

WARUM GERADE IN DER GI AKTIV WERDEN

Die Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) ist mit rund 24.500 Mitgliedern das größte Netzwerk für Informatikerinnen und Informatiker im deutschsprachigen Raum. Seit 1969 fördert sie den Gedankenaustausch zwischen allen Gruppen der Gesellschaft.

Sie bietet ihren Mitgliedern aus Wissenschaft, Wirtschaft, Lehre, Forschung und Politik mit Informatikbezug ein Netzwerk, ist ihre Interessenvertretung und unterstützt sie durch passende Dienstleistungen in ihren Informationsbedürfnissen, ihrer Weiterbildung und Berufstätigkeit.

Der Name ist somit auch Programm – die GI ist eine Gesellschaft von Personen und deren Institutionen mit ähnlichen fachlichen Interessen, Intentionen und Erfahrungen.

Sie unterstützt ihre Mitglieder durch exklusive Möglichkeiten im bundesweit größten Netzwerk für Informatik. Unsere idealen Vorteile im Überblick:

- › Erfahrungsaustausch
- › herstellerneutrale Weiterbildung
- › unabhängige Beratung durch andere Mitglieder
- › Diskussion von Positionen
- › Entwicklung von Standpunkten
- › Vertretung der Interessen der Informatik gegenüber Politik und anderen gesellschaftlichen Gruppierungen

Darüber hinaus bietet die GI Ihnen weitere attraktive Vorteile in einer lebendigen Gemeinschaft, wie zum Beispiel interessante Zeitschriften, Tagungen, Informationszugang etc. Details finden Sie auf unserer Webseite www.gi-ev.de.

Die GI integriert Studierende, Entwickler/innen, Lehrende, Manager/innen, Forschende, Selbständige und Unternehmer/innen im gemeinsamen Engagement. Ihre Mitglieder profitieren dabei von mehr als 100 überregional aufgestellten und an Themen orientierten Fachgruppen, von Tagungen, Schulungen, Beiräten und online.

In über 30 themenübergreifend und vorrangig praxisorientierten Regionalgruppen im gesamten Bundesgebiet bietet die GI allen Interessierten ein aktuelles und vielfältiges Programm. Die Liste aller Regionalgruppen findet sich unter <http://www.gi-ev.de/gliederungen/regionalgruppen/>.

In einem stetig größer werdenden Europa engagiert sich die GI darauf aufbauend in europäischen Projekten und Organisationen – derzeit noch fokussiert im Weiter- und Ausbildungssektor.

Eines der zentralen Anliegen ist die Nachwuchsförderung: In exklusiven Tagungen kommen Studierende mit namhaften Wissenschaftler/innen direkt ins Gespräch. Zudem pflegt die GI den Kontakt zu Wirtschaft und Verwaltung und bietet damit ein Forum an der Schnittstelle zwischen Grundlagenforschung und angewandter Informatik.

Die GI macht Informatik öffentlich: Mit Broschüren und öffentlichen Veranstaltungen beteiligt sie sich aktiv am Dialog zwischen Wissenschaft, Wirtschaft, Politik und Öffentlichkeit, berät Politik, Unternehmen, Hochschulen und andere Wissenschaftsorganisationen. Sie versteht sich als Vorreiterin und Vordenkerin auf allen Gebieten der Informatik.

KONTAKT

Gesellschaft für Informatik e.V. (GI)

Wissenschaftszentrum
Ahrstraße 45 · 53175 Bonn
Telefon + 49 (0)228/302 – 145
Telefax + 49 (0)228/302 – 167
gs@gi-ev.de · www.gi-ev.de

Die Fachbereiche der GI

- › Grundlagen der Informatik (GInf)
- › Künstliche Intelligenz (KI)
- › Softwaretechnik (SWT)
- › **Mensch-Computer-Interaktion (MCI)**
- › Datenbanken und Informationssysteme (DBIS)
- › Technische Informatik (TI)
- › Informationstechnik und Technische Nutzung der Informatik (ITTN)
- › Graphische Datenverarbeitung (GDV)
- › Wirtschaftsinformatik (WI)
- › Informatik in Recht und Öffentlicher Verwaltung (RVI)
- › Informatik und Ausbildung/Didaktik der Informatik (IAD)
- › Informatik und Gesellschaft (IUG)
- › Sicherheit – Schutz und Zuverlässigkeit (SICHERHEIT)

**Informatik sichert
Zukunft – mehr denn je.
GI steht für Informatik.**

DER FACHBEREICH STELLT SICH VOR

Der Fachbereich **Mensch-Computer-Interaktion** (FB MCI) fördert die Arbeiten zum Thema Mensch-Computer-Interaktion innerhalb der GI, koordiniert die Aktivitäten der ihn tragenden Fachgruppen, vertritt diese nach außen und pflegt die Kooperation mit angrenzenden Fachgesellschaften.

Zu den Themen der Mensch-Computer-Interaktion gehören alle Fragen der benutzergerechten Gestaltung von interaktiven Software-Systemen in vielfältigen Anwendungsfeldern, insbesondere

- › benutzerorientierte Analyse und Modellierung von Anwendungskontexten
- › Prinzipien, Methoden und Werkzeuge für die Gestaltung von interaktiven, vernetzten Systemen
- › multimodale und multimediale Interaktionstechniken
- › Barrierefreiheit / Accessibility
- › Evaluation von Software-Systemen und Nutzungssituationen, auch im Hinblick auf gesetzliche Vorschriften
- › Integration der benutzergerechten Gestaltung von Informatiksystemen in die Software-Entwicklung
- › Kooperation mit anderen an der Gestaltung von Informatiksystemen beteiligten Disziplinen, z. B. Design, Pädagogik, Psychologie, Organisations-, Arbeits- und Wirtschaftswissenschaften, Kultur- und Medienwissenschaften, Rechts- und Verwaltungswissenschaften
- › Aus- und Weiterbildung im Bereich MCI
- › Mitwirkung an Normungsvorhaben

AUFGABEN DES FACHBEREICHS

Zu den Aufgaben des Fachbereichs gehören insbesondere:

- › die GI-seitige Trägerschaft der fachübergreifenden **Konferenzreihe Mensch & Computer** www.mensch-und-computer.de
- › Organisation von Workshops und anderen Fachveranstaltungen
- › Herausgabe der **i-com – Zeitschrift für interaktive und kooperative Medien**
- › Mitwirkung an Tagungen anderer Fachorganisationen und -gesellschaften
- › Ansprechpartner zum Thema Mensch-Computer-Interaktion für das Präsidium der GI
- › Erarbeitung von GI-Positionen zum Thema Mensch-Computer-Interaktion
- › Vertretung der GI im IFIP TC 13 Human-Computer Interaction
- › Kooperationspartner der Special Interest Group on Computer-Human Interaction (SIG CHI) der ACM
- › Vertretung der GI in Fragen der Mensch-Computer-Interaktion in Politik und Wirtschaft

WOLLEN SIE MITGLIED EINER FACHGRUPPE WERDEN?

Entweder als GI-Mitglied oder als assoziiertes Mitglied: www.gi-ev.de/service/wie-mitglied-werden/fachgruppenmitgliedschaft/.

Alle Mitglieder erhalten die Zeitschrift **i-com. Zeitschrift für interaktive und kooperative Medien** im Rahmen ihrer Mitgliedschaft. Kontakt unter mci@gi-ev.de oder www.mensch-computer-interaktion.de.

FACHGRUPPEN UND ARBEITSKREISE

Software-Ergonomie | Die Software-Ergonomie befasst sich mit der benutzer- und aufgabenzentrierten Analyse, Gestaltung und Evaluation der Mensch-Computer-Interaktion (Usability Engineering). Dabei wird die Systementwicklung und -gestaltung aus der Perspektive sowohl der Informatik als auch der Psychologie und der Arbeitswissenschaft behandelt.

Methoden und Werkzeuge zur Entwicklung interaktiver Systeme | Die Fachgruppe konzentriert sich auf die systemtechnische Entwicklung von Benutzungsschnittstellen. Kontext- oder Aufgabenmodelle, die Spezifikation von Dialogen, die systematische Entwicklung von Websites und die Kopplung konzeptioneller Modelle der MCI und des Software Engineering sind aktuelle Fragestellungen.

Adaptivität und Benutzermodellierung in interaktiven Softwaresystemen | Gegenstand der Fachgruppe ist die individuelle Anpassung von interaktiven Softwaresystemen an den jeweiligen Benutzer. Systemkomponenten bieten den Benutzern individuelle und aktive Unterstützung – oft unter der Metapher eines Assistenten. Die Zielrichtung: das (Anwendungs-) System auf der Grundlage von modelliertem und erworbenem Wissen über die Benutzer und ihre Nutzung des Systems adaptiv zu gestalten.

Computer-Supported Cooperative Work | Die Fachgruppe CSCW (Computer-Supported Cooperative Work) befasst sich mit der Anwendung von Telekommunikationstechnologien zur Unterstützung von Gruppen- und Teamarbeit – also der Mensch-Computer-Mensch-Interaktion. Dies beinhaltet u.a. Themengebiete wie Groupware-Systeme, Multimediasysteme, Mobile Systeme, Ubiquitous Computing, Wissensmanagement und Community-Unterstützung.

E-Learning | Die Fachgruppe E-Learning beschäftigt sich mit allen Informatik-Aspekten rechnergestützter Lehr- und Lernformen in Schule, Hochschule, Beruf und für das lebenslange Lernen. Das Thema hat viele Berührungspunkte zur Mensch-Computer-Interaktion sowie zu anderen Bereichen der Informatik, z.B. Softwaretechnik, CSCW, Wissensmanagement, intelligente Lehr- und Lernsysteme, Multimedia und Wirtschaftsinformatik.

Knowledge Media Design | Knowledge Media Design (KMD) beschäftigt sich mit der Generierung, Vermittlung, Präsentation und Bewahrung von medial behandelbarem Wissen bzw. Wissensmedien. Unter Wissensmedien werden computerbasierte Systeme verstanden, die Personen bei kreativen Tätigkeiten (z.B. Autorensysteme, CAD-Systeme), bei der Akquisition von Wissen (z.B. Lernplattformen des eLearning, Bibliothekssysteme) sowie der Suche nach Wissensinhalten (z.B. Informationssysteme) unterstützen.

AK Barrierefreie IT/Accessibility | Der Arbeitskreis wirkt mit bei Standardisierungsvorgängen, sowohl bei der Erarbeitung als auch bei der Praxiswirksamkeit von Standards. Der AK arbeitet schwerpunktmäßig an der neuen ISO 9241, Teil 171, zu Accessibility-Aspekten mit.

AK Wearable und Nomadic Computing | Wearable-Computing-Systeme sind permanent in Interaktion mit der realen Welt und den verfügbaren menschlichen Sinnen, um Aktionen zu identifizieren und dem Menschen oder dem System situationsbedingt geeignete Informationen bereitzustellen. Fragestellungen sind z.B. Hardware wie Head-Mounted Displays oder textile Integration sowie die Anwendung z.B. im Gesundheitswesen und Rettungsdienst, der Luft- und Raumfahrt.