

Jürgen Ziegler

Liebe Leserinnen und Leser,

mit der vorliegenden Ausgabe halten Sie nach längerer Zeit wieder einmal ein Heft ohne spezifischen Themenschwerpunkt in Händen. Ich möchte diese Gelegenheit nutzen, darauf hinzuweisen, dass wir natürlich weiterhin fortlaufend an frei eingereichten Fachbeiträgen aus Forschung und Praxis interessiert sind. Das Konzept der Themenschwerpunkte ist allerdings bei den Leserinnen und Lesern auf eine sehr positive Resonanz gestoßen, so dass wir auch zukünftig den Mix aus schwerpunktbezogen und freien Beiträgen beibehalten wollen. Selbstverständlich durchlaufen alle Fachbeiträge unabhängig vom Einreichungsweg einen Peer-Review-Prozess. Weiterhin ist zu berichten, dass wir gemeinsam mit dem Verlag gegenwärtig bestrebt sind, die Zeitschrift i-com in den ISI Science Citation Index aufnehmen zu lassen. Dies erfordert allerdings einen etwas längeren Prozess, so dass vermutlich erst im nächsten Jahr über die Aufnahme entschieden wird. Ich hoffe, dass es gelingt, durch diese Indexierung die Attraktivität der i-com für qualitativ hochrangige Beiträge noch weiter zu steigern.

In der vorliegenden Ausgabe können wir Ihnen ein breites Spektrum interes-

santer Fachbeiträge vorstellen. Im ersten Beitrag berichten Martina Joisten und Tom Gross über Soziale Interaktionen in Real-time Collaboration-Systemen, zu denen sie empirische Befunde und Entwurfsmuster vorstellen. Aus dem Bereich des Electronic Business stammt der zweite Beitrag von Tim Hussein und Werner Gaulke, der sich mit Produktempfehlungen beschäftigt. Sie berichten über einen Ansatz zur kontext-sensitiven Generierung von Empfehlungen auf Basis hybrider Recommender-Funktionen. Der nachfolgende Beitrag von Yetim, Dörner und Pipek ist empirisch orientiert und berichtet über Effekte von Forschungsprototypen zur Unterstützung von Softwareanpassungen in Klein- und Mittelunternehmen.

Im vierten Beitrag wird ein Thema vorgestellt, das mir geeignet erscheint, auch einige kontroverse Diskussionen anzuregen. Sabrina Eimler, Astrid von der Pütten und Nicole Krämer berichten über den Einsatz des Nabaztag (eine Art Kleinroboter in Form eines Hasen) beim Erlernen von Fremdsprachen in der Schule. Sie zeigen auf, dass gestische und verbale Rückmeldungen dieses als nette Spielfigur gestalteten Roboters positive emotionale und motivationale Wirkungen auf

die Schüler hatten. Der letzte Beitrag von Johannes Buße beschäftigt sich ebenfalls mit Lernfragen, er diskutiert Lernprozesse und Lernstile im Digital Game-based Learning. Dieser Beitrag ist eine erweiterte und überarbeitete Fassung des als Best Paper ausgezeichneten Beitrags auf der letztjährigen DeLFI-Tagung.

Dieses Stichwort bietet mir den willkommenen Anlass, Sie auf die bevorstehende gemeinsame Konferenz Interaktive Kulturen 2010 hinzuweisen, die vom 12.–15. September in Duisburg stattfindet (Website: <http://interaktive-kulturen.de>). Die Konferenz umfasst in integrierter Form die Tagungen Mensch & Computer 2010, DeLFI 2010 sowie einen Track der German UPA. Weiterhin bildet in diesem Jahr das Thema Entertainment Interfaces einen speziellen Schwerpunkt, der auch eine Brücke schlägt zum Kontext der Europäischen Kulturhauptstadt Ruhr.2010 und dazu einlädt, die vielfältigen Bezüge zwischen digitalen Medien und Kultur zu explorieren. Ich freue mich darauf, Sie bei der Tagung hier in Duisburg zu treffen, und wünsche Ihnen viel Vergnügen beim Lesen des Heftes.

Ihr
Jürgen Ziegler