

Maximilian Eibl

überMEDIEN ÜBERmorgen – Tagungsbericht zur Mensch & Computer 2011



Bild 1: Kostanija Petrovic, Präsidentin der German UPA, Rolf Molich, Keynote-Speaker der UP11, Aaron Marcus, Keynote-Speaker der M&C, Maximilian Eibl, Tagungsleiter (Bild: Arne Berger).

Die jährliche Fachtagung Mensch & Computer (M&C) des Fachbereichs Mensch-Computer-Interaktionen der Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) fand in diesem Jahr unter dem Motto „überMEDIEN ÜBERmorgen“ gemeinsam mit der UP11 der German UPA und dem Thementrack Entertainment Interfaces vom 11.–14. September in Chemnitz statt. Verantwortlich für die Ausrichtung war die Technische Universität Chemnitz, die in diesem Jahr ihr 175jähriges Bestehen feiert.

Die Konferenz bot auch dieses Jahr wieder ein vielfältiges Programm mit Vorträgen, Workshops, Tutorien, Posterpräsentationen sowie einem Doktorandenkolleg. Ferner wurden die bisher getrennte System-Demonstration und Design-Präsentation dieses Jahr in einer Ausstellung zusammengefasst, die durch Kurz- und Langbeiträge begleitet wurde. Anlässlich des Themas wurde ein neuer Beitragstyp Visionen eingeführt, in dem visionäre Arbeiten vorgestellt werden konnten. Insgesamt konnten über 200 Vorträge und Präsentationen von den 580 Teilnehmern

besucht werden. Drei Tagungsbände mit insgesamt über 1200 Seiten stehen online und als Print-on-Demand zur Verfügung.

Für die beiden Teiltagungen M&C und UP11 konnten zwei international renommierte Hauptredner gewonnen werden. Die M&C-Keynote hielt Aaron Marcus. In seinem Vortrag „The Future: Sci-Fi and UX“ umriss er das Genre des Science Fiction Films und schlug den Bogen zur User Experience. Er knüpft damit an das SIGCHI Panel „Sci-Fi“ an, welches er 1999 mit Bruce Sterling und anderen bestritten hat. Sein Vortrag war eine Auffor-

derung, das momentan viel diskutierte Design-Thinking (zu dem es auf der Konferenz auch einige Beiträge gab) zu einem Science-Fiction-Thinking weiterzuentwickeln.

In seinem sehr interaktiv gestalteten Vortrag „The quest for usability in usability“ forderte Rolf Molich in der UP11-Keynote die Community auf, vor der berühmten eigenen Haustür zu kehren. Zu oft sei das Ergebnis der Arbeit von Usability Professionals selbst alles andere als „usable“. Hier stellte er einen Kriterienkatalog für die Arbeit als Usability Professional vor. Das Thema steht im Rahmen von Zertifizierungsbestrebungen in der Community.

Auch dieses Jahr wurden wieder einige Preise verliehen: Der Best Paper Award (Forschungspreis) der Mensch & Computer ging an Christopher Marc Paul Lafleur und Bernard Rummel von der SAP AG für den Beitrag „Predicting Perceived Screen Clutter By Feature Congestion“. Den Designpreis der Mensch & Computer erhielt

ten Eva Lenz, Matthias Laschke und Marc Hassenzehl von der Folkwang Universität der Künste sowie der Projekter Industrial Design Sébastien Lienhard aus Duisburg für den Beitrag „Mo. Gemeinsam Musik erleben“.

Der im Rahmen des Bundeswettbewerbs Informatik des Bundesministeriums für Bildung und Forschung BMBF ausgeschriebene MCI-Sonderpreis ging an die Schülerin Lucy Plaga aus Essen.

Die Fachgruppe CSCW vergab den Dissertationspreis an Frau Dr. Valérie Maquil von der TU Wien für die Arbeit „The ColorTable: an interdisciplinary design process“.

Die Fachgruppe Software-Ergonomie führte die Student Usability Challenge durch, mit der gezielt Nachwuchs für die Arbeit der Community begeistert werden soll. Von den drei Gewinnerteams kamen zwei von der Universität Siegen: Amid Ayobi, Eva Berner und Frank Rosswog im ersten Team sowie Janina Hofer, Benja-

min Pick, Sima Schöning und Stefan Latt im zweiten Team. Das dritte Gewinnerteam stellte die Hochschule Zittau-Görlitz mit Philipp Schupp, Lars Waegner, Janina Mau, Lisa Lahr, Julia Richter, Ina Pilz und Annett Wolf.

Die German UPA vergab auch dieses Jahr wieder den Best Session Award für die Veranstaltungen im Rahmen der UP11. Er ging an Sarah Diefenbach für den Branchenreport Usability 2011.

Begleitet wurde die Konferenz durch eine eigens konzipierte Ausstellung des „Haus der Computerspiele“ Leipzig zu Eingabegeräten für Computerspiele der letzten vier Jahrzehnte. Hier wurden bei den älteren Teilnehmern Erinnerungen wach und bei jüngeren Erstaunen geweckt. Für die Ausstellung sei an dieser Stelle René Meyer (Haus der Computerspiele) und Sebastian Bach (Retro Magazine) gedankt.

Einzelne Exponate konnten nicht nur betrachtet, sondern während der gemein-



Bild 2: Keynote-Speaker Aaron Marcus spricht zu „The Future: Sci-Fi and UX“ (Bild: Arne Berger).



Bild 3: Keynote-Speaker Rolf Molich spricht zu „The quest for usability in usability“ (Bild: Henning Brau).



Bild 4: Michael Herczeg überreicht Horst Oberquelle die Ehrenmitgliedschaft des Fachbereichs. Neben Horst Oberquelle wurde auch Reinhardt Oppermann geehrt. (Bild: Arne Berger).



Bild 5: Die Urkunde für das Best Paper wurde im Rahmen eines Improvisationstheaters überreicht. (Bild: Arne Berger).



Bild 6: Die gemeinsame Abendveranstaltung wurde in der Stadthalle Chemnitz durchgeführt. (Bild: Arne Berger).



Bild 7: Das Leipziger „Haus der Computerspiele“ organisierte eine Ausstellung über Eingabegeräte für Computerspiele der letzten vier Jahrzehnte. (Bild: Arne Berger).



Bild 8: In der im Foyer eingerichteten Chill-Lounge konnten die Tagungsteilnehmer die Füße hochlegen und einige Exponate der Computerspiele-Ausstellung ausprobieren. (Bild: Arne Berger).



Bild 9: Katharina Einert und ihr Heer an Helfern sorgten für einen reibungslosen Ablauf. (Bild: Arne Berger).

samen Abendveranstaltung auch ausprobiert werden. Sie fand in der Chemnitzer Stadthalle in einem 70erjahre-Ambiente statt. Die Preisverleihung wurde – etwas untypisch – durch ein Improvisationstheater durchgeführt. Die „Chemnitzer Weltecho-Kammerimproshow“ führte für jeden Preisträger ein kurzes und witziges improvisiertes Theaterstück auf. Auf der

Abendveranstaltung wurden auch Horst Oberquelle und Reinhardt Oppermann mit der Ehrenmitgliedschaft des Fachbereichs Mensch-Computer-Interaktion geehrt.

Geehrt wurde auch der Anfang des Jahres verstorbene Wolfgang Dzida, einem der Gründerväter der Software-Ergonomie in Deutschland. Ihm zu Ehren

wurde sein Schaffen in einer von Hartmut Wandke organisierten Gedenkveranstaltung gewürdigt.

Auf der Homepage der Konferenz finden Sie in der Retrospektive Bilder von der Konferenz und Videos einzelner Vorträge. Ferner enthält die Homepage Links zu den online-Publikationen der Tagungsbände: www.übermedien.org