

# **INTERAKTIVE VIELFALT**

2013

***Mensch & Computer***

***Usability Professionals***

***DeLFI***



Universität Bremen



## Inhalt

<b>ÜBERSICHT</b>	Grußwort .....	2
	QuickInfo .....	4
	Übersichtsprogramm .....	10
	Lageplan .....	15
<b>SONNTAG</b>	09:00 – 10:30 .....	18
	11:00 – 12:30 .....	31
	14:00 – 15:30 .....	35
	16:00 – 17:30 .....	40
<b>MONTAG</b>	09:00 – 10:30 .....	44
	11:00 – 12:30 .....	46
	14:00 – 15:30 .....	57
	16:00 – 17:30 .....	74
<b>DIENSTAG</b>	09:00 – 10:30 .....	84
	11:00 – 12:30 .....	86
	14:00 – 15:30 .....	101
	16:00 – 17:30 .....	116
<b>MITTWOCH</b>	09:00 – 10:00 .....	124
	10:30 – 12:00 .....	134
	12:15 – 13:00 .....	154
	13:15 – 13:45 .....	156
<b>SONSTIGES</b>	Universität Bremen .....	158
	Programmkomitee .....	160
	Coupon der G   UPA .....	163
	Sponsoren .....	164

### Impressum

Prof. Dr. Susanne Maaß, Universität Bremen  
Prof. Dr. Rainer Malaka, Universität Bremen  
Prof. Dr. Susanne Boll, Carl von Ossietzky-Universität Oldenburg

Bremen, August 2013



Susanne Maaß

Rainer Malaka

Susanne Boll

Liebe Teilnehmerinnen und Teilnehmer,  
willkommen bei uns an der Universität Bremen!

Gemäß unserem Motto *Interaktive Vielfalt* soll das Programm der *Mensch & Computer*, der *Usability Professionals* und der *DeLFI 2013* Ihnen Anlässe und Gelegenheiten bieten, Ihre Arbeiten zu präsentieren und miteinander ins Gespräch zu kommen.

Unsere Community ist in den letzten Jahren stetig gewachsen und unser Tagungskonzept mit seiner Kombination von Theorie und Praxis hat sich bewährt: Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler finden ein Diskussionsforum und können sehen, wie ihre Forschung in der Praxis wirksam wird; Usability Professionals bleiben mit der Wissenschaft und untereinander in Verbindung; Studierende bekommen die Breite und Lebendigkeit unseres Feldes sowie ihre beruflichen Perspektiven greifbar vor Augen geführt und können Kontakte zu möglichen Arbeitgebern aufnehmen.

Viele Firmen haben dankenswerterweise unsere Tagung als Sponsoren gefördert und dokumentieren ihre Dienstleistungen und Produkte wie auch ihre Gesprächsbereitschaft durch ihre Stände. Einen besonderen inhaltlichen Schwerpunkt auf e-Learning setzen in diesem Jahr wieder die Veranstaltungen der DeLFI.

Die drei Tagungen bieten ein umfangreiches und vielfältiges Programm. In durchgängig sechs bis acht (am Sonntag fünfzehn) parallelen Tracks können Sie zwischen 15 Tutorien, 25 Workshops und 30 Vortragssessions wählen. Den Postern und Systemdemonstrationen haben wir am Montagnachmittag besonderen Raum gegeben, um die Teilnehmer und Teilnehmerinnen zu entspannter Begegnung und Diskussion anzuregen und ihnen Gelegenheit zum Ausprobieren und Erleben zu geben.



#### Conference4me



#### Android Market



#### iTunes AppStore



Interessante Höhepunkte sind natürlich unsere eingeladenen Keynotes, deren Themen die Diskussionen der gesamten Tagung durchziehen werden. Am Dienstagabend findet die zentrale Abendveranstaltung in den Räumen des Kongresszentrums am Hauptbahnhof statt. Von dort aus ist auch das Stadtzentrum nicht weit, sodass Unermüdliche nach Ende des Dinners in fußläufiger Entfernung weitere Gelegenheiten zur sozialen Begegnung finden.

Die Inhalte, die sich unter dem Dach der Mensch & Computer 2013 versammeln, sind so vielfältig, dass es uns manchmal schwer fiel, eine passende Überschrift für die einzelnen Sessions zu finden. Damit Sie sich rechtzeitig ein Bild von den Vortrags- und Diskussionsthemen machen können, haben wir wieder alle Abstracts im Programm abgedruckt.

Mobilien Zugang zum Programm und Planungshilfe bietet die App **Conference4me**.

Die Veranstaltungsräume sind über verschiedene Gebäude der Universität verteilt, die durch kurze Gänge zu erreichen sind. Bei Fragen aller Art wenden Sie sich bitte an unsere leuchtend rot gekleideten studentischen Helferinnen und Helfer. Wir wünschen Ihnen allen eine spannende und vielfältige Tagung und einen angenehmen Aufenthalt an der Exzellenz-Universität Bremen!

Susanne Maaß,  
Rainer Malaka,  
Susanne Boll  
und das gesamte  
Organisationsteam

**Anreise mit der Bahn**

Das Fahrziel ist Bremen Hauptbahnhof. Zur Universität Bremen fahren Sie mit der Linie 6. Die Fahrzeit beträgt 13 Minuten. Abfahrt der Tram ist auf dem Bahnhofsvorplatz.

Achtung! Am Sonntag früh fährt die Linie 6 nur alle 30 Minuten (Abfahrt Hauptbahnhof: 8:01, 8:31, 9:01, 9:31).

**Anreise mit dem Auto****Von Münster (170 km)**

A1 Richtung Osnabrück. Beim Dreieck Stuhr auf die A28 Richtung Bremen/Flughafen, anschließend beim Dreieck Delmenhorst auf die B75 Richtung Bremen/Delmenhorst wechseln. Der Straße folgen; am Ende auf die A27 Richtung Hannover wechseln. Abfahrt bei Bremen/Horn-Lehe Richtung Universität. Dem Autobahnzubringer Universität folgen bis zur Universitätsallee. Dort rechts abbiegen und anschließend in die "Enrique-Schmidt-Straße" rechts einbiegen.

**Von Hannover (120 km)**

A7 Richtung Hamburg. Beim Dreieck Walsrode auf die A27 Richtung Bremen wechseln. Abfahrt bei Bremen/Horn-Lehe Richtung Universität. Dem Autobahnzubringer Universität folgen bis zur Universitätsallee. Dort rechts abbiegen und anschließend in die "Enrique-Schmidt-Straße" rechts einbiegen.

Konferenztickets bekommen Sie ab 99€. Infos unter

<http://www.interaktivevielfalt.org/mensch-computer/konferenzort/reiseinformationen/>

**Bahntickets****Von Hamburg (110 km)**

A1 Richtung Bremen. Beim Bremer Kreuz auf die A27 Richtung Cuxhaven wechseln. Abfahrt bei Bremen/Horn-Lehe Richtung Universität. Dem Autobahnzubringer Universität folgen bis zur Universitätsallee. Dort rechts abbiegen und anschließend in die "Enrique-Schmidt-Straße" rechts einbiegen.

**Parkmöglichkeiten an der Universität Bremen**

Parkmöglichkeiten direkt an den Tagungsgebäuden MZH und GW2. Der Parkplatz „P4 Universum / MZH“ befindet sich am Anfang der "Enrique-Schmidt-Straße" auf der linken Seite (Parkgebühren: 70ct pro Tag, Bezahlung am Automaten vor dem Verlassen des Parkplatzes, Automat gibt Wechselgeld). Ein Parkhaus befindet sich am Ende der "Enrique-Schmidt-Straße" direkt unter dem GW2 Gebäude. (Parkgebühren: 1,40€ pro Tag, Bezahlung bei Einfahrt am Automaten, kein Wechselgeld).

**Anreise mit dem Flugzeug**

Ab dem Bremer Flughafen direkt mit der Linie 6 Richtung Universität/Zentralbereich. Die Fahrzeit beträgt 30 Minuten. Von den Flughäfen Hamburg und Hannover benötigen sie 1,5 – 2 Stunden Fahrzeit bis zum Bremer Hauptbahnhof.

**Infos zu Bussen und Straßenbahnen (ÖPNV)****Info zum ÖPNV**

Fahrziel für die Konferenz ist die Universität Bremen/Zentralbereich. Dort hält die Straßenbahn 6 und die Busse 21, 22, 28 und 31. Achtung! Am Morgen des ersten Konferenztag, Sonntag 8.9.13, fährt die Linie 6 nur alle 30 Minuten (Abfahrt Hauptbahnhof: 8:01, 8:31, 9:01, 9:31).

Tickets für den öffentlichen Nahverkehr erhalten Sie in den Straßenbahnen und Bussen der BSAG am Fahrscheinautomaten (Automat gibt Wechselgeld). Zusätzlich können Tickets in den Kundencentern der BSAG (Hauptbahnhof oder Haltestelle Domsheide) und bei diversen Vertriebsstellen (z.B. Zeitungsläden,

wie an der Haltestelle Universität Zentralbereich) erworben werden. Dort erhalten Sie auch die günstigen 4er und 10er Tickets. In Bremen (ohne Bremen-Nord) gilt die Preisstufe I:

**Einzelticket: 2,40 Euro**

**4er Ticket: 8,40 Euro** (nicht im Fahrzeug erhältlich)

**10er Ticket: 21,00 Euro** (nicht im Fahrzeug erhältlich)

**Tagesticket** (ein Erwachsener): **6,80 Euro**

**Tagesticket Plus** (zwei Erwachsene): **8,50 Euro**

Auf Nachtlinien wird ein Zuschlag erhoben.

**Info:** <http://www.bsag.de>

**Taxi**

Taxis können sie telefonisch unter 0421 14 0 14 bestellen.

**Abendveranstaltung**

Das Konferenz-Dinner am Dienstag, den 10. September 2013 (ab 19:30 Uhr) findet im Hansesaal der Messe Bremen, Findorffstraße 101 (westlich der ÖVB-Arena) statt. Parkmöglichkeiten befinden sich vor der ÖVB-Arena in der Theodor-Heuss-Allee. Mit dem öffentlichen

Nahverkehr erreichen sie den Hansesaal über die Haltestelle "Findorffstraße" mit den Bussen 26 und 27 oder mit der Straßenbahn 6 Haltestelle "Blumenthalstraße". Vom Bremer Hauptbahnhof kann man auch zu Fuß in 5 Minuten zum Hansesaal laufen.

**UPA-Empfang**

Die UPA lädt am Montag, 9. September (20 Uhr) in den Bremer Ratskeller ein. Der Ratskeller befindet sich im Bremer Rathaus direkt am Marktplatz. Bitte fahren Sie mit Straßenbahn Linie 6 bis zur Haltestelle „Domsheide“ oder

„Schüsselkorb“. Parkmöglichkeiten gibt es in den Parkhäusern in der Innenstadt. Einen Getränkegutschein finden Sie im Programmheft auf der Seite 163, Essen und weitere Getränke müssen die Teilnehmer selbst zahlen.

**Teilnehmeranmeldung**

Die Teilnehmeranmeldung und das Konferenzbüro befindet sich im GW2 Gebäude und ist ab 8:00 Uhr geöffnet. Wenn Sie ein Ticket gekauft haben, können Sie Ihre Teilnehmerunterlagen und das Namensschild direkt abholen. Das Konferenz- und Tagungsband erhalten Sie am Stand des Oldenbourg-Verlages.

Wenn Sie noch kein Ticket haben, können Sie dies im Konferenzbüro erwerben. Wir können leider nur Bargeld akzeptieren. Bitte tragen Sie das Namensschild während der gesamten Konferenz. So erleichtern sie vor allem den

Neuen die Kontaktaufnahme. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir uns beim Einlass in die Veranstaltungsräume das Namensschild vorzeigen lassen, falls sie es nicht tragen sollten. Aufgrund der baulichen Gegebenheiten ist eine zentrale Einlasskontrolle nicht möglich. Es ist auch möglich, dass sie bei einem Workshop oder Tutorial, das über mehrere Stunden geht, wiederholt das Namensschild vorzeigen müssen, da die kontrollierenden Personen wechseln. Bei Verlust des Namensschildes bekommen Sie sofort Ersatz im Konferenzbüro.

**Geldautomat**

Ein Geldautomat der Sparkasse befindet sich gegenüber der Mensa. Folgen Sie der Ausschilderung zur Mensa.

**Garderobe**

Eine unbewachte Garderobe befindet sich im Konferenzbüro. Wir übernehmen keine Haftung für Ihre Gegenstände.

**Catering**

Während der gesamten Konferenz bekommen Sie Erfrischungen (Wasser, Softdrinks), Kaffee und Tee. In den Pausen (vormittags, mittags am nachmittags) und vor der ersten Session bekommen Sie Gebäck, Snacks und Obst. Wir haben dafür ein Café in der ersten Ebene und in der 3.Ebene des GW2-Gebäudes eingerichtet, sowie in der 1.Ebene

des MZH Gebäudes. Am Sonntag gibt es zusätzlich ein Café im SFG Gebäude. Bitte stellen Sie die benutzten Tassen beim Café wieder ab. Sie werden während der Veranstaltungen von einem externen Dienstleister gewaschen, damit sie in den Pausen zur Verfügung stehen. So können wir Wegwerfbecher vermeiden.

**Tagungs- und Workshopband**

Das Tagungs- und Workshopband bekommen Sie am Stand des Oldenbourg Verlages. Falls Sie es bei der Anmeldung schon bezahlt

haben, liegt es zur Abholung bereit. Je nach Verfügbarkeit können Sie auch (weitere) Tagungs- und Workshopbände erwerben.

**WLAN / Internetzugang**

An der Universität Bremen können Sie Ihren eduroam Zugang nutzen. Alternativ benutzen Sie bitte die Zugangsdaten auf der Rückseite des Namensschildes.

**Mittagessen am Sonntag**

Die Mensa hat am Sonntag nicht geöffnet. Folgende Restaurants in fußläufiger Entfernung haben geöffnet. Bitte beachten Sie: Weil wir den Andrang in den einzelnen Restaurants nicht vorhersehen können, kann es zu Wartezeiten kommen. Prinzipiell müssten die Kapazitäten aber ausreichen.

**Liste der Restaurants**

*O'Flynn's*  
Fahrenheitstraße 19-25  
Sonntag 12:30–20:00 Uhr  
Mo–Fr 11:00–22:00



*Café Kubus im Universum*  
Wiener Straße 1  
Täglich 10:00-17:00 Uhr



*Campus Restaurant im Atlantic Hotel*  
Wiener Str.4  
Täglich 12:00-22:00 Uhr



Haus am Walde  
(bei gutem Wetter ist der Biergarten geöffnet)  
Kuhgrabenweg 2  
Täglich von 9:00 Uhr



*Ringhotel Munte Del Bosco*  
im Hotel Munte  
Parkallee 299  
Täglich 12-15:00 Uhr (max. 20 Pätze)



*7things Lounge*  
Universitätsallee 4  
Täglich ab 12:00 Uhr  
0421 - 696 77 377



**Mittagessen Montag bis Mittwoch**

Die Mensa ist wochentags geöffnet von 11:30 bis 14:00 Uhr. Es steht aber nur eine Kasse für Barzahler zur Verfügung. Daher empfehlen wir dringend einen Gutschein für 8€ im Konferenzbüro zu erwerben.

Dafür erhalten Sie ein Essen Ihrer Wahl, ein Getränk und ein Dessert. Es stehen Ihnen jeden Tag 6 Gerichte zur Verfügung. Die aktuelle **Speisekarte:** <http://oracle-web.zfn.uni-bremen.de/essen/mensa>




**Mangold**

**Das Usability Labor in der Box!**

Entdecken Sie mehr unter [www.Mangold-International.com](http://www.Mangold-International.com)

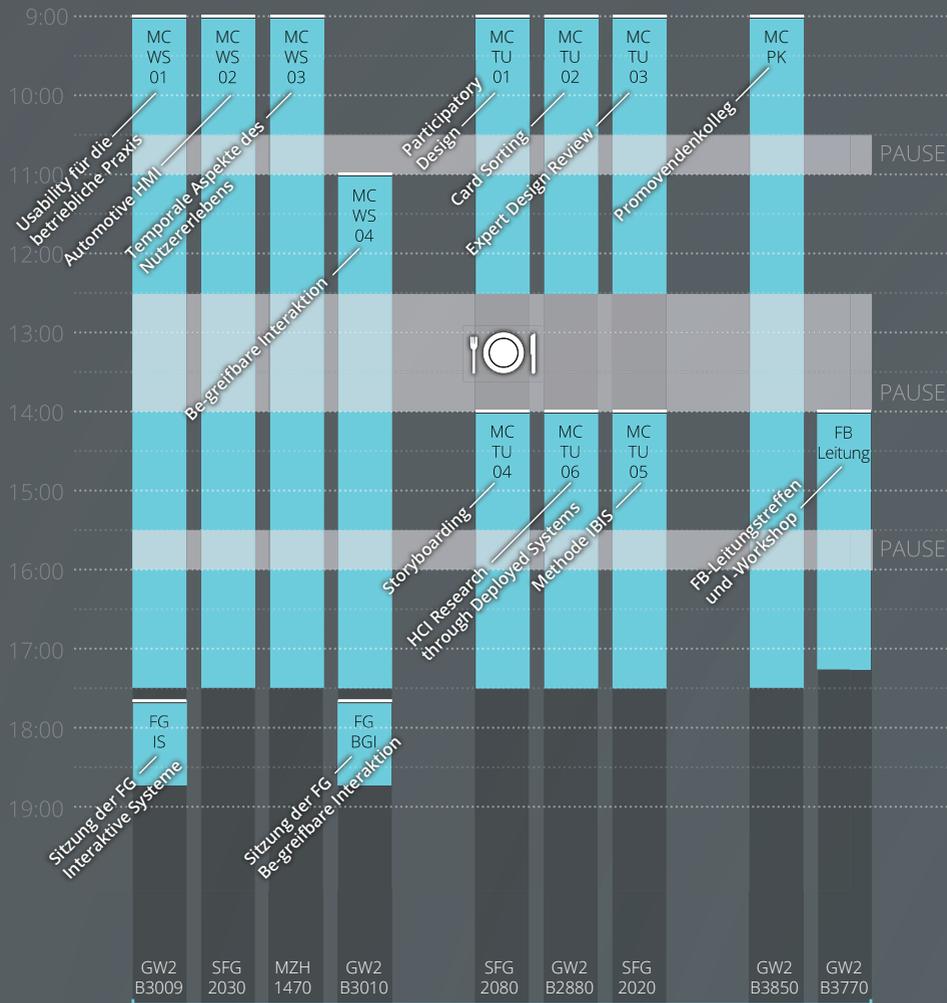
**interactivetools**

**INTERAKTIVE MARKENERLEBNISSE MIT JOY OF USE**

[interactive-tools.de/jobs](http://interactive-tools.de/jobs)

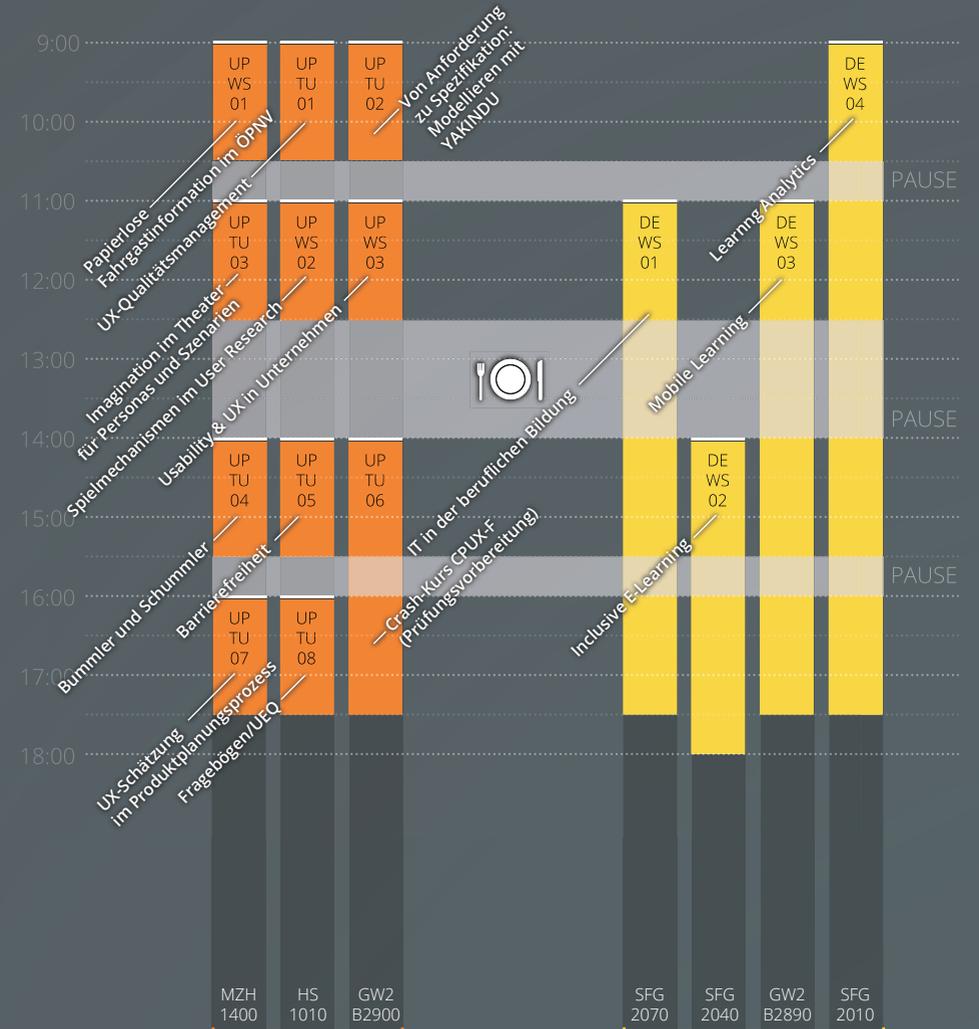
**EINFACH** **DIGITAL**

# SONNTAG, 8. SEPTEMBER 2013



**Mensch & Computer**

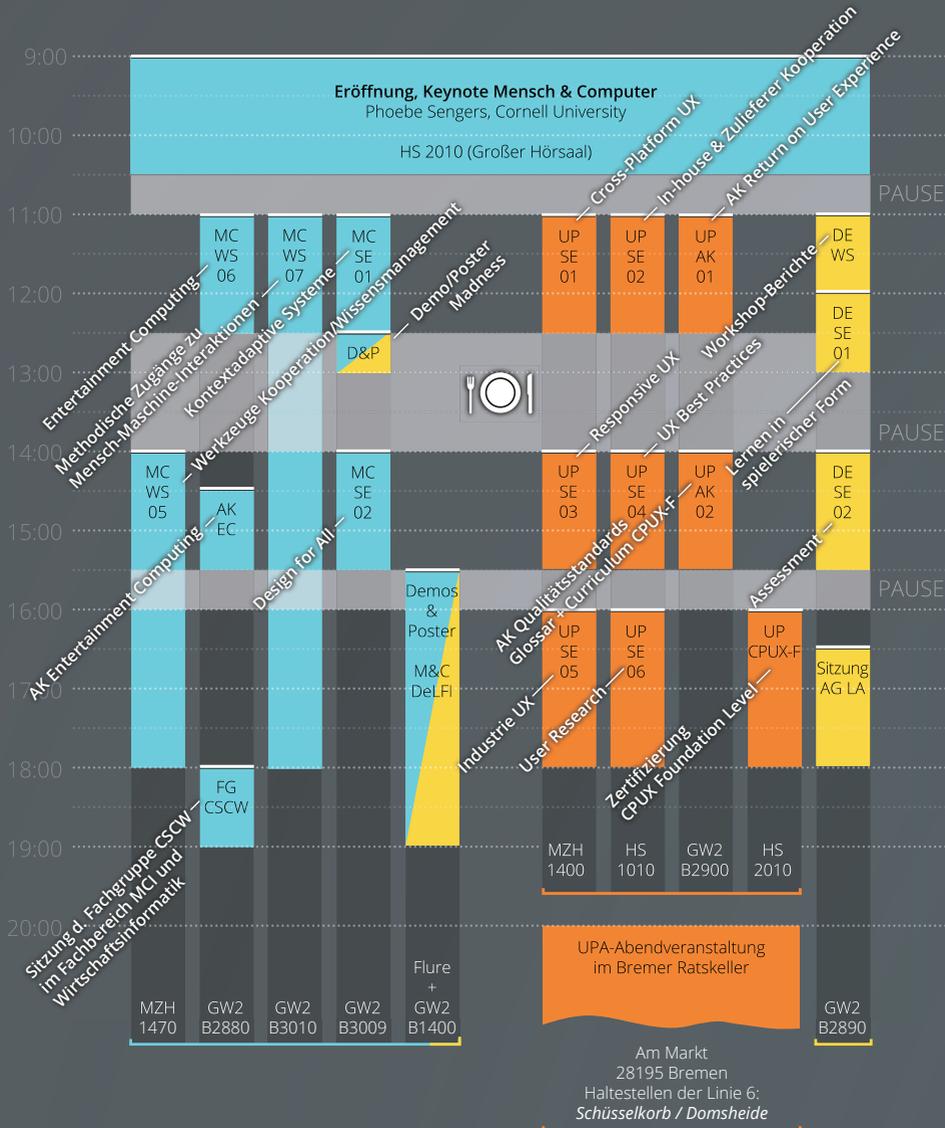
# SONNTAG, 8. SEPTEMBER 2013



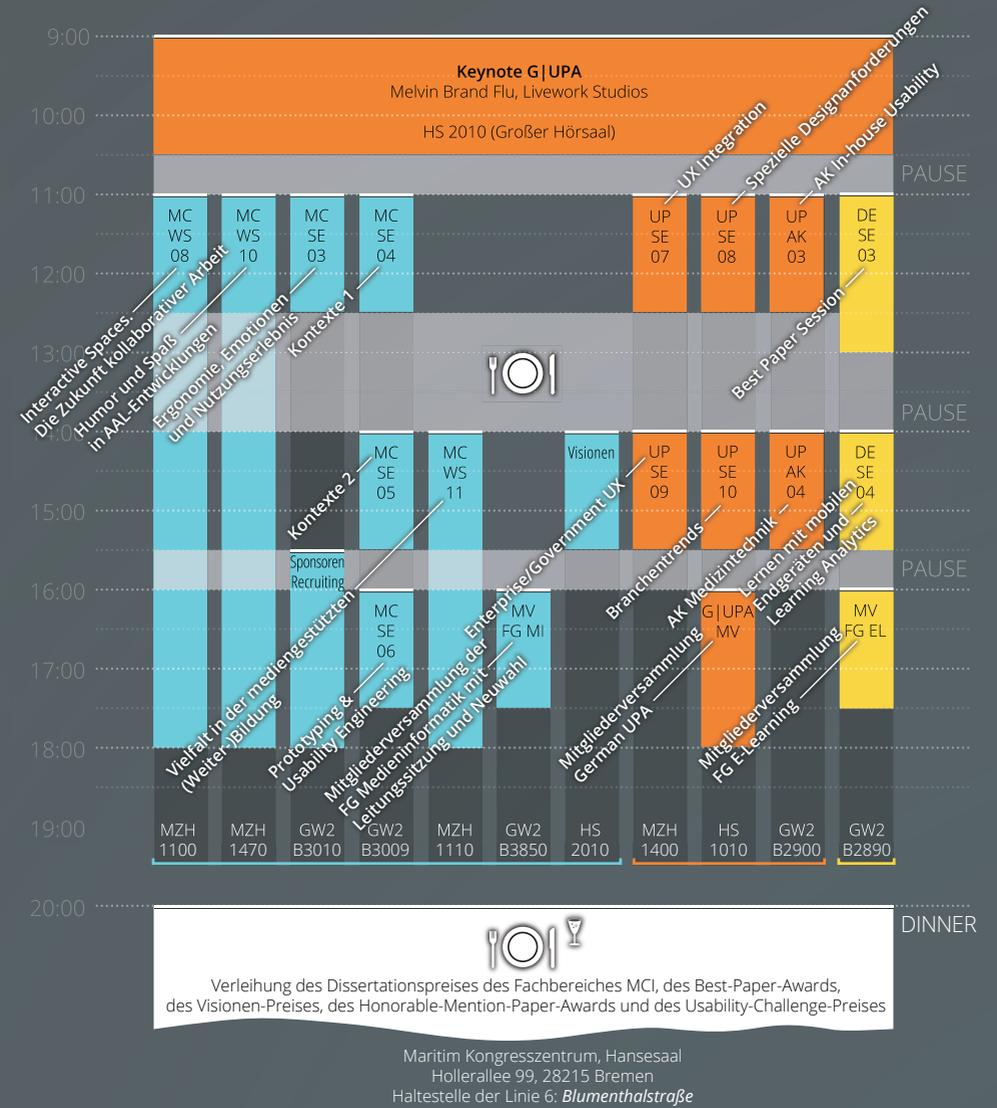
**Usability Professionals**

**DeLFI**

# MONTAG, 9. SEPTEMBER 2013

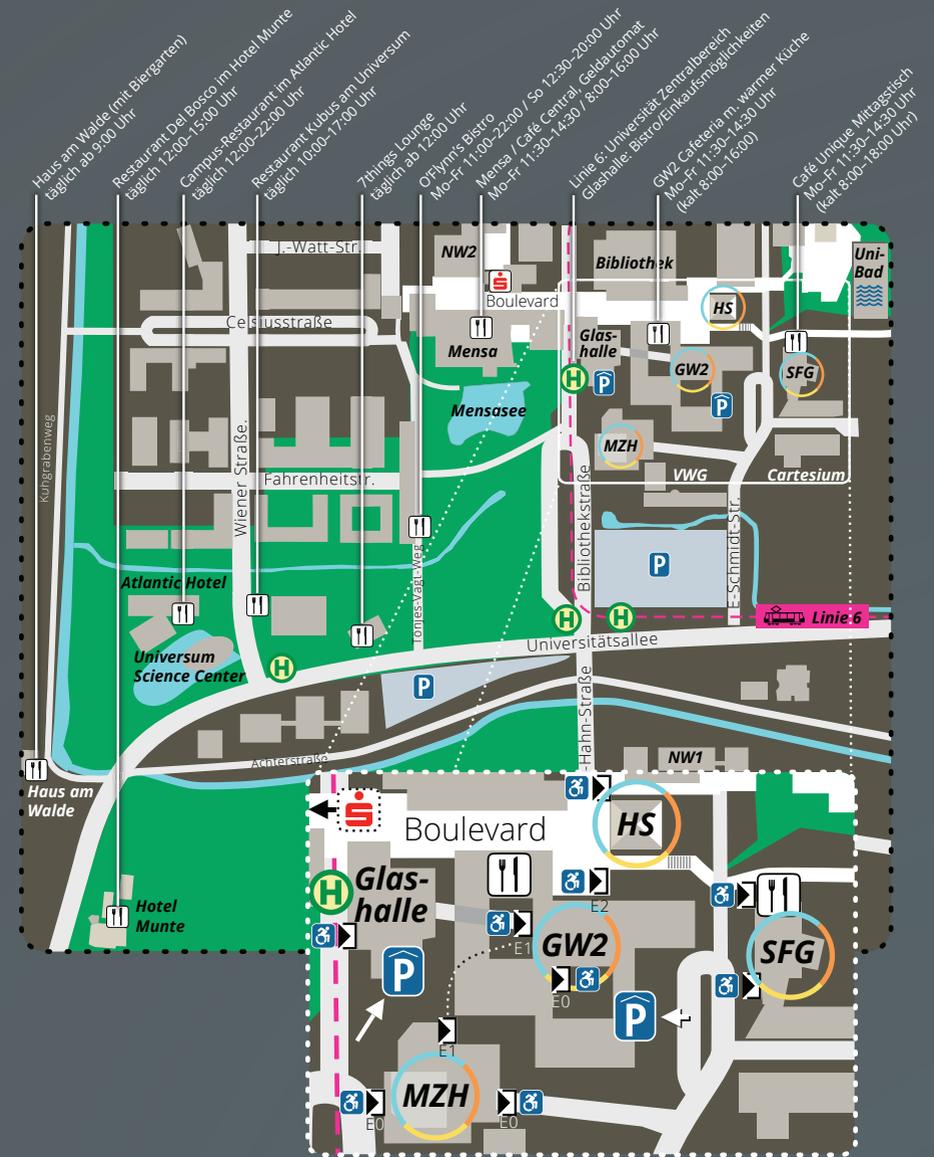
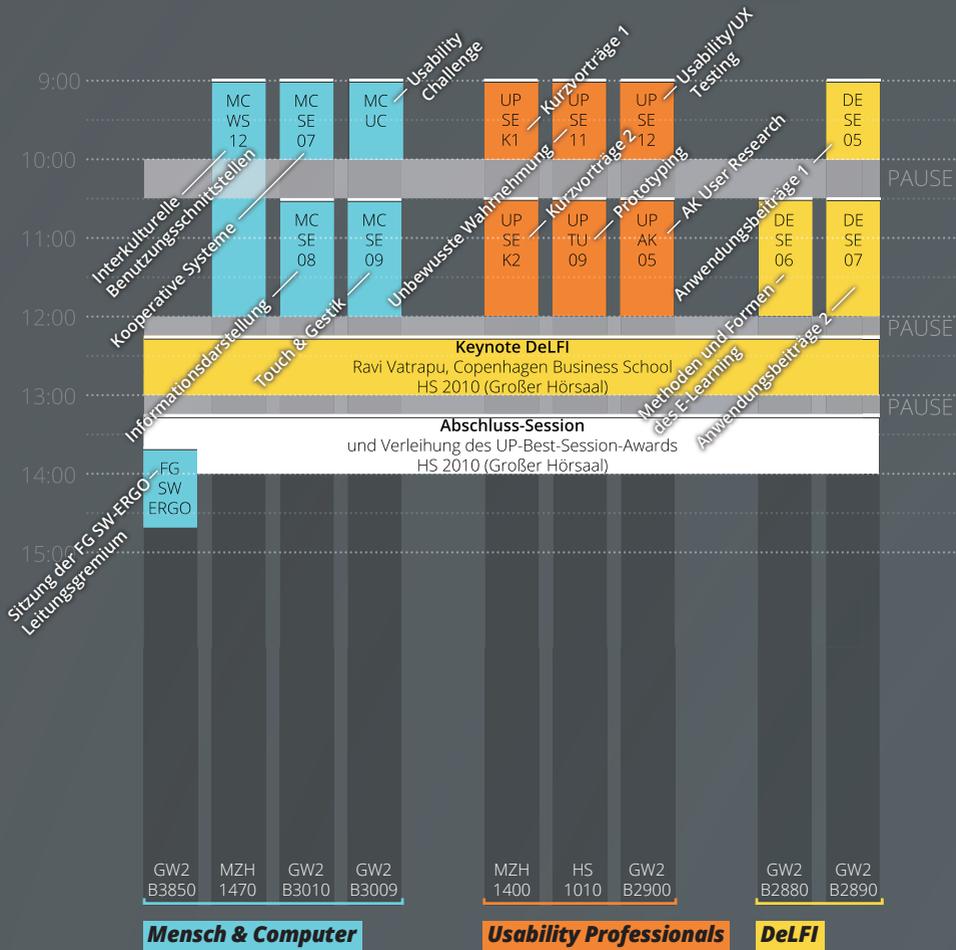


# DIENSTAG, 10. SEPTEMBER 2013



# MITTWOCH, 11. SEPTEMBER 2013

# LAGEPLAN





# SONNTAG, 8. SEPTEMBER

09:00 - 10:30 ..... 18

11:00 - 12:30 ..... 31

14:00 - 15:30 ..... 35

16:00 - 17:30 ..... 40

**MC WS 01** *Usability für die betriebliche Praxis*

Intuitiv bedienbare und an den realen Bedarfen der Endanwender entwickelte Software ist zu einem wichtigen Wettbewerbsfaktor geworden – sowohl für Anwenderunternehmen, als auch als Qualitätsmerkmal für Anwendungsentwickler. Während die Modelle und Methoden im akademischen Kontext gut erforscht sind, ist noch weitestgehend unklar, warum insbesondere bei kleinen und mittelständischen Unternehmen das

Thema Usability noch nicht in der Breite angekommen ist und sich die systematische Anwendung von Usability Prozessen und Methoden noch nicht durchgängig etabliert hat. Ziel des Workshop ist es die Vielfalt der heutigen, betrieblichen Usability Praxis in kleinen und mittleren Unternehmen zusammenzutragen und Usability Prozesse und Methoden, sowie deren Anwendung in der Praxis zu diskutieren.

**Weitere Informationen**

<https://sites.google.com/site/usability4sme>

**Organisation**

Susen Döbelt (TU Chemnitz)  
Dorothea Kugelmeier (Fraunhofer FIT)  
Ralf Schmidt (Universität Duisburg-Essen)  
Gunnar Stevens (Universität Siegen)  
Manfred Thüring (TU Berlin)  
Daniel Ziegler (Fraunhofer IAO)

**Ort & Zeit**

GW 2 B3009

**ganztägig**

9:00 – 17:30

**Ort & Zeit**

SFG 2030

**ganztägig**

9:00 – 17:30



Benutzerschnittstellen im Fahrzeug stellen eine besondere Herausforderung dar, steht doch eine sichere Bedienung in allen Fahrsituationen von Fahrerassistenzsystemen wie auch Komfort- und Unterhaltungsfunktionen im Vordergrund. Zugleich treffen durch zunehmende Vernetzung die langen Entwicklungszyklen von Kraftfahrzeugen auf die hochdynamische Welt von Mobiltelefonen und Internet. Die Anpassung der Benutzerschnittstelle an unterschiedliche Nutzergruppen gewinnt dabei eine immer größere Bedeutung. Zudem gehören Ein- und Ausga-

**Weitere Informationen**

<http://ws-automotive-hmi.human-machine-interaction.de>

**Organisation**

Stefan Geisler (Hochschule Ruhr West)  
Rainer Heers (TRW Automotive Electronics & Components GmbH)  
Stefan Wolter (Ford Forschungszentrum Aachen GmbH)

**MC WS 02** *Automotive HMI*

betchnologien zu den zentralen Mitteln der Hersteller die Wertigkeit der im Fahrzeug eingebauten Systeme hervorzuheben. Passend zum Tagungsmotto „Interaktive Vielfalt“ soll auch die Diversität der Nutzerinnen und Nutzer in einem für den globalen Markt entwickelten Produkt wie dem Automobil einer der Themenschwerpunkte werden. Dafür sollen in diesem Workshop Konzepte und technische Lösungen von Designern, Entwicklern und Human Factors Experten aus Hochschulen, Forschungsinstituten und der Automobilindustrie vorgestellt und diskutiert werden.

**MC WS 03** *Temporale Aspekte des Nutzererlebens*

Jede Interaktion zwischen einer Person und einem technischen System ist vom Erleben der Interaktion durch die Person begleitet. Was unter diesem Nutzererleben (User Experience, UX) zu verstehen ist, welche emotionalen und kognitiven Komponenten es konstituieren und mit welchen Methoden es erfasst werden kann, sind Forschungsfragen von hoher praktischer Relevanz. Ob es gelingt, verlässliche Antworten auf sie zu geben, hängt maßgeblich vom Erreichen zweier wissenschaftlicher Ziele ab: (a) der theoretischen Fundierung des

Konzepts Nutzererleben und (b) der Entwicklung innovativer Methoden, die aus dieser theoretischen Fundierung abgeleitet werden. Der vorgeschlagene Workshop greift diese Thematik auf, indem er einen Schwerpunkt auf Theorien und Methoden der UX-Forschung setzt. Fokussiert wird dabei ein wesentlicher Aspekt des Nutzungserlebens, der bisher in Forschung und Entwicklung nur unzureichend betrachtet wurde, nämlich sein Verlauf und temporale Aspekte, die dabei eine Rolle spielen.

**Weitere Informationen**

<http://www.uselab.tu-berlin.de/muc2013/muc2013-ws.html>

**Organisation**

Manfred Thüring (TU Berlin)

Claus-Christian Carbon (Universität Hamburg)

**Ort & Zeit**

MZH 1470

**ganztägig**

9:00 – 17:30



## inspiring interaction

HUMAN  
INTERFACE  
DESIGN



**MCTU 01** *Methoden des Participatory Design – Verstehen, explorieren, adaptieren anhand einer Service-Idee*

SFG 2080

**Ort & Zeit**

9:00 – 12:30

Was bedeutet Nutzereinbindung im Kontext von Service- und Produkt-Design? Wie schaffen wir es im Designprozess die Bedürfnisse verschiedener Nutzer in die Gestaltung einfließen zu lassen, ohne in klischeehaftes Denken zu verfallen? Die Tutorium-Teilnehmer werden anhand einer praktischen Fragestellung und vorbereiteten Materialien angeleitet ein fiktives Service Design Projekt mit verschiedenen Methoden zu gestalten. Hierbei legen sie selber fest welche Methoden sie einbinden möchten und simulieren eine reale Nutzereinbindungssituation. Mit Methoden wie bspw.

Video Card Game oder Contextual Mapping wird in diesem Tutorium das Verständnis für die verschiedenen Nutzungskontexte und die unterschiedlichen Arbeitsweisen des Participatory Designs in der Praxis der Nutzer geschaffen und daraus mögliche Designpotenziale abgeleitet. Ziel ist es, Methoden beispielhaft anzuwenden und das Verständnis, wie sich unterschiedliche Nutzerbedürfnisse in die Gestaltung der Endprodukte auswirken zu schärfen, sowie den Bezug zur eigenen Arbeitspraxis in einer abschließenden Diskussion zu erörtern.

**Organisation***Mette M. Larsen (Human Interface Design)**Julia Giesgen (Human Interface Design)**Didier Bertschinger (Human Interface Design)***MCTU 02** *Card Sorting*

GW 2 B2880

9:00 – 12:30

Card Sorting ist einerseits ganz konkret eine Web Design/Usability-Methode zum Optimieren der Webnavigation bzw. der Informationsarchitektur. Abseits von dieser "Main Stream"-Nutzung gibt es auch deutlich andere Anwendungsbeispiele, z.B. solche, die sich generell mit Konzeptualisierung / Kategorisierung und deren Bewertung befassen. Im Bereich der Auswertung von Experimenten gibt es inter-

essante Alternativen zur üblicherweise eingesetzten Clusteranalyse, sowie eine reichhaltige Palette an unterstützenden Werkzeugen. Das Tutorium deckt diese praktische Standardverwendung von Card Sorting ab, bietet aber auch eine ausführliche Darstellung von grundlegender Theorie. Die Teilnehmer gewinnen fundierte Kenntnisse über das Verfahren selbst, die möglichen Anwendungsgebiete,

**Ort & Zeit**

SFG 2020

9:00 – 12:30

Alternativen der Auswertung, Erfahrungen und moderne Varianten sowie Softwarewerkzeuge und können sich anhand einer ausführlichen, kommentierten Literaturliste weitergehend informieren. Ein

**Organisation***Gerd Szwillus (Universität Paderborn)***MCTU 03** *Expert Design Review*

Das Expert Review (auch als Heuristische Evaluation bekannt) ist eine Experten-basierte Methode zum Überprüfen eines interaktiven Systems nach vorher festgelegten Kriterien. Sie ist im Usability-Bereich bewährt und basiert auf standardisierten Kriterienkatalogen. Um interaktive Systeme optimal bewerten zu können, sollten jedoch Usability- und Designaspekte immer gemeinsam betrachtet werden. Für den speziellen Expert Design Review können Usability-Experten

und Designer jedoch nicht auf allgemeingültige Standards oder eindeutige Qualitätsmerkmale zurückgreifen. Hier kommt den Erfahrungswerten der Experten eine große Rolle zu. Das Tutorial stellt die Methode des Expert Reviews mit dem Schwerpunkt auf Designaspekte vor. In Abwechslung von Theorie- und Übungsteilen lernen die Teilnehmer, das Wissen anhand der Bewertung einer App anzuwenden. Anschließend werden die Erfahrungen im Plenum reflektiert.

**Organisation***Jenny Völpel (User Interface Design GmbH)**Petra Prestele (User Interface Design GmbH)*

GW 2 B3850

**ganztägig**

9:00 – 17:30

Teilnahme auf Einladung

**Leitung***Michael Koch (Universität der Bundeswehr München)**Thomas Herrmann (Universität Dortmund)***MC PK** *DoktorandInnenseminar*

**UP WS 01** *Papierlose Fahrgastinformation im ÖPNV:  
Die Vision einer Haltestelle der Zukunft*

Die Vision im modernen ÖPNV: Touch-Displays oder ähnliche Systeme ersetzen zukünftig die klassischen Papieraushänge an den Haltestellen – Fahrgastinformationen wie Fahrpläne und Umgebungspläne sind dann nur noch digital abrufbar. Um die Machbarkeit dieser Vision zu untersuchen, wurde 2012 bereits eine Anforderungsanalyse durchgeführt: Welche Informationen werden von den Fahrgästen wann und wie abgefragt? Was sind die wichtigsten Nutzungsszenarien? Können neue digitale Systeme wie z.B. Touch-Displays alle Szenarien zur Informationsbeschaffung für die Fahrgäste abbilden? Wie gut sind digitale Systeme für die breite Zielgruppe bedienbar? Auf Basis dieser Studie wurde ein Anforderungskatalog erstellt, der als Basis für die Konzeption einer digitalen Informationsvitrine dienen soll.

**Organisation**

Paul Müller  
Benjamin Laukenmann

Ziel des Workshops ist es, alternative oder ergänzende Informations- und Interaktionssysteme anzudenken und zu diskutieren. Hierzu werden die wichtigsten Erkenntnisse aus der Anforderungsanalyse als Grundlage in die Diskussion eingebracht. Darauf aufbauend können die Teilnehmer ihre Ideen einbringen. Die Themenschwerpunkte der Tagung (beispielsweise Reaktion und Interaktion in verschiedenen Kontexten, Digitales Bezahlen etc.) können als Denkanstöße mit aufgenommen werden. Der Workshop ist sowohl für Experten wie Interaktionsdesigner, Informationsarchitekten und Usability-Experten geeignet, als auch für Laien, da sich fast jeder zumindest gelegentlich im ÖPNV bewegt und somit auch eigene Erfahrungen und Wünsche mit einbringen kann.

**Ort & Zeit**

MZH 1400

**mit Anmeldung**

9:00 – 10:30

**Ort & Zeit**

HS 1010

**mit Anmeldung**

9:00 – 10:30

**UP TU 01** *Qualitätsmanagement im UX Engineering  
– Ein Ansatz auf Basis des  
Qualitätsstandards der German UPA*

Mit der wachsenden Bedeutung von Usability/UX Professionals in den Entwicklungsprozessen von Produkteherstellern steigt auch die Relevanz der internationalen Normung zum Qualitätsmanagement für unser Berufsfeld. Auf der einen Seite ist die gestiegene Nähe zur Produktentstehung bedeutsam hinsichtlich der Produkthaftungsrisiken: Insbesondere in der Medizin- und Automobiltechnik sind die Produkte des User-centered Designs durch ein gezieltes System aus Kontrollmaßnahmen und –dokumentation abzusichern. Auf der anderen Seite stellt die internationale Normung den Anspruch an die Unternehmen, die Usability/UX Prozesse implementiert haben oder mit Dienstleistern aus diesem Be-

**Organisation**

Henning Brau

reich zusammenarbeiten, dass sie die Qualitätsfähigkeit der internen wie externen Prozesse nachweisen müssen. Wie man es auch dreht und wendet: Qualitätsmanagementsysteme werden zunehmend wichtiger für unseren Berufsstand. Doch was heißt Qualität im Sinne des Qualitätsmanagements? Was sind Qualitätsanforderungen an Usability/UX Prozesse? Welche Rolle kann der Qualitätsstandard der German UPA dabei spielen?

Im Tutorium werden diese Fragen grundlegend beantwortet. Es richtet sich an Usability/UX Engineers und an Qualitätsmanager auf Dienstleister wie Kundenseite bzw. an Studierende auf dem Weg dahin.

**UP TU 02** *Von der Nutzungsanforderung bis zur formalen Softwarespezifikation – Modellieren mit dem Werkzeug YAKINDU Requirements*

Die Analyse und Spezifikation von Software-Anforderungen ist eine komplexe Aufgabe, die als Grundlage jedes Softwareentwicklungsprojekts für den späteren Erfolg oder Misserfolg maßgeblich ist. Oft bleiben jedoch Nutzungsanforderungen auf dem Weg zur Implementierung aufgrund einer mangelnden Integration in formale technische Spezifikationen auf der Strecke. Dieses Tutorial stellt einen werkzeuggestützten Ansatz zur Spezifikation komplexer interaktiver Systeme mit Hilfe des Werkzeugs YAKINDU Requirements ([www.yakindu.de](http://www.yakindu.de)) vor. Das Werkzeug ermöglicht nicht nur eine Prozessunterstützung für die formale

**Organisation**

Florian Geyer,  
Jens Trompeter, Michael Jendryschik

Spezifikation von Software-Anforderungen durch eine Verknüpfung verschiedener Prozessphasen und Modelle, sondern bringt zudem interdisziplinäre Stakeholder wie Usability Professionals, Requirements Engineers, Systemarchitekten und Entwickler durch die Verwendung einer gemeinsamen Modellierungssprache zusammen. Das Tutorial demonstriert die Funktion und den Nutzen des Ansatzes an einfachen Beispielen und richtet sich dabei an Usability Professionals, die an einer besseren Integration von Nutzungsanforderungen, User Interface Designs und Interaktionsabläufen in komplexe Softwareprojekte interessiert sind.

**Ort & Zeit**

GW 2 B2900

**mit Anmeldung**

9:00 – 10:30

**Ort & Zeit**

SFG 2070

11:00 – 17:30



**DE WS 01** *Informationstechnologien in der beruflichen Bildung – Innovative Ansätze und aktuelle Herausforderungen*

Ziel des Workshops ist die Fokussierung und Belegung der Diskussion um die Weiterentwicklung und Integration von innovativen IT-Technologien in der beruflichen Aus- und Weiterbildung. Der Workshop setzt damit die Reihe der DeLFI-Workshops zu „Web2.0 in der beruflichen Aus- und Weiterbildung“ fort und erweitert das Themenfeld über Web2.0 und E-Learning hinaus. Neue und bereits weit verbreitete Technologien im Umfeld sozialer

**Weitere Informationen**

<http://www.collide.info/ws-bb>

**Organisation**

H. Ulrich Hoppe (Universität Duisburg-Essen)  
Andrea Kienle (Fachhochschule Dortmund)  
Nicole Krämer (Universität Duisburg-Essen)  
Thomas Köhler (Technische Universität Dresden)  
Alke Martens (Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd)  
Jörg Neumann (Technische Universität Dresden)  
Karsten D. Wolf (Universität Bremen)  
Nils Malzahn (Universität Duisburg-Essen)

Medien, mobiler und ubiquitärer Technologien eröffnen neue Möglichkeiten der Partizipation, Interaktion und Motivation von Lernenden. Allerdings sind die für die beruflichen Aus- und Weiterbildung spezifischen Rahmenbedingungen zu berücksichtigen. Der Workshop bietet die Gelegenheit Erfahrungen und Ergebnisse im Kontext der beruflichen Aus- und Weiterbildung auszutauschen und zu diskutieren.

**DE WS 02 Inclusive E-Learning**

E-Learning ermöglicht aufgrund seiner ortsunabhängigen, vorwiegend zeitunabhängigen Eigenschaften und digitalen, adaptierbaren Materialien vielen benachteiligten Gruppen den Zugang zu Lerninhalten. Jedoch können durch die zunehmende Multimedialität und

Verbreitung von dynamischen Inhalten und mobilen Geräten auch neue Barrieren entstehen. Dieser Workshop behandelt aktuelle Ansätze, neue Szenarien und Entwicklungen im Bereich barrierefreier Lehr-/Lern-Inhalten und -Systeme.

**Weitere Informationen**

<http://www.cs.uni-potsdam.de/inclusiveELearning>

**Co-Chairs**

*Andreas Breiter (Universität Bremen)*

*Helmut Jürgensen (University of Western Ontario)*

*Ulrike Lucke (Universität Potsdam)*

**Organisation**

*Wiebke Köhlmann (Universität Potsdam)*

*Francis Zinke (Universität Potsdam)*

**Ort & Zeit**

SFG 2030

14:00 – 17:30

**Ort & Zeit**

GW 2 B2890

11:00 – 17:30



Moderne mobile Endgeräte, wie Smartphones und Tablets, werden immer populärer und nehmen in ihrer Leistungsfähigkeit, Ausstattung und Bedienbarkeit stetig zu. Die zunehmende Verbreitung der Geräte sowie die veränderte Interaktion mit anderen Nutzern und vorhandenen Inhalten ermöglicht auch neue Formen des Lernens, des Wissenserwerbs und der Lehr-/Lernorganisation. In Kombination mit existierenden Anwendungen

**Weitere Informationen**

<http://mobile-learning-workshop.blogspot.de>

**Organisation**

*Dirk Börner (CELSTEC)*

*Adam Glemza (Universität Duisburg-Essen)*

*Hendrik Thüs (RWTH Aachen)*

**DE WS 03 Mobile Learning**

und Plattformen des Web 2.0 und Sozialen Netzwerken bieten sich vielfältige Möglichkeiten neue Nutzergruppen anzusprechen. Darüberhinaus ermöglichen mobile Geräte durch eingebauter Sensoren die Einbeziehung wichtiger Kontextfaktoren. Entsprechende mobile Lernanwendungen und -szenarien haben großes Potenzial. Das Thema "Mobile Learning" gewinnt dadurch auch außerhalb von Forschung und Entwicklung an Bedeutung.

**DE WS 04 Learning Analytics**

Der Workshop widmet sich dem noch jungen Wissensgebiet Learning Analytics (LA). Das wachsende Interesse daran wird besonders durch den Erfolg internationaler Konferenzen wie "Learning Analytics & Knowledge" (LAK) oder "Educational Data Mining" (EDM), aber auch durch die Horizon Reports der Jahre 2010 - 2013 deutlich. An vielen Universitäten steigt das Interesse, die vorhandenen Daten über Studierende mittels Learning-Analytics-Werkzeuge zu erschließen, um Erkenntnisse zu gewinnen, welche in die Verbesserung von Studienbedingungen und Lehrqualität einfließen (was auch das Ziel des Qualitätspakts für die Lehre ist).

**Weitere Informationen**

<http://workshop-learning-analytics.f4.htw-berlin.de>

**Organisation**

Mohamed Amine Chatti (RWTH Aachen)  
Anna Lea Dyckhoff (RWTH Aachen)  
Albrecht Fortenbacher (HTW Berlin)

Ziel des Workshops ist es, dass sich an Learning Analytics Interessierte im deutschsprachigen Raum über ihre Aktivitäten austauschen. Im Workshop eingereichte wissenschaftliche Beiträge können über einen Workshopband der DeLFI publiziert werden. Darüber hinaus werden Nachwuchswissenschaftlicher/innen aufgefordert, über "work in progress" zu berichten, in Form von Demos, Posters oder Videos (das beste Video wird am Ende des Workshops prämiert). Abgerundet wird der Workshop durch Diskussion und Gruppenarbeit zu aktuellen Themen, welche von Fachreferenten eingeführt werden.

**Ort & Zeit**

SFG 2010

**ganztägig**

9:00 - 17:30

**Ort & Zeit**

GW 2 B3010

**ganztägig**

11:00 - 18:00  
Workshop  
11:00 - 17:15  
danach  
Fachgruppe  
Be-greifbare  
Interaktion



Be-greifbare Interaktion (Tangible Interaction) gewinnt an Bedeutung, weil Computer in unterschiedlichen Formen mehr und mehr in die Alltagsumgebungen eindringen. Der Workshop wird sich mit den neuesten Entwicklungen und Forschungsergebnissen im Forschungsfeld der Be-greifbaren Interaktion befassen. Sowohl theoretische Auseinandersetzungen, kritische und zukunftsweisende Reflexionen, als auch Berichte praktischer Umsetzung

**Weitere Informationen**

<http://www.dimeb.de/muc2013>

**Organisation**

Bernard Robben (Universität Bremen)  
Sarah Diefenbach (Folkwang Universität der Künste Essen)  
Marie Schacht (TU Berlin)  
Anja Zeising (Universität Bremen)

**MC WS 04 Be-greifbare Interaktion**

und Systemdemonstrationen sind willkommen. Einen interdisziplinären Austausch von Informationen und Erfahrungen bietet die Fachgruppe "Be-greifbare Interaktion" des GI-Fachbereichs Mensch-Computer-Interaktion. Der Workshop soll die Diskussionen für ein breiteres Fachpublikum öffnen, aktuelle Entwicklungen und Fragestellungen offenlegen und neue Impulse für das Forschungsgebiet geben.

**UP TU 03** *Der leere Raum: Imagination im Theater nutzbar machen für Personas und Szenarien*

Theater funktioniert mit der Idee des "leeren Raums". Hier wird durch die gemeinsame Vorstellungskraft von Schauspieler und Zuschauer eine Geschichte zum Leben erweckt, und im Idealfall ein magischer Theater-Moment herbeigezaubert. Genau diesen Mechanismus können wir für die Erstellung und Kommunikation von Personas und Szenariennutzen. Der Schauspieler bekommt eine Rolle, mit groben Zügen ausgestattet und in einen Kontext eingebettet. Der Designer erstellt die Rahmendaten bzw. Biographie einer Persona. Der Schauspieler erarbeitet die Motivation und

**Organisation**

*Tobias Limbach (User Interface Design GmbH)*

Psychologie der Rolle, der Designer sieht den Nutzungskontext und erstellt eine modellhafte Motivation. Der Schauspieler setzt die Rolle in Bezug zu anderen Rollen und in eine Szene, das gleiche macht der Designer im Szenario.

Wir können aber durch das beachten einiger handwerklicher Regeln des Theaters lernen, wie wir glaubwürdige und inspirierende Personas und Szenarien erstellen und kommunizieren können. So nutzen wir unsere Vorstellungskraft und lassen den leeren Raum durch Glaubwürdige Personas mit Leben füllen.

**Ort & Zeit**

MZH 1400

**mit Anmeldung**

11:00 – 12:30

**Ort & Zeit**

HS 1010

**mit Anmeldung**

11:00 – 12:30

**UP WS 02** *Die Anwendung von Spielmechanismen im User Research – Level up oder Epic Fail?*

Meist wollen Usability Professionals ihren Kunden nicht nur belastbare Ergebnisse für die Entwicklung besser bedienbarer Software liefern, sondern legen auch auf die Benutzerfreundlichkeit ihrer Arbeitsweise Wert. Die Mitglieder des Projektteams als Endanwender der Resultate zu sehen legt dementsprechend nahe, auch hier eine bestmögliche User Experience anzustreben. Dies stellt jedoch häufig eine Herausforderung dar, denn obwohl Projektteams die gewonnenen Erkenntnisse als relevant einstufen, wird der Weg dahin von ihnen streckenweise als mühevoll empfunden. Bei der Suche nach einer möglichen Verbesserung dieser Situation kam die Idee auf zu untersuchen, ob eine Anwendung von Spielmechanismen auf User Research Methoden sinnvoll sein kann. Das Resultat ist ein internes Projekt zum Design spielerischer

**Organisation**

*Eva Rügenhagen*

*Theo Held*

Varianten von praktizierten Methoden. Dabei wird die Methode selbst nicht modifiziert, sondern in einen spielerischen Kontext eingebettet.

Im Workshop soll kurz über die Vorüberlegungen berichtet werden, die zu diesem Projekt geführt haben. Als Beispiel für die Anwendung wird ein in diesem Projekt erstelltes Spiel, ein Tippspiel im Rahmen eines Usability Tests, vorgestellt. Dieses Tippspiel wird in verkürzter Form angespielt, woraus sich bereits erste Diskussionsgegenstände ergeben können. Im Anschluss werden in Gruppenarbeit Ideen gesammelt, wo unterschiedliche Spielmechanismen sinnvoll eingesetzt werden können und wo eine Abgrenzung erfolgen sollte. Ergebnis des Workshops ist der Beginn eines Diskurs, der in der Community der Usability Professionals an Relevanz gewinnen kann.

**UP WS 03** *Erfolgreiche Usability & UX in Unternehmen*

Viele Unternehmen haben lange erkannt, dass eine hohe Usability & UX nicht allein durch die nutzerzentrierte Evaluation ihrer interaktiven Produkte und Services zu erreichen ist. Sie berücksichtigen inzwischen den Nutzungskontext und klären Anforderungen an die zu entwickelnden Lösungen.

Mit einem zunehmenden Reifegrad stehen sie vor neuen Herausforderungen: Es gilt, UX Prozesse zu systematisieren. Entwicklungsprozesse wie bspw. Scrum wollen mit UX Aktivitäten in Einklang gebracht werden. Produkte sollen Anforderungen aus dem Business und von Benutzern in einem gewinnbringenden Zusammenspiel beantworten. Organisationale Funktionen und Management Praktiken werden etabliert, um UX Prozesse zu verankern. Usability wird zum Thema für die Unternehmensstrategie.

**Organisation**

Jana Löffler  
Knut Polkeh  
Jens Hüttner

Zusätzlich müssen Unternehmen mit den sich daraus ergebenden Veränderungen – diesem „Change“ – umgehen. Und natürlich gelten auch noch immer altbekannte Herausforderungen: Die Anschlussfähigkeit von Usability/ UX Projekten intern zu sichern und UX Aktivitäten gut zu verargumentieren.

Im Workshop berichten wir Beobachtungen und Fälle aus unserer Praxis als Berater und Dienstleister und erarbeiten die Erfahrungen der Teilnehmenden. So soll die Landschaft aktueller Herausforderungen der unternehmensinternen Arbeit an Usability & UX skizziert werden. Gemeinsam erarbeiten wir Thesen, die Ansatzpunkte zum Umgang mit diesen Herausforderungen beschreiben und Anforderungen an erfolgreiche Usability/ UX-Projekte und -Prozesse adressieren.

**Ort & Zeit**

GW 2 B2900

**mit Anmeldung**

11:00 – 12:30

**Ort & Zeit**

SFG 2080

14:00 – 17:30

Storyboards werden im Usability Engineering verwendet um Ideen und Konzepte für Produkte anschaulich als illustrierte Geschichte darzustellen. Sie zeigen die Interaktion zwischen dem Benutzer und dem System in einem realistischen Anwendungsfall. Sie dienen zur Kommunikation mit Stakeholdern und um Feedback von Benutzern einzuholen.

**Organisation**

Stephanie Föhrenbach (Zühlke)

**MC TU 04** *Storyboarding*

Dieses Storyboarding Tutorial kombiniert theoretische Grundlagen mit Beispielen aus der Praxis und einem Hands-on Teil in dem die Teilnehmer in Kleingruppen ein Storyboard erstellen. Die Teilnehmer wissen nach dem Tutorial was Storyboards sind und wie Sie diese einsetzen und erstellen können. Sie haben ein photo-basiertes narratives Storyboard erstellt und dadurch eine Methode kennengelernt mit der auch ohne spezielle Zeichenfähigkeiten aussagekräftige Storyboards entstehen.

SFG 2020

14:00 – 17:30

Im Tutorial wird die sogenannte IBIS-Methode vorgestellt, die die Entwicklung kreativer, innovativer und zugleich intuitiv benutzbarer Benutzungsschnittstellen unterstützt. Die TeilnehmerInnen des Tutorials führen Kernaktivitäten

**Organisation**

Hartmut Schmitt (a3 systems)  
Diana Löffler (TU Berlin, FG MMS)  
Anne Hess (Fraunhofer IESE)  
Andreas Maier (Fraunhofer IESE)

**MC TU 05** *Intuitiver, kreativer, innovativer.**Mit „IBIS“ zum gelungenen (Re-)Design*

der Methode unter Anleitung durch und stellen sich die erstellten Konzepte gegenseitig vor. Das Tutorial richtet sich an BesucherInnen, die sich mit der Gestaltung und Evaluation von Benutzungsschnittstellen beschäftigen.

**MC TU 06** *Tutorial on HCI Research  
through Deployed Systems*

Since the introduction of application stores, in particular for mobile devices, there is an increasing interest to use this distribution platform to collect user feedback. Application stores can make research prototypes widely available and enable to conduct studies "in the wild" with a truly large number of participants from all over the world. Using apps as an apparatus goes beyond just distributing research prototypes. Considering apps as a

tool for research means distributing specifically designed prototypes in order to extend our understanding of HCI. In this tutorial we will give an overview of recent research in this domain and provide best practices. It will be shown that stringent tasks and users' motivation are crucial aspects. We will discuss how to design app-based experiments, what kind of users one can expect, and how to avoid ethical and legal issues.

**Organisation**

Niels Henze (Universität Stuttgart)

Alireza Sahami Shirazi (Universität Stuttgart)

**FB Leitung** **FB-Leitungstreffen**
**Ort & Zeit**

GW 2 2880

14:00 – 17:30

GW 2 B3770

14:00 – 17:15

**Ort & Zeit**

MZH 1400

**mit Anmeldung**

14:00 – 15:30

**UP TU 04** *Bummler und Schummler – wie effizient ist  
mein UI wirklich? Bearbeitungszeiten analysieren  
und verstehen mit Probability Plots*

Bearbeitungszeiten gehören zum klassischen Instrumentarium von Usability Tests, um die Effizienz des UIs zu erfassen. Was nach objektiver Messung aussieht, hat aber einige Tücken. Was kann man tun, wenn nicht alle Benutzer die gestellte Aufgabe lösen? Rechnet man nur die erfolgreichen Benutzer ein – „survival of the fittest“ – sieht das UI effizienter aus, als es in Wirklichkeit ist. Auch ein besonders schneller user könnte, besonders in unmoderierten Tests, immer auch geschummelt haben. Da Zeiten selten normalverteilt sind, geben Mittelwert und Standardabweichung ein schiefes Bild -überlange Zeiten sind oft keine Ausreißer, sondern statistisch zu erwarten.

**Organisation**

Bernard Rummel (SAP AG)

Probability Plotting, eine graphische Methode aus der technischen Zuverlässigkeitsanalyse, löst diese Probleme auf elegante Weise. Die Betrachtung verschiedener Verteilungstypen ermöglicht neue Einsichten – z.B. die getrennte Betrachtung von technischer Performance und Effizienz des UI-Designs. Die Plots erlauben ein schnelles Screening der Daten auf Auffälligkeiten; damit eignet sich die Methode besonders für unmoderierte Online-Tests. In dem Tutorial wird die Methode Probability Plotting erläutert und an praktischen Beispielen demonstriert. Eigene Daten sind willkommen!

**UP TU 05** *Barrierefreie Website planen, entwickeln, unterhalten, testen. Qualitätssicherung für Barrierefreiheit im Lebenszyklus eines Webprojekts*

Die Barrierefreiheit von Internetpräsenzen ist gesetzliche Pflicht für Bundesbehörden und zahlreiche weitere öffentliche Einrichtungen. Die Einhaltung dieses Standards erweist sich jedoch in der Praxis als schwierig. Nicht selten wird erst zum Ende des Entwicklungsprozesses ein BITV-Test beauftragt, mit der Vorstellung, die Barrierefreiheit nachrüsten zu können. In dieser Phase sind jedoch oftmals die Weichen schon falsch gestellt. Ein weiterer Schwachpunkt ist die Phase der kontinuierlichen Contentpflege. In der täglichen Nutzung eines einmal eingerichteten, anfangs noch relativ barrierefreien CMS geht die Barrierefreiheit vielfach wieder verloren. Dieses Tutorial richtet sich an Projektleiter und Entscheider, die sich und ihre Kunden / Auftraggeber auf die Durchführung barrierefreier Webprojekte vorbereiten wollen.

**Organisation**

Brigitte Bornemann  
Harald Weber  
Jens Elfering

**Ort & Zeit**

HS1010

14:00 – 15:30

Es betrachtet die Umsetzung barrierefreier Standards während des gesamten Lebenszyklus eines Webprojekts, von der Planung über die Gestaltung und Entwicklung bis zur Contentpflege, und geht speziell auf Methoden der Qualitätssicherung in den verschiedenen Phasen ein. Dabei kommt die ergebnisorientierte Ebene der Gestaltungsregeln und Testtools ebenso zur Sprache wie die organisatorische Ebene in Bezug auf die Einbettung von Workflows in den betrieblichen Kontext. Eine Strategie der nachhaltigen Qualitätssicherung in Webprojekten wird vorgestellt.

Methoden sind Vortrag, Demonstration, praktische Übung und Gespräch. Für praktische Übungen bringen die Teilnehmer bitte nach Möglichkeit ihre Notebooks mit.

**Ort & Zeit**

GW 2 B2900

**mit Anmeldung**

14:00 – 17:30

**UP TU 06** *Crash-Kurs: Certified Professional for Usability and User Experience (CPUX) – Foundation Level Vorbereitung auf die Zertifizierungsprüfung in 3 Stunden*

In diesem 3-stündigen Tutorial können sich Usability Professionals effizient auf die CPUX-Foundation Level Zertifizierung vorbereiten. Der „Crash-Kurs“ (Tutorial) richtet sich an Usability Professionals die schon Praxiserfahrungen im Arbeitsgebiet Usability haben und sich vor der Prüfung mit den konkreten Erfordernissen für die Prüfung und dem Stil der Prüfungsaufgaben vertraut machen wollen. Die German UPA bietet auf dieser Tagung zum ersten Mal eine Usability Zertifizierung an. Auf Basis der erfolgreich bestandenen Prüfung wird das Zertifikat „Certified Professional for Usability and User Experience – Foundation Level“ durch die German UPA erteilt. Zweck und Format der Prüfung sind im Abstract des Prüfungswork-

**Organisation**

Rolf Molich

shops beschrieben. Die eigentliche Prüfung findet in einem gesonderten Workshop auf der Tagung statt. Der Crash-Kurs präsentiert kurz die vier Hauptsäulen der Basiszertifizierung: Analyse, Gestaltung (Design), Prüfung und Bewertung, sowie Prozessgestaltung und Methodeneinsatz. Für jede Hauptsäule werden die wichtigsten Begriffe an Hand von theoretischen und praktischen Beispielen sowie typischen Prüfungsfragen erläutert. Ferner wird eine 15-Minütige Testprüfung mit nachfolgender Erläuterung der richtigen Antworten durchgeführt.

*Die Teilnahme am Crash-Kurs ist freiwillig und keine Voraussetzung, um an der Prüfung teilzunehmen.*

FG BGI | Sitzung der Fachgruppe Be-greifbare Interaktion | GW 2 B3010

17:15 – 18:00

#### Organisation

Bernard Robben (Universität Bremen)  
Sarah Diefenbach (Folkwang Universität der Künste Essen)  
Marie Schacht (TU Berlin)  
Anja Zeising (Universität Bremen)

FG IS | **FG Interaktive Systeme**

GW 2 3009

17:40 – 18:40

#### Ort & Zeit

#### Ort & Zeit

MZH 1400

#### mit Anmeldung

16:00 – 17:30

Produkte ringen um die Gunst der Käufer und Nutzer. Ein Differenzierungsmerkmal zur Steigerung der Produktattraktivität ist die User Experience, weshalb der Wunsch, Produkte mit hervorragender User Experience zu gestalten, weitverbreitet ist. Zu diesem Zweck muss die UX ermittelt und Mängel behoben werden. Dies gelingt durch Anpassungen und Erweiterungen des Produkts, welche jedoch keinesfalls blind erfolgen sollten; Wirtschaftlichkeit spielt weiterhin eine entscheidende Rolle.

#### Organisation

Dominique Winter, Jens Pietschmann

UP TU 07 | **Schätzen der User Experience**

Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Ideen und Grobkonzepte bereits sehr früh eingeschätzt werden können. Aufgrund der sehr abstrakten Grundlage bieten sich diesem Zweck Expertenschätzungen an. Wie jedoch ist das Vorgehen der Experten zu empfehlen und welche Problemstellen ergeben sich in eben diesem Schätzvorgang? Wie können die Experten ihre Expertise weiter ausbauen und so ihre Schätzgenauigkeit kontinuierlich verbessern?

HS 1010

UP TU 08 | **User Experience mit Fragebögen messen – Durchführung und Auswertung am Beispiel des UEQ**

#### mit Anmeldung

16:00 – 17:30

Über Fragebögen kann man die subjektive User Experience zu einem Produkt effizient messen. Jedoch gibt es beim Einsatz und insbesondere bei der anschließenden Auswertung einige „Fallstricke“, auf die dieses Tutorial hinweisen möchte und deren Vermeidung durch praktische Beispiele eingeübt werden sollen. Für die Übungen und interaktiven Teile dieses Tutorials wird der UEQ verwendet. Dieser Fragebogen wurde von der

#### Organisation

Maria Rauschenberger, Martin Schrepp, Jörg Thomaschewski

Webseite [www.ueq-online.org](http://www.ueq-online.org) alleine in den letzten 6 Monaten über 170 mal herunter geladen. Er wird von Unternehmen und Forschungseinrichtungen seit 2006 oft genutzt. Aufgrund seiner einfachen Struktur eignet er sich gut, die notwendigen Konzepte für den Einsatz von Fragebögen zu vermitteln, so dass die Teilnehmer keine Probleme haben sollten, das Gelernte auch auf andere Fragebögen zu übertragen.

# **MONTAG, 9. SEPTEMBER**

**09:00 - 10:30** ..... 44

**11:00 - 12:30** ..... 46

**14:00 - 15:30** ..... 57

**16:00 - 17:30** ..... 74

## Eröffnung der Konferenz

### Keynote: Phoebe Sengers (Cornell University)

#### Eröffnung

Susanne Maaß, Rainer Malaka,  
Susanne Boll

#### Ort & Zeit

HS 2020

9:00 – 9:30

#### MC KE 01 *From the Mainstream to the Center: Using Niche Perspectives to Reframe Designs*

The targets of IT design are frequently “typical users” – ordinary individuals who we would expect to use our system. Framed this way, system design often builds in particular conceptions of who is “ordinary,” such as white-collar office workers or upwardly mobile, urban 20-somethings. Such ideas of what it means to be “normal” can greatly constrain our design spaces and the interventions we can imagine making as designers.

In this talk, I will argue that consideration of the values, perspectives, and experiences of people outside of the technological mainstream can open up valuable new opportunities for design for everyone. I will describe how understanding traditional Newfoundland villagers, Icelandic fishermen, families focused on simple living, and Jamaican mobile phone adopters leads to new ways of thinking about the potential role for technology in “ordinary” users’ lives.

This talk describes joint work with Maria Håkansson, Hrönn Brynjarsdóttir Holmer, and Kaiton Williams.

HS 2020

9:30 – 10:30



#### Biography

Phoebe Sengers is an associate professor of Information Science and Science & Technology Studies at Cornell University, where she runs the Culturally Embedded Computing Group. She uses insights from cultural analysis of IT to identify and rethink the assumptions underlying technologies, to build new applications for computing, and to develop new techniques for designing and evaluating technologies. She received her PhD in Artificial Intelligence

& Cultural Theory in 1998 from CMU, was a Fulbright Scholar at the Zentrum fuer Kunst und Medien-technologie in Karlsruhe, and was a postdoctoral researcher at the GMD. She was a recipient of best paper awards or nominations at CHI '07, '08, '09, '10, and '11. Sengers's research is supported by the Intel Science & Technology Center for Social Computing and by the National Science Foundation.



#### Weitere Informationen

<http://www.cs.cornell.edu/people/sengers>

**MC WS 06** *Entertainment Computing*

Ziel des Workshops ist es, Wissenschaftler aus allen Gebieten des Entertainment Computing zusammen zu bringen und ein Forum für den Austausch über aktuelle Entwicklungen und Projekte zu bieten. Dies soll die Kommunikation innerhalb der deutschsprachigen wissenschaftlichen Gemeinschaft und die Sichtbarkeit des Feldes in diesem Bereich stärken.

**Weitere Informationen**

<http://www.informatik.uni-bremen.de/wsec2013>

**Organisation**

Marc Herrlich (Universität Bremen)  
Barbara Grüter (Hochschule Bremen)  
Paul Grimm (Hochschule Fulda)  
Johannes Konert (TU Darmstadt)

Der Workshop zielt primär auf deutschsprachige Experten, steht aber auch internationalen Teilnehmern offen. Das Spektrum der Themen reicht dabei von technischen Fragen und Herausforderungen bzgl. des Game- bzw. Interfacedesigns bis hin zu neuen Ansätzen und Lösungen sowohl in der Lehre als auch im kommerziellen Umfeld.

**Ort & Zeit**

GW 2 B2880

11:00 – 14:30

**Ort & Zeit**

GW 2 B3010

**ganztätig**

11:00 – 18:00



Das Design interaktiver Systeme erfordert Wissen über die dabei evolvierenden Interaktionsprozesse an der Mensch-Maschine-Schnittstelle. Der Erwerb dieses Wissens ist wesentlich durch die Wahl eines adäquaten methodologischen Zugangs bedingt, der es den Forscherinnen ermöglicht, konkrete Problemstellungen an der Schnittstelle von User und System dem spezifischen Kontext gemäß zu untersuchen.

Der Workshop richtet sich an Teilnehmer/innen, die Mensch-Maschine-Interaktionen in interdisziplinären Konstellationen

**Weitere Informationen**

<http://crossworlds.info/mc-workshop>

**Organisation**

Andreas Bischof (TU Chemnitz)  
Benny Liebold (TU Chemnitz)

**MC WS 07** *Methodische Zugänge zu Mensch-Maschine-Interaktionen*

erforschen und entwickeln. Das Ziel des Workshops ist die Diskussion methodischer Zugänge sowohl zur Konzeptionierung, Gestaltung als auch Evaluation von Interaktionen an Mensch-Maschine-Schnittstellen. Unser Interesse ist dabei nicht auf eine bestimmte Gruppe von Schnittstellen, wie etwa Sozialroboter oder Multitouch-Interfaces, beschränkt. Vielmehr sind die Fragen nach methodologischer Sensibilität und methodischer Adäquanz für den jeweiligen Gegenstandsbereich die entscheidenden Kriterien für unsere Auseinandersetzung.

**MC SE 01** *Empfehlungsbasierte Unterstützung für Schreibprozesse*

In diesem Artikel wird untersucht, ob Autoren in Schreibprozessen unterstützt werden können, indem Informationen, die aus Texten anderer Autoren gewonnen wurden, als textuelle Empfehlungen bereitgestellt werden. Dazu wurde ein Editor entwickelt, der mithilfe von ausgewählten Verfahren der Computerlinguistik Dokumente bereits während des Schreibens inhaltlich erschließt, auf Satzebene miteinander vergleicht und die extrahierten Informationen dem Autor

**AutorInnen**

Sebastian Groß  
Niels Pinkwart

**MC SE 01** *Interaktive Empfehlungsgenerierung mit Hilfe latenter Produktfaktoren*

In diesem Beitrag beschreiben wir ein Verfahren zur Generierung interaktiver Empfehlungsdialoge auf Basis latenter Produktfaktoren. Der Ansatz verbindet auf neuartige Weise Methoden zur automatischen Generierung von Empfehlungen mit Interaktiven, explorativen Methoden der Produktsuche. Das vorgestellte Verfahren nutzt verborgene Muster in Produktbewertungen („latente Faktoren“) und erzeugt auf

**AutorInnen**

Benedict Loepf, Tim Hussein,  
Jürgen Ziegler

als Empfehlungen anzeigt. Eine zwei-phasige Laborstudie, in der sowohl mehrere Autoren gemeinsam Dokumente erstellten, als auch einzelne Autoren, die verfassten Dokumente einer Revision unterzogen, zeigte, dass die generierten Empfehlungen im Vergleich zu einer klassischen Suchfunktion einen positiven Einfluss auf Schreibprozesse haben und geeignet sind, Schreib- und Revisionsaktivitäten zu unterstützen.

**Ort & Zeit**  
GW 2 B3009

11:00 – 11:30

**Chair**  
Jürgen Ziegler

GW 2 B3009

11:30 – 12:00

**Chair**  
Jürgen Ziegler

**MC SE 01** *Automatic Classification of Mobile Phone's Contacts*

**Ort & Zeit**  
GW 2 B3009

12:00 – 12:30

**Chair**  
Jürgen Ziegler

Current smartphones have virtually unlimited space to store contact information. Users typically have dozens or even hundreds of contacts in their address book. The number of contacts can make it difficult to find particular contacts from the linear list provided by current phones. Grouping contacts ease the retrieval of particular contacts and also enables to share content with specific groups. Previous work, however, shows that users are not willing to manually categorize their contacts. In this paper we investigate the automatic classification of contacts in phones' contact lists, using the user's communication history. Potential

**AutorInnen**

Alireza Sahami Shirazi Huy Viet Le,  
Niels Henze, Albrecht Schmidt

contact groups were determined in an online survey with 82 participants. We collected the call and SMS communication history from 20 additional participants. Using the collected data we trained a machine-learning algorithm that correctly classified 59.2% of the contacts. In a pilot study in which we asked participants to review the results of the classifier we found that 73.6% of the re-viewed contacts were considered correctly classified. We provide directions to further improve the performance and argue that the current results already enable to ease the manual classification of mobile phone contacts.

GW 2 B3009

12:30 – 13:00

Posterpräsentation. Beiträge siehe Demo- und Postersession Seite 68 bis 73 im Programmheft.

**Poster Madness**

## Vorträge Cross Plattform UX

### UP SE 01 *Jenseits mobiler Anwendungen: Telekommunikation trifft Super Natural Interaction – Von SMS bis M2M*

Eine SMS schickende Kuh, der Nachrichten austauschenden Müllwagen und das telefonierenden Projektmanagement-Werkzeug: Apps beschränken sich in naher Zukunft nicht mehr auf traditionelle PCs und mobile Geräte wie Smartphones, denn beinahe alles wird zukünftig vernetzt und interaktiv. Telekommunikationsunternehmen müssen sich diesen Herausforderungen stellen. Dabei gibt es durchaus Szenarien wo klassische Dienste wie SMS und Telefonie weiterhin eine entscheidende Rolle spielen. Und Anbieterübergreifend wird an weiteren Diensten wie RCSe (joyn) gearbeitet, um neue Möglichkeiten zu bieten. So werden beispielsweise auch Alltagsgegenstände immer interaktiver und vernetzter, so dass der Nutzer nicht mehr nur mit

#### **AutorIn**

Sascha Wolter

einem einzelnen Gerät interagiert, sondern sich inmitten einer interaktiven Umwelt bewegt. Entwickler und Gestalter sind dabei zentrale Innovationstreiber, weshalb die Telekommunikationsanbieter ihre Dienste möglichst entwicklerfreundlich und standardisiert als APIs öffnen. Sascha Wolter präsentiert in seinem Vortrag eine Vielzahl innovativer Lösungen und Visionen im Bereich der Maschine-mit-Maschine-Kommunikation (kurz M2M) – die Menschen und Tiere mit einschließt. Anhand praktischer Beispiele und einem Blick über den Tellerrand zeigt er, wie im Sinne einer prototypischen Herangehensweise solche Lösungen in Hardware und Software nicht nur selber sondern auch einfach umgesetzt werden können.

#### **Ort & Zeit**

MZH 1400

11:00 – 11:30

#### **Chair**

Steffen Hess

## Vorträge Cross Plattform UX

### UP SE 01 *Mensch-Maschine-Polygamie – Der Nutzer und sein mediales Ökosystem*

#### **Ort & Zeit**

MZH 1400

11:30 – 12:00

#### **Chair**

Steffen Hess

Die Zukunft der Mensch-Maschine-Interaktion ist multimodal. Smartphone, Smartwatch, Smart Wristband, Glasses, Tablet, Notebook, Desktop, Smart TV, Smart room ... Objekte um uns herum werden

#### **AutorIn**

Vitali Fischbein

smart, denken mit und beginnen mit dem Nutzer und miteinander zu kommunizieren. Wir sind umgeben von einem technologischen Ökosystem. Was macht dies mit uns und wie gelingt der multimodale Dialog?

MZH 1400

12:00 – 12:30

#### **Chair**

Steffen Hess

Der Beitrag „Mobile User Experience Pattern“ zeigt, wie Hilfe eines Templates, User Experience Pattern für Android, iOS und Windows Phone 8 erstellt wurden, die das Ziel einer konsistenten, plattformübergreifenden, nativen User Experience verfolgen. Die zuvor erstellten Pattern wurden im Rahmen einer Beispiel-App angewendet und in einem abschließenden Benutzertest validiert. Hierbei wurde gezeigt, welche UX die Pattern auf den jeweiligen Plattformen erzeugt haben und wie diese zur vorherigen

#### **AutorInnen**

Steffen Hess

Felix Kiefer

### UP SE 01 *Mobile User Experience Pattern. Konsistente UX für Android, iOS und Windows Phone 8*

Annahme passt.

Der Vortrag führt Neulinge auf dem Gebiet des UX-Design für mobile Apps in die Gestaltung und Verwendung von Pattern ein und bietet für erfahrene UX-Designer die Möglichkeit neue Aspekte der App Gestaltung kennenzulernen – die insbesondere dann nützlich sind, wenn eine App gebaut werden soll, die auf den drei genannten Plattformen eine möglichst native UX bietet, diese aber trotzdem in sich konsistent sein soll.

**UP SE 02** **UX, UCD, HMI and CAI – customer agency interaction – Pitch-Usabilitytest-Erfahrungen aus Auftraggebersicht**

Auf Kongressen wie diesen geht es häufig um die besten UX Methoden und zukunftsweisende Bedienkonzepte, die damit erzielt werden. Viele Besucher freuen sich über ein paar Tage artgerechte Haltung und Inspiration, wie man den harten Alltag besser in den Griff bekommt. Immer wieder scheinen tolle Ideen an Stakeholdern zu scheitern, Kunden-Bashing ist ein beliebtes Thema in den Kaffeepausen oder beim abendlichen Get Together. Man verlässt die Konferenz mit dem guten Gefühl, mit all seinen Projektproblemen wenigstens nicht alleine zu sein. Dabei wird oft vergessen: Wer Usability verkaufen will, muss diese beim Verkaufsgespräch und im Projekt selbst auch an der

**AutorInnen**  
*Katja Busch*  
*Vicky Zander*

**UP SE 02** **Customer-generated Prototypes – Chancen und Herausforderungen von durch Kunden erstellte Prototypen für Usability Consultants**

Immer häufiger legt der Kunde in Usability Consulting-Projekten selbst Hand an. Bereits zu Projektbeginn wird dem Berater ein

Schnittstelle zum Kunden erlebbar machen. Genauso wie Firmen aus der Innensicht die Navigation für ihre Produkte gestalten, versuchen Usability Professionals oft voller Stolz ihre Methoden und Usabilitytestergebnisse anzupreisen. Alternativ könnten sie auch die Nutzerperspektive ihrer Auftraggeber einnehmen und eine Kommunikation anbieten, die der User ihrer Services auch verstehen und ihnen hilft, schnell, vollständig und mit viel Zufriedenheit ans Ziel zu gelangen. Der Vortrag möchte für das eigene UX Interface zum Kunden sensibilisieren. Dazu werden Analogien aus dem Web Engineering mit den Erfahrungen aus diversen Pitches und Projekten aus Kundensicht gebildet.

Prototyp des (neu) zu gestaltenden Systems präsentiert, der aus Kundensicht nicht selten das nahezu fertige Endprodukt darstellt, an

Ort &amp; Zeit

HS 1010

11:00 – 11:30

HS 1010

11:30 – 12:00

Ort &amp; Zeit

HS 1010

12:00 – 12:30

dem nur noch an einigen Ecken und Kanten gefeilt werden muss. Auf welchen Anforderungen der Prototyp basiert und wie diese erhoben wurden ist im Regelfall nicht ersichtlich. Nichtsdestotrotz können vom Kunden erstellte Prototypen auch wichtige Informationen und Ansatzpunkte für den weiteren Gestaltungsprozess enthalten, die nicht per se unberücksichtigt bleiben sollten. In diesem Beitrag werden Erfahrungen mit von Kunden erstellten Prototypen vorgestellt und deren Auswirkungen auf die Arbeit des Usability Professionals sowie generell auf den benutzerzentrierten Gestaltungsprozess.

**AutorInnen**  
*Tim Schneidermeier*  
*Markus Heckner*

**UP SE 02** **“Wir kaufen Usability ein” – Ein nutzerzentrierter Erfahrungsbericht**

Häufig wird Usability als externe Dienstleistung „eingekauft“. Der Beitrag beleuchtet die „Nutzersicht“ bei der Zusammenarbeit zwischen einem Kunden und einem Usability-Dienstleister, indem verschiedene Bedürfnisse des Kunden über den Verlauf eines Projekts dargestellt und anhand konkreter Praxisbeispiele in ihrer Relevanz für eine erfolgreiche Kooperation zwischen Kunde und Dienstleister erläutert werden. So muss beispielsweise während der Anbahnung eines Projekts initial das Interesse des Kunden am Dienstleister geweckt werden, während in späteren Phasen das Bedürfnis des Kunden nach

**AutorInnen**  
*Markus Weber*  
*Sandra Köpf*

Nachhaltigkeit der durchgeführten Maßnahmen berücksichtigt werden muss. Die Praxisbeispiele werden im Rahmen des Vortrags für das Publikum eingeordnet und mit diesem diskutiert, um auf diese Weise einen Bezug zu eigenen praktischen Erfahrungen und Herausforderungen herzustellen. Auf diese Weise wird es möglich, die Erkenntnisse aus dem Beitrag für die eigene Arbeit gewinnbringend einzusetzen. Der Beitrag richtet sich sowohl an Anbieter von Usability-Dienstleistungen wie auch die Bezieher dieser Leistungen und zeigt auf, wie beide Seiten die Kooperation gestalten können.

**UP AK 01** *Workshop des Arbeitskreises ROI*  
*Return-on-User-eXperience in a Nutshell*

Der GUPA AK-Roi-UX stellt den aktuellen Arbeitsstand zur Diskussion und nimmt Teilnehmer-Feedback entgegen. Gegen Ende der Session stellen wir die High-level RoadMap bzgl. Vorhaben auf die kommenden 4 Quartale (Q4-2013 bis Q3-2014) vor.

**Weitere Informationen**

<http://www.germanupa.de/aktivitaeten/arbeitskreise/roi-ux>

**Organisation**

Boris Kneisel  
Katharina Goering

**Ort & Zeit**

GW 2 B2900

11:00 – 12:30



**Ort & Zeit**

GW 2 B2890

11:00 – 12:00

**Chair**  
Christoph  
Rensing

Die Organistoren der vier DeLFI Workshops (Informationstechnologien in der beruflichen Bildung, Inclusive E-Learning, Mobile Learning und Learning Analytics) vom 8. September fassen in dieser Session die Workshops zusammen und berichten über die wichtigsten Ergebnisse.

**DEWS** *Berichte aus den DeLFI-Workshops*

**GW 2 B2890** *DE SE 01 – "Eigentlich geht es mir gut" – Entwicklung eines Serious Game zur patientenzentrierten Gesprächsführung*

12:00 – 12:30

**Chair**  
Jörg Haake

Dieser Beitrag präsentiert ein webbasiertes Serious Game, das Studierenden in medizinischen Studiengängen die Möglichkeit gibt, Arzt-Patienten-Gespräche in Form von Rollenspielen mit simulierten Patienten selbstständig und systematisch zu trainieren. Der Phase der Immersion (Rollenspiel) folgt dabei eine Phase der distanzierten Reflexion, um den lernförderlichen

Perspektivenwechsel zu unterstützen. Die Reflexion wird durch einen Mitschnitt des Gesprächs sowie durch Feedback bezüglich des Kommunikationsverhaltens des Spielers basierend auf bestehenden Modellen der Arzt-Patienten-Kommunikation sowie allgemeiner Gesprächsführung angeregt. Die Analyse erfolgt mit Hilfe eines flexiblen Multi-Agentensystems.

**AutorInnen**

Philipp Behler, Ingo Börsting, Heike Choi, Evelyn Fricke, Stefan Liszio, Christian Klöpfel, Sabrina Ziebarth, Ulrich Hoppe

## Forschungsbeiträge

### Lernen in spielerischer Form

### Poster Madness

#### DE SE 01 – Prozessidentifikation in populären digitalen Spielen – Ergebnisse einer Befragung von Gamern

Populäre digitale Spiele sind eine beliebte Freizeitbeschäftigung von Kindern und Jugendlichen. In der Regel dienen diese ausschließlich dem Vergnügen und sind nicht mit didaktischen Intentionen erstellt worden. Doch auch bei diesen Freizeitspielen liegt die Vermutung nahe, dass bestimmte Prozesse (Denk- und Arbeitsweisen) gefördert und entwickelt werden können. Bislang gibt es aber keine systematische Untersuchung darüber, welche Prozesse in populären digitalen Spielen angeregt werden. Die vorliegende Studie ist ein erster Schritt in diese Richtung. Es wurde das Vorkommen verschiedener

#### AutorInnen

Felix Christian Kolb  
Christian Spannagel

#### Poster Madness

Posterpräsentation. Beiträge siehe Demo- und Postersession Seite 68 bis 73 im Programmheft.

#### Ort & Zeit

GW 2 B2890

12:30 – 13:00

#### Chair

Jörg Haake

GW 2 B3009

12:30 – 13:00

## Workshop

#### Ort & Zeit

MZH 1470

14:00 – 18:00



#### MC WS 05 Leichtgewichtige Werkzeuge zur Unterstützung von Kooperation und persönlichem Wissensmanagement

Der Workshop thematisiert leichtgewichtige Systeme, deren Klassifikation und die speziellen Anforderungen an die Gestaltung der Interaktion. Insbesondere wird das Blickfeld auf mobile Systeme, multimodale Ansätze, Natural User Interfaces und Tangible User Interfaces erweitert. Die Ziele des

#### Weitere Informationen

<http://workshop.nilsjeners.de>

#### Organisation

Svetlana Matiouk (Fraunhofer FIT)  
Nils Jeners (RWTH Aachen)  
Martin Christof Kindsmüller (Universität Hamburg)

Workshops sind die Aufarbeitung der sich ergebenden Herausforderungen und die gleichzeitige Entwicklung innovativer Lösungsvorschläge. Darüber hinaus wird anvisiert, eine Zusammenfassung der erarbeiteten Ergebnisse als ein gemeinsames Papier aller Beteiligten zu verfassen.

**AK EC** *Arbeitskreis Entertainment Computing*
**Ort & Zeit**

GW 2 B2880

14:30 – 15:30

**MC SE 02** *Benutzerzentriertes Design  
der nicht-visuellen Navigation in Gebäuden*

Zur Unterstützung der eigenständigen Navigation blinder und sehbehinderter Nutzer in öffentlichen Umsteigegebäuden wird eine Smartphone Anwendung im Projekt Mobility entwickelt. Die zukünftigen Nutzer wurden im Rahmen des Projektes in den Entwicklungsprozess durch formative Evaluation u.a. im Rahmen einer Wizard-of-Oz Studie einbezogen. Die in den verschie-

**AutorInnen**

Denise Prescher, Martin Spindler,  
Michael Weber, Gerhard Weber

denen Projektphasen durchgeführten Nutzerstudien helfen nicht nur dabei, die Bedienoberfläche zu verbessern, sondern liefern ebenso wichtige Erkenntnisse zum Laufverhalten, zur Interaktion mit der Anwendung im realen Nutzungskontext und zur erfolgreichen Bewältigung unbekannter Routen in Umsteigegebäuden.

GW 2 B3009

14:00 – 14:30

**Chair**

Susanne Boll

**Ort & Zeit**

GW 2 B3009

14:30 – 15:00

**Chair**

Susanne Boll

**MC SE 02** *Quantitative Auswertungsmethode für  
mentale Karten von blinden Benutzern*

Um die Mobilität blinder Menschen zu unterstützen, existieren einige Untersuchungen im Bereich Mensch-Computer Interaktion, die auf die Entwicklung assistiver Anwendungen für die Navigation für blinde Menschen fokussieren. Um solche Anwendungen zu evaluieren, werden häufig die mentalen Karten, die blinde Menschen bei der Nutzung der Anwendungen aufgebaut haben, hinsichtlich des Routen- und Überblickwissens untersucht. Für die Auswertung mentaler Karten

**AutorInnen**

Mei Miao  
Gerhard Weber

von blinden Menschen sind bisher keine systematischen Methoden vorhanden. In diesem Paper werden zwei Methoden vorgestellt, um die mentalen Karten bezüglich des Routen- und Überblickwissens quantitativ auszuwerten. Zuerst wurden Auswertungskriterien entwickelt. Danach wurden diese Kriterien von blinden Menschen gewichtet und anschließend wurden sie quantifiziert. Der Entwicklungsprozess beider Methoden wird detailliert beschrieben.

GW 2 B3009

15:00 – 15:30

**Chair**

Susanne Boll

Die Kauf- und Bestellprozesse im eCommerce unterscheiden sich zwischen Anbietern, Domänen und Ländern. Die User Experience wird unterschiedlich geprägt und für international auftretende Shops sollten die verschiedenen Standards bekannt sein und berücksichtigt werden. In einer Untersuchung für Frankreich, Deutschland und

**AutorInnen**

Verena Koniger, Thomas Mandl,  
Wilhelm Thorsten, Christa Womser-Hacker

**MC SE 02** *Bestellprozesse auf Online-Shops:  
Analyse und Vergleich von Standards, Anforderungen  
und Erwartungen im europäischen Vergleich*

das Vereinigte Königreich wurde der Bestellvorgang auf jeweils 100 Shops analysiert und den Ergebnissen von Befragungen in den einzelnen Ländern gegenübergestellt. Der Vergleich offenbart Abweichungen von den Erwartungen der Nutzer und zeigt, welche internationalen Unterschiede aus Benutzersicht gerechtfertigt sind.

**UP SE 03** *Responsive Design – a whole new world?*

Smartphones, Tablets, POS-Systeme, Internet auf dem heimischen Fernseher oder auf der Playstation-Konsole – die Bandbreite der Endgeräte, über die auf Web-Angebote zugegriffen wird, wird ständig größer. Als Zauberwort, mit dem Designer, Konzeptioner und Entwickler diese Vielfalt in den Griff bekommen möchten, wird seit einiger Zeit immer öfter der Ansatz des “Responsive Design” ins Feld geführt. Aber welche neuen Methoden und Vorgehensweisen müssen

**AutorIn**

Joachim Stalph

berücksichtigt und erlernt werden, um hochwertige Responsive Design Lösungen erstellen zu können? Welche der bisher genutzten Vorgehensweisen können einfach adaptiert werden? Und was ist das völlig Neue an diesem Ansatz? Der Vortrag gibt einen Überblick über die Herausforderungen, die bei der Konzeption, der Entwicklung und dem Betrieb von Responsive Design Lösungen entstehen und liefert sowohl neue, als auch bekannte Ansätze zur praktischen Umsetzung.

**UP SE 03** *Responsives User Interface Design – Wirkungsvolles Mittel gegen zunehmende Gerätefragmentierung?*

Insbesondere im Bereich des Webdesigns hat sich “responsives Design” als ein aktuelles Schlüsselthema herausgestellt. Das anhaltend starke Wachstum von mobilen Geräten sowie unterschiedlichste Bildschirmgrößen und Formate, mit denen Webseiten heute betrachtet werden, führen zu fast unkontrollierbaren Darstellungseffekten. Vorrangiges Ziel von responsivem

Design ist die optimale Platzausnutzung des darstellenden Gerätes, ohne auf ein statisches Design zurückgreifen zu müssen. Mit verstärktem Einzug mobiler Geräte in den Bereich der Arbeitswelt stellen sich heute sehr ähnliche Herausforderungen an das UI-Design im Bereich von Produktiv-Software. Softwarehersteller sehen sich heute mit dem Problem einer fast

**Ort & Zeit**

MZH 1400

14:00 – 14:30

**Chair**Joachim  
Stalph**Ort & Zeit**

unbeherrschbaren Fragmentierung von Geräten und Betriebssystemen konfrontiert. Der Ansatz jeder Applikation, ein natives Pendant zur Verfügung zu stellen, scheint schlicht unwirtschaftlich. Daher wird verstärkt der Cross Platform-Ansatz verfolgt. Ein wichtiger Schlüssel zu einer One-Size-Fits-All-Lösung ist responsives Design. Auch wenn dies häufig in direktem Zusammenhang

**AutorInnen**Jan Groenefeld  
Nicolas Leyking  
Markus Kühner

mit der technologischen Brücke durch Web-Technologien steht, sind responsive Konzepte zunächst technologieunabhängig. Dieser Beitrag unterstreicht die Signifikanz sowie Stärken und Schwächen von responsivem Design an konkreten Beispielen und erläutert Strategien sowie Vorgehensweisen bei der Konzipierung solcher Designs.

MZH 1400

**UP SE 03** *Herausforderungen für UX-Teams in “Responsive Design“-Projekten im agilen Kontext. Ein Beispiel für die Zusammenarbeit im Projektalltag von mobile.de*

15:00 – 15:30

**Chair**Joachim  
Stalph

Die Integration von User Experience in agile Entwicklungsprozesse stellt sowohl das UX-Team als auch die IT vor Herausforderungen: Wie kann man in optimaler Weise zusammenarbeiten und die Nutzerbedürfnisse bestmöglich in den Prozess integrieren? Welche Anforderungen in der Kooperation kommen hinzu, wenn es sich um die Umsetzung mittels

**AutorInnen**Michael Fleck  
Stephan Köpp

Responsive Design handelt? Am Beispiel eines Projektes von mobile.de und USEEDS<sup>o</sup> wird sowohl aus Konzepter- als auch aus Entwicklersicht verdeutlicht, wie eine Zusammenarbeit der verschiedenen involvierten Disziplinen gelingen kann und auf was man dabei achten sollte.

**UP SE 04 Best Practice Tele-Medizintechnik**  
**Total-User-Experience-Design für ein**  
**gesamtheitliches Blutzuckermess-System**

Die kundengerechte Gestaltung eines gesamtheitlichen Blutzuckermess-System – auch „Cross-Channel-Usability“ genannt – beschreibt das integrative Design-Vorgehen im Rahmen von Konzeption und Ausgestaltung eines umfassenden Diabetes-Management-Systems für die Zielgruppen B2C und B2B über alle Medien und Gestaltungsobjekte hinaus – von der Schrifttypografie der Bedienoberfläche bis zur Ausgestaltung der Bedienanleitung und des Nutzerhandbuchs. Fokus des Vortrags ist die Darstellung des notwendigen standardisierten Prozessvorgehens bei der übergreifenden und einheitlichen Ausgestaltung unterschiedlicher Kommunikations- und Interak-

**AutorInnen**

Oliver Gerstheimer

**UP SE 04 Travel Experience – Interaktive Technologien für**  
**positive Erlebnisse in der Transportphase des Reisens**

Im Rahmen des europäischen Forschungsprojekt IC-IC „Enhancing interconnectivity of short and long distance transport networks through passenger focused interlinked information-connectivity“ wurden Konzepte für interaktive Technologien zur Unterstützung positiver Erlebnisse während der Transportphase des Reisens entwickelt. Dabei wurde die Annahme zugrunde gelegt, dass alle Informa-

tionskanäle im Gesamtsystem unter Berücksichtigung von User-Experience-Design- und Usability-Aspekten. Zusätzlich werden Problem- und Fragestellungen zu Einzelaspekten des Entwurfsprozesses beleuchtet, z.B. Testing der Einzelelemente, vor allem vor dem Hintergrund widerstrebender Anforderungen der Stakeholder in der Produktentwicklung. Der Vortrag richtet sich sowohl an erfahrene Usability Professionals wie auch an Einsteiger und /oder Professionals in den Bereichen Konzeption, Informationsarchitektur, Design und Gestaltung sowie Hard- und Software-Entwicklung.

**Ort & Zeit**

HS 1010

14:00 – 14:30

**Chair**Oliver  
Gerstheimer

HS 1010

14:30 – 15:00

**Chair**Oliver  
Gerstheimer**Ort & Zeit**

HS 1010

HS 1010

15:00 – 15:30

**Chair**Oliver  
Gerstheimer

Als Ausgangspunkt wurden existierende positive Reiseerlebnisse durch speziell konzipierte Fokusgruppen, Tagebuchverfahren und Tiefeninterviews gesammelt und als Inspirationsquelle verwendet. Die gesammelten Erlebnisse wurden zur Findung von Erlebnisideen genutzt, aus denen dann 13 Konzepte ausgearbeitet wurden. Beispiels-

**AutorInnen**

Michael Burmester, Ralph Tille

**UP SE 04 Das Geheimnis der Hilfefunktion.**  
**Möglichkeiten und Potenzial für sinnvolle Hilfe-Konzepte**

Intuitive Bedienung ist eines der Kernthemen in der User Experience. Schließlich sollen Benutzer das System bzw. Produkt ohne explizite Hilfe bedienen können. Nichtsdestotrotz verfügt nahezu jedes komplexere Produkt über eine Bedienungsanleitung und fast jedes Interface über einen Hilfe-Button, der in vielen Fällen lediglich mit der digitalen Version des Manuals verknüpft ist. Dabei sollte eine Suche durch ein endlos langes und nicht aufbereitetes Dokument vermieden werden. Das Potential einer durchdachten Hilfestellung wird jedoch kaum genutzt und hinterfragt. Letztlich kann eine gute Unterstützung durch das System in Problemfällen das Vertrauen des Benutzers in die Software verstärken und dessen Produktivität verbessern. Auf der

**AutorInnen**Natalie Oster, Markus Kühner,  
Jan Groenefeld

weise ergaben die Befragungen, dass spontane Gespräche unter Passagieren sehr positiv erlebt werden. Somit wurde ein Konzept entwickelt und als Szenarioprototyp veranschaulicht, in dem Passagiere in Wartesituationen unaufdringlich miteinander ins Gespräch gebracht werden sollen.

anderen Seite werden, speziell im mobilen Kontext, neue Hilfemechanismen, wie beispielsweise das Onboarding, eingeführt, teilweise auch mit der Intention, auf die klassische Hilfe zu verzichten. Der Beitrag beleuchtet unterschiedliche Hilfe-Konzepte, die in unterschiedlichen Kontexten und Arbeitsbereichen eingesetzt werden können, um den Benutzer in seinen Tätigkeiten zu unterstützen. Die Möglichkeiten reichen dabei von leichtgewichtigen Schnell-Hilfefunktionen wie der Spotlight-Suche von Apple bis hin zu Augmented Reality-Ansätzen wie dem mobilen Benutzerhandbuch von Audi. Die Konzepte werden an Hand von konkreten Beispielen erläutert und veranschaulicht.



**DE SE 02** *Beobachtungen zur Motivation der Studierenden bei verschiedenen Frageformaten*

Bei automatisierten Übungssystemen in der universitären Lehre kann es zu einem Problem werden, die Studierenden zu einer gründlichen Beschäftigung mit einer Aufgabe zu motivieren. Dies ist wichtig, da sich der gewünschte Lerneffekt kaum einstellt, wenn die Bearbeitung von Aufgaben aufgrund geringer Motivation bereits nach einem oder wenigen Fehlversuchen abbrochen wird. Dieser Beitrag

untersucht anhand der Beobachtungen in einem Mathematik-Vorkurs, bei dem ein automatisiertes Übungssystem zum Einsatz kam, ob es einen Zusammenhang zwischen der Motivation der Studierenden und verschiedenen Frageformaten gibt. Abschließend werden mögliche Erklärungen diskutiert und erste Lösungen vorgeschlagen, die das Motivationsproblem lösen könnten.

**AutorInnen**

Melanie Schypula, Filiz Kurt-Karaoglu, Nils Schwinning, Michael Striewe, Michael Goedicke

**DE SE 02** *In die e-Lernkarten geschaut – Eine Studie zur Akzeptanz und Nutzung*

Mit e-Lernkarten steht ein Ansatz zur Verfügung, der Studierenden eine aktive Auseinandersetzung mit Lerninhalten bietet und durch individuelles Feedback eine gezielte Förderung ermöglicht. In diesem Beitrag werden Ergebnisse aus dem Piloteinsatz der e-Lernkarten

in zwei Lehrveranstaltungen präsentiert. Diese zeigen eine verbreitete Akzeptanz und Nutzung der e-Lernkarten, machen allerdings auch organisatorische Bedarfe und technische Optimierungspotenziale deutlich.

**AutorInnen**

Andrea Kienle  
Inga Saatz

**Ort & Zeit**

GW 2 B2890

14:00 – 14:30

**Chair**

Reinhard Keil

GW 2 B2890

14:30 – 15:00

**Chair**

Reinhard Keil

**Ort & Zeit**

GW 2 B2890

15:00 – 15:15

**Chair**

Reinhard Keil

GW 2 B2890

15:15 – 15:30

**Chair**

Reinhard Keil

**DE SE 02** *Bewertung von kurzen Freitextantworten in automatischen Prüfungssystemen*

Die manuelle Bewertung von offenen Aufgaben, insbesondere Freitextaufgaben, ist für Lehrende zeitaufwändig und unterliegt Schwankungen durch subjektive Einschätzungen. Besonders im Hinblick auf aktuelle Entwicklungen wie Massive Open Online Courses (MOOC), bei denen sich zehntausende Studierende für Online-Vorlesungen einschreiben, ist formatives Assessment ohne

**AutorInnen**

Martin Filipczyk, Michael Striewe, Michael Goedicke

Automatisierung der Bewertung unmöglich. Der vorgestellte Ansatz kombiniert verschiedene Verfahren zur automatischen Bewertung von Freitextantworten und integriert diese in das Prüfungssystem JACK. Die Lösung bietet dem Lehrenden die Möglichkeit, auch ohne große Mengen von Trainingsdaten Antworten automatisiert bewerten zu lassen und konnte sich in einer ersten, auf echten Klausurdaten basierenden Evaluation bewähren.

**DE SE 02** *Evaluation automatisierter Programm-bewertung bei der Vermittlung der Sprachen Java und SQL mit den Gradern „aSQLg“ und „Graja“ aus studentischer Perspektive*

Als Bestandteil der Informatik-Lehre werden für die Programmierausbildung vermehrt Methoden der automatisierten Programmbewertung eingesetzt. Für die Programmiersprachen Java und SQL stehen hierfür an der Hochschule Hannover die Werkzeuge „Graja“ und „aSQLg“ zur Verfügung. In einer Evaluationsstudie wurde ermittelt, inwieweit diese beiden Werkzeuge Studierenden und Dozenten unterstützen und

**AutorInnen**

Andreas Stöcker, Sebastian Becker, Robert Garmann, Felix Heine, Carsten Kleiner, Oliver J. Bott

wo die Grenzen der Bewertungshilfen dieser Systeme liegen. Befragt wurden 56 Studierende und die Tutoren eines 2. Semesters aus dem Studiengang Informatik im Bereich der Anwendung von Graja für einen Java-Kurs und 76 Studierende im 1. Semester des Studiengangs Medizinisches Informationsmanagement im Bereich der Anwendung von aSQLg für einen Datenbanken-Kurs mit SQL.

**M&C Kurzbeiträge (Poster)**
**1) Was macht Webdesign-Experten aus? Eine Signalentdeckungs-Analyse**

AutorInnen

Gerrit Hirschfeld, Ludmilla Wachlin, Meinald Thielsch

**2) Structuring Interaction in Group Decision Making on Tabletops**

AutorInnen

Mirko Fetter, David Birmamisa, Sascha Leicht, Tom Gross

**3) Gesunde Orte: Ein beiläufiges Gesundheitstagebuch mit Ortsbezug**

AutorInnen

Jochen Meyer, Wilko Heuten, Hauke Evers, Susanne Boll

**4) Interaktive und rollenspezifische Styleguides im Usability-Engineering**

AutorInnen

Amelie Roenspieß, Michael Herczeg

**5) Enhancing Medical Needle Placement with Auditory Display**

AutorInnen

David Black, Jumana Al Issawi, Christian Rieder, Horst Hahn

**6) Urban HCI: PlazaPuck – An unowned, moveable, public interface**

AutorInnen

Patrick Tobias Fischer, Eva Hornecker, Adeeb Umar, Mike Anusas

**7) MCI-DL: Optimierung von Gebrauchstauglichkeit und UX**

AutorInnen

Dirk Karsten, Bernd Schimmer, Michael Herczeg,  
Martin Christof Kindsmüller

**Ort & Zeit**

GW 2 B1400

+ Flure

15:30 – 19:00

**Ort & Zeit**

GW 2 B1400

+ Flure

**8) GERD – Wo Gender, Diversity und Informatik zusammenwirken**

AutorInnen

Kamila Wajda, Claude Draude, Susanne Maaß, Carola Schirmer

**9) Anzeigen im Elektrofahrzeug aus Nutzersicht – eine Online-Befragung**

AutorInnen

Martin Jentsch, Arvid Braumann, Angelika C. Bullinger

**10) Iterative User-Centered Design for Interactive Tabletop Interfaces in Neuro-Rehabilitation**

AutorInnen

Mirjam Augstein, Thomas Neumayr, Irene Schacherl-Hofer, Sylvia Öhlinger

**11) Passagier Computer Interaktion**

AutorInnen

David Wilfinger, Alexander Meschtscherjakov, Nicole Perterer, Sebastian Osswald, Manfred Tscheligi

**12) Mobiler Reporting-Mechanismus für örtlich verteilte Einsatzkräfte**

AutorInnen

Thomas Ludwig, Christian Reuter

**13) Task descriptions in usability tests: A source of split-attention**

AutorInnen

Nina Hollender, Yiqi Li, Theo Held

**14) Aufgabenmodellierung am Multi-Touch-Tisch**

AutorInnen

Jens Eggers, Adrian Hülsmann, Gerd Szwillus

**15) Interaction Spaces: Interactive Spatial Areas to Control Smart Environments**

AutorInnen

Stefan Schneegass, Bastian Pfleging, Tilman Dingler, Albrecht Schmidt

**Ort & Zeit**

GW 2 B1400

+ Flure

**16) Steuerung mobiler Geräte im Kleinkind- und frühen Kindesalter –  
Empfehlungen für kindgerechte Bedienbarkeit**

AutorInnen

Christoph Hahn, Daniel Görlich  
Hin zu mehr Sichtbarkeit und Wertschätzung in der Softwareentwicklung
**17) Hin zu mehr Sichtbarkeit und Wertschätzung in der  
Softwareentwicklung**

AutorInnen

Jan Schwarzer, Lorenz Barnkow, Peter Kastner, Kai von Luck

**18) Tangible Twitter Search: A Multiuser Multitouch Tabletop Interface**

AutorInnen

Andreas Lingnau, Eva Hornecker, Keneth Coyle

**19) Gaze-based Landmarks to Support Re-finding Information on the Web**

AutorInnen

Julia Hempel, Marcus Nitsche, Stefan Haun, Andreas Nürnberger

**20) Wer hat die Kontrolle im Flugzeug – Mensch oder Maschine?**

AutorInnen

Michael Dorschner, Corinne Büching

**21) Ein Decision Support System für Operatoren in Tunnelleitstellen**

AutorInnen

Sebastian Spundflasch, Heidi Krömker, Johannes Herlemann

**22) Fußgängernavigation im urbanen Raum – Designvorschlag**

AutorInnen

Arash Zargamy, Hiroyuki Sakai, Roman Ganhör, Gustav Oberwandling

**23) Modernisierung vs. Tradition? Minimale Instruktion für Windows 8**

AutorInnen

Martin Brucks, Knut Polkehn

**Ort & Zeit**

GW 2 B1400

+ Flure

**24) Ein System für alle Fälle: Entwicklung eines intelligenten Hausnotrufsystems im Dialog mit den zukünftigen Nutzern**

AutorInnen

Stefan Ortlieb, Gaby Streffing, Claus-Christian Carbon

**25) Erfassung und Gestaltung Mentaler Modelle der Benutzer –  
ein Methodenmix**

AutorInnen

Diana Löffler, Annika Johnsen

GW 2 B1400

+ Flure

**M&C Inter | aktion (Demos)**
**26) A Social Sculpture for the Digital Age**

AutorIn

Dieter Meiller

**27) DiTAG: Ein digital-analoges Brettspiel-Interface**

AutorInnen

Robin Krause, Marcel Haase, Benjamin Hatscher,  
Michael A. Herzog, Christine Goutré
**28) Brain Painting: Action Paintings based on BCI-Input**

AutorInnen

Markus Funk, Michael Raschke

**29) Rekonstruktion der Ersten Allgemeinen Deutschen  
Kunstaussstellung Dresden 1946**

AutorInnen

Konstantin Klamka, Thomas Schmalenberger

**30) tANGible: a Smart Tangible Home Controller**

AutorInnen

Mirko de Almeida Madeira Clemente, Martin Herrmann,  
Mandy Keck, Rainer Groh

**31) Detecting of and Interacting with Text in Free Space**

AutorInnen

Frank Wippich, Christian Graf, Daniel Drewes

**32) Caruso – Singen wie ein Tenor**

AutorInnen

Jochen Feitsch, Marco Strobel, Christian Geiger

**33) Designing Device-less Interaction – A Tracking Framework  
for Media Art and Design**

AutorIn

Michaela Honauer

**34) Den Schrecken im Blick: Eye Tracking und Survival Horror-Spiele**

AutorInnen

Martin Dechant, Markus Heckner, Christian Wolff

**35) Sportal: A First-Person Videogame turned Exergame**

AutorInnen

Benjamin Walther-Franks, Dirk Wenig, Jan Smeddinck, Rainer Malaka

**DeLFI Poster & Demos****36) Auf den Spuren von Konrad Zuse  
– Ein ortsbezogenes Lern-Adventure**

AutorInnen

Raphael Zender, Karsten Höhne, Ulrike Lucke

**37) Ein Framework für die Erstellung von Simulationen  
zur Verhaltenstherapie**

AutorInnen

Rene Gutschmidt, Helmut Jürgensen, Ulrike Lucke

Ort &amp; Zeit

GW 2 B1400

+ Flure

GW 2 B1400

+ Flure

15:30 – 18:00

**38) Lernpfadmodellierung mit der Webdidaktik für die adaptiven  
Erweiterung von Lernmanagementsystemen**

AutorInnen

Christian Swertz, Alexander Schmölz, Alexandra Forstner,  
Nathalie Dambier, Florian Heberle, Peter Henning,  
Alexander Streicher, Catherine Burghart, Jürgen Bock,  
Atta Badii, Luis de la Fuente, Elisabetta Parodi, Daniel Thiemert,  
Eran Gal, Michaela Ronen, Stefan Zander**39) Kompetenzorientiertes Prüfen mit virtueller Desktop-Infrastruktur  
und Safe Exam Browser**

AutorInnen

Daniel R. Schneider, Dr. Thomas Piendl, Tobias Halbherr,  
Dirk Bauer, Kai Reuter**40) Erfahrungen mit dem kooperativen E-Learning-Datenbankportal edb**

AutorInnen

Heide Faeskorn-Woyke, Birgit Bertelsmeier,  
Damian Gawenda, Andre Kasper**41) Interaktives Projektrepository zur Unterstützung der Kollaboration  
in Präsenzumgebungen**

AutorInnen

Stephan Joeres, Thomas C. Rakow

**42) Usability-Testing mit Funktionalen AnalphabetInnen**

AutorInnen

Ilka Koppel, Jan Küster, Karsten D. Wolf

**43) ARSnova: ein Audience Response System für Inverted-Classroom-Sze-  
narien mit Unterstützung von Just-in-Time Teaching und Peer Instruction**

AutorInnen

Daniel Gerhardt, Jan Kammer, Daniel Knapp, Klaus Quibeldey-Cirkel,  
Christoph Thelen, Paul-Christian Volkmer

**UP SE 05** *Interfacekonzept für einen „Role Based Client“ als Anwendung im gesamten Produktlebenszyklus*

Für ein großes Unternehmen im Automobilsektor sollte das Software-Interface eines „Role Based Client“ entwickelt werden. Dieses Interface soll maßgeschneidert für die verschiedenen Rollen und wesentlichen Aufgaben der Mitarbeiter entworfen und entwickelt werden. Das Hauptziel eines rollenspezifischen Interfaces besteht darin, dass die Mitarbeiter ziel-, aufgaben- und effizienzorientierte Funktionsumfänge angeboten bekommen. Die Schwierigkeit besteht zunächst darin, die alltägliche Nutzung und den daraus resultierenden Funktionsumfang festzustellen. Erst danach lässt sich ein nutzerorientiertes und aufga-

bensspezifisches Interfacekonzept erstellen. Dabei ist zu beachten, dass sich die Themen und Aufgaben je nach Rolle und Nutzergruppe unterscheiden können. Um die Aufgabenstrukturen detailliert und genauer zu verstehen wurde ein methodischer Ansatz gewählt, der es erlaubt, einen übergreifenden Blick auf den Ablauf eines vollständigen Projektes zu werfen. Diese Methodenkombination hat sich sehr gut bewährt um einen Makro- und Mikroblick auf die Projektarbeit zu werfen und daraus entsprechende Anforderungen an die Konzeptentwicklung auszuleiten.

**AutorInnen**

Ralph Tille, Michael Burmester

**UP SE 05** *„Time = Money“: Internationaler Solar-Konfigurator (Sunny Design) – Ein UI-Konzept für Solar-Professionals zur zeiteffizienten Auslegung komplexer Anlagen*

Best Practice / Business Insights: Gezeigt wird „Sunny Design“, die erste webbasierte Anwendung der Solarbranche, die für alle Plattformen umgesetzt wurde. Ziel war die Entwicklung und das Re-Design einer zeit- und logikoptimierten Informationsarchitektur sowie neuen Interaktionsstrukturen im Tablet-Computing. Bestehende Konfigurationszeiten von ca. 10 Minuten je Solaranlagenauslegung wurden für den Solar-Professional

bei gleichen Konfigurationsmöglichkeiten halbiert. Die Präsentation reflektiert kritisch den Design-Thinking-Prozess der Projektierung und gibt Einblicke in die identifizierten Gestaltungsmuster, die evaluierten Usabilitystrukturen sowie die Restriktionen bei der Use-Case-Logik und der Dialogisierung zum Anwender im Rahmen von multilingualen und Responsive-Design-Frameworks. Fokus der Anwendung sind inter-

**Ort & Zeit**

MZH 1400

16:00 – 16:30

**Chair**

Ralph Tille

MZH 1400

16:30 – 17:00

**Chair**

Ralph Tille

**Ort & Zeit**

MZH 1400

nationale Fachhandwerker und gewerbliche Anlagenplaner („Solateure“) die wahlweise manuelle oder automatisierte Auslegungen von Solaranlagen in Europa, Asien

**AutorIn**

Oliver Gerstenheimer

und USA im Alltag benutzen. Neben der Desktop-Browseranwendung liegt der Schwerpunkt auf optimierter Bedienbarkeit für Tablet-PCs.

MZH 1400

**UP SE 05** *User Centered Design für Prozessleitsysteme in der Industrieautomation - ein Praxisbericht*

17:00 – 17:30

**Chair**

Ralph Tille

Die Nahrungs- und Futtermittelindustrie ist geprägt von enormem Kostendruck und höchsten Ansprüchen an Funktionalität und Zuverlässigkeit der Produktionsanlagen. Aufgrund der hohen Komplexität und Individualität einer jeden Anlage ist eine Umstellung der Systeme stets kritisch. Mit immer komplizierter werdenden Fertigungsprozessen und zusätzlichen Ansprüchen an Überwachung und Nachverfolgbarkeit rückt die Benutzerfreundlichkeit der Software immer weiter in den Vordergrund. Um diesen Anforderungen gerecht zu werden, entwickelt die Schulz Systemtechnik GmbH ein von Grund auf neues Framework zur Projektierung der Prozessleitsysteme von den Produktionsanlagen. Die Entwicklung des Frameworks steht vor der Herausforderung der äußerst unterschiedlichen Nutzer und Nutzungskontexte. Bei der Projektierung wird das Framework von Entwicklern genutzt. Hier liegt der Fokus auf effizienten Werkzeugen zur Erstellung und Wartung einer

Anlage. Neben grafischen Editoren muss auch die „Usability von Code“ sichergestellt werden. Die von dem Projektierer erstellte Endanwendung wird dann von geschulten Experten wie Anlagenfahrern genutzt, kommt aber auch in Kontakt mit Lieferanten oder Zulieferern, die Teile des Programms ohne eine große Einführung nutzen können müssen. Um den Ansprüchen dieser verschiedenen Nutzergruppen gerecht zu werden, sollte das User Centered Design (UCD) schon im Entwicklungsprozess fest verankert sein. Hierzu wurden während der mehrjährigen Entwicklung des Frameworks mehrere UCD Methoden und Prozesse getestet. An praktischen Beispielen zeigen wir die bei uns durchgeführten erfolgreichen und auch gescheiterten Ansätze. Mit unseren Erfahrungen wollen wir uns mit anderen Entwicklern und Projektleitern darüber austauschen, welches die für uns effizientesten Werkzeuge sind und worauf bei der Umsetzung geachtet werden muss.

**AutorInnen**

Peter Hartmann, Maïke Petzold

**UP SE 06** *Feldstudien – Innovativer Mobile User Experience Research am Beispiel von Mobile Payment*

Mobile Anwendungen im Lab zu testen, ist im Grunde genommen genau so, als würde man Schwimmen in der Turnhalle üben: Sicher wird sich das eine oder andere feststellen lassen. Aber mit der Live-Experience hat das „Trockentesten“ wenig zu tun. Will sagen: Wer mobile Anwendungen ernsthaft testen will, muss raus aus dem Lab und rein ins Feld. Für mobilen User Experience Research sind aktive Feldstudien gefragt. Aber wie setzt man Feldstudien auf? Welche Besonderheiten bestehen? Und welche Ergebnisse liefern sie? Am Beispiel von zwei Cases

**AutorIn**

Markus Wiener

**UP SE 06** *Experience Tagebücher – Potentiale und Einschränkungen der Methode sowie Gesetzmäßigkeiten für den richtigen Einsatz*

Um mehr über das tatsächliche Erleben und Verhalten der Benutzer zu erfahren, bieten Experience Tagebücher eine sehr flexible und einfach anwendbare Erhebungsmethode. Durch eine systematische Aufzeichnung von Benutzererlebnissen in Bezug auf einen bestimmten Kontext oder Gegebenheit bekommt man Einblick in Wahrneh-

aus dem Bereich mobile Payment werden Feldstudien als noch junge Methode des Mobile User Research umfassend vorgestellt. Besonders berücksichtigt werden dabei sowohl die besonderen Voraussetzungen der aktiven mobilen UX-Feldforschung, wie auch die speziellen Ergebnisse, die sie ermöglichen. In einer Roadmap werden die wesentlichen Bausteine und Erfolgsbedingungen für mobilen UX-Research zusammengefasst. Zusätzlich werden aus den Cases Anforderungen an Mobile Payment Lösungen abgeleitet.

**Ort & Zeit**

HS 1010

16:00 – 16:30

**Chair**

Sascha Mahlke

HS 1010

16:30 – 17:00

**Chair**

Sascha Mahlke

**Ort & Zeit**

HS 1010

HS 1010

17:00 – 17:30

**Chair**

Sascha Mahlke

Die Vielseitigkeit der Methode legt eine nähere Beschäftigung mit ihren Möglichkeiten und ihren Einschränkungen in Theorie und Praxis nahe. Aus zahlreichen User Experience Projekten in Forschung und Industrie, die unterschiedlichste Herangehensweisen beinhalteten, konnten wir mannigfaltige praktische Erfahrung sammeln, die nun zusammengefasst und analysiert wurde. Bestehende wissenschaftliche Studien zum Einsatz von

**AutorInnen**

Ulrike Gruber; Angelika Kunz, Markus Murtinger, Manfred Tscheligi

**UP SE 06** *Lean Experiments. Die Rolle von Interaction Design und UX Research im Lean Startup Ansatz*

Produktentwicklungsprozesse haben sich in den letzten Jahren insbesondere im Software- und Web-Bereich stark verändert. Die Konzepte Agile Development und Lean Startup spielten dabei eine wichtige Rolle. Ansätze und Methoden aus dem Bereich der Nutzerzentrierten Gestaltung müssen für diese neuen Kontexte angepasst werden. Außerdem verändert sich auch die Rolle von Interaction Designern und User Experience Researchern. Wir beschreiben in diesem Beitrag anhand eines Beispiels, welche Herausforderungen und welche neuen Anforderungen sich für den Bereich

**AutorInnen**

Sascha Mahlke, Lars Giere, Silvia Kleine Hörstkamp, Sebastian Hoos, Sirin Cepkenli

Tagebüchern werden mit diesen praktischen Anwendungsfällen in Verbindung gesetzt. Es werden Potentiale, wie z.B. eine mobile Erhebung, und Schwächen der Methode, wie die Abhängigkeit von der Zusammensetzung der Zielgruppe, aufgezeigt und Prinzipien für den Einsatz in der Praxis abgeleitet. Interessant sind die Ergebnisse daher für alle, die sich mit dem Benutzererleben beschäftigen.

User Experience ergeben können. Mit einem Lean Startup Ansatz sollte innerhalb kürzester Zeit eine mobile Applikation für Fahrzeughändler entwickelt werden. Um Nutzeranforderungen und den Nutzungskontext ideal berücksichtigen zu können, wurde dafür ein temporärer Projektstandort in der Nähe der Nutzer gewählt. Produktideen wurden in enger Kooperation mit den Nutzern und in kürzester Zeit entwickelt. Aus den Ergebnissen lassen sich diverse Hinweise auf Best Practices zum Team Setup, den eingesetzten Methoden und zum Projektablauf ableiten.

**Ort & Zeit**
**UP CPUX-F German UPA: Zertifizierungsprüfung zum CPUX-F** HS 2010

In diesem Workshop kann die Prüfung zum „Certified Professional for Usability and User Experience (CPUX) – Foundation Level“ abgelegt werden.

Der Workshop ist die Premiere der Zertifizierung durch die German UPA. Teilnehmen sollte jeder, der prüfen will, ob seine Usability-Kenntnisse auf dem aktuellen Stand sind, damit getrost die Frage „Do You Speak Usability?“ mit „Yes!“ bzw. „Ja!“ beantwortet werden kann. Die Prüfung dient als Einstieg in

**Eine oder mehrere Vorbereitungs-  
 möglichkeiten werden empfohlen:**

- Selbststudium auf Grund von Unterlagen wie Glossar, Curriculum und ein kompletter Satz von Prüfungsfragen. Alle erforderliche Materialien zur Vorbereitung sind auf der Webseite der German UPA kostenlos zugänglich, <http://www.germanupa.de/aktivitaeten/arbeitskreise/qualitaetsstandards>
- Ein 3-Stündiger „Crash-Kurs“ der kostenlos vor der Prüfung im Rahmen der Tagung angeboten wird.

(noch zu entwickelnde) German UPA Zertifizierungen für Fortgeschrittene zum Usability Engineer, User Requirements Engineer und Usability Tester. Das Zertifikat „Certified Professional for Usability and User Experience (CPUX) – Foundation Level“ wird von der German UPA vergeben wenn mindestens 70% der gestellten 40 Fragen innerhalb von 75 Minuten richtig beantwortet werden. Alle Fragen sind Multiple-Choice (Selektivfragen) in deutscher Sprache. Alle Tagungsteilnehmer sind willkommen.

16:00 – 18:00

**Ort & Zeit****Teilnahmeinformation:**

Die German UPA bietet die Zertifizierung auf dieser Tagung kostenlos an. Die Teilnehmerzahl ist aus logistischen Gründen begrenzt. Die Anmeldung ist im Rahmen der Registrierung als Teilnehmer der Konferenz möglich. Die Teilnehmer des Intensivkurses und des Crash-Kurses haben bei der Prüfungsteilnahme Vorrang. Über alle weiteren Plätze entscheidet bei einer Anmeldung bis zum 04.08. das Losverfahren. Nach dem 04.08. sind keine Anmeldungen zur Zertifizierung mehr möglich. Alle angemeldeten Personen erhalten zeitnah nach diesem Datum eine Nachricht darüber, ob sie einen Platz erhalten haben. Sie können zu diesem Zeitpunkt noch von ihrem Platz zurücktreten.

**AutorInnen**

Henning Brau  
 Rolf Molich

**Sitzung AG LA | Sitzung der Arbeitsgruppe  
Learning Analytics**

Learning Analytics ist eines der aktuell intensiv diskutierten Themen der E-Learning Community. Der Horizon Report Higher Education führt Learning Analytics als einen von zwei im Zeithorizont von zwei bis drei Jahren relevanten Trends auf. Auch im Themenheft „Forschungsherausforderung des E-Learning“ des i-com Journals wurde das Forschungsfeld Lear-

ning Analytics vorgestellt. Learning Analytics fasst verschiedene Aspekte der Sammlung, Auswertung, Visualisierung und Nutzung von Daten über Lernende, ihr Verhalten und ihren Kontext zusammen. Es ist nah verwandt mit dem etablierten Feld Educational Data Mining. Innerhalb der Fachgruppe E-Learning der GI wurde ein Arbeitskreis „Learning Analytics“ gegründet, der sich zu seiner konstituierenden Sitzung zusammenfindet.

**Ort & Zeit**

GW 2 B2890

16:30 – 18:00

**öffentlich****Chair**

Albrecht  
Fortenbacher,  
Anna Lea  
Dyckhoff

**FG CSCW | Fachgruppe CSCW im Fachbereich  
MCI & Wirtschaftsinformatik**

GW 2 B2880

18:00 – 19:00

**UPA-Abendveranstaltung im Bremer Ratskeller**

Ratskeller

Am Markt  
28195 Bremen

Haltestelle der Straßenbahn Linie 6:  
Schüsselkorb oder Domsheide

Bitte beachten Sie den Coupon  
auf Seite 163 dieses  
Programmheftes

20:00

**X**  
**ERGOSIGN**  
SHAPING INTERACTION.

**UX Design**  
**UI Development**



[www.ergosign.de](http://www.ergosign.de)



**DIENSTAG, 10. SEPTEMBER**

09:00 - 10:30 ..... 84

11:00 - 12:30 ..... 86

14:00 - 15:30 ..... 101

16:00 - 17:30 ..... 116

**UP KE 01** *Service Design*

*Organisations can be more successful when designing their business and services from the outside in*

**Ort & Zeit****HS 2010**

9:00 – 10:30

Over the last 12 years Livework has pioneered design of services that make a difference for customers and organisations.

We merge creativity, design and business to help organisations deliver a great customer experience and achieve tangible results.

User, customer and human mind-sets can coexist at the same time. This causes misunderstanding between people and organisations like when approaching users with customer information. Investing in advertising and promotion increases the number of users, and improving usability and attractiveness might result in higher usage. However, these activities

do little for the one who decides, pays, and expects value for money AKA the customer.

In our work with clients we bridge the gap between the users and customers by designing services that make sense from both perspectives. More importantly, this improves customers' experience and has a positive impact on the business.

**Weitere Informationen**

<http://liveworkstudio.com/topics/user-customer-human>

**About Melvin Brand Flu**

As partner at livework, I lead our business and strategy projects and also advise clients about strategy, business design, and customer engagement.

For the last 24 years I have worked for global brands, governments, and small businesses across the continents, delivering high impact projects and programmes in various sectors. My background is a mix of strategy, business, IT, marketing, and change management.

Over the years I developed the ability to understand, imagine, and communicate across all the different objectives, structures, hierarchies and politics that make up an organisation. With my direct and

inclusive style I have delivered complex projects and turned around failing programmes.

Our business and service designers understand very complex business situations and help create solutions that are elegant in their simplicity and yet deliver tremendous value to clients and their customers. Together with our teams, I ensure there is a viable strategy and approach to deliver results to the business.

The liveworkers have inspired and challenged me, to the degree that I joined the company as a partner in 2012 with the goal of creating breakthrough business innovations and results for our clients and our clients' customers. I also like cake.

**MC WS 08** *Interactive Spaces*  
 – Die Zukunft kollaborativer Arbeit

Ziel dieses Workshops ist es, Einsatzgebiete für interaktive Displays zu erörtern und zu analysieren, die vor allem von gegenseitigen technologischen Synergien im Bereich der Mensch-Maschine-Interaktion profitieren können. Verstärkt soll dabei auf die sog. „Blended-Technologies“ im Bereich kollaborativer Arbeit mit interaktiven Displays eingegangen werden.

**Weitere Informationen**

<http://www.kollaborative-displays.de>

**Organisation**

Michael Ksoll (Ruhr-Universität Bochum)

Nina Sendt (Ruhr-Universität Bochum)

Florian Klompf (Universität Paderborn)

Der ganztägige Workshop adressiert sowohl WissenschaftlerInnen als auch PraktikerInnen aus Unternehmen und Organisationen und soll als Plattform für den Austausch und die gemeinsame Diskussion bzgl. praktischer Erfahrungen mit interaktiven Displays und neuester wissenschaftlicher Erkenntnisse in deren Einsatzgebieten dienen.

**Ort & Zeit**

MZH 1100

**ganztägig**  
 11:00 – 18:00



**Ort & Zeit**

MZH 1470

**ganztägig**  
 11:00 – 18:00



**MC WS 10** *“Lachen kennt kein Alter*  
 – Humor und Spaß in AAL-Entwicklungen“

Mit der Thematik Spaß & Humor haben wir in diesem Jahr einen außergewöhnlichen Schwerpunkt gesetzt. Die Ziele bestehen darin, ein Bewusstsein für Humor, Lachen und Spaß im AAL-Bereich und eine Vorstellung unkonventioneller, humorvoller AAL-Entwicklungen zu schaffen und so die Mensch-Computer-Interaktion für Senioren

aufzuwerten. Vor diesem Hintergrund sollen bestehende AAL-Lösungen und Konzepte in diesem Kontext interdisziplinär diskutiert und in einem interaktiven Austausch kreative Erweiterungen für diese Lösungen entwickelt werden, um AAL-Technologien näher an die Lebenswelt von älteren Menschen heranzubringen.

**Weitere Informationen**

<http://www.kooperationssysteme.de/workshops/aal-workshop-auf-der-mensch-und-computer-2013>

**Organisation**

Jonas Braier (Universität Duisburg-Essen)

Katja Herrmann (Universität Duisburg-Essen)

Anna Köteritzsch (FamilyVision)

Sandra Schering (Universität Duisburg-Essen)

Jürgen Ziegler (Universität Duisburg-Essen)

Martin Burkhard (Universität der Bundeswehr München)

Andrea Nutsi (Universität der Bundeswehr München)

Alexander Richter (Universität der Bundeswehr München)

Michael Koch (Universität der Bundeswehr München)

Claudia Müller (Internationales Institut für Sozio-Informatik, Bonn)

Volker Wulf (Universität Siegen)

## Session Ergonomie, Emotionen und Nutzungserlebnis

### Ort & Zeit

MC SE 03 *Gestaltungskonflikte in der Softwareergonomie* GW 2 B3010

Eine wichtige Herausforderung im Bereich der Softwareergonomie besteht darin, Gestaltungswillen so zu qualifizieren, dass dieser erklärbar wird und weitergegeben werden kann. Analytische Kriterien, Raster und Checklisten sind dazu wenig geeignet, weshalb in den letzten Jahren verstärkt das Konzept der Mustersprachen (pattern languages) für diesen Zweck erschlossen

#### AutorInnen

Christian Schild  
Reinhard Keil

wird. Die bislang verfolgten Ansätze ermöglichen es vorrangig tradierte Lösungsansätze aufzuzeichnen und zu systematisieren. Mit dem in diesem Beitrag vorgeschlagenen Konzept der Gestaltungskonflikte soll eine wichtige Erweiterung von Mustersprachen erreicht werden, um auch Lösungsansätze für eine prospektive Gestaltung erfassen zu können.

11:00 – 11:30

#### Chair

N.N.

MC SE 03 *Emotionen und ihre Dynamik in der Mensch-Technik-Interaktion*

Bei der Interaktion mit technischen Geräten spielt das emotionale Nutzererleben (UX, User Experience) eine große Rolle. Die vorliegende Studie untersuchte zwei UX-Aspekte. Zum einen wurde die Möglichkeit der Induktion von Emotionen (Frustration und Freude) durch die Interaktion mit einer Wii-Spielkonsole untersucht, zum anderen wurde der Einfluss dieser Induktion auf die Touch-Interaktion mit einem iPad erfasst. Die Ergebnisse legen nahe, dass es möglich ist mit einer

#### AutorInnen

Nils Backhaus  
Stefan Brandenburg

interaktiven, bewegungsgesteuerten Spielkonsole gezielt distinkte Emotionen zu induzieren. Des Weiteren zeigten sich eigene Dynamiken für Frustration und Freude innerhalb der weiteren Interaktion mit einem iPad. Letztlich war die Emotionsinduktion scheinbar zu schwach, um die Arbeitsleistungen im Kontext der Touch-Interaktion zu beeinflussen. Die Ergebnisse werden vor dem Hintergrund der UX- und UX-Design-Forschung diskutiert.

11:30 – 12:00

#### Chair

N.N.

GW 2 B3010

## Session Ergonomie, Emotionen und Nutzungserlebnis

### Ort & Zeit

GW 2 B3010

12:00 – 12:30

#### Chair

N.N.

Der Erfolg von Technik hängt vor allem davon ab, wie Nutzer die Interaktion mit einem Produkt wahrnehmen und bewerten. Verschiedene Aspekte sind hierbei von Bedeutung, unter anderem die Usability, die ästhetische Gestaltung, die soziale Kommunikation persönlicher Werte sowie die emotionale Einstellung und die motivationale Bereitschaft, das entsprechende Produkt auch zukünftig zu verwenden. Zur adäquaten Erfassung dieser Aspekte wurde auf der Basis eines weithin etablierten und empirisch abgesicherten Modells zum Nutzungserleben, dem CUE-Modell von Thüring und Mahlke (2007), ein modular aufgebauter Fragebogen entwickelt. Insgesamt besteht dieser aus drei separat anwendbaren Modulen, die sich auf die „Produktwahrnehmung“ (mit den Skalen

#### AutorInnen

Michael Minge  
Laura Riedel

MC SE 03 *meCUE – Ein modularer Fragebogen zur Erfassung des Nutzungserlebens*

Nützlichkeit, Benutzbarkeit, visuelle Ästhetik, Status und Bindung), auf „Nutzeremotionen“ (positiv, negativ) und auf „Konsequenzen“ der Interaktion mit einem Produkt (Loyalität und Nutzungsintention) beziehen. Die Konstruktion des Fragebogens und die Auswahl von Items erfolgte auf Basis zweier online durchgeführter Datenerhebungen, an denen jeweils n = 238 Probanden teilgenommen haben. Eine erste Validierung fand im Rahmen einer laborexperimentellen Studie statt, bei der n = 67 Personen jeweils drei verschiedene interaktive Produkte bewerteten. Die Ergebnisse stützen sowohl die Reliabilitätsannahme der konstruierten Skalen, als auch deren kriteriumsbezogene, diskriminative und Konstruktvalidität bei der Bewertung interaktiver Technologie.

**MC SE 04** *E-Books: Nutzung und Usability*

In den letzten Jahren wurden mit Tablet-Geräten sowie speziellen E-Readern eine Vielzahl z.T. sehr preisgünstiger digitaler Lesegeräte vorgestellt. Dennoch erfahren E-Books in Deutschland weiterhin nur eine relativ geringe Verbreitung. In diesem Beitrag werden Akzeptanz, Nutzung und Bewertung verschiedener Lesemedien (gedrucktes Buch, Amazon Kindle, verschiedene Tablet-Geräte) anhand

**AutorInnen**

*Monique Janneck, Svenja Gussmann;  
Ines Jandt, Franziska Teichmann*

**MC SE 04** *Routine- und Ausnahmehetrieb im mobilen Kontext des Rettungsdienstes*

Mobile computerbasierte Dokumentations- und Informationssysteme können die Arbeit von Notärzten und Rettungsfachpersonal unterstützen und vereinfachen. Jedoch stellt der Nutzungskontext Rettungsdienst aufgrund seines mobilen, sicherheitskritischen und komplexen Charakters besondere Anforderungen an die Gebrauchstauglichkeit der Anwendungssysteme. Eine spezielle Herausforderung ist die Realisierung einer durchgängigen und konsistenten

**AutorInnen**

*Tilo Mentler, Michael Herczeg*

einer Tagebuchstudie sowie eines Lesegeschwindigkeitstests untersucht. Die Ergebnisse zeigen, dass Lesegewohnheiten und Akzeptanz weiterhin stark von subjektiven Faktoren bestimmt werden und klar zugunsten des gedruckten Buchs ausfallen, während hinsichtlich der Lesegeschwindigkeit der E-Reader Kindle mit Abstand am besten abschnitt.

**Ort & Zeit**

GW 2 B3009

11:00 – 11:30

**Chair**

*Martin  
Christof  
Kindsmüller*

GW 2 B3009

11:30 – 12:00

**Chair**

*Martin  
Christof  
Kindsmüller*

**Ort & Zeit**

GW 2 B3009 **MC SE 04** *Augmentierte Produktion. Assistenzsysteme mit Projektion und Gamification für leistungsgeminderte und leistungsgewandelte Menschen*

12:00 – 12:30

**Chair**

*Martin  
Christof  
Kindsmüller*

Assistenzsysteme in der Produktion beschränken sich bislang darauf, Werkern Instruktionen zur Montage von Produkten zu geben. Eine Anpassung an die körperlichen und geistigen Fähigkeiten des Anwenders findet bislang nicht statt. Auch neue Konzepte der Mensch-Maschine-Interaktion (MMI) finden nur langsam Anwendung. Mit dem Prototypen eines augmentierten Assistenzsystems haben wir

**AutorInnen**

*Oliver Korn  
Thomas Hörz  
Albrecht Schmidt*

experimentell untersucht, wie zwei neuere Ansätze der MMI sich auf die Leistungsfähigkeit von Personen mit Leistungsminderungen auswirken: Die Projektion von Informationen direkt in den Arbeitsbereich (in-situ) und die Anreicherung von Arbeitsprozessen mit spielerischen Elementen (Gamification). Zugleich wurde die Akzeptanz solcher Systeme untersucht.

**UP SE 07** *Human Centered Design in der adidas Group*  
*Nachhaltige Etablierung von nutzerzentriertem Vorgehen*  
*in Entwicklungsprozessen der adidas Group*  
 – ein Praxisbericht

Anfang 2013 wurde in der adidas Group ein Human-Centered-Design-Rahmenwerk eingeführt, das darauf abzielt, interaktive Produkte mit hoher Usability und einer großartigen User Experience zu entwickeln. Die nutzerzentrierte Herangehensweise wird in bestehende IT-Entwicklungsprozesse integriert und gilt heute als verpflichtender Standard für alle Marketing Projekte. Zu Marketing zählen die Aktivitäten von der Produktplanung und -konzeption bis

**AutorInnen**

Lucie Grudno  
 Leo Glomann

**UP SE 07** *User Experience in Kanban*  
 – Die UX-Karte ausspielen

Um Produkte mit einer positiven User Experience zu entwickeln, muss bereits der Gestaltungsprozess auf die Bedürfnisse des Menschen ausgelegt sein. Dadurch werden agile Projekte vor die Herausforderung gestellt, sowohl die einzelnen Aufgaben als auch das gesamte Produkt zielgerichtet

hin zur Vermarktung. Die interaktiven Produkte richten sich sowohl an Endverbraucher wie auch an Mitarbeiter. Nach der Konzeption des Rahmenwerks können wir – als das zuständige Usability Engineering Team – nach den ersten Monaten im Einsatz dessen Praxistauglichkeit beurteilen und wertvolle Erkenntnisse zur Unternehmensinternen Etablierung von Human Centered Design weitergeben.

**Ort & Zeit**

MZH 1400

11:00 – 11:30

**Chair**

Maria  
 Rauschenberger

MZH 1400

11:30 – 12:00

**Chair**

Maria  
 Rauschenberger

**Ort & Zeit**

auf das Moment der aktuellen Aufgabe. Doch wie kann die Berücksichtigung der User Experience in einem Kanban-Prozess integriert werden, ohne die Vorteile der Agilität einzuschränken und damit sowohl agil als auch nutzerzentriert zu sein?

**AutorInnen**

Dominique Winter, Eva-Maria Schön,  
 Jan Uhlenbrok, Jörg Thomaschewski

MZH 1400

12:00 – 12:30

**Chair**

Maria  
 Rauschenberger

Von einer Idee bis zum fertigen Produkt ist es ein langer Weg. Um das Produktziel zu erreichen, werden in der Softwareentwicklung Prozesse, Artefakte und Maßnahmen zur Qualitätssicherung festgelegt. Für die Festlegung des Designs wird oftmals ein Styleguide erstellt. Der Styleguide gehört für viele Unternehmen zur Standard-Dokumentation sowohl in der klassischen Softwareentwicklung als auch in agilen Prozessen.

**AutorInnen**

Maria Rauschenberger  
 Heike Sinning  
 Jörg Thomaschewski

**UP SE 07** *Die Benutzung des Styleguides für*  
*Software-Entwickler optimieren*  
 – Herausforderungen und Perspektiven

In der praktischen Verwendung von Styleguides können zwei größere Problematiken den Vorzügen gegenübergestellt werden. Zum einen können Prozessprobleme und zum anderen Umsetzungsprobleme festgestellt werden. Der Umgang mit dem Styleguide und die daraus resultierenden Probleme werfen die Fragenstellungen auf, die mit einer kleinen Stichprobe überprüft wurden, um daraus Lösungsansätze für eine Verbesserung der Integration eines Styleguides in die Praxis zu generieren.

## Vorträge Spezielle Designanforderungen

### UP SE 08 *Voice Control um jeden Preis?* *Theoretische und praktische Grundlagen für erfolgreiche Sprachsteuerungs-Angebote aus User Experience-Sicht*

Als Technologie ist Sprachsteuerung seit SIRI fast schon zur Gewohnheit geworden. Doch nur weil etwas technisch machbar ist, heißt es noch nicht, dass es auch „sinnvoll“ ist.

Eine zentrale Grundvoraussetzung ist die Passung von Usecase und Technologie (Sprachsteuerung). Zudem soll der Nutzer die Anwendung intuitiv in der intendierten Weise bedienen können (und wollen). Dies verlangt bei der Umsetzung die besondere Berücksichtigung von Nutzungssituation

#### **AutorIn**

Sandra Schuster

### UP SE 08 *„Ich würde jetzt anrufen.“* *– Webshops aus Sicht älterer Nutzer*

Der demografische Wandel bringt es mit sich, dass Nutzer jenseits der 50 eine immer größere wirtschaftliche Rolle spielen und die größten Zuwachsraten im Bereich der neuen Medien aufweisen. Bei Webseiten-Tests ist diese Konsumentengruppe allerdings eher spärlich vertreten. In diesem Beitrag wird anhand eines Usability-Tests mit Ticket-Providern gezeigt, worin die Unterschiede

#### **AutorIn**

Cornelia Schaubert

Nutzungskontext sowie adäquater Prinzipien der Interface-Gestaltung. Ziel unseres Forschungsprojektes war es demzufolge, sowohl theoretische als auch praktische Grundlagen für ein erfolgreiches Voice Control-Angebot zu erarbeiten. Dabei werden u.a. folgende Fragen beleuchtet: Welche inhaltlichen Konzepte eignen sich eigentlich für den Einsatz von Sprachsteuerung? Wann schafft Voice einen Mehrwert gegenüber Touch? Welche Anforderungen stellt das Medium Sprache an IA und UI-Design?

#### **Ort & Zeit**

HS 1010

11:00 – 11:30

#### **Chair**

Cornelia Schaubert

## Vorträge Spezielle Designanforderungen

### UP SE 08 *Der Memotrayer - UX Design für Assisted Ambient Living*

#### **Ort & Zeit**

HS 1010

12:00 – 12:30

#### **Chair**

Cornelia Schaubert

#### **Vortragender**

Tobias Limbach

HS 1010

11:30 – 12:00

#### **Chair**

Cornelia Schaubert

zwischen jüngeren und älteren Internet-Nutzern bestehen und wie die Generation 50plus als Tester sinnvoll in Usability-Tests berücksichtigt werden kann. Usability-Experten erhalten konkrete Tipps, wie Webseiten für mehrere Generationen nutzerfreundlich gestaltet werden können, und worauf beim Arbeiten mit älteren Testern zu achten ist.

Di 11:00

UP

## Arbeitskreis Inhouse Usability

Ort & Zeit

UP AK 03 **Workshop des Arbeitskreises Inhouse Usability**  
**Interviewleitfaden Usability Prozessreife**

GW 2 B2900

11:00 – 12:30

Der Arbeitskreis "In-house Usability Professionals" der German UPA hat einen Interviewleitfaden entwickelt, mit dem es möglich ist, die Stärken und Schwächen eines Usability Engineering (UE) Prozesses zu identifizieren. Als Grundlage für den Interviewleitfaden diente der German UPA Qualitätsstandard für die Gestaltung von Usability-Engineering-Prozessen. Der Interviewleitfaden umfasst sieben verschiedene Tätigkeitsbereiche des UE-Prozesses, die jeweils meh-

rere Aktivitäten beinhalten. Diese Aktivitäten können gemeinsam mit einem oder mehreren Interviewpartnern bewertet werden. Das Ergebnis der Bewertung lässt sich anschließend als Stärken-Schwächen-Profil darstellen, das zur Verbesserung des UE-Prozesses verwendet werden kann. In diesem Workshop möchte der Arbeitskreis den Interviewleitfaden vorstellen und eine Einführung in seine praktische Anwendung geben.

### AutorInnen

Natalie Woletz, Berit Leiking, Desdemona Strauß,  
Jan-Hendrik Spieth, Nicole Charlier

## EMOTIONAL USABILITY

users' delight

~ Usability Research since 1998 ~

- Experten Reviews
- User Research, die in die Tiefe geht
- Neuromethoden
- Faire Preise

Dipl.-Psych. Sabrina Duda berät Sie individuell:

Schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an!

duda@users-delight.com

+49 (0)30 288 699 90

users' delight GmbH | [www.users-delight.com](http://www.users-delight.com)

**DE SE 03** *Museumsführungen mit Mobilogue – einem Werkzeug zur Erstellung und Ausführung von mobilen Lernszenarien*

Mobile Endgeräte werden vermehrt in Lernszenarien außerhalb des Klassenzimmers eingesetzt. Häufig werden dazu spezialisierte Anwendungen genutzt, die i.W. ein bestimmtes Lernszenario unterstützen oder Expertenwissen bei der Autorierung benötigen. Ziel von Mobilogue ist es ein flexibles, aber einfaches Autorenwerkzeug zur Erstellung unterschiedlicher Lehr-Lern-Szenarien zur Nutzung auf mobilen Endgeräten zur Verfügung

**AutorInnen**

Adam Giemza, Nils Malzahn;  
H. Ulrich Hoppe

zu stellen. Dieses Papier präsentiert das Mobilogue-System und die Ergebnisse einer Evaluation zur Erstellung und Durchführung von mehreren Szenarien für mobilgestütztes Stationenlernen in einem Spionage-Museum, die die mobile Applikationen zur Vermittlung von Wissen unter Nutzung der vielfältigen Möglichkeiten zur Anreicherung der vorhandenen Exponate mit Informationen und virtueller Interaktion nutzen.

GW 2 B2890

11:00 – 11:30

**Chair**

Ulrike Lucke

**DE SE 03** *GroupAL: ein Algorithmus zur Formation und Qualitätsbewertung von Lerngruppen in E-Learning-Szenarien mittels n-dimensionaler Gütekriterien*

Der Wissensaustausch Lernender untereinander ist für E-Learning-Systeme und computergestütztes Lernen generell ein wichtiger Baustein zur Förderung der Motivation, der Lernzielerreichung sowie der Verbesserung der Problemlösekompetenz. Die positiven Effekte dieses Austausches hängen jedoch stark von der Eignung der Lernpartner

in einer gebildeten Lerngruppe ab. In diesem Beitrag werden Kriterienkategorien vorgestellt, die ein Gruppenformationsalgorithmus für Lerngruppen berücksichtigen sollte, sowie die existierenden algorithmischen Lösungen verwandter Arbeiten. Für die gleichzeitige Berücksichtigung aller dieser Kriterien wird der Algorithmus GroupAL

GW 2 B2890

11:30 – 12:00

**Chair**

Ulrike Lucke

**Ort & Zeit**

vorgestellt. Dieser erlaubt beispielsweise die Verwendung mehrdimensionaler Kriterien, die wahlweise homogen oder heterogen ausgeprägt sein sollen, sowie die Bildung einheitlich guter Gruppen einer gesamten Kohorte von Lernenden. Die GroupAL-Architektur ermöglicht die Verwendung verschiedener Algorithmen zur Gruppenformation und definiert ein normiertes

**AutorInnen**

Johannes Konert, Dmitrij Burlak,  
Stefan Göbel, Ralf Steinmetz

Gütemaß für Lerngruppen, welches den Vergleich verschiedener Gruppenformationen über Kriterienvariationen und Kohortenänderungen hinweg erlaubt. Die abschließend dargestellte Evaluation zeigt, dass GroupAL unter den gewählten Bedingungen bessere Ergebnisse liefert als bisherige Ansätze und umfassendere Anwendungsmöglichkeiten zur Lerngruppenbildung bietet.

GW 2 B2890

**DE SE 03** *Peer Assessment und Peer Annotation mit Hilfe eines videobasierten CSCL-Skripts*

12:00 – 12:30

**Chair**

Ulrike Lucke

Am Beispiel eines CSCL-Skripts behandelt dieser Beitrag Gestaltungsmöglichkeiten kollaborativer Lernprozesse in videographischen Lernumgebungen. Das Skript unterstützt Lerngruppen dabei eine Sammlung von Lernvideos semantisch aufzubereiten und mit zeitgenauen Überprüfungsfragen anzureichern. Diese Formen der Peer Annotation und des Peer Assessment wurden in einer Studie mit 32 Studierenden erprobt und mit Hilfe eines Modells zur Messung effektiver kollaborativer Interaktionen evaluiert. Im Ergebnis

**AutorInnen**

Niels Seidel

erwies sich die Kollaboration in den Gruppen nur teilweise als effektiv, jedoch bewirkte das Skript, unabhängig vom Lernvideo, eine gleichmäßige Aufgabenbeteiligung sowie eine nachweislich intensive Auseinandersetzung mit dem Lernmaterial. Für die Umsetzung dieses und ähnlicher Skripte wurde ein Content Management System zu einer CSCL-Lernplattform erweitert. Damit vereinfacht sich die Wiederverwendung von Lernvideos bzw. Vorlesungsaufzeichnungen im Zusammenspiel mit unterschiedlichen didaktischen Szenarien.

**DE SE 03** *Organization Culture Analytics auf Basis von eLearning-Systemen am Beispiel von Schulen*

Im Rahmen des Educational Data Minings haben sich in den letzten Jahren vor allem zwei Richtungen herauskristallisiert: „Teaching Analytics“ und „Learning Analytics“. Diese beiden Felder konzentrieren sich auf die genauere Untersuchung der Lehr- und Lernaktivitäten in digitalen Lernumgebungen auf Basis der dabei anfallenden Nutzungsdaten. Die Autoren schlagen in diesem Beitrag vor, die beiden Themen durch „Organization Cul-

ture Analytics“ zu ergänzen. Unter dem Begriff wird die Untersuchung des Verhaltens innerhalb der Lernmanagementsysteme in Bezug auf die Veränderungen innerhalb der Organisationskultur verstanden. Nach der Ansicht der Autoren wird dieser Aspekt bei der Untersuchung von Schulen systematisch unterschätzt und positive Effekte durch die Rückmeldemöglichkeiten dieses Verfahrens nicht genutzt.

**AutorInnen**

Arne Hendrik Schulz  
Andreas Breiter

**Ort & Zeit**
**GW 2 B2890**

12:30 – 13:00

**Chair**

Ulrike Lucke

**Ort & Zeit**
**HS 2010**

14:00 – 15:30

**Visionen der Mensch-Computer-Interaktion im Jahre 2026**

Wie interagieren wir in zehn Jahren mit digitalen Inhalten?  
Wie unterstützt Informatik unseren Alltag und unsere Kommunikation?  
Was sind die langfristigen Themen der Mensch-Computer-Interaktion?

In der Visionen-Sitzung werden Beiträge in Form von kurzen Videos präsentiert, die Vorstellungen für zukünftige Interaktionsformen und Benutzeroberflächen darstellen. Um die Zukunft vorauszuahnen, lösen Sie sich bewusst von tech-

**Organisation**

Rolf Kruse  
Marius Brade

nischen Restriktionen. In diesem Jahr greifen die Beiträge Konzepte und Technologien der Augmented Reality, Wearables, Embodied Interaction, Robotik und begreifbaren Interaktion auf und entwickeln sie weiter.

Die Session wird wieder zu interessanten Diskussionen zu neuen Konzepten der MCI, dem Verhältnis von Mensch und Technik und über die Bedeutung verschiedener Forschungsrichtungen anregen.

## Ort &amp; Zeit

MC WS 11 **Vielfalt in der mediengestützten (Weiter-)Bildung** MZH 1110  
**Visionen, Realisierungen und Grenzen – 1984 bis heute**

20 Jahre World Wide Web haben bereits Geschichte geschrieben. In dieser Zeit haben sich Lehr- und Lernszenarien unter dem Einfluss der neuen Medien wesentlich verändert. Der halbtägige Workshop dient dem Austausch von Erfahrungen und Visionen im gesamten Spektrum der mediengestützten (Weiter-)Bildung. Unter dem Einfluss von Personal Computing, der Erfindung des Internet über die zunehmende Mobilität der Technik bis hin zu Cloud-Computing und dem Internet der Dinge erfindet sich Lernen und Lehren mit den

Medien immer wieder neu. Die Vielfalt und die Veränderungen in der Technik der Medien haben auch eine entsprechende Vielfalt und Veränderungen bei den Paradigmen, Konzepten und Visionen der (Weiter-)Bildung zur Folge.

Betrachtet wird die Entwicklung im Zeitraum von 1984 bis zur nahen Zukunft. Als Ergebnisse des Workshops werden Erkenntnisse über die wesentlichen Einflussfaktoren der Vergangenheit und ihre Aussagefähigkeit für zukünftige Entwicklungen erwartet.

14:00 – 18:00

**Weitere Informationen**

<http://www.idv.edu/Docs/2013/muc13.ssi>

**Organisation**

Elisabeth Katzlinger (Kepler Universität Linz)  
 Johann Höller (Kepler Universität Linz)  
 Johann Mittendorfer (Kepler Universität Linz)  
 Manfred Pils (Kepler Universität Linz)  
 Michael A. Herzog (Hochschule Magdeburg-Stendal)



Interface Design  
 Product Design  
 User Experience  
 Visual Design  
 Usability Testing  
 Prototyping



PHOENIX DESIGN ■

Logik, Moral und Magie

**MC SE 05** *Untersuchung von Anzeige- und Bedienelementen im Elektrofahrzeug*

Elektro- und Hybridfahrzeuge benötigen neuartige Anzeige- und Bedienelemente, mit denen die Nutzer neue Fahraufgaben bewältigen müssen. Bereits in Serie befindliche Fahrzeuge realisieren diese Elemente mit unterschiedlichen Konzepten. Da es keine Studien gibt, die sich mit den neuen Aufgaben und den zur Erfüllung stehenden notwendigen Funktionen beschäftigen, wurde die Relevanz vorhandener Anzeigen für die Fahraufgabe analytisch bestimmt. In einer empirischen

**AutorInnen**

Arvid Braumann, Heidi Krömker, Eva Berner

**MC SE 05** *SA-Based Guidance to Aid UAV Swarm Supervisory Control: What do Experts Say?*

Accident reports reveal that incorrect Situation Awareness (SA) is often the cause of human errors in context of supervisory control of Unmanned Aerial Vehicles (UAV). Many of these errors can be attributed to inadequate scanning behaviour. In the future, the number of UAVs human operators have to supervise at the same time will increase. Thus, methods are needed, which could aid deficits in

Studie wurden an zwei Tagen neue Funktionen von Serienfahrzeugen durch potentielle Nutzerinnen und Nutzer (N=26) exploriert und evaluiert. Die durchgeführte Nutzer- und Aufgabenanalyse lieferte das notwendige Erfahrungswissen, um die Ergebnisse der Studie zur Ableitung von Gestaltungshinweisen zu nutzen. Die Gestaltungshinweise geben eine Antwort auf die Frage der Anordnung im Sichtfeld des Fahrers, den Informationsinhalt, den die Funktionen liefern, und wie diese präsentiert werden sollen.

**Ort & Zeit**

GW 2 B3009

14:00 – 14:30

**Chair**

Astrid Beck

GW 2 B3009

14:30 – 15:00

**Chair**

Astrid Beck

**Ort & Zeit**

GW 2 B3009

15:00 – 15:30

**Chair**

Astrid Beck

factors and UAV manufacturing to get an impression of the expectable user acceptance, safety impact and market potential.

**AutorIn**

Florian Frische

**MC SE 05** *Sonify – A Platform for the Sonification of Text Messages*

Sonification of text messages offers a great potential for personalization while at the same time allowing rich information to be mediated. For example, ringtones are the major form of personalization on smartphones besides apps and background images. Ringtones are often used as a form of self-expression by the smartphone owner (e.g., using ones favorite sound track as standard ringtone), but also to identify the caller or sender of a message (e.g., the user knows who is calling without taking the phone out of the pocket). We believe this approach to be applicable to a wide variety

**AutorInnen**

Florian Alt, Bastian Pfleging, Albrecht Schmidt

of text messages, such as SMS, email, or IM. In this paper, we first present a web-based platform that allows user-generated mappings for text sonification to be created and managed. An API that enables any application to send a text message and receive the sonification in the form of a MIDI file. To showcase the potential, we implemented an Android app that sonifies incoming SMS. Second, we evaluate the feasibility of our approach to sonify messages and show that sonified messages are equally effective as ringtones when conveying meta information.

**UP SE 09 Pimp my GUI – Kosmetik allein genügt nicht  
Herausforderungen bei der Modernisierung der  
Benutzungsoberfläche von Unternehmenssoftware**

Unternehmenssoftware ist eine langfristige Investition und wird nicht von heute auf morgen mal eben ausgetauscht. Viele etablierte Systeme sind älter als 10 oder sogar 20 Jahre und die Benutzungsoberfläche ist häufig ebenso in die Jahre gekommen. Die Anbieter sehen sich heute der Herausforderung gestellt, dass sie ihre Benutzungsoberfläche generell modernisieren müssen um am Markt erfolgreich zu sein. Die Anwender möchten die Software oder Teile davon auch in ihren mobilen Endgeräten einsetzen und verlangen nach modernen ergonomischen Oberflächen, die sie aus dem privaten Bereich kennen.

**AutorInnen**

Reiner Schlenker, Frank Patz-Brockmann

**UP SE 09 Willkommen auf der Achterbahn!  
– Erfolgsfaktoren für UX Consulting im eGovernment**

Im Rahmen einer Metaanalyse von zehn umfangreichen Langzeit-Beratungsprojekten, werden sieben Erfolgsfaktoren, für die nachhaltige Umsetzung von User Experience (UX) Maßnahmen, vorgestellt. Diese werden exemplarisch für das fachlich komplexe eGovernment Umfeld präsentiert. Software Entwicklungsprojekte mit staatsnahen Institutionen stellen durch die ständig wechselnde Rahmen-

Zunehmend halten auch Elemente aus Social Media-Anwendungen Einzug in Business-Applikationen. Eine Modernisierung bringt oft tiefe Eingriffe in die Architektur mit sich. Dabei sollen Release-Zyklen und bestehende Installationen nicht gefährdet werden. Unser Vortrag beschreibt ein UX-Projekt in diesem Spannungsfeld. In einem Pilotprojekt wurde ein neues GUI-Paradigma konzipiert, prototypisch in neuen Applikationen umgesetzt und auf bestehende Teile der Software angewandt. Der Pilot wurde dann in das reguläre Release integriert. Zusätzlich wurden Teile des existierenden GUI ergonomisch und visuell verbessert.

bedingungen und die große Anzahl von eingebundenen Stakeholdern besonders hohe Ansprüche an UX-Verantwortliche. Auf Basis von Erkenntnissen unterschiedlicher Projekte im eGovernment Umfeld werden konsolidierte Erfolgsfaktoren aus folgenden Feldern veranschaulicht: generelles Projektsetup, Zusammenarbeit mit anderen Teams bzw. weiteren externen Partnern, Argumentation

**Ort & Zeit**

MZH 1400

14:00 – 14:30

**Chair**

Tom Scheiner

MZH 1400

14:30 – 15:00

**Chair**

Tom Scheiner

**Ort & Zeit**

MZH 1400

15:00 – 15:30

**Chair**

Tom Scheiner

MZH 1400

von Maßnahmen bzw. Methoden, interne Projektkommunikation mit unterschiedlichen Stakeholdern, „Verkauf“ von UX-Entscheidungen bzw. Behandlung von Widerständen, Kunden Coaching bzw. Nutzen aus Nachbetrachtung der Projekte. Die in zahlreichen eGovernment Projekten erprobten Erfolgsfaktoren geben Einblicke für die ideale Einbindung von UX-Maßnahmen in bestehende Prozesse öffentlicher Organisationen. In den analysierten Projekten werden sowohl Gemein-

**AutorInnen**

Michael Bechinie, Peter Strassl, Markus Murtinger, Manfred Tscheligi

Die Augen fangen meist an zu rollen wenn man einen UX-Designer auf Requirements und deren Dokumentation anspricht. Wenig kreativer Freiraum, eigene schlechte Erfahrungen, und die Kunden wollen eh kein Geld dafür ausgeben – na, dann lieber ohne. Der Autor hat das auch schon erlebt – und dann in einigen Projekten doch auch gut mit Requirements arbeiten können bzw. dürfen. Der Vortrag erklärt UXD und PL,

- warum Requirements eben doch ein wesentlicher Bestandteil der UX-Arbeit sind und wie man dies beim Kunden platziert.
- wie Requirements bei Nutzern erhoben werden, abhängig von der Projektkomplexität

**AutorIn**

Thom Scheiner

samkeiten als auch Unterschiede im strategischen Vorgehen bei verschiedenen Projektdomänen (z.B. eGovernment, eHealth, Versicherungen, Arbeitsmarkt etc.) aufgezeigt bzw. diskutiert. Dieser praxisnahe Vortrag richtet sich an alle Usability- bzw. Projekt-Verantwortlichen und UX-Berater, die ihre tägliche UX-Arbeit, mit ständig wechselnden Anforderungen, kontinuierlicher und damit erfolgreicher gestalten wollen.

**UP SE 09 (Über-) Leben mit Anforderungen**

- wann Requirements wie zu dokumentieren sind und womit man sogar mit dieser nüchternen Materie einen „Wow“-Effekt erreichen kann
- dass Excel für die Dokumentation von Requirements trotz aller Schwächen dank Ignoranz nicht wegzubekommen ist – und wie man das Beste daraus macht
- wie unterschiedlich detailliert von Requirements abgedeckte Themenkomplexe einander angeglichen werden können
- welche entscheidende Rolle der Kunde und seine Prioritätensetzung dabei spielt.

**UP SE 10 Branchenreport UX/Usability 2013**

Mit dem jährlichen Branchenreport dokumentiert die German UPA die Entwicklung des Arbeitsfelds UX/Usability. Neben Arbeitssituation, Arbeitsbereichen, Verdienstmöglichkeiten und Ausbildungswegen werden auch die aktuellen Herausforderungen der Branche diskutiert. Erstmals thematisiert wird außerdem die Sicht der in der Branche Tätigen auf die (teils synonym verwendeten) Begriffe Usability und User Experience. Die erhobenen Daten liefern ein Meinungsbild zu

**AutorInnen**

*Sarah Diefenbach, Nina Kolb,  
Daniel Ullrich*

Definitionen, Abgrenzungen und Überschneidungen der Arbeitsfelder. Ein weiterer Schwerpunkt des Branchenreports 2013 ist die Dokumentation der Veränderung zentraler Kennwerte der Arbeitssituation über einen Zeitraum von zehn Jahren. Vergleichsbasis hierfür ist die erste im Auftrag des Berufsverbands durchgeführte landesweite Befragung unter Usability Professionals, der Branchenreport Usability 2003.

**Ort & Zeit**
**HS 1010**

14:00 – 14:30

**Chair**

*Sarah  
Diefenbach*

**UP SE 10 TV Commerce – Szenarien, Chancen und Best Practices**

Das Fernsehen bringt zwei entscheidende Vorteile gegenüber allen anderen Medien im privaten Umfeld mit sich: die physische Größe und seine Präsenz. Es transportiert Emotionen, wie kein zweites Medium. In nahezu 100% der deutschen Haushalte befindet sich mindestens ein Fernseher und stellt gleichzeitig immer noch den Mittelpunkt des häuslichen Lebens – das Lagerfeuer des 20. und 21. Jahrhunderts – dar. Wie können wir diese großartigen

**AutorIn**

*Niels Verhaag*

Voraussetzungen nutzen, um speziell E-Commerce zu TV-Commerce zu machen – wer werden die Enabler sein und was sind die richtigen Produkt-, Content und User Experience-Strategien? In meinem Vortrag beleuchte ich diese Fragestellungen und gebe darüberhinaus Einblick in aufkommende Technologien wie Google TV, Second Screen und zeige erste konkrete Kundenprojekte.

**HS 1010**

14:30 – 15:00

**Chair**

*Sarah  
Diefenbach*

**Ort & Zeit**
**HS 1010**

15:00 – 15:30

**Chair**

*Sarah  
Diefenbach*

Bedienoberflächen sind inzwischen weit mehr als der reine Zugang zu Informationen und Funktionen. Die Usability beeinflusst den Qualitätseindruck und die Effizienz eines Produktes. Bei vielen Produkten verschiebt sich der Fokus der Produktwahrnehmung mehr und mehr von der stofflichen Erscheinung zu einem ganzheitlichen Nutzungserlebnis. Während das Produkt einen positiven ersten Eindruck schafft, weist das Interface innere Werte auf, die dauerhafte Nutzerzufriedenheit und somit eine starke Markenbindung erzeugen. Am Beispiel

**AutorIn**

*Manfred Dorn*

**UP SE 10 Starke Marke – Mit Interface Design ein Markenprofil stärken**

von Maschinensteuerungen, Anlagensteuerungen, Heizungsregelungen, Fernbedienungen, Hausautomationssystemen, Tablet und Smart Phone Apps wird aufgezeigt wie ein einheitliches Erscheinungsbild und eine einheitliche Bedienlogik für unterschiedliche Applikationen innerhalb des Viessmann Konzerns erzeugt wurde. Es werden zudem Bezüge zur Unternehmens Corporate Identity, deren Bedeutung für eine Marke und zum Markenauftritt im Produktdesign hergestellt.

UP AK 04 **Arbeitskreis Usability in der Medizintechnik:**  
**Präsentation Leitfaden Medical Usability**

Bei der Entwicklung von Medizinprodukten ist die Anwendung eines Usability Engineering Prozesses per Normen vorgeschrieben. Dadurch sollen Gefährdungen hervorgerufen durch Benutzungsfehler durch Patienten, Anwender und Dritte minimiert werden. Der Arbeitskreis „Usability in der Medizintechnik“ versteht sich als Austauschplattform für Medizinprodukte-Hersteller und Usability Dienstleister und möchte somit praktische Tipps für die Umsetzung der Normen liefern.

**AutorIn**

Tobias Walke

Ziel des Arbeitskreises ist es unter anderem einen Leitfaden herauszugeben, der Personen, die sich zum ersten Mal mit der Norm DIN EN 62366 konfrontiert sehen, das Thema auf praktische und einfache Weise näher bringt. Er richtet sich dabei an UX und Usability Professionals, aber auch an Produktmanager, sowie Qualitätsbeauftragte und Risikomanager. Im Workshop wird der aktuelle Stand des Leitfadens vorgestellt.

14:00 – 15:30

**Ort & Zeit**

GW 2 B2900

# Als Bachelor zu Capgemini. Der Turboeinstieg in die Softwareentwicklung.



Steigen Sie als Bachelorabsolvent (m/w) direkt bei uns ein: als Junior-Software-Ingenieur oder im Rahmen eines berufsbegleitenden Masterstudiums.

- > Wir bieten Ihnen anspruchsvolle Projektarbeit, systematische und praxisorientierte Förderung sowie persönliches Mentoring
- > Sie haben einen Bachelorabschluss in (Wirtschafts-)Informatik, Mathematik, Naturwissenschaften oder Elektrotechnik
- > Mehr Informationen auf [capgemini.de](http://capgemini.de) unter **Karriere**

Also: bewerben, einsteigen, durchstarten!

People matter, results count.

 **Capgemini**  
 CONSULTING. TECHNOLOGY. OUTSOURCING

## Forschungsbeiträge Lernen mit mobilen Endgeräten & Learning Analytics

### DE SE 04 *Meet2Learn – Eine mobile Applikation zur Unterstützung von Lerngruppen*

Studienanfänger sind mit einer Vielfalt studienbezogener Informationsquellen und Informationen konfrontiert. Wichtig für den Einstieg ins Studium ist nicht nur die Orientierung in dieser Informationsumwelt, sondern auch der Aufbau „lernförderlicher“ sozialer Kontakte. Die Applikation Meet2Learn soll Studierende bei ihrer Suche nach passenden Lerngruppen unterstützen und so das kollaborative Lernen fördern. Durch die Anbindung externer Dienste, wie beispielsweise

Twitter oder Facebook, soll den Studierenden die Möglichkeit gegeben werden, sich mit weiteren potentiellen Lernpartnern zu vernetzen. Zusätzlich bietet die Applikation Empfehlungen von Veranstaltungen an, die für den jeweiligen Studierenden von Interesse sein könnten. Im Folgenden werden die Idee und die Umsetzung von Meet2Learn erklärt. Außerdem wird über eine empirische Untersuchung zur Akzeptanz des Systems berichtet.

#### **AutorIn**

*Anna Philipp, Jannis Dorlöchter, Johannes Nanninga, Helena Reimann, Andreas Ruck, Adam Giemza, H. Ulrich Hoppe*

### DE SE 04 *Implementierung und Evaluation eines QR-Code gestützten Umfrage-Tools für Präsenzveranstaltungen*

In dieser Arbeit präsentieren wir die Entwicklung und Implementierung eines Umfragetools für Lehrveranstaltungen: das MobileQuiz. Im Vergleich zu anderen Umfragesystemen sind für die Durchführung einer Umfrage keine technischen Vorbereitungen notwendig. Die Anwendung ist nahtlos in die bereits bestehende Infrastruktur der Uni-

versität integriert, nutzt die mobilen Endgeräte der Studierenden als Abstimmungsgeräte und verwendet QR-Codes und WebTechnologien für eine schnelle Kommunikation zwischen Studierenden und Lehrperson. Das MobileQuiz wird seit September 2012 eingesetzt und wurde umfassend evaluiert. Im vorliegenden Beitrag wird die

#### **Ort & Zeit**

GW 2 B2890

14:00 – 14:30

#### **Chair**

*Andrea Kienle*

14:30 – 15:00

#### **Chair**

*Andrea Kienle*

## Forschungsbeiträge Lernen mit mobilen Endgeräten & Learning Analytics

#### **Ort & Zeit**

GW 2 B2890

15:00 – 15:15

#### **Chair**

*Andrea Kienle*

Anwendung vorgestellt und die Erkenntnisse aus dem produktiven Einsatz präsentiert. Hierzu werden die Befragungsergebnisse von über 250 Studierenden und sieben Lehrpersonen aus sechs verschiedenen Fachbereichen dargestellt und diskutiert. Neben der Evaluation des

#### **AutorIn**

*Melanie Klinger  
Daniel Schön  
Wolfgang Effelsberg*

Together with the rapid change and evolution in many fields comes also the problem of keeping up with this evolution and acquiring the necessary competences and knowledge to successfully complete work tasks. Community-based informal learning in the workplace is a widespread possibility to acquire knowledge, in which collaboration between colleagues plays an essential role, both in the form of documented knowledge artifacts and as concrete questions asked

#### **AutorIn**

*Irina Diaconita  
Christoph Rensing  
Stephan Tittel*

technischen Ansatzes betrachten wir den Einfluss des QuizEinsatzes auf Motivation und Interesse der Studierenden und auch auf mögliche fach- sowie lehrveranstaltungsbezogene Spezifika im didaktisch sinnvollen Einsatz des Instruments.

between colleagues. The challenge is to find colleagues who have the necessary experience to help and are available at the given time, without putting the whole counselling load on the shoulders of the same few people. In this paper we describe an innovative solution for context-aware question and answering handling as part of a wider application supporting community-based learning in consideration for mobile workers.

Di 14:00

DeLFI

## Forschungsbeiträge Lernen mit mobilen Endgeräten & Learning Analytics

DE SE 04 *Learning Analytics und Visualisierung mit dem LeMo-Tool*

Die Entwicklung des Lernprozess Monitoring Werkzeugs (LeMo) zielt darauf hin, Lehrende, Forschende und Anbieter von e-Learning bei der Analyse von Nutzungsdaten ihrer Online- und Blended-Learning Lernszenarien zu unterstützen. LeMo ermöglicht es Verkehrsdaten sowohl von personalisierenden Lernplattformen, wie Clix oder Moodle, als auch von nicht-personalisierenden Plattformen mit frei zugänglichen Inhalten, auszuwerten. Das Tool ermöglicht verschiedene Analysen, wie zum Beispiel den Verlauf der Intensität der Aktivitäten über die Zeit, die durch-

### AutorIn

Liane Beuster, Margarita Elkina, Albrecht Fortenbacher, Leonard Kappe, Agathe Merceron, Andreas Pursian, Sebastian Schwarzrock, Boris Wenzlaff

schnittliche Nutzung des Angebots zu bestimmten Zeiten in der Woche, das Erkennen häufiger Pfade, einen Graphen über die Navigation zwischen den verschiedenen Lernobjekten eines Kurses und einen Überblick über die durchschnittlichen Testergebnisse. Filtereinstellungen zur Wahl des Zeitraums, der Lernobjekte, des Lernobjekt-Typs, der Nutzergruppe und visuelle Einstellungen erlauben spezifische Analysen. Ein Hauptaugenmerk bei der Entwicklung des LeMo-Tools liegt auf der Nutzerfreundlichkeit und der dynamischen Visualisierung der Analyseergebnisse.

Ort & Zeit

GW 2 B2890

15:15 – 15:30

Chair

Andrea Kienle

Wir sind Ihr Partner  
für neue  
Herausforderungen!

**SCHULZ**  
SYSTEMTECHNIK



Wir bauen Lösungen.

Automatisierung für Agrar, Industrie, Gebäude und Neue Energien  
SCHULZ Systemtechnik GmbH · 49429 Visbek · Tel. 04445 897-0 · [www.schulz-gruppe.st](http://www.schulz-gruppe.st)

**usability.de**

Ihre Spezialisten für Usability und User Experience.

**Sponsoren Recruiting**

Die Sponsoren der Mensch & Computer 2013 präsentieren sich bei der Recruiting Veranstaltung als potentielle Arbeitgeber. In einer Serie von Kurzvorträgen stellen sich die Unternehmen vor und geben einen Einblick in ihr Produkt- und Dienstleistungsspektrum. Im Anschluss besteht für Unternehmen und InteressentInnen die Gelegenheit, miteinander ins Gespräch zu kommen.

**Ort & Zeit**

GW 2 B3010

ab 15:30

**MC SE 06 Look without Feel – A Basal Gap in the  
Multi-Touch Prototyping Process**

Prototyping a user interface is an important workflow step to establish the look & feel of an application in early development. We discuss a model for this process and show that, currently, it is heavily skewed toward the look aspect. This could prove to be a problem when designing highly interactive

**AutorInnen**

Georg Freitag  
Michael Wegner  
Michael Tränkner  
Markus Wacker

natural user interfaces, which put a stronger emphasis on the feel of an application. In order to thoroughly analyze this gap we compare eight current prototyping tools, by using a multi-touch application scenario. From this evaluation we derive requirements for a tool more suited towards multi-touch prototyping.

GW 2 B3009

16:00 – 16:30

**Chair**

Maike Hecht

**Ort & Zeit**

GW 2 B3009

16:30 – 17:00

**Chair**

Maike Hecht

**MC SE 06 Prototypen im Kontext be-greifbarer  
Interaktion besser verstehen**

Wir stellen ein Beschreibungsmodell vor, das zur Charakterisierung von Prototypen im Kontext der be-greifbaren Interaktion dient. Es definiert Inhaltselemente auf Basis von Produkteigenschaften, die im Rahmen eines Konzeptionsprozesses für ein be-greifbares System definiert werden. Prototypen können auf diese Weise entlang verschiede-

**AutorInnen**

Thorsten Hochreuter, Kirstin Kohler, Mareen Maurer

ner Aspekte bzgl. ihrer Reichhaltigkeit beschrieben werden. Konkrete Prototypen lassen sich so durch ein Profil charakterisieren. Durch derartige Profile soll u.a. eine einfacherer Vergleichbarkeit unterschiedlicher Prototypen ermöglicht werden. Dies wird anhand von einem Beispiel aus der Lehre verdeutlicht.

GW 2 B3009

17:00 – 17:30

**Chair**

Maike Hecht

**MC SE 06 UsER – Ein prozessorientiertes  
Entwicklungssystem für Usability-Engineering**

Das Usability-Engineering-Repository UsER ist eine modulare, webbasierte Entwicklungsumgebung, die kollaborative Analyse, Design und Evaluation interaktiver Systeme unterstützt. Zu diesem Zweck bietet UsER diverse Module zur methodischen, dokumentarischen und kommunikativen Unterstützung an. Dieser Beitrag verdeutlicht am Beispiel von Prozessen zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme die Funktionsweise und das Zusammenspiel der einzelnen Module. Hierbei wird insbesondere

**AutorInnen**

Marc Kammler, Amelie Roenspieß, Michael Herczeg

die kollaborative Entwicklung durch diverse Stakeholder, wie Domänenexperten, Interaktionsdesigner, Informatiker, Qualitätsmanager und nicht zuletzt Endbenutzer thematisiert und anhand funktionaler und qualitativer Eigenschaften von UsER erläutert. UsER wurde im Kontext betrieblicher Software-Entwicklung konzipiert und realisiert, in mehreren Iterationen formativ evaluiert und optimiert und befindet sich in wissenschaftlichen wie betrieblichen Kontexten im Piloteinsatz.

Di 16:00

M&C · UP

# Mitgliederversammlungen Fachgruppe Medieninformatik German UPA

Ort & Zeit

MV FG MI Mitgliederversammlung der Fachgruppe  
Medieninformatik mit Leitungssitzung und Neuwahl

GW 2 B3850

16:00 – 18:00

G | UPA MV Mitgliederversammlung German UPA

HS 1010

16:00 – 18:00

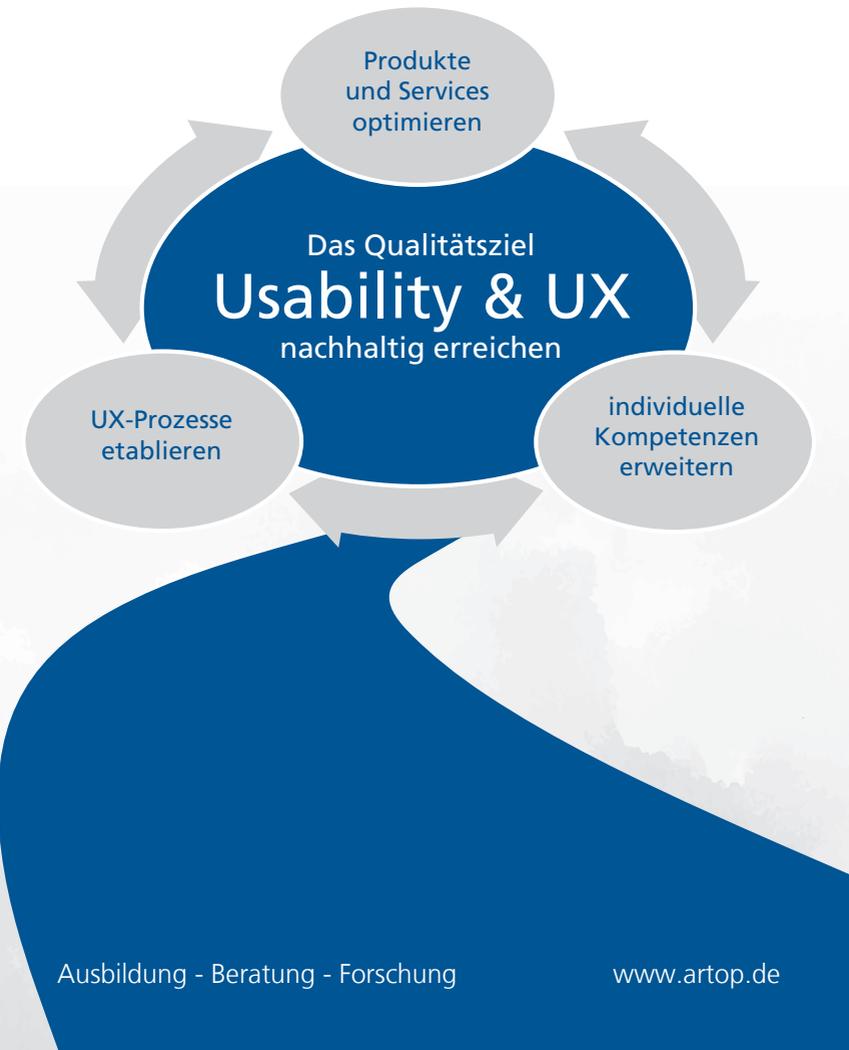
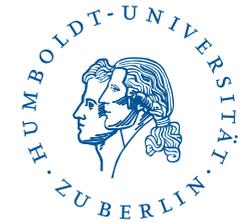
**Eye Tracking Solutions**   
SensoMotoric Instruments

Mobile Device | Web Usability  
User Interaction | User Experience  
Web Design | Software  
Human Computer Interaction | Interaction Design  
Usability & UX | Apps | Brand Research

Optimize the interaction - with leading mobile and remote eye tracking solutions by SensoMotoric Instruments (SMI).  
[www.smivision.com](http://www.smivision.com)

# artop

INSTITUT AN DER HUMBOLDT-UNIVERSITÄT BERLIN



**MV FG EL Mitgliederversammlung  
der Fachgruppe E-Learning der GI**

Die Fachgruppe e-Learning der Gesellschaft für Informatik e.V. (GI), Veranstalter der DeLFI Tagung, beschäftigt sich mit allen Aspekten rechnergestützter Lehr- und Lernformen in Hochschule, Schule und Beruf sowie für das lebenslange Lernen. Das Thema hat Berührungspunkte zu vielen Bereichen der Informatik, z.B. Softwaretechnik, Multimedia, CSCW, Mensch-Computer-Interaktion, Wissensmanagement, intelligente Lehr- und

Lernsysteme und Wirtschaftsinformatik. Die Fachgruppe e-learning betrachtet insbesondere bereichsübergreifende Fragestellungen und ist den drei GI-Fachbereichen Informatik und Ausbildung/Didaktik der Informatik, Wirtschaftsinformatik sowie Mensch-Computer-Interaktion zugeordnet. Die Mitgliederversammlung ist öffentlich. Alle an der Arbeit der Fachgruppe interessierten sind herzlich eingeladen.“

**Ort & Zeit**
**GW 2 B2890**

16:00 – 17:00

**öffentlich**
**Chair**

 Ulrike Lucke,  
Ulrik Schroeder

**Ort & Zeit**
**Kongresszentrum**

 ab 20:00 Im Maritim Kongresszentrum,  
Hansesaal,  
Hollerallee 99  
28215 Bremen

**Kongresszentrum**

ab 20:00

**Dinner mit Abendveranstaltung**

 Haltestelle der Straßenbahn Linie 6  
Blumenthalstraße

**Verleihung des Dissertationspreises  
des Fachbereiches MCI, des Best Paper Awards  
und des Usability-Challenge-Preises**

**09:00 - 10:30** ..... 124

**11:00 - 12:30** ..... 134

**14:00 - 15:30** ..... 154

**16:00 - 17:30** ..... 156

**MC WS 12** *Zur deutschsprachigen Forschung im Bereich der Entwicklung interkultureller Benutzungsschnittstellen*

Es soll aufgezeigt werden, was bisher zum Thema ‚Intercultural HCI‘ geforscht wurde und welche Projekte aktuell bearbeitet werden. Danach sollen aktuelle Arbeitsschwerpunkte analysiert und anstehende thematische Herausforderungen identifiziert werden. Daraus ableitend soll eine Übersicht zu Experten und Schwerpunktthemen erstellt werden. Abschließend sollen Maßnahmen definiert werden. Durch Nutzung der Ergebnisse heutiger Networking-Möglichkeiten und Austauschplattformen der Experten sowie anhand von Dialogen zu geplanten Ereignissen/Veranstaltungen, sollen nach einem halben Tag Workshop folgende Ergebnisse erarbeitet sein:

- Übersicht zu aktuellen Themen, Kompetenzen und Experten im Bereich der Forschung zur Entwicklung interkultureller Benutzungsschnittstellen
- Roadmap zu den kurz- und mittelfristigen Herausforderungen im Bereich Interkulturelle HCI (z.B. Themen / Personen / Termine + Ereignisse/Veranstaltungen / geplante Ergebnisse)

**Ort & Zeit**

MZH 1470

9:00 – 12:00

**Weitere Informationen****Organisation**

Rüdiger Heimgärtner (Intercultural User Interface Consulting)  
Thomas Mandl (Universität Hildesheim)  
Christa Womser-Hacker (Universität Hildesheim)

**Usability Challenge****Organisation**

Frieder Strauß

GW 2 B3009

**Ort & Zeit**

GW 2 B3010

9:00 – 9:30

**Chair**

Tom Gross

GW 2 B3010

9:30 – 10:00

**Chair**

Tom Gross

To support collaboration on wall-sized interactive displays we developed a system that is capable of distinguishing multiple users collaboratively interacting with a large surface at the same time. In order to allow for seamless switches between different modes of collaboration, the system uses camera based tracking that requires no additional hardware. The system also allows for exploiting the position of a user in front of the screen in order to show information about the users'

**AutorInnen**

Moritz Wiechers, Alexander Nolte, Michael Ksoll,  
Thomas Herrmann, Andrea Kienle

In this paper we present our perspective on the role of playfulness regarding large scale, interactive floor projections in urban public space. We start with a model to identify the key elements and their interplay within this experience design space. This model will develop a deeper understanding of the design space in order to act as

**AutorInnen**

Thomas Wagner  
Robert Praxmarer

**MC SE 07** *User Tracking for Collaboration on Interactive Wall-Sized Displays*

context directly in front of them. This information could e.g. indicate which item is currently used by whom during a collaborative session, so that all participants can coordinate their actions. We present a study in which we assess the quality of the distinction mechanism, show possibilities for improvement and describe how awareness of the actions of others could enhance collaboration.

**MC SE 07** *Urban Playfulness:**Fostering Social Interaction In Public Space*

being a conceptual tool for creating interactive projects. We discuss the potential of playful projects to reconfigure public space in terms of the performative and motivational aspects of play. We conclude with our findings from observing playful projects built or supported by our research team.

**UP SE K1** *UX Design für Kinder am Beispiel der "Seite mit der Maus"*

Der Beitrag beschreibt die Erstellung eines erlebnisorientierten Konzeptes für die „Seite der Maus“, dem die Entwicklungspsychologie von Kindern und deren Bedürfnis nach Stimulation zugrunde liegen. Zur Zielgruppe der Sendung mit der Maus auf Websites gehören sechs- bis 13-jährige Kinder. Zunächst werden Stimulationsfaktoren

dargelegt, die für die Gestaltung eines Nutzererlebens signifikant sein können und die der Konzeption zugrunde gelegt werden. Im angewandten Teil werden die anfänglichen Erlebnisideen visualisiert sowie beschrieben, auf ihren Stimulationsgrad untersucht und anschließend in Experience-Szenarien wiedergegeben.

**AutorInnen**

*Katrin Schlierkamp  
Michael Burmester  
Matthias Körnich*

**UP SE K1** *Eine Lernwelt für alle? Stand User Experience Design in einem Bildungsverlag*

In unserem Kurzvortrag stellen wir die Entwicklung einer neuen mobilen Lern/Lehrwelt für Nutzer digitaler Unterrichtsmaterialien rund um digitale Schulbücher vor. Innerhalb dieser Lern/Lehrwelt werden sich Nutzer bewegen, deren Kontexte sich stark unterscheiden, von der 14-jährigen Schülerin, die online im Portal ihre Hausaufgaben erledigt bis zu 60-jährigen Lehrern, die zuhause ihren Unterricht am Notebook vorbereitet. Wie bekommt die Heterogenität dieser Umgebungsfaktoren (Alter,

Ort, Zeit, Geräte) in den Griff? Welche Aufgaben und Ziele haben die Nutzer, wo finden sich Gemeinsamkeiten, wo Unterschiede? Wo werden die Nutzer fest arbeiten und an welchen Stellen Mobilität brauchen? Und wie erarbeitet man von Anfang an eine gemeinsame Produktvision, die die zentralen Aspekte des späteren Nutzungserlebens nachhaltig im Entwicklungsprozess verankert? Wir werden zeigen, welche Maßnahmen wir ergreifen, um frei nach Alan Cooper "nicht für alle alles zu

**Ort & Zeit**

MZH 1400

9:00 – 10:00

**Ort & Zeit**

MZH 1400

9:00 – 10:00

machen": angefangen bei der Entwicklung eines UX Plans, Personas und Designprinzipien bis hin zur Durchführung von Nutzertests und Fokus-Gruppen.

**AutorIn**

*Christiane Schmidt*

**UP SE K1** *Einführung eines plattformübergreifenden Bezahlmodells für DIE WELT DIGITAL. Gibt es Raum für Usability-Aktivitäten bei einem agilen Vorgehen nach Scrum?*

Ende 2011 gab Dr. Mathias Döpfer, der Vorstandsvorsitzende der Axel Springer AG, bekannt, dass DIE WELT 2012 als erstes großes Nachrichtenportal in Deutschland kostenpflichtige Angebote im Web starten wird. Eine kleine Revolution: bis dato waren nur die Apps der WELT kostenpflichtig. Ein ehrgeiziges Projekt startete im Hinblick auf Timing und Ausgestaltung der Angebote. „Aufgrund der knappen Zeit wird das ein reines Technik-Projekt“ befürchteten Manche. Vor allem die Nutzer dürfen nicht aus den Augen verloren werden: „Was müssen wir bieten, damit Nutzer überhaupt bereit sind für unsere Produkte zu bezahlen? Wie müssen unsere

**AutorIn**

*Roland Andrus*

Prozesse und Produkte aussehen, damit die Nutzer diese verwenden wollen?“ waren die Kernfragen des Projektes. Der Erfahrungsbericht eines Produktmanagers für alle Usability-Interessierten mit dem was möglich ist, um innerhalb von 6 Monaten Entwicklungszeit ein Bezahlmodell für alle Plattformen von DIE WELT DIGITAL einzuführen, dabei den Faktor Mensch zufriedenstellend zu berücksichtigen und den Scrum-Prozess nicht zu stören. Beispielen für notwendige Konventionen und gebrachte Opfer der Beteiligten, um agile Prozesse und Strukturen mit den Interessen der Nutzer unter einen Hut zu bringen.

**UP SE K1 Usability-Methoden in der Praxis: Ergebnisse einer Umfrage zu Einsatz und Bewertung von Usability-Engineering-Verfahren**

Wann und wozu setzen Usability-Experten und Unternehmen im Jahr 2012 Usability-Methoden ein, welche Methoden kennen sie, wie verbreitet sind die einzelnen Verfahren, und wie wird ihre Nützlichkeit bewertet? Um diese Fragen zu beantworten, wurde eine Online-Umfrage unter Usability Professionals und Unternehmen durchgeführt, an der sich 82 Personen beteiligten. Dabei wurden Faktoren wie der Zeitpunkt und Zweck des Einsatzes, notwendige Ressourcen, Budget, Kundenwünsche etc. mit erhoben.

Die Ergebnisse zeigen einige Überraschungen: So haben der klassische Usability-Test sowie der Cognitive Walkthrough (etwa im Vergleich zur Erhebung von Nielsen von 1995) an Bedeutung verloren, während Verfahren aus dem Be-

**AutorIn**

Monique Janneck  
Anika Röhrich

reich des Requirements Engineering und Prototyping häufig zum Einsatz kommen und auch besonders positiv bewertet werden. Nach wie vor großer Beliebtheit erfreut sich zudem die Heuristische Evaluation. Interessant ist weiterhin, dass eine ganze Reihe von Methoden, wie beispielsweise der soziotechnische Walkthrough, wenig bekannt sind. Bei der Auswahl der Methoden spielen nicht die Faktoren Kosten, Zeit und Aufwand die Hauptrolle, sondern das Ergebnis, das eine Methode liefert – der Erkenntnisgewinn sowie die Fragestellung. Sowohl hinsichtlich des Einsatzes der verschiedenen Methoden als auch ihrer Bewertung gibt es einige Unterschiede je nach Herkunftsdisziplin der Usability-Experten (Informatik, Psychologie, Design).

**Ort & Zeit**

MZH 1400

9:00 – 10:00

**Ort & Zeit**

HS 1010

9:00 – 9:30

**Chair**

Rolf Schulte  
Strathaus

HS 1010

9:30 – 10:00

**Chair**

Rolf Schulte  
Strathaus

**UP SE 11 "Ich sehe was, was Du nicht siehst..."**

**– Zur Rolle und Relevanz der unbewussten Wahrnehmung im User Experience Design**

Nutzer denken, handeln und entscheiden im Wesentlichen unbewusst – erfolgreiche UX-Konzeption muss das berücksichtigen. Aber wie gestaltet man für das Unbewusste und Implizite, und welche psychologischen und kognitiven Phänomene muss professionelles Service und Interface-Design berücksichtigen? Antworten gibt die noch junge Implicit UX, die zentrale Erkenntnisse und Effekte aus Neuromarketing, Hirnforschung und Verhaltenspsychologie ableitet und für das User

**AutorIn**

Rolf Schulte Strathaus

Experience Design nutzbar macht. Besondere Beachtung erfährt das Feld der unbewussten Wahrnehmung, das in praktischen UX-Tests aktuell immer wichtiger wird. Implicit UX wird als ein neues und noch junges methodisches Feld des praktischen User Experience Research und Design vorgestellt. Für die praktische Arbeit werden zentrale Tools und Handgriffe vorgestellt, die den UXD-Werkzeugkasten erweitern, und die auch das implizite Erleben von Interfaces gestaltbar machen.

**UP SE 11 Online Shopping mit Emotionen**

**Eine Usability Studie über Online-Shops mit EEG Messung**

In dieser Usability Studie werden Online Shops aus unterschiedlichen Bereichen untersucht. Es werden Themen gewählt, die jeweils für Frauen und Männer besonders interessant sind. Während des Online Shoppings werden die Gehirnströme gemessen. Es werden die Zusammenhänge zwischen dem Verhalten der Nutzer, den Ereignissen auf der Seite und Usability Problemen mit den gemessenen Emotionen exploriert.

**AutorIn**

Sabrina Duda

- Wie unterscheiden sich die Emotionen der Nutzer beim Surfen auf den unterschiedlichen Websites?
- Änderung der Emotionen im Verlauf der Produktsuche und des Checkout Prozesses
- Einfluss des Stimulus
- Einfluss des Geschlechts
- Zusammenhang Usability und Emotionen

## Vorträge Usability/UX Testing

### UP SE 12 *Usability Test Ergebnisse – Eine sehrpersönliche Angelegenheit. Wichtige Tipps für bessere Usability Tests aus der CUE-9 Studie*

Der Beitrag stellt die wichtigsten Ergebnisse der Usability Test Studie CUE-9 vor. CUE-9 (Comparative Usability Evaluation-9) wurde teilweise im Rahmen der „Mensch und Computer“-Konferenz 2011 in Chemnitz mit 16 deutschen Usability Professionals durchgeführt. Jeder Teilnehmer erhielt vor der Konferenz 5 Usability Test Videos von einer Webseite zur unabhängigen Auswertung. Auf der Tagung haben die Teilnehmer ihre Auswertungen verglichen, gestaunt, und von den großen Unterschieden gelernt.

Rolf Molich und Lisa Daske präsentieren die wichtigsten Ergebnisse von CUE-9:

#### **AutorInnen**

Rolf Molich  
Lisa Daske

Auf der getesteten Webseite einer Autovermietungsfirma wurden mehr als 200 Probleme gefunden. Die Teilnehmer fanden verschiedene Probleme. Nur wenige Probleme wurden von mehr als die Hälfte der Teilnehmer gefunden. Der Schweregrad von Problemen wurde oft sehr unterschiedlich beurteilt. Der Beitrag gibt wichtige Tipps für alle Usability Professionals, die gerne bessere Usability Tests durchführen möchten.

#### **Ort & Zeit**

GW 2 B2900

9:00 – 9:30

#### **Chair**

Rolf Molich

## Vorträge Usability/UX Testing

### UP SE 12 *User Experience Questionnaire (UEQ) Benchmark – Praxiserfahrungen zur Auswertung und Anwendung von UEQ-Erhebungen im Business-Umfeld*

Der User Experience Questionnaire (UEQ) ist ein etablierter Fragebogen zur Messung der User Experience interaktiver Produkte. Der Fragebogen ist als semantisches Differential mit 26 Gegensatzpaaren realisiert, die den Eindruck des Nutzers zum Produkt in den 6 Dimensionen Effektivität, Durchschaubarkeit, Vorhersagbarkeit, Stimulation, Originalität, sowie Attraktivität messen. Eine natürliche Frage, die Anwender des Fragebogens häufig stellen ist „Wie gut hat das von mir evaluierte Produkt im Vergleich zu anderen Produkten abgeschnitten“. Die hier vorgestellte Studie soll eine Antwort auf diese Frage ermöglichen. Hierfür wurden 163 Studien mit dem UEQ in einen Benchmark

#### **AutorInnen**

Martin Schrepp  
Siegfried Olschner  
Ulf Schubert

zusammengefasst. Dies erlaubt eine detaillierte Aussage zur relativen Qualität eines Ergebnisses im Vergleich zu anderen bewerteten Produkten im Benchmark. Ergänzend zu den Benchmark-Daten werden die ersten Ergebnisse zu Analysen auf Basis von größeren UEQ-Datenerhebungen vorgestellt. Dabei gehen wir auf folgende Punkte ein: Unterschiede in der Bewertung durch unterschiedliche Nutzergruppen, Relevanz der UEQ-Faktoren für unterschiedliche Nutzergruppen, Bedeutung der UEQ-Faktoren für Gesamtzufriedenheit und Performance. Zusätzlich geben wir Praxistipps zur Auswertung und Anwendung von UEQ-Ergebnissen im Bereich Business-Software.

#### **Ort & Zeit**

GW 2 B2900

9:30 – 10:00

#### **Chair**

Rolf Molich

**DE SE 05 3D-Modell für e-Learning am Beispiel einer 1:1-Notebook Schule**

In diesem Beitrag wird ein Konzept vorgestellt, das für die Planung und Erweiterung eines 1:1-Notebook-Projekts an einer Schule ausgearbeitet wurde. Anstatt die Planung des Gesamtprojektes und einzelner Unterrichtseinheiten monolithisch zu betrachten, sieht dieses Konzept eine Ansicht in drei Dimensionen

vor: eine pädagogische, eine materielle und eine soziale Dimension. Im Allgemeinen ist es das Ziel, „Goldene Regeln“ für den Notebook-Einsatz im Klassenraum anzugeben, unterstützt durch gezielte Weiterbildungen und informellen Austausch zwischen den Lehrerinnen und Lehrern.

**AutorInnen**

Ben Kremer  
Serge Linckels

**Ort & Zeit**

GW 2 B2890

9:00 – 9:21

**Chair**

Agathe  
Merceron

**DE SE 05 eledSQL – Entwicklung und Erprobung einer webbasierten Lernumgebung für Datenbanken und SQL**

Das Thema "Datenbanken" ist zentraler Inhalt des Informatikunterrichts in den Sekundarstufen I und II (je nach Bundesland und Lehrplansituation) in Deutschland. Für den Einstieg in diesen Themenbereich werden oft professionelle Datenbankverwaltungsprogramme basierend auf der Datenbankabfragesprache SQL genutzt, da kaum schülerfreundliche Alternativen zur Verfügung stehen. Bei der Nutzung dieser Werkzeuge (z.B. MS Office Access, HeidiSQL) im Unterricht treten jedoch einige Nachteile auf, die sich aus ihrem professionellen Einsatzgebiet ergeben. So wird erheblich mehr Funktionalität

angeboten, als für den Schulunterricht erforderlich ist und ohne SQL-Vorkenntnisse sind Datenbankabfragen nicht möglich. Das führt im Unterricht dann oft zu eher theorielastigen Einführungen oder es wird versucht, Datenbanksysteme mit Hilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen zu simulieren. Vor diesem Hintergrund wurde die Lernumgebung Erlangen Learning Environment for Databases and SQL (eledSQL) für den schulischen Einsatz entwickelt, die bereits ohne Kenntnisse von SQL im Informatikunterricht eingesetzt werden kann. Dieser Beitrag beschreibt zunächst die Motivation, Konzeption und Ent-

GW 2 B2890

9:21 – 9:42

**Chair**

Agathe  
Merceron

**Ort & Zeit**

GW 2 B2890

9:42 – 10:00

**Chair**

Agathe  
Merceron

wicklung der Lernumgebung und vergleicht diese mit verwandten Arbeiten. Anschließend werden das Lehr-LernKonzept und die wesent-

**AutorInnen**

Anja Ufert  
Torsten Brinda  
Andreas Grillenberger

lichen Erkenntnisse einer unterrichtlichen Erprobung in zwei Informatikkursen (Bayerisches Gymnasium, Jgst. 9) vorgestellt.

**DE SE 05 Webinare als Kommunikations- und Kooperationswerkzeug im e-Learning – Erfahrungen aus der Q2P-Webinar-Reihe**

Der Beitrag stellt das Kommunikations- und Kooperationsformat Webinar mit Fokus auf dessen Einsatz im Rahmen von E-Learning-Szenarien vor. Auf Grundlage der Erfahrungen, die im Rahmen der

**AutorInnen**

Maria Müller  
Helge Fischer

Q2P-Webinar-Reihe entstanden sind, werden Handlungsempfehlungen für die Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung von Webinaren abgeleitet.

**MC SE 08** *Visuelle Komplexität, Ästhetik und Usability von Benutzerschnittstellen*

Die visuelle Komplexität ist ein Faktor, der beim Design neuer Benutzerschnittstellen berücksichtigt werden muss. Dafür ist es notwendig, diese Eigenschaft möglichst effizient messen zu können. Hierzu wurden bereits eine Reihe formaler Komplexitätsmaße vorgeschlagen, die die visuelle Komplexität direkt aus dem Design berechnen. Wir haben deren Eignung zur Vorhersage der subjektiv wahrgenommenen Komplexität von Web-Seiten (Web-Auftritte von Städten und Web-Shops) in zwei Online-Studien untersucht.

**AutorInnen**

*Martin Schrepp  
Kerstin Müller*

**MC SE 08** *Ambient Progress Bar – relaxed and efficient work in waiting periods*

The number of emotionally exhausted employees increases due to deadline pressure and multitasking at work. The compliance with deadlines is even more difficult because of the fact that parallel running subtasks interfere with the concentration on a primary task at the computer. These subtasks cause waiting periods that cannot

Hierbei ergab sich für mehrere dieser Maße eine hohe Korrelation zwischen berechneter Komplexität und subjektiven Einschätzungen von Personen. Allerdings gab es für einzelne Web-Seiten auch durchaus massive Abweichungen zwischen berechneter Komplexität und den Einschätzungen der Teilnehmer. Ein weiteres Ergebnis war, dass sich erhöhte visuelle Komplexität offenbar negativ auf die erwartete Usability und wahrgenommene Ästhetik einer Benutzerschnittstelle auswirkt.

be efficiently used to continue working on the primary task. To solve this problem we developed the Ambient Progress Bar – an ambient display that provides information about the progress of a parallel running subtask in the periphery of the monitor. After a first design phase in which we analysed the context of use, the requirements of our users

**Ort & Zeit**

GW 2 B3010

10:30 – 11:00

**Chair***Gerd Szwillus*

GW 2 B3010

11:00 – 11:30

**Chair***Gerd Szwillus***Ort & Zeit**

via a survey and literature research, we tested our first prototype of the Ambient Progress Bar in an empirical usability evaluation. The refined prototype was further used in two experiments in which we were able to show that users working with the Ambient Progress Bar can continue

**AutorInnen**

*Marie-Christin Ostendorp, Andreas Harre,  
Sebastian Jacob, Heiko Müller, Wilko Heuten  
Susanne Boll*

GW 2 B3010

**MC SE 08** *Ergonomischer Schriftgrad für elektronische Anzeigen*

11:30 – 12:00

**Chair***Gerd Szwillus*

Bei der Gestaltung von grafischen Benutzeroberflächen sind Schriftart und Schriftgrad von Texten, wie z.B. für Schaltflächenbeschriftungen, Hilfetexten oder Tooltips, geeignet festzulegen. Verfügbare Empfehlungen aus Normen oder Fachliteratur führen zu einer Angabe der Zeichenhöhe in Millimetern statt Punkt und lassen die typografischen Besonderheiten sowie den softwaretechnischen Einfluss gänzlich unberücksichtigt. Der Lösungsansatz für ein einfach anzuwendendes Berechnungsverfahren zur Festle-

**AutorInnen**

*Michael Domhardt  
Ludger Schmidt*

more efficiently and relaxed with their primary task. Thus the Ambient Progress Bar offers a possibility to reduce stress at work and to ease compliance with deadlines and thereby is one solution to decrease the number of emotionally exhausted employees.

gung des Schriftgrades umfasste die Recherche der relevanten Grundlagen in den Bereichen Ergonomie, Typografie sowie Soft- und Hardware, aus denen Faktoren, die den Schriftgrad beeinflussen, identifiziert werden konnten. Aus diesen Faktoren konnte schrittweise eine Berechnung hergeleitet werden, die sich abschließend vereinfachen ließ. Die Anwendbarkeit und Übertragbarkeit der Berechnung konnte an einem Anwendungsbeispiel aus der Praxis nachgewiesen werden.

**MC SE 09** *Simple Nonvisual Interaction on Touch Tablets* **GW 2 B3009**

In this paper, we compare different designs for a touch tablet interface to support a simple, repeated task with high visual load in itself. A user-centered approach was applied throughout the development. Expert users were involved in the analysis, design and evaluation of an application for time tracking in a production planning environment. In a lab user study, touch gestures

and multi-touch input outperformed screen buttons in terms of visual demand, while error rate and efficiency remained stable. A subsequent expert evaluation in the wild confirmed these results. This shows that for repeated tasks with high visual load, more complex touch interaction may be preferred than simpler but widespread techniques.

**Ort & Zeit**

10:30 – 11:00

**Chair**

Eva Hornecker

**AutorInnen**

Sonja Rümelin  
 Valerie Kroner  
 Andreas Butz

**MC SE 09** *WeBewIn: Rapid Prototyping bewegungsbasierter Interaktionen* **GW 2 B3009**

In diesem Beitrag werden erste Ergebnisse in der Entwicklung eines Werkzeugs für bewegungsbasierte Interaktionen (WeBewIn) vorgestellt. Es erlaubt die Spezifikation von im Raum ausgeführten Körpergesten (Posen und Bewegungsabläufe) mittels Vormachen (By-Demonstration). Die so erfassten Gesten können, mit oder ohne Nachbearbeitung, sofort an ein

Dialogmodell gebunden und evaluiert werden. Auf Basis ausführbarer Modelle können komplexe Gestenabläufe im Kontext verschiedener Interaktionssequenzen überprüft werden. WeBewIn ermöglicht so ein Rapid Prototyping von Gesteninteraktionen in einer kombinierten benutzer- und technik-basierten Vorgehensweise.

11:00 – 11:30

**Chair**

Eva Hornecker

**AutorInnen**

Birgit Bomsdorf, Rainer Blum,  
 Sebastian Hesse, Patrik Heinz

**Ort & Zeit**
**GW 2 B3009** **MC SE 09** *Dynamic Gaussian Force Field Controlled Kalman Filtering For Pointing Interaction*

11:30 – 12:00

**Chair**

Eva Hornecker

As human computer interaction is extending from the desk to the whole room, modalities allowing for distant interaction become more important. Distant interaction however, is inherently inaccurate. Assisting technologies, like force fields, sticky targets, and target expansion have been shown to improve pointing tasks. We present a new variant of force fields that are modeled

using Gaussian distributions, which makes placement and configuration as well as overlap handling straight forward. In addition, the force fields are dynamically activated by predicting targets, to allow for natural and fluent movements. Results from a user study show, that the dynamic Gaussian fields can speed up the time needed to click a button with a pointing gesture by up to 60%.

**AutorInnen**

Florian van de Camp  
 Rainer Stiefelhagen

UP SE K2 **Valenzen in Serious Games –  
Spielerisch auf neuen Wegen der UX Messung**

Serious Games sind Videospiele, in denen Spieler nicht primär spielen, sondern gleichzeitig lernen. Warum ist es hier wichtig die UX messen zu können? User Experience kann darauf hindeuten, ob die Verknüpfung von Spiel- und Lerninhalt so erfolgreich ist, dass bei den Spielern konzentrationsfördernder Flow entsteht. Ein Zugang zur Bewertung von UX sind von den Nutzern erlebte Wertigkeiten (Valenzen) von UX-Merkmalen. In einer explorativen Studie wurden Valenzen erhoben, um die verschiedenen UX-Merkmale von Serious Games

betrachten zu können. In dieser Studie setzten die Spieler selbst die Valenzen bei verschiedenartigen Merkmalen: von Grafik über Humor zu Schwierigkeitsgrad sowie Sound und mehr. Diese Valenzen wurden retrospektiv besprochen, indiziert und nach Häufigkeiten gewichtet ausgewertet. Der Einsatz von Valenzen für die UX-Messung in Serious Games ermöglicht es, diejenigen Merkmale zu dokumentieren, welche für die Spieler in Bezug auf ihre Erwartungen relevant waren und so die Entwicklung des Spielflows bestimmt haben.

**AutorInnen**

Insa Wulf  
Huberta Kritzenberger

UP SE K2 **Storytelling für User Experience Designer  
Methoden und Beispiele für den Einsatz von User Stories  
im UX Design Prozess**

In meinem Beitrag behandle ich die Methodik des „Storytellings“ im UX Design Prozess. Hierbei wird der klassische Ansatz des „Geschichten-erzählens“ aufgegriffen um Ergebnisse zu erhalten, die als Prognose für den Einsatz des Produktes und

als Basis zur Definition von Produkteigenschaften dienen. Ich erkläre, wie sog. „User Stories“, die anschaulich von Berührungspunkten und Anwendungsszenarien des Users mit dem Produkt erzählen, entwickelt und ausgewertet werden.

**AutorInnen**

Kinga Kujat

**Ort & Zeit**

MZH 1400

10:30 – 12:00

**Chair**

Kostanija  
Petrovic

MZH 1400

10:30 – 12:00

**Chair**

Kostanija  
Petrovic

UP SE K2 **Zur Notwendigkeit anwendungsspezifischer  
Usability-Verfahren für betriebliche Software**

Betriebliche Anwendungssoftware ist meist durch eine sehr komplexe Struktur und einen verschachtelten Aufbau gekennzeichnet. Die Usability Prüfung von solch komplexer Anwendungssoftware stellt hohe Anforderungen an Professionals, denn häufig haben Produkte dieser Art einen mehrjährigen Entwicklungsweg hinter sich und es bedarf eines hohen Einarbeitungsaufwandes. Eine Usability-Prüfung durch Professionals ohne Einbindung des spezifischen Anwendungskontextes kann häufig nur anhand von allgemeingültigen Ergonomierichtlinien erfolgen, was eine geringere Güte der gewonnen Ergebnisse zur

Folge hat und die Methode deutlich weniger effektiv macht. Ziel des Projektes „Kompetenzzentrum Usability für den Mittelstand“ (KUM) der Technischen Universität Chemnitz ist es, innovative Methoden zu entwickeln, die durch ihren geringen Aufwand und durch umsetzbare Verbesserungsvorschläge effizient eingesetzt werden können. Davon profitieren durch die Zeitersparnis während der Vorbereitung eines Reviews sowohl die Usability Professionals als auch die kleinen und mittleren Unternehmen, da sich anwendungsspezifische Experten Reviews besser in die Software-Entwicklung einbeziehen lassen.

**AutorInnen**

Nina Bär, Susen Döbelt,  
Thomas Seeling, Frank Dittrich

**UP SE K2** *Wir könnten auch einfach mal die Nutzer fragen! Massennutzerfeedback und Nutzungsdaten als Mittel der menschenzentrierten Produktentwicklung*

Welchen Nutzen können wir aus modernen Methoden der Nutzerdatengewinnung wie Nutzungsdaten und Produktfeedback (einfaches Webseitenformular mit oder ohne numerische Bewertung) für menschenzentrierte Produktentwicklung ziehen? Wie nützlich ist Massennutzerfeedback im Vergleich

**AutorInnen**

*Kostanija Petrovic  
Matthias C. Schroeder*

zu Methoden wie Usability-Test und Expertenevaluation? Wir geben einen Überblick über Werkzeuge, die es erlauben, schnelles Nutzerfeedback zum Produkt zu bekommen und grenzen diese gegenüber klassischen Methoden des User Experience Design ab.

**Ort & Zeit**

MZH 1400

10:30 – 12:00

**Chair**

*Kostanija  
Petrovic*

# DER OLDENBOURG WISSENSCHAFTSVERLAG IST JETZT TEIL DER DE GRUYTER VERLAGSGRUPPE

[www.degruyter.com/oldenbourg](http://www.degruyter.com/oldenbourg)



DE GRUYTER

Find us on  
Facebook

[www.degruyter.com](http://www.degruyter.com)

UP SE K2 **Usability Testberichte  
gebrauchstauglicher machen**

Der Usability Test ist durchgeführt, und Sie haben viele Usability Probleme gefunden. Jetzt müssen Sie diese nur noch dem Kunden übergeben – oft in Form eines schriftlichen Testberichts. Doch wie schreibt man eigentlich einen guten Usability Testbericht?

Im Rahmen der CUE-9 Studie bewerteten 35 erfahrene Usability Professionals aus Amerika und Deutschland unabhängig voneinander die gleichen 5 Testvideos und erstellten schriftliche Berichte mit ihren Ergebnissen. Diese Berichte wurden in anonymisierter Form veröffentlicht und man kann viel aus ihnen lernen. Dieser Beitrag zeigt:

- Die „best practices“ für den Aufbau eines Usability Berichts, in denen sich alle untersuchten Berichte ähneln
- Mittel, mit denen der Bericht lesbarer gestaltet werden kann, wie beispielsweise das Kennzeichnen verschiedener Ergebnisarten mit Icons
- Besondere Berichte, die sich von allen anderen unterscheiden

Dieser Beitrag ist spannend für alle, die gern die Qualität und natürlich die Usability der eigenen Testberichte verbessern möchten.

**AutorIn**

Lisa Daske

UP SE K2 **Was Usability Professionals über barrierefreie  
Dokumente wissen sollten. Crashkurs in Document  
Accessibility (PDF / ePub) – Standards, Werkzeuge, Workflow**

Der Vortrag stellt kurz und kompakt die wesentlichen Standards vor, demonstriert wichtige Werkzeuge und präsentiert empfehlenswerte

**AutorIn**

Markus Erle

Workflows zum Erstellen barrierefreier Dokumente für die Formate PDF und ePub3.

**Ort & Zeit**

MZH 1400

10:30 – 12:00

**Chair**

Kostanija Petrovic

**Ort & Zeit**

HS1010

10:30 – 12:00

Der Workshop beschäftigt sich mit dem systematischen Umgang mit Prototypen im Kontext der Gestaltung und Evaluation interaktiver Produkte. Im Rahmen des Workshops wird ein Ansatz vorgestellt, der es erlaubt Prototypen unterschiedlicher Formate (als Papier, Comic, Click-Dummy) entlang ihrer Inhaltselemente zu klassifizieren. Idealerweise bringen die Teilnehmer hierfür Prototypen aus ihrem eigenen Arbeitskontext mit, um direkt von den Workshop-Inhalten zu profitieren. Es werden unterschiedliche Zielsetzungen im

**AutorInnen**

Kirstin Kohler, Thorsten Hochreuter, Sarah Diefenbach, Eva Lenz, Marc Hassenzahl

UP TU 09 **Durch schnelles Scheitern zum Erfolg:  
Eine Frage des passenden Prototypen?**

Kontext der Prototypenerstellung vorgestellt (Exploration, Evaluation, Dokumentation) und Heuristiken erläutert, die dazu dienen die passende Art Prototyp (in Format und Inhalt) je nach Fragestellung und Zeitpunkt im Projekt zu identifizieren. Der wesentliche Schwerpunkt des vorgestellten Prototyping Einsatzes liegt auf der frühen Evaluation im Hinblick auf die User Experience. Auf Basis der vorgestellten theoretischen Grundlage erarbeiten die Teilnehmer Ideen zur Optimierung des eigenen Umgangs mit Prototypen und diskutieren diese im Workshop.

Mi 10:30

UP

## Workshop Arbeitskreis User Research

UP AK 05 *Arbeitskreis User Research*

Der Arbeitskreis (AK) User Research wurde von Anja Endmann und Carolin Flesch im Herbst 2012 gegründet, und wird dieses Jahr zum ersten Mal auf der Konferenz angeboten. Der Workshop des AK richtet sich an alle Usability Professionals die sich für User Research interessieren oder selbst als User Researcher tätig sind. Der Workshop soll die Möglichkeit geben, über Erwartungen und Zielsetzungen des AK zu diskutieren.

### **AutorInnen**

Carolin Flesch  
Anja Endmann

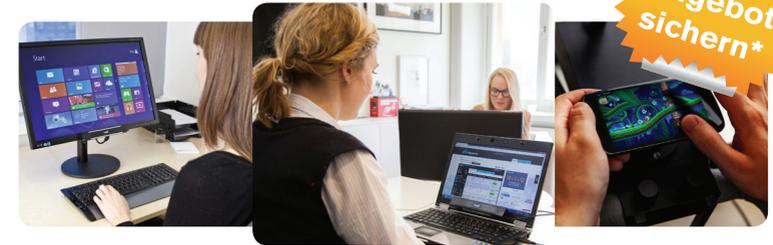
Interessierte Usability Professionals, die sich für User Research interessieren oder selbst als User Researcher tätig sind, sind herzlich zur Mitarbeit eingeladen.

10:30 – 12:00

**Ort & Zeit**

GW 2 B2900

## Nutzen Sie die neuste Eyetracking-Generation für Ihre Forschung und Entwicklung



### Multiple Anwendungsbereiche für die neuen Tobii Eyetracker:

- Anwendungsentwicklung mit Gaze Interaction
- Usability und User Experience Tests von Software, Online-Shops, Webseiten
- Mobile-Device-Testing
- Studien zu interaktiven Anwendungen, Gaming, „virtual reality environments“
- Real-World-Tests

\*Das Angebot beinhaltet ein Paket bestehend aus Tobii X2-60 Eyetracker Compact oder Wide, Tobii REX und Tobii Studio Software Professional, der Eyetracking-Software zur Analyse und Visualisierung.

Weitere Informationen und Preise an unserem Stand.

**tobii**  
www.tobii.com

**DE SE 06** *Ansätze für eine informationelle  
Gewaltenteilung in Lernplattformen*

Der Alltag von Lehrenden und Lernenden an den Hochschulen ändert sich zunehmend durch netzbasierte Lernplattformen. Werden diese unbedacht und unreflektiert verwendet, bleibt dabei das verbriefte Recht auf informationelle Selbstbestimmung auf der Strecke. Der Datenschutz lässt sich jedoch nicht „einfach so“ einführen. Dieser

**AutorInnen**

Reinhard Keil  
Felix Winkelnkemper

Beitrag stellt mit dem Konzept der informationellen Gewaltenteilung einen Ansatz vor, wie sich Datenschutzinteressen erfassen und in Konsequenzen für die technische und organisatorische Gestaltung von Lernplattformen umsetzen lassen, ohne dass man Experte in juristischen Fragestellungen sein müsste.

GW 2 B2880

10:30 – 11:00

**Chair**

Ulrik  
Schroeder

**DE SE 06** *openHPI: Soziales und Praktisches Lernen  
im Kontext eines MOOC*

Mit dem Format des "Massive Open Online Courses" (MOOC) hat sich in den letzten Jahren eine intensiv diskutierte neue Variante des E-Learnings herausgebildet. In unserem Beitrag stellen wir openHPI vor, eine Plattform für MOOCs im Bereich der Informationstechnologie. Anhand von Kolbs Theorie der Lernstile analysieren wir eine Umfrage unter den Teilnehmern des ersten deutschsprachigen Kurses "Internetworking mit TCP/IP" und zeigen, dass ein vorrangig am Format der Vorlesung orientiertes MOOC zwar eher dem an

Begriffsbildung und Beobachtung orientierten assimilierenden Lernstil entgegenkommt, dass es uns durch die Einführung von praktischen Zusatzaufgaben jedoch auch gelang, das aktive Experimentieren der Teilnehmer mit der Materie zu fördern. Wir beschreiben auch, in welchem Ausmaß die Teilnehmer Funktionen der Plattform, die das soziale Lernen ermöglichen, nutzen und welche zusätzlichen Funktionen nachgefragt werden. Für zukünftige Kurse ist eine intensivere Integ-

GW 2 B2880

11:00 – 11:30

**Chair**

Ulrik  
Schroeder

**Ort & Zeit**

ration praktischer Aufgaben in das Kurs-Design geplant. Wir analysieren die sich daraus ergebenden didaktischen und technischen Herausforderungen.

**AutorInnen**

Franka Grunewald, Elnaz Mazandarani, Christoph Meinel,  
Ralf Teusner, Michael Totschnig, Christian Willems

**GW 2 B2880** **DE SE 06** *Success Factors for Technology Mediated  
Learning Services – First Results of a Delphi Study*

11:30 – 11:45

**Chair**

Ulrik  
Schroeder

This article presents success factors for the delivery of Technology Mediated Learning Services (TMLS) in the field of software training. The latter are a significant component in regards of the introduction of software in companies. However, very little research exists that collects the factors of various dimensions of TMLS factors of influence from a service perspective, and assesses the effective employment, in particular the influence on the learning success. Factors of influence that affect TMLS are evaluated, derived and expanded by means of an

expert Delphi study. An overview of the success factors rated most important is presented, taking the dimensions (1) characteristics of the trainer, (2) promotion of the learning process, (3) learning material (offline and online) as well as (4) organizational influences into account. By means of this estimation, recommendations for advanced training services are deduced. Thereby, to the best of our knowledge, for the first time a comprehensive comparison of multidimensional measures is conducted.

**AutorInnen**

Philipp Bitzer  
Philipp Menschner  
Jan Marco Leimeister

### DE SE 06 *Expertenevaluierung durch die Methode des lauten Denkens am Beispiel eines Online-Lernspiels*

Für den E-Learning-Anteil einer Weiterbildung wird ein browserbasiertes Lernspiel entwickelt, welches die Weiterbildungsteilnehmer im Selbststudium nutzen sollen. Die vorliegende Ausarbeitung stellt die Evaluation des Lernspiels durch ein interdisziplinäres Expertenteam dar. Durch die Methode des lauten Denkens konnten 108 Probleme des Lernspiels aufgedeckt werden.

#### **AutorInnen**

Laura Ackermann  
Melanie Heußner  
Ludger Schmidt

#### Ort & Zeit

GW 2 B2880

11:45 – 12:00

#### Chair

Ulrik  
Schroeder



### Interaction Designer (m/f)

We currently have a job opening for an Interaction Designer (m/f), available at the soonest possible starting date. The position is based at our headquarters in Hamburg, Germany.

#### Summary of Key Responsibilities

- Analyze, design, and specify the interface architecture for an effective user experience
- Perform user and task analysis; define use cases and information architecture
- Develop conceptual models, process flows, navigational maps and wireframes
- Document user interface and user experience requirements for engineering
- Provide insightful feedback and use your experience to improve the quality of the product and reduce the complexity of the user interface

#### We offer

- A high traffic, highly performant platform
- A challenging product
- Short agile development cycles
- Major influence on what we build
- Space for innovation

**DE SE 07** *Bloggen in Großveranstaltungen*  
 – Mit Studierendenblogs erfolgreich Interaktion fördern

In diesem Beitrag soll am Beispiel der Ringvorlesung „Umgang mit Heterogenität in der Schule“ dargestellt werden, wie Blogs in Großveranstaltungen (Vorlesungen mit mehr als 250 Teilnehmenden) erfolgreich eingesetzt werden können, um die Aktivität und Interaktion der Studierenden zu fördern sowie Lernprozesse zu initiieren. Im Mittelpunkt steht dabei das zur technischen Unterstützung des didaktischen Konzeptes entwickelte und prototypisch einge-

**AutorInnen**

Thomas Bernhardt, Aysun Kul

**DE SE 07** *Kollaboratives Planen und Lernen mit der web-basierten Lernplattform Metafora*

In diesem Artikel präsentieren wir das Metafora-Projekt, das Gruppen von Schülern bei der Bearbeitung von Problemstellungen im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht unterstützt. Nach einer Einführung in die pädagogischen Grundlagen des Projektes und der verwendeten Lernwerkzeuge präsentieren wir die Architektur, die eine Ergänzung der Metafora-

**AutorInnen**

Andreas Harrer, Kerstin Pfahler, Andreas Lingnau, Vanessa Herbst, Norbert Sattes, Thomas Irgang

**Ort & Zeit**

GW 2 B2890

10:30 – 10:55

**Chair**

Stephan Trahasch

GW 2 B2890

10:55 – 11:20

**Chair**

Stephan Trahasch

**Ort & Zeit**

GW 2 B2890

11:20 – 11:40

**Chair**

Stephan Trahasch

**DE SE 07** *Entwicklung eines Autorenwerkzeuges für digitale, multimediale und interaktive Lernbausteine im Web 2.0*

Autorenwerkzeuge zur Gestaltung von kleinen Lernumgebungen in Form von Multiple-Choice-Tests, Zuordnungsübungen oder Lückentexten erfreuen sich großer Beliebtheit in Schulen, aber auch im Rahmen von MOOCs (Massive Open Online Courses) oder anderen Formen von E-Learning. Mit dem Einzug von Web 2.0-Diensten wie Wikis oder Blogs, von interaktiven Whiteboards oder mobilen Endgeräten im Unterricht werden an solche Autorenwerkzeuge neue Anforderungen bezüglich Benutzerfreundlichkeit und Multimedialität gestellt. Das Autorenwerkzeug LearningApps.org richtet sich konsequent an Web 2.0-Diensten aus, erlaubt die

**AutorInnen**

Michael Hielscher  
 Werner Hartmann  
 Franz Rothlauf

vermehrte Nutzung und Mischung verschiedener Multimedia-Formate und eröffnet damit neue Szenarien für den Unterricht. Die einfache Bedienung ermöglicht es zudem auch den Lernenden, Lernbausteine zu erstellen. Der Artikel beschreibt die Zielsetzungen und die Konzeption der Plattform und des Autorenwerkzeuges und zeigt, wie das Forschungsprojekt basierend auf den iterativen Entwicklungsmethoden des Design Science Research aus der Informatik und des Design Based Research aus den Erziehungswissenschaften realisiert und in einer empirischen Studie evaluiert wurde.

**DE SE 07 Tutonium – Interaktive Tutorials für Web-Anwendungen**

Tutonium ist ein experimentelles Tutorial-Tool für Web-Anwendungen, das die Nachteile verschiedener etablierter integrierter und externer TutorialTechnologien überwinden soll, ohne deren potenzielle Vorteile aufzugeben. Es bietet Lernenden die Möglichkeit, direkt in der realen Anwendung mit dem Tutorial zu arbeiten. Dazu muss das Tutorial jedoch nicht im Quellcode der Anwendung verankert werden. Tutonium bedient sich eines zweiteiligen Framesets, in das

das Tutorial und die zu erklärende Web-Anwendung geladen werden, sowie Javascript-Zugriffen auf den DOM-Tree der Web-Anwendung. Mittels einer auf Selenium basierenden Autorenenumgebung sollen die Tutorials ohne vertiefte technische Kenntnisse erstellt und bei Änderungen der Anwendung leicht angepasst werden können. Anhand von zwei Beispielen werden Einsatzmöglichkeiten vorgestellt und Nutzererfahrungen reflektiert.

**AutorInnen**  
 Tobias Thelen  
 Ron Lucke  
 Anne Siekmeyer

**Ort & Zeit**

GW 2 B2890

11:40 – 12:00

**Chair**  
 Stephan Trahasch

**Charakterköpfe. Online. Spaß. Bewerben. CQ. Freak. Vertrauen. Großraumpixel. Mobile. Talent. Kopf und Bauch. Mockup. Kaffee. Java. Passion. Wissensdurst. Verantwortung. UX. Team. Offen. Kommunikativ. Frankfurt. München. Hamburg. Namics.**

**jobs.namics.com**

Namics (Deutschland) GmbH • Human Resources Management  
 Telefon + 49 69 365 059 286 • nico.gerhold@namics.com • about.namics.com



www.userzoom.de

Barcode zum Kurz-Video



UserZoom Mobile

**Mobile Remote Usability Testing**

Optimieren Sie die User Experience und Usability Ihrer mobilen Webseiten und Apps



**UserZoom Mobile: 3 Tools - 1 Software**

1. Mobile Remote Usability
2. Mobile Voice of Customer
3. Mobile Surveys

**NEUES FEATURE**  
 Mobile Session Replay  
 Nutzer-Interaktion als Videoaufzeichnung.

Ihre All-in-One User Experience Software für online UX Research  
 MÜNCHEN • BARCELONA • LONDON • SILICON VALLEY

**Ort & Zeit**DE KE 01 **Teaching Analytics: Concepts, Methods, and Tools**

HS 2010

Teaching Analytics is conceived as a subfield of learning analytics that focuses on the design, development, evaluation, and education of visual analytics methods and tools for teachers in primary, secondary, and tertiary educational settings. Teaching analytics aims to develop innovative solutions to assist and augment teachers dynamic diagnostic decision-making in the classrooms of the 21st century. An example usage scenario (but not limited to) is the use of teaching analytics methods and tools in high-performance classrooms that are characterized by 1:1 computing, high cognitive density, and big data. Drawing from the two international workshops (TapTA 2012 & IWTA 2013) and the NEXT-TELL EU project, this talk will identify challenges and opportunities, highlight emerging concepts, methods and tools, and outline directions for future work.

12:15 – 13:00

**Chair**

Andreas  
Breiter

**Weitere Informationen**

<http://www.cbs.dk/en/research/departments-and-centres/department-of-it-management/staff/rvitm#profile>

**Biography**

Ravi Vatraru is a professor of human computer interaction at the Department of IT Management of the Copenhagen Business School, adjunct professor of applied computing at the Norwegian School of Information Technology, and director of the Computational Social Science Laboratory (CSSL). Prof. Vatraru's basic research program is to conduct theory-based empirical studies of socio-technical affordances and develop an empirically-informed theory of technological intersubjectivity. His applied research areas are Social

Media Management & Technology enhanced Learning. His current research projects are on social business, teaching analytics, and comparative informatics. He holds a Doctor of Philosophy (PhD) degree in Communication and Information Sciences from the University of Hawaii at Manoa, a Master of Science (M.S) in Computer Science and Applications from Virginia Tech, and a Bachelor of Technology in Computer Science and Systems Engineering from Andhra University.

**Abschlussession**

Rückblick, Vorausschau und Verleihung des UP-Best-Session-Awards

**FG SW** **FG SW-ERGO Leitungsgremium**

**Ort & Zeit**

MZH 1400

13:15 – 13:45

**Chair**

Andreas Breiter

MZH 1400

13:45

# Sind Sie bereit für mehr Kundenzufriedenheit?

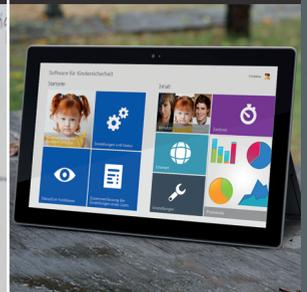
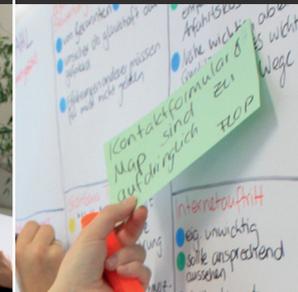
Wir kümmern uns darum.



Usability Testing

UX Beratung

Interface Design



## AGENTUR SIEGMUND

[www.agentursiegmund.de](http://www.agentursiegmund.de)

Mensch · Maschine · Interaktion

### *Universität Bremen: Die Exzellenz-Uni im Norden!*

Es ist sicherlich der Höhepunkt in ihrer mehr als 40-jährigen Geschichte: Die Universität Bremen gehört seit Juni 2012 zu den elf Exzellenz-Universitäten Deutschlands. In der Exzellenzinitiative von Bund und Ländern überzeugte sie mit ihrem gesamtuniversitären Zukunftskonzept „Ambitioniert und agil“. Möglich wurde dieser Erfolg, weil das meereswissenschaftliche Exzellenzcluster „The Ocean in the Earth System – MARUM“ und die sozialwissenschaftliche Graduiertenschule „Bremen International Graduate School of Social Sciences“ (BIGSSS) auch mit Exzellenzmitteln gefördert werden.

Auch wenn die Exzellenz-Gelder ausschließlich in die Forschung fließen, profitieren ebenfalls die Studierenden davon: Sie erleben eine größere Zahl von hervorragenden Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern in der Lehre – und zwar aus dem In- und Ausland. Als Absolventinnen und Absolventen einer Exzellenz-Universität haben sie nach Abschluss des Studiums sehr gute Chancen auf dem Arbeitsmarkt.

Für nahezu 20.000 Studierende aus dem In- und Ausland ist die Bremer Universität mit 100 Studienfächern eine attraktive Ausbildungsstätte. Sie verbindet ihre Forschungsstärke mit einer forschungsnahen Ausrichtung der Lehre, in der die Studierenden mit einem hohen Grad an Selbstbestimmung lernen können. Forschend studieren heißt an der Uni Bremen auch, sich an gesellschaftlich wichtigen Fragen zu orientieren und Berufspraxis einzubeziehen.

In der Forschung zählt sie seit Jahren zur Spitzengruppe der deutschen Hochschulen. 2012 warben ihre 2.200 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler 100 Millionen Euro Forschungsgelder ein, das entspricht etwa einem Drittel des gesamten Uni-Haushaltes.

In ihrer Grundorientierung ist sich die Universität Bremen über vier Jahrzehnte treu geblieben. Sie ist reformbereit, offen, diskussionsfreudig und ein Ort des kulturellen Miteinanders. Sie stellt sich den drängenden Fragen der Zeit und sucht dabei den Erfahrungsaustausch mit der Öffentlichkeit und gesellschaftlichen Institutionen. Wissenschaft ist ein Hoffnungsträger für das Bundesland – und die Universität Bremen ist der entscheidende Motor dieser Entwicklung.



**Leitung der Konferenz**

Prof. Dr. Susanne Maaß  
Prof. Dr. Rainer Malaka

Universität Bremen  
Universität Bremen

**Lokale Organisation**

Dr. Gerald Volkmann  
Björn Mellies, M. Sc.  
Dr. Dennis Krannich  
Dipl.-Inf. Tanja Döring  
Dorothee C. Meier, M.A.  
Dipl.-Soz. Carola Schirmer  
Andreas Lehmann

Universität Bremen  
Universität Bremen  
Universität Bremen  
Universität Bremen  
Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH  
Universität Bremen  
German UPA e.V.

**Programmkomitee****Leitung**

Prof. Dr. Susanne Boll  
Prof. Dr. Susanne Maaß  
Prof. Dr. Rainer Malaka

Carl von Ossietzky-Universität Oldenburg  
Universität Bremen  
Universität Bremen

**Mitglieder**

Prof. Astrid Beck  
Wolfgang Beinhauer  
Prof. Dr. Klaus Bengler  
Arne Berger  
Marco Biedermann  
Prof. Dr. Udo Bleimann  
Prof. Dr. Birgit Bomsdorf  
Prof. Dr. Raimund Dachselt  
Prof. Dr. Markus Dahm  
Jochen Denzinger  
Prof. Dr. Oliver Deussen  
Dr. Anke Dittmar  
Tanja Döring  
Prof. Dr. Maximilian Eibl  
Holger Fischer  
Prof. Dr. Peter Forbrig  
Prof. Dr. Jens Geelhaar  
Thomas Geis  
Dr. Jens Gerken  
Prof. Dr. Paul Grimm  
Prof. Dr. Tom Gross  
Prof. Dr. Barbara Grüter  
Prof. Dr. Kai-Christoph Hamburg  
Prof. Dr. Marc Hassenzähl

HS Esslingen  
Fraunhofer IAO  
TU München  
Technische Universität Chemnitz  
Capgemini  
Hochschule Darmstadt  
Hochschule Fulda  
Technische Universität Dresden  
FH Düsseldorf  
ma ma Interactive System Design  
Universität Konstanz  
Universität Rostock  
Universität Bremen  
Technische Universität Chemnitz  
Universität Paderborn, C-LAB  
Universität Rostock  
Bauhaus-Universität Weimar  
ProContext Consulting GmbH  
ICT AG  
HS Fulda  
Universität Bamberg  
Hochschule Bremen  
Universität Osnabrück  
Folkwang Universität der Künste

Dr. Dominikus Heckmann  
Prof. Dr. Frank Heidmann  
Prof. Dr. Andreas M. Heinecke  
Dr. Niels Henze  
Prof. Dr. Michael Herczeg  
Dr. Eelco Herder  
Dr. Paul Holleis  
Prof. Dr. Eva Hornecker  
Tim Hussein  
Prof. Dr. Heinrich Hussmann  
Dr. Johann Habakuk Israel  
Prof. Dr. Monique Janneck  
Hans-Christian Jetter  
Prof. Dr. Reinhard Keil  
Dr. Martin Christof Kindsmüller  
Prof. Dr. Michael Koch  
Dr. Dennis Krannich  
Prof. Dr. Matthias Kranz  
Prof. Dr. Jürgen Krause  
Prof. Dr. Heidi Krömker  
Prof. Dr. Antonio Krüger  
Prof. Rolf Kruse  
Dr. Sandro Leuchter  
Prof. Dr. Ulrike Lucke  
Dr. Stephan Lukosch  
Prof. Dr. Paul Lukowicz  
Prof. Dr. Peter Mambrey  
Prof. Dr. Thomas Mandl  
Prof. Dr. Maic Masuch  
Dr. Gerrit Meixner  
Dr. Florian Michahelles  
Prof. Dr. Kathrin Möslin  
Prof. Dr. Jörg Müller  
Prof. Dr. Karsten Nebe  
Prof. Dr. Horst Oberquelle  
Dr. Hansjürgen Paul  
Dr. Martin Pielot  
Prof. Dr. Volkmar Pipek  
Prof. Dr. Bernhard Preim  
Prof. Dr. Wolfgang Prinz  
Prof. Dr. Jochen Prümper  
Prof. Dr. Harald Reiterer  
Dr. Andreas Rieni  
Marc Ritter

DFKI GmbH  
Fachhochschule Potsdam  
Heinecke, Westfälische Hochschule  
Universität Stuttgart  
Universität zu Lübeck  
Leibniz Universität Hannover  
DOCOMO Communications Laboratories Europe GmbH  
Bauhaus University Weimar  
Universität Duisburg-Essen  
Ludwig-Maximilians-Universität München  
Fraunhofer IPK  
Fachhochschule Lübeck  
Universität Konstanz  
Universität Paderborn  
Universität Hamburg  
Universität der Bundeswehr München  
Universität Bremen  
Universität Passau  
Universität Koblenz-Landau  
TU Ilmenau  
Universität des Saarlandes  
FH Erfurt  
ATLAS ELEKTRONIK GmbH  
Universität Potsdam  
Delft University of Technology  
DFKI GmbH  
Universität Duisburg-Essen  
Stiftung Universität Hildesheim  
Universität Duisburg-Essen  
DFKI  
ETH Zurich  
Universitaet Erlangen-Nuernberg  
UdK / T-Labs  
Hochschule Rhein-Waal  
Universität Hamburg  
Institut Arbeit und Technik  
Telefonica Research  
Universität Siegen  
Universität Magdeburg  
Fraunhofer FIT  
HTW Berlin  
Universität Konstanz  
Johannes Kepler Universität Linz  
Technische Universität Chemnitz

*Prof. Dr. Michael Rohs  
Prof. Dr. Enrico Rukzio  
Herbert Rüsseler  
Prof. Dr. Gabriele Schade  
Carola Schirmer  
Prof. Dr. Thomas Schlegel  
Johann Schlichter  
Prof. Dr. Ludger Schmidt  
Prof. Dr. Andreas Schrader  
Prof. Dr. Jürgn K. Singer  
Prof. Dr. Christian Stary  
Dr. Jürgen Steimle  
Prof. Dr. Markus Stolze  
Dr. Friedrich Strauß  
Prof. Dr. Gerd Szwillus  
Prof. Dr. Manfred Thüring  
Prof. Dr. Manfred Tscheligi  
Prof. Dr. Rainer Unland  
Prof. Dr. Leon Urbas  
Prof. Dr. Hartmut Wandke  
Prof. Dr. Michael Weber  
Prof. Dr. Christian Wolff  
Prof. Dr. Christa Womser-Hacker  
Prof. Dr. Volker Wulf  
Dr. Carmen Zahn  
Prof. Dr. Jürgen Ziegler*

Leibniz Universität Hannover  
Universität Ulm  
Fraunhofer-Institut FOKUS  
FH Erfurt  
Universität Bremen  
TU Dresden  
TU München  
Universität Kassel  
Universität zu Lübeck  
Hochschule Harz  
Universität Linz  
Max Planck Institut für Informatik  
HSR Hochschule für Technik Rapperswil  
Landeshauptstadt München  
Universität Paderborn  
TU Berlin  
Universität Salzburg  
Universität Duisburg-Essen  
TU Dresden  
Humboldt Universität zu Berlin  
Universität Ulm  
Universität Regensburg  
Stiftung Universität Hildesheim  
Universität Siegen und Fraunhofer FIT  
Institut für Wissensmedien  
Universität Duisburg-Essen

## COUPON FÜR DIE German UPA Abendveranstaltung

### Wann?

9.9.2013 um 20:00 Uhr

### Wo?

Bremer Ratskeller  
Am Markt  
28195 Bremen  
Deutschland

### Was brauche ich?

Diesen Coupon um ihn in ein Freigetränk Deiner Wahl im Restaurant einzutauschen.

### Was zahle ich?

Du zahlst Deine Speisen und jedes weitere Getränk zu erschwinglichen Preisen.

### Wie komme ich dahin?

Mit der Straßenbahnlinie 6. Diese hält direkt vor der Uni und bringt Dich in 15 Minuten zu Deinem Ausstiegsziel "Domsheide". Schon in 100 Metern bist Du dann am Ziel.

Wir freuen uns auf Dich !



Wir danken unseren Sponsoren für die finanzielle Unterstützung und Zusammenarbeit, die diese Konferenz ermöglicht hat.



**Gold Sponsoren**



Wir danken unseren Sponsoren für die finanzielle Unterstützung und Zusammenarbeit, die diese Konferenz ermöglicht hat.



**Silber Sponsoren**



**Bronze Sponsoren**



**Unterstützung**



