

Aufruf zur Mitgestaltung

Mensch & Computer 2003 – Interaktion in Bewegung

3. Fachübergreifende Konferenz
Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion der Gesellschaft für Informatik e.V. und German Chapter of the ACM
7. bis 10. September 2003, Stuttgart, Haus der Wirtschaft

Konferenz-Highlights

- Neueste Forschungsergebnisse zur Mensch-Computer-Interaktion
- Präsentation herausragender Arbeiten der Mediengestaltung (Design Reviews)
- Praxisberichte und Best-Practice-Beispiele
- Tutorialprogramm mit namhaften Referenten (kostenfrei für Konferenzteilnehmer)
- Usability Professionals Track
- Konferenzbegleitendes Workshop-Programm für Diskussion und Interaktion

Wichtige Termine

- 31.01.2003:** Einreichung von Vorträgen, Workshops, Design Reviews, Systemdemonstrationen, Postern
- 11.04.2003:** Benachrichtigung über Annahme/Ablehnung von Beiträgen
- 16.05.2003:** Abgabe der vollständigen und ggf. überarbeiteten Beiträge
- 27.06.2003:** Last Minute-Ergebnisse und Ausstellungsbeiträge

Konferenzthema und -programm

Unser Bild des Computers ist gegenwärtig einem drastischen Wandel unterworfen. Globale Vernetzung und übergreifende Informationsstandards öffnen das Einzelsystem zur virtuellen, verteilten Informationsumgebung. Mobile Kommunikations- und Arbeitsgeräte sowie in

unsere Umgebung eingebettete Systeme ergänzen und ersetzen den Arbeitsplatzrechner. Spezialisierte Informationsgeräte bieten aufgabenangepasste Alternativen zur Allzweckmaschine. Reaktive, rein benutzergesteuerte Interaktionstechniken entwickeln sich zu kontextsensitivem, adaptivem Dialogverhalten. Für die Mensch-Computer-Interaktion ist damit ein deutlicher Wandel der Paradigmen im Hinblick auf Interaktionsformen, Entwicklungsmethoden und Usability Engineering verbunden.

Die Konferenz Mensch & Computer 2003 steht unter dem Motto „Interaktion in Bewegung“ und setzt sich in vielfältigen Beitrags- und Diskussionsformen mit diesen Entwicklungen auseinander. Thematische Schwerpunkte werden in den Bereichen mobile und ubiquitäre Mensch-Technik-Interaktion, adaptive Benutzungsschnittstellen und Interaktion mit vernetzten Informationsräumen und Anwendungen gesetzt. Eingeladen sind Forschungs- und Praxisbeiträge zu diesen Schwerpunkten sowie zu allen Feldern der Mensch-Computer-Interaktion, computergestützter Kooperation und verwandten Themenstellungen.

Konferenzthemen sind u. a.:

- Interaktionstechniken & Interaktionsgestaltung: Medien- und Interaktionsdesign, Interaktionstechniken für mobile und eingebettete Geräte, erkenntnisbasierte Eingabetechniken, multimodale und adaptive Interaktion, Agenten und anthropomorphe Schnittstellen, Informationsvisualisierung- und retrieval, virtuelle und gemischte Realität, disappearing Computer
- Methoden & Werkzeuge: Usability Engineering für mobile Systeme und Web-Anwendungen, Benutzertests, Entwicklungsmethoden und -werkzeuge, Web Content Engineering, Engineering kooperativer Systeme, Standardisierung

- Anwendungen & Erfahrungen: e-Business, computergestütztes Lernen und Wissensmanagement, Kooperationsunterstützung und Community-Aufbau, intelligentes Heim und Unterhaltung, e-Government, Praxisberichte von Usability Professionals
 - Prozesse & Kontexte: Benutzerorientierte Entwicklungsprozesse, barrierefreie IT-Systeme, soziale und kulturelle Aspekte digitaler Medien und interaktiver Produkte, Unterstützung und Wandel organisatorischer Prozesse, emotionale und motivationale Aspekte, Usability in Ausbildung und Beruf
- Ein intensiver Austausch zwischen Wissenschaft und Praxis ist ein wichtiges Anliegen der Mensch & Computer 2003. Besonders angesprochen sind auch design-orientierte Beiträge, die die Brücke zwischen Medien- und Interaktionsgestaltung schlagen. Weiterhin ist ein spezieller Track zu Praxisberichten von Usability Professionals vorgesehen.

