

News

Wolfgang Prinz

Konferenzbericht Mensch und Computer 2016 in Aachen

DOI 10.1515/icom-2016-0039

“Sozial Digital – Gemeinsam auf neuen Wegen” unter diesem Motto fand die 16. Fachtagung Mensch und Computer 2016 vom 4.–7. September in Aachen statt. Damit griff die Konferenz aktuelle technologische Entwicklungen und gleichzeitig die hohe Interdisziplinarität unseres Forschungsbereichs auf, um die Entwicklung von Interaktionskonzepten vorzustellen und kritisch zu diskutieren.

Unter dem Dach der Fachtagung verbinden sich die von der German UPA organisierte Usability Professionals 2016 und die vom Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion der Gesellschaft für Informatik (GI) organisierten wissenschaftlichen Tracks zur Mensch-Computer-Interaktion. Diese Kombination von Theorie und Praxis, hat sich in den vergangenen Jahren sehr bewährt, um Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler ein Diskussionsforum zu bieten in dem sie erleben, 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.

Der Veranstaltungsort Aachen bot für dieses Zusammenwachsen von Theorie und Praxis ein sehr geeignetes Umfeld. An der RWTH Aachen University sind die Themen der Tagung in Forschung und Lehre vertreten und ergänzend findet man in Aachen Startups, etablierte Unternehmen aus der MCI-Praxis und eine Reihe von bekannten Forschungsinstituten.

Mit 750 Teilnehmern war die Mensch und Computer auch in diesem Jahr die größte HCI-Konferenz in Europa. In einer Vielzahl von Fachvorträgen, Workshops, Tutorien, Ausstellungen und Demonstrationen hatten die Teilnehmer die Gelegenheiten den aktuellen Stand der Forschung und Praxis zu erleben und mit Kollegen

aus der Forschung und Praxis zu diskutieren. Wichtige Themen waren dabei die Gestaltung und der Einsatz von mobilen System, Wearables und die Nutzung von Augmented Reality am Arbeitsplatz. Diese aktuellen Themen spiegeln sich auch in den drei Keynotes wider: Martin Kaltenbrunner präsentierte die wesentlichen Grundlagen von Tangible User Interfaces und darauf aufbauend ein neuartiges Paradigma für die Gestaltung elektronischer Musikinstrumente. Tomer Sharon präsentierte an zahlreichen Beispielen Techniken, die dabei helfen Produkte zu entwerfen, die Benutzer sich wünschen und Spaß machen. Zu Abschluss der Konferenz erläuterte David Crellin ein spannendes Projekt aus Großbritannien: Die Entwicklung und Verteilung des micro:bit an alle Schülerinnen und Schüler der 7.–8. Klasse. Ergänzt wurde die Präsentation durch drei über Nacht in einem kurzfristig organisierten Hackathon entstandene kooperative micro:bit Anwendungen.

Ein besonderes Highlight für alle Teilnehmer war die Abendveranstaltung im Aachener Rathaus. Nach der Präsentation innovativer Demos im historischen Rahmen erfolgte dort, wo jährlich der Karlspreis verliehen wird, die Verleihung der Preise in folgenden Kategorien:

- **1. Preis Usability Challenge Kategorie Bachelor:** „SmartCooking“ von Alessandro Wawer und Verena Schrader von der Hochschule Gelsenkirchen
- **2. Preis Usability Challenge Kategorie Bachelor:** „Notiz-App für die Smartwatch“ von Fiona Pütz, Jennifer Rose, Pascal Witkowski und Jonas Wiza von der Hochschule Düsseldorf
- **1. Preis Usability Challenge Kategorie Master:** „Stressprävention – Akut-Intervention und langfristige Verhaltensänderung via Smartwatch-App“ von Margarita Grinko, Tanja Ertl, Simon Gruseck, Alexander Hellmann von der Universität Siegen
- **1. Preis CSCW Challenge:** „weDonate. Bedarfsorientiert spenden“ von Florian Jasche, Michael Döll, Katja Häusser und Philipp Schubert von der Universität Siegen
- **Beste interaktive Demo:** „Juniorakademie Hovercraft“, Matthias Ehlenz von der RWTH Aachen demonstrierte gemeinsam mit Schülern ein Hovercraft-Modell.

*Corresponding author: Wolfgang Prinz, Fraunhofer FIT Schloss Birlinghoven, Sankt Augustin 53754, Germany, E-Mail: Prinz@fit.fraunhofer.de

Bei dessen Entwicklung übernahmen die Schüler alle Aufgaben von der Produktidee bis zur Projektplanung.

- **Bestes Short Paper:** „Integrierte Eingabegeräte: Sind Links- oder Rechtshänder besser?“ von Michael Oehl, Julia Stein und Christine Sutter von Leuphana Universität Lüneburg, der RWTH Aachen University und der TU Darmstadt
- **Best Paper Award:** “More interactivity with IT support in advisory service encounters?” von Mateusz Dolata und Gerhard Schwabe von der Universität Zürich.

Alle Konferenzbeiträge sind über die Digital Library des Fachbereichs Human-Computer-Interaction der Gesellschaft für Informatik e.V. abrufbar. Den Link dorthin findet man auf der Konferenzseite: <http://muc2016.mensch-und-computer.de/>

In der Abschluss-session verkündete Holger Fischer den UPA-Publikumspreis für die beste Session „Storytelling: Eine Geschichte in 6 Schritten. Tipps und Tricks, um Stories über User Experience und Produkte zu erzählen“ von Cristian Acevedo (Phoenix Design GmbH + Co. KG).

Die nächste Mensch und Computer Konferenz findet von 10–13. September in Regensburg statt.