern Daten über die Einschätzung unterschiedlicher Hilfefunktionen durch Novizen und Experten und zeigen, dass Mechanismen wie Guided Tours positive Auswirkungen auf die Nutzung und Einschätzung eines Online-Shops haben können. Der vierte Fachbeitrag beschäftigt sich ebenfalls mit Fragestellungen des Online-Shopping. Günter Silberer, Jan-Frederik Engelhardt und Nils Wasmuth berichten über eine Untersuchung zur Auswirkung unterschiedlicher Gestaltungsmerkmale von elektronischen Shops, die mit Hilfe einer Conjointanalyse untersucht werden.

Im Media Forum setzen wir unsere Berichtsreihe über Arbeiten an Hochschulen im Bereich Mediengestaltung fort. Dieses Mal werden Arbeitsschwerpunkte und Studentarbeiten der FH Pforzheim sowie der FH Schwäbisch Gmünd vorgestellt.

Ein wichtiger Termin für alle an Mensch-Computer-Interaktion, Mediengestaltung und verwandten Themen Interessierten rückt nun immer näher: vom 2.–5. September 2002 findet in

Hamburg die 2. Konferenz „Mensch & Computer“ statt, die ein interdisziplinäres Forum für alle Forschungs- und Praxisthemen bietet, die wir auch in **i-com** diskutieren. Nutzen Sie die Gelegenheit, sich aus erster Hand über aktuelle Forschungsergebnisse zu informieren und in persönlichen Austausch mit Fachkolleginnen und -kollegen zu treten. Eine ausführlichere Tagungsankündigung finden Sie in diesem Heft auf S. 44. Weiterhin bitten wir Sie, die Ankündigungen von Wahlversammlungen der GI-Fachgruppen „Software-Ergonomie“, „Entwicklungswerkzeuge für Benutzungsschnittstellen“ und „Interaktive Systeme“ zu beachten, die alle im Rahmen der Tagung in Hamburg stattfinden werden. Der Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion hat in diesem Jahr beschlossen, die beiden letztgenannten Fachgruppen („Entwicklungswerkzeuge für Benutzungsschnittstellen“ und „Interaktive Systeme“) zu einer neuen Fachgruppe unter der Überschrift „Methoden und Werkzeuge zur Entwicklung interaktiver Systeme“, kurz FG INSYDE, zusammenzuführen und ein Leitungsgremium für die neue Fachgruppe zu wählen. Nutzen Sie diese Möglichkeit, sich an der organisatorischen Weiterentwicklung unseres Themengebietes zu beteiligen.

Ihr Jürgen Ziegler