Beitragskategorien (Einreichungshinweise und Autorenrichtlinien unter www.mensch-und-computer.de/mc2003)

Mensch & Computer 2003 bietet ein breites Spektrum an Präsentations- und Diskussionsformen, um einen lebendigen Austausch zwischen den Teilnehmern zu ermöglichen:

Vorträge können sowohl **Forschungs-** als auch **Praxisberichte** beinhalten. Bei der Auswahl werden forschungs- und praxisorientierte Beiträge nach unterschiedlichen Kriterien bewertet. Beiträge sollen einen Umfang zwischen sechs und zehn Seiten (inkl. Abbildungen) haben.

- **Workshops** finden konferenzbegleitend statt (halb- und ganztägig) und bieten ein offenes Forum für Kurzprä-

sentationen, Diskussionen und gemeinsames Arbeiten (2-seitige Beschreibung entsprechend den Autorenrichtlinien).

- **Design Reviews** stellen herausragende Beispiele der Gestaltung neuer Medien oder interaktiver Produkte vor. Sie werden in einer Ausstellung als interaktive Poster oder Demonstrationen präsentiert.
- **Systemdemonstrationen** werden in speziellen Demo-Sitzungen als Kurzvorträge mit Vorführung präsentiert und im Ausstellungsbereich während der interaktiven Poster-Sitzungen gezeigt.
- **Poster** stellen Forschungs- und Praxisbeiträge in Kurzform dar und werden in speziellen Postersitzungen interaktiv präsentiert.
- Neueste Ergebnisse können unter der Rubrik **Last Minute** eingereicht und als interaktive Poster präsentiert werden.
- **Tutorials** bieten halb- oder ganztägige Expertenvorträge zu verschiedenen Themen. Vorschläge für Tutorials sollen den Titel und eine kurze Inhaltsbeschreibung sowie Informationen über den/die Vortragenden beinhalten und sind an den Tutorial Chair

zu richten (Tom.Gross@fit.fraunhofer.de)

Vorträge, Design Reviews, Systemdemonstrationen und Poster werden im Konferenzband publiziert (Vorträge 6–10 Seiten, alle anderen Kategorien 2 Seiten). Last-Minute Ergebnisse und Workshop-Beiträge werden im Web oder ggf. in einer separaten Publikation veröffentlicht. Die Konferenzsprache ist Deutsch, es werden aber auch englische Beiträge akzeptiert.

Preise

Es werden ein Best-Paper-Award für herausragende Beiträge sowie ein M&C-Design-Preis für den besten eingereichten Design Review im Bereich Gestaltung interaktiver Medien vergeben.

Nähere Informationen und Autorenrichtlinien erhalten Sie unter:
<http://www.mensch-und-computer.de/mc2003>
 oder
 Fraunhofer IAO
 Organisationskomitee Mensch & Computer 2003

Frau Stefanie Müller

Nobelstraße 12

70569 Stuttgart

E-Mail: mc2003@mensch-und-computer.de

Web: www.mensch-und-computer.de/2003

Mensch & Computer 2002: Rückblicke ...

Für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer und sonstige Interessierte: Auf der Konferenz-Website werden weitere Ergebnisse bereitgestellt, z.B.

- Ergebnisse von Workshops, soweit sie von den Veranstaltern zur Verfügung gestellt werden
- Dokumentation der Ausstellung "Eine kurze Geschichte der Software-Ergonomie. Pioniertaten der Mensch-Computer-Interaktion"
- Die Einzelbeiträge des Konferenzbandes im PDF-Format (ab etwa März 2003)
- Bildergalerie
- Presseecho

Werfen Sie doch noch einen (Rück-) Blick auf die Website: <http://www.mensch-und-computer.de/mc2002>