

Jürgen Ziegler

Liebe Leserinnen und Leser

das vorliegende Heft steht nach Längrem wieder einmal nicht unter einem einzigen Leitthema. Stattdessen gibt es in dieser Ausgabe zwei „kleine“ Schwerpunkte zu den Themen „Mobile Anwendungen in der Medizin“ und „Kommunikation mit Robotern und virtuellen Agenten“, zu denen jeweils zwei Beiträge aufgenommen wurden. Zusätzlich zu diesen Themen finden Sie einen Beitrag zu Interaktionsgeräten für Multitouch-Tische sowie die erweiterte Fassung des Best-Paper-Beitrags der letztjährigen DeLFI-Tagung. Selbstverständlich gibt es wie immer auch das Usability Professionals Forum.

Das erste Thema „Mobile Anwendungen in der Medizin“ entwickelte sich aus einem gleichnamigen Workshop, der auf der M&C 2012 in Konstanz abgehalten wurde. Zwei Beiträge wurden in einer überarbeiteten und erweiterten Fassung in dieses Heft übernommen. Der erste Beitrag von Felix Ritter und Koautoren beschreibt, wie mobile Geräte mit stationären Displays gekoppelt werden können, um radiologische Aufnahmen an unterschiedlichen Orten in einem klinischen Umfeld verfügbar zu machen und gleichzeitig neue Interaktionsmöglichkeiten auszunutzen. Die Befundung und Besprechung von Aufnahmen soll dadurch flexibler und patientenzentrierter erfolgen. Der zweite Aufsatz von Jasmin-

ko Novak et al., an dem ich auch selbst mitwirken konnte, berichtet aus dem Projekt KOLEGEA, in dem eine Plattform für Ärzte entwickelt wird, die sich in Weiterbildung zum Facharzt für Allgemeinmedizin befinden – ein Thema, das besonders für die medizinische Versorgung im ländlichen Raum von Bedeutung ist. Die Plattform bietet räumlich verteilten, durch Mentoren unterstützten Gruppen die Möglichkeit, Fälle aus der Praxis multimodal zu erfassen, sich fallstudienzentriert auszutauschen und dabei etablierte medizinische Leitlinien heranzuziehen.

Der zweite Themenblock umfasst zwei Beiträge zu sozialen und psychologischen Aspekten der Interaktion mit Robotern bzw. virtuellen Agenten. Yvonne Ludewig, Nicola Döring und Andreas Bley untersuchten die soziale Akzeptanz von Shoppingrobotern in Abhängigkeit vom Grad der Extraversion, die anhand verschiedener verbaler und nichtverbaler Merkmale des Roboterverhaltens manipuliert wurde. Die Autoren führten eine experimentelle Feldstudie in einem Baumarkt durch und konnten Belege dafür finden, dass die Akzeptanz des Roboters durch die Kunden bei extravertiertem Roboterverhalten verbessert wird. Die sprachliche Interaktion mit virtuellen Agenten wird in dem Beitrag von Astrid Rosenthal-von der Pütten, Leonard Wiering und Nicole Krämer thematisiert. Sie

untersuchten, inwieweit sich Nutzer in ihrer Wortwahl bei der Kommunikation mit einem virtuellen Gegenüber an dieses anpassen. Die Untersuchung zeigt, dass solche Anpassungseffekte – ähnlich wie bei der Mensch-Mensch-Kommunikation – in der Tat stattfinden.

Der nachfolgende Beitrag beleuchtet ein stärker technisches Thema und knüpft inhaltlich an das Themenheft „Be-greifbare Interaktion“ aus dem letzten Jahr an. Andreas Kunz, Ali Alavi und Morten Fjeld stellen eine technische Lösung vor, mit deren Hilfe mehrere Interaktionsgeräte gleichzeitig an einem Multitouch-Tisch eingesetzt werden können, wobei die Geräte zusätzlich auch Zustandsinformation übertragen können. Abgeschlossen wird die Reihe wissenschaftlicher Beiträge mit dem als Best Paper der letztjährigen DeLFI-Tagung ausgezeichneten Artikel von Raphael Zender, Julian Dehne, Hendrik Geßner und Ulrike Lucke. Die Autoren berichten über ein pervasives Lernspiel, bei dem das abstrakte informatische Thema von Ad-hoc-Netzwerken auf spielerische Weise in einer Realumgebung erfahrbar und erlernbar wird.

Viel Vergnügen und nützliche Anregungen beim Lesen wünscht Ihnen
Ihr
Jürgen Ziegler