



# Mensch & Computer 2006

Sechste fachübergreifende Konferenz

3. bis 6. September 2006, Fachhochschule Gelsenkirchen in Gelsenkirchen-Buer

## Mensch und Computer im StrukturWandel



### StrukturWandel

- von der industriellen zur wissensbasierten Ökonomie,
- von der Schwerindustrie zu Hightech-Produkten,
- von alter Produktion zu neuen Dienstleistungen,
- vom Lernen für das Leben zu lebenslangem Lernen,
- von lokaler Verrichtung von Arbeit zu globalem Agieren,
- vom Computerarbeitsplatz zur intelligenten Umgebung.

Veränderungen, von denen alle betroffen sind.

Anlass zur Wandlungsfähigkeit.

Grund genug, sich interdisziplinär damit zu befassen.

Zeit, sich Fragen zu stellen:

- Welche Rollen spielen Mensch und Computer im *Wandel*?
- Was ist Ursache, was ist Wirkung im *Wandel*?
- Wie können Computeranwendungen dem Menschen im *Wandel* helfen?

Willkommen sind Beiträge aus allen Disziplinen, die sich mit Aspekten des Zusammenwirkens von Mensch und Computer in dieser Entwicklung beschäftigen. Gefragt ist gleichermaßen nach praktischen Anwendungen und theoretischen Modellen, nach neuen Konzepten und bereits etablierten Anwendungen, nach Ergonomie und Design.

**Themen** können zum Beispiel sein:

#### *Wandel* in der Arbeitswelt

- Neue Dienstleistungen im Gesundheitswesen, in Logistik und Verkehr sowie in Management und Verwaltung
- Unterstützung der Entwicklung neuer Technologien durch Anwendungen in Entwurf und Konstruktion, Recherche und Dokumentation
- Weltweites Agieren mit CSCW und mit Lokalisierung und Individualisierung, Unterstützung von Innovationsnetzwerken

#### *Wandel* in Bildung und Erziehung

- Unterstützung des lebenslangen Lernens, neue Lern- und Lehrformen sowie Edutainment und Infotainment
- Lehre und Studium der Mensch-Computer-Interaktion, Interface-Gestaltung und Software-Ergonomie

#### *Wandel* im Computereinsatz

- Mobile Anwendungen, Ubiquitous Computing und Ad-hoc-Netze
- Virtuelle Umgebungen und Augmented Reality
- Intelligente Geräte und Umgebungen, Handhelds, Wearables und Pervasive Computing

### Veranstalter



Gesellschaft für Informatik



German Chapter of the ACM



Fachhochschule Gelsenkirchen



Institut Arbeit und Technik  
im Wissenschaftszentrum NRW

### Ausrichter

Andreas M. Heinecke  
Fachhochschule Gelsenkirchen

Hansjürgen Paul  
Institut Arbeit und Technik

### Wettbewerbe und Preise

- M&C-Forschungspreis für den besten Beitrag (Best Paper Award)
- M&C-Designpreis für die interessanteste Synthese von Form und Funktion
- M&C-Praxispreis für die am besten gelungene Mensch-Computer-Interaktion im praktischen Einsatz



# Mensch & Computer 2006

Sechste fachübergreifende Konferenz

3. bis 6. September 2006, Fachhochschule Gelsenkirchen in Gelsenkirchen-Buer

## Mensch und Computer im StrukturWandel

### Beitragsformen

Eine Tagung mit einem so reichhaltigen Spektrum lebt von vielen unterschiedlichen Beiträgen. Um einen lebendigen Austausch zu ermöglichen, sind folgende Formate vorgesehen:

*Vorträge* – Hierbei kann es sich sowohl um Forschungs- als auch um Praxisberichte handeln. Bei der Auswahl werden beide nach verschiedenen Gesichtspunkten behandelt. Die schriftlichen Beiträge sollen einen Gesamtumfang von sechs bis zehn Seiten haben. Die angenommenen Beiträge nehmen je nach Thema an den Wettbewerben für die MuC-Preise teil.

*Design-Präsentationen* – Herausragende Beispiele der Gestaltung interaktiver Systeme oder digitaler Medien können in speziellen Sitzungen in einem Kurzvortrag mit Vorführung präsentiert und im Ausstellungsbereich während der Interaktiven Postersitzungen gezeigt werden. Die angenommenen Beiträge nehmen am Wettbewerb um den MuC-Designpreis teil.

*System-Demonstrationen* – Sie werden in speziellen Sitzungen in einem Kurzvortrag mit Vorführung präsentiert und im Ausstellungsbereich während der Interaktiven Postersitzungen gezeigt werden. Die angenommenen Beiträge nehmen am Wettbewerb um den MuC-Praxispreis teil.

*Poster* – Sie stellen in Kurzform Forschungsergebnisse und Praxisbeispiele dar und werden in interaktiven Postersitzungen gezeigt. Poster eignen sich insbesondere für Arbeiten, die sich noch in der Entwicklung befinden.

*Workshops* – Sie finden halb- oder ganztägig parallel zu den Vorträgen statt und bieten ein offenes Forum für Kurzpräsentationen, Diskussionen oder gemeinsames Arbeiten. Vorschläge für Workshops sollen einen Umfang von zwei Seiten haben.

*Tutorials* – Hierbei handelt es sich um halb- oder ganztägige Experten-vorträge zu verschiedenen Themen. Vorschläge sollen neben dem Titel eine kurze Inhaltsbeschreibung und Informationen über die Vortragende oder den Vortragenden beinhalten.

### Beitragseinreichung

Die Konferenzsprache ist deutsch. Beiträge können in deutscher oder englischer Sprache eingereicht werden. Die angenommenen Vorträge, Design-Präsentationen, System-Demonstrationen und Poster werden im Tagungsband veröffentlicht. Alle Beiträge sind entsprechend den Bedingungen auf der Website über das webbasierte Konferenzsystem einzusenden:

<http://www.mensch-und-computer.de/mc2006>

### Usability Professionals' Track

Das German Chapter der Usability Professionals' Association wird wieder einen eigenen Track parallel zum Tagungsprogramm anbieten. Informationen hierzu werden auf der Website des German Chapter der UPA e.V. bekannt gegeben:

<http://www.gc-upa.de>

### Beiträge

- Vorträge
- Design-Präsentationen
- System-Demonstrationen
- Poster
- Workshops
- Tutorials

### Einreichung

- Richtlinien auf der Website der Konferenz
- Einsendung über die Website der Konferenz

### Usability Professionals' Track

- Informationen auf der Website des German Chapter der UPA e.V.

### Termine

- Einreichung von Beiträgen bis zum 01.03.2006
- Einreichung von Vorschlägen für Tutorials bis zum 15.04.2006
- Benachrichtigung über Annahme oder Ablehnung bis zum 05.05.2006
- Eingang der druckfertigen Beiträge bis zum 02.06.2006

### Tagungsbüro

Claudia Völker  
Fachhochschule Gelsenkirchen  
Fachbereich Informatik  
45877 Gelsenkirchen

Telefon +49 209 9596-789

Telefax +49 209 9596-703