

Michael Koch

Kurzbericht zur Tagung Mensch und Computer 2014 in München



Schon zum vierzehnten Mal fand Anfang September, diesmal in München, die Tagung Mensch und Computer statt. Eingeladen vom Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion und dem Berufsverband der Deutschen Usability und User Experience Professionals sowie den drei ausrichtenden Münchner Universitäten fanden 769 Teilnehmer den Weg zur Tagung. Zur offiziellen Eröffnung am Montag durften wir neben der Präsidentin der German UPA, Frau Kostanija Petrovic, auch den Präsidenten der Gesellschaft für Informatik, Herrn Prof. Dr.-Ing. Peter Liggesmayer, begrüßen.

Die Mensch und Computer ist eine vom Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion der Gesellschaft für Informatik (GI) initiierte und seit 2001 jährlich stattfindende Fachtagungsreihe zu Mensch-Computer-Interaktion. Hier treffen sich Personen aus Wissenschaft und Praxis, um neueste Forschungsergebnisse zu diskutieren, Erfahrungen auszutauschen und neue Produkte und Methoden kennen zu lernen. Die Tagung bietet Einblicke in Entwicklungen in den Bereichen Usability, User Experience, Mensch-Computer-Interaktion, Computer-Supported Cooperative Work und Gestaltung interaktiver Medien.

Auch dieses Jahr zeigte die bunte Mischung aus 83 Präsentationen, 27 Poster, 21 Workshops, 13 Tutorien, 11 interaktiven Demos sowie 6 Mitgliederversammlungen, 2 Keynotes und einem Doktorandenseminar wieder das breite Spektrum der Mensch-Computer-Interaktion – von klassischen Desktop-Usability-Themen über gesteuerte Benutzungsschnittstellen im Auto (passend zum Motto der Tagung „Interaktiv unterwegs – Freiräume gestalten“) bis hin zu zukünftigen Arbeitsumgebungen und Themen der Motivation zur Benutzung von IT-Systemen (Stichwort Gamification).

Im Rahmen der Tagung wurden neben dem Best Paper Award (an Christoph Gebhardt, Roman Rädle und Harald Reiterer (Universität Konstanz) für ihren Beitrag „Employing Blended Interaction to Blend the Qualities of Digital and Physical Books“) und dem UP Best Session Award (an Kostanija Petrovic, Daniela Keßner für ihr Tutorial „Interviewing Users“) insbesondere die Preise zweier studentischer Wettbewerbe aus dem Themenspektrum des Fachbereichs vergeben – die Usability-Challenge und die CSCW-Challenge. Mit insgesamt 29 qualitativ hochwertigen Einreichungen von 14 unterschiedlichen Hochschulen haben sich diese Formate zur Einbeziehung von Studierenden inzwischen etabliert und werden in den nächsten Jahren fortgesetzt.

Ein leitendes Thema der Tagungsreihe, „Allgegenwärtige Mensch-Computer Interaktion“, wurde auf ihrer Jahrestagung 2014 auch von der Gesellschaft für Informatik als eine von fünf „Grand Challenges“ der Informatik vorgestellt (siehe hierzu z.B. <http://www.gi.de/themen/grand-challenges-der-informatik.html>). Motivierend für die Bedeutung von Mensch-Computer Interaktion war dabei, dass der persönliche Erfolg und die gesellschaftliche Stellung von Menschen zunehmend von der erfolgreichen und wirkungsvollen Beteiligung an computergestützten Kommunikations- und Informationsangeboten abhängig ist. Gleichzeitig werden die technischen Systeme, ihre Struktur, Funktionalitäten und Interaktionsformen komplexer, obwohl oder gerade weil die Systeme durch Miniaturisierung, Vernetzung und Einbettung immer weniger sichtbar und damit auch immer weniger (be)greifbar sind. Diese zunehmende Allgegenwärtigkeit und Komplexität bei gleichzeitig abnehmender Sichtbarkeit dieser Technologien erschwert es insbesondere für die Breite der Bevölkerung, diese mühelos und erfolgreich verstehen und nutzen zu können.

Um eine breite Zugänglichkeit allgegenwärtig nutzbarer Kommunikations- und Informationsdienste zu erreichen, sind insbesondere zwei Herausforderungen zu lösen: Erstens ist eine intuitive Benutzbarkeit in einfachen aber auch in Multi-User- und Multi-Device-Szenarien zu ermöglichen. Dies beinhaltet neben der nahtlosen Integration verschiedenster Komponenten der Benutzerschnittstelle und dem Eingehen auf die mentalen Modelle der Nutzer auch eine Anpassung der Benutzerschnittstelle auf den einzelnen Benutzer oder auf die Gruppe von Benutzern. Zweitens muss den Nutzern eine Absehbarkeit der Folgen von Interaktionen ermöglicht werden. Dies beinhaltet es auch den Nutzern ökonomische, soziale und individuelle Möglich-

keiten und Risiken beurteilbar bewusst zu machen.

Beiträge zur Adressierung dieser Herausforderungen werden seit Jahren auf der Mensch und Computer vorgestellt und diskutiert.

Die Ergebnisse der diesjährigen Tagung sind wie immer in Tagungsbänden dokumentiert – erhältlich sowohl im Oldenbourg Wissenschaftsverlag als auch

in der Digitalen Bibliothek des Fachbereichs Mensch-Computer-Interaktion unter dl.mensch-und-computer.de.

Und wie immer ist nach der Tagung auch wieder vor der Tagung. Die Mensch und Computer 2015 wird vom 6. bis zum 9. September 2015 unter dem Motto „Gemeinsam – Arbeit – Erleben“ an der Universität Stuttgart auf dem Campus Vaihingen stattfinden.

Neben dem wissenschaftlichen Track zu Mensch-Computer-Interaktion wird es wieder den UP-Praxistrack geben. Und auch 2015 werden wieder die Usability- und die CSCW-Challenge für Studierende organisiert. Nähere Information zur Tagung finden Sie auf der Website der Tagung unter <http://muc2015.mensch-und-computer.de/>



Eröffnungsveranstaltung in der vollbesetzten Großen Aula der LMU München – auf dem Podium: Michael Herczeg, Sprecher des Fachbereichs Mensch-Computer-Interaktion.



Eröffnungsveranstaltung – Treffen der Verbandsspitzen – v.l.n.r. Kostanija Petrovic (Präsidentin der German UPA), Andreas Lehman (Vizepräsident der German UPA), Peter Liggesmayer (Präsident der Gesellschaft für Informatik).



Eröffnungsveranstaltung in der vollbesetzten Großen Aula der LMU München – die lokalen Organisatoren auf der Bühne, v.l.n.r. Andreas Butz (LMU), Michael Koch (UniBw M), Johann Schlichter (TUM), Andreas Lehmann (German UPA).



Die lokalen Organisatoren der Tagung auf der Abendveranstaltung im Löwenbräukeller (v.l.n.r. Andreas Butz (LMU), Johann Schlichter (TUM), Michael Koch (UniBw M)).



Abendveranstaltung der Tagung im Löwenbräukeller.



Innovative Tagungsinformationssysteme mit MultiTouch-Wandbildschirmen.



Packen der Tagungstaschen durch die Student Volunteers am Vorabend der Tagung.

