

WARUM GERADE IN DER GI AKTIV WERDEN

Die Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) ist mit rund 20.000 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
- › Definition der Grand Challenges der Informatik
- › 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, Digitale Bibliotheken etc. Näheres finden Sie auf unserer Webseite www.gi.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-Plattformen.

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.de/gliederungen/regionalgruppen/>.

In einem stetig größer werdenden Europa engagiert sich die GI darauf aufbauend in europäischen Projekten und Organisationen.

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.de · www.gi.de

<http://www.facebook.com/wir.sind.informatik/>
<https://www.xing.com/net/gi/>
<http://twitter.com/informatikradar>

Die Fachbereiche der GI

- › Grundlagen der Informatik (GInf)
- › Künstliche Intelligenz (KI)
- › Softwaretechnik (SWT)
- › Mensch-Computer-Interaktion (MCI)
- › Datenbanken und Informationssysteme (DBIS)
- › Technische Informatik (TI)
- › Informatik in den Lebenswissenschaften (ILW)
- › 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) *

* Eine Broschüre dieses Fachbereiches ist in der Geschäftsstelle erhältlich.

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

WWW.GI.DE

STAND 06/2015 · GESTALTUNG: WWW.MEHREWERT.DE

FB MCI EIN FACHBEREICH DER GI

**Mensch-
Computer-
Interaktion**

DER FACHBEREICH STELLT SICH VOR

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

Zur MCI gehören alle Fragen der benutzer- und kontextgerechten Analyse, Gestaltung und Realisierung von interaktiven Softwaresystemen und Medien in vielfältigen Anwendungsfeldern. Wichtige Arbeitsfelder sind:

- › benutzerorientierte Analyse und Modellierung von Anwendungskontexten für Computersysteme
- › Prinzipien, Methoden und Werkzeuge für die Gestaltung von interaktiven, vernetzten Systemen
- › multimodale und multimediale Interaktionstechniken
- › be-greifbare Interaktion (Tangibles)
- › kooperative und soziale interaktive Medien
- › interaktive Home- und Entertainmentsysteme
- › Evaluation von Softwaresystemen und Nutzungskontexten, auch im Hinblick auf gesetzliche Vorschriften
- › sicherheitskritische Mensch-Maschine-Systeme
- › Integration der benutzergerechten Gestaltung von Informatiksystemen in die Software-Entwicklung
- › Kooperation mit anderen an der Gestaltung von Informatiksystemen beteiligten Disziplinen, wie 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 und Computer www.mensch-und-computer.de
- › Organisation von Workshops und anderen Fachveranstaltungen
- › Herausgabe der Zeitschrift i-com – Journal for Interactive Media
- › Aufbau und Pflege der MCI Digital Library (MCI-DL) <http://dl.mensch-und-computer.de>
- › Mitwirkung an Tagungen anderer Fachorganisationen und Fachgesellschaften
- › Ansprechpartner zum Thema Mensch-Computer-Interaktion für das Präsidium der GI
- › Erarbeitung von GI-Positionen zum Thema Mensch-Computer-Interaktion (z.B. Grand Challenges)
- › Vertretung der GI im IFIP TC 13 Human-Computer Interaction und TC 14 Entertainment Computing
- › 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 unserer Fachgruppen werden? Entweder als GI-Mitglied oder als assoziiertes Mitglied: <http://fb-mci.gi.de/mensch-computer-interaktion-mci/mitgliedschaft.html>. Studierende erhalten besondere Vergünstigungen. Alle Mitglieder erhalten die Zeitschrift i-com und Vollzugriