

# Mensch und Computer 2002

## Vom interaktiven Werkzeug zu kooperativen Arbeits- und Lernwelten

2. bis 5. September 2002 in Hamburg



### Hauptvorträge

*Prof. Dr. Derrick de Kerckhove, The McLuhan Program of Culture and Technology, The University of Toronto, Canada*  
Text, Context and Hypertext, three conditions of language, three conditions of mind

*Prof. Dr. Steve Benford, The Mixed Reality Laboratory, The University of Nottingham, United Kingdom*  
CSCP (Computer Supported Cooperative Play)

*Dr. Alan Kay, Viewpoints Research Institute, Inc., Glendale, CA, USA*  
The Computer Revolution Hasn't Happened Yet

### V1: Umgebungen für kooperatives Lernen 1

*Iver Jackewitz, Michael Janneck, Bernd Pape*

Vernetzte Projektarbeit mit CommSy

*Andrea Kienle, Thomas Herrmann*

Integration von Kommunikation und Kooperation an Hand von Lernmaterial – ein Leitbild für die Funktionalität kollaborativer Lernumgebungen

*Frank O. Laus, Ursula Piontkowski, Wolfgang Keil, Yongwu Miao, Ludger Becker, Markus Heckelmann*  
COMPILE – Ein System zur multimedialen Förderung virtueller Lern- und Arbeitsgruppen

### V2: Modellierung und Visualisierung von Kooperationsumgebungen

*Gerhard Schwabe, Andreas Löber*

Personalisierbare elektronische Gruppenarbeitsräume

*Wolf-Gideon Bleek*

Lebenslagen als Unterstützung bei der Benutzung und Modellierung von städtischen Portal-Webseiten

*Peter Gabriel, Christiane Kerlen*

Die Besonderheiten der Kooperation von Kleinunternehmen in „Virtuellen Unternehmen“

### V3: Umgebungen für kooperatives Lernen 2

*Andreas Hebbel-Seeger, Birgit Koch*

Lernen mit hypermedialen Lehr-/Lernsystemen – Zu Erwartungen, Erfahrungen und Möglichkeiten am Beispiel der Lernumgebung „WasserSportwissenschaft-online“

*Bernd Pape, Monique Strauss, Kai Raudzus, Anica Richardt*

Merkmale hybrider Lern- und Studiengemeinschaften – eine exemplarische Untersuchung des WiInf-Central

*Huberta Kritzenberger, Thomas Winkler, Michael Herczeg*

Collaborative and Constructive Learning of Elementary School Children in Experiential Learning Spaces

### V4: Agenten und narrative Systeme

*Nicole C. Krämer, Sabine Rüggenberg, Christoph Meyer zu Kniendorf, Gary Bente*

Schnittstelle für alle? Möglichkeiten zur Anpassung anthropomorpher Interface Agenten an verschiedene Nutzergruppen  
*Norbert Braun*

Programmierte Narration und Konversation, Eingesetzt zum Interaktiven Erzählen von Geschichten

*Yehya Mohamad, Stefanie Hammer, Fritz Haverkamp, Meinolf Nöker, Holger Tebarth*

First Evaluational Results in the Development of Training by Animated Pedagogical Agents (TAPA)

### V5: Verteiltes Lehren und Lernen an der Hochschule

*Anke Biedebach, Birgit Bomsdorf, Gerd Szwillus*

Reale Dozenten in einer virtuellen Universität: Divergenz der Anforderungen an die Systemunterstützung

*Karsten Henke, Heinz-Dietrich Wuttke, Sven Hellbach*

Praktika über Internet – Neue Wege in Lehre und Forschung

*Sven Grund, Lukas Windlinger, Gudela Grote*

„Wunsch“ und „Wirklichkeit“ in der Nutzung eines web-basierten Kurses an einer Universität

### V6: Mobilität

*Alexander Pokahr, Lars Braubach, Andreas Bartelt, Daniel Moldt, Winfried Lamersdorf*

Vesuf, eine modellbasierte User Interface Entwicklungsumgebung für das Ubiquitous Computing

*Marcel Götze, Stefan Schlechtweg, Thomas Strothotte*

ViDio – Virtual Digital Annotations

*Carsten Magerkurth*

Entwicklung und Evaluation eines alternativen Texteingabesystems für Persönliche Digitale Assistenten

## **V7: Gestaltung und Evaluation von Lernumgebungen**

*Monika Schudnagis, Christa Womser-Hacker*

Multimediale Lernsysteme softwareergonomisch gestalten: das Projekt SELIM

*Hilko Donker*

Didaktisches Interaktions- und Informationsdesign von eLearning-Software

*Gerd Jan Tschöpe, Julia Nitschke*

Instruktionen und Usability: Empirische Untersuchung anhand eines Tools für Entwickler

## **V8: Awareness**

*Marcel Hoffmann*

Vorhersagen und Optionen darstellen – Wie prospektive Mechanismen Zukunftsawareness fördern

*Wolfgang Prinz, Wolfgang Gräther, Tom Gross, Karl-H. Klein, Sabine Kolvenbach, Uta Pankoke-Babatz, Leonie Schäfer*

Präsentation von Aktivitäten bei verteilter Zusammenarbeit

*Gerald Bieber, Marcus Bliesze, Thomas Kirste, Reinhard Oppermann*

Aufgabenorientierte und situationsgesteuerte Computerunterstützung für mobile Anwendungen in Indoor-Umgebungen

## **V9: Verteiltes Lehren und Lernen in der Weiterbildung**

*Frank Fuchs-Kittowski, Rolf Walter*

Prozessorientierte Technikunterstützung für arbeitsprozessorientierte Weiterbildungen

*Markus Latzina, Bernard Rummel*

Collaboration-Based Usability Training for Developers

*Marianne Merkt*

Online-Seminare zur didaktischen Qualifizierung von Hochschul-Lehrenden – Erfahrungsbericht und Vorschläge für das Design einer CSCL-Lernumgebung

## **V10: Evaluation und soziotechnische Einbettung interaktiver Systeme**

*Kai-Christoph Hamborg*

Gestaltungsunterstützende Evaluation von Software: Zur Effektivität und Effizienz des IsoMetrics<sup>L</sup> Verfahrens

*Ronald Hartwig, Johannes K. Triebe, Michael Herczeg*

Software-ergonomische Evaluation im Kontext der Entwicklung multimedialer Lernmodule für die virtuelle Lehre

*Thomas Herrmann, Gabriele Kunau, Kai-Uwe Loser*

Sociotechnical Walkthrough – ein methodischer Beitrag zur Gestaltung soziotechnischer Systeme

## **V11: Soziale Aspekte**

*Andreas Schelske*

Vertrauen in Socialware für multimediale Systeme: Was leistet Vertrauen für die Informationstechnologie?

*Daniel Moldt, Christian von Scheve*

Emotions in Hybrid Social Aggregates

*Udo Hinze, Gerold Blakowski, Michael Bischoff*

Gruppenarbeitstechnik „Gruppenpuzzle“ im CSCL

## **V12: Visualisierung und Audifikation**

*Felix Ritter, Bettina Berendt, Berit Fischer, Robert Richter, Bernhard Preim*

Virtual 3D Jigsaw Puzzles: Studying the Effect of Exploring Spatial Relations with Implicit Guidance

*Jürgen Ziegler, Christoph Kunz, Veit Botsch*

Matrix Browser – Visualisierung und Exploration vernetzter Informationsräume

*Hilko Donker, Palle Klante, Peter Gorny*

Gestaltung einer auditiven Benutzungsoberfläche für Blinde

## **Workshops**

Die physische Realität der Mensch-Computer-Interaktion. Der Körper in der kollaborativen Mensch-Computer-Interaktion • Strukturierte Entwicklung von Websites: Welche Modelle sind relevant? • Gestaltung auditiver Benutzungsoberflächen • CSCL: Neue Konzepte für die Gestaltung kooperativer Lernumgebungen • eDemocracy Workshop • Visualisierung vernetzter Strukturen • Virtuelle Organisationen als Arbeitsform für Usability-Professionals? • Hacker - Helden des Informationszeitalters? • Ergonomie und Design • Das mobile Web im Spannungsfeld zwischen Anspruch und Wirklichkeit • 3D User Interface und Ergonomie - Ein Gegensatz? • Einbeziehung von (heterogenen) Benutzergruppen in der Praxis • Usability Engineering multimodaler Interaktionsformen

## **Tutorien**

Web Usability • Web-Auftritte zielgruppenspezifisch gestalten • Methoden und Techniken des Online-Lernens • Ubiquitous Computing and the Disappearing Computer • Einführung in CSCW • Medienunterstützung für Offene Seminare • Advanced Web – Konzepte und Techniken interaktiver Web-Sites

**Information & Anmeldung: [www.mensch-und-computer.de/mc2002](http://www.mensch-und-computer.de/mc2002)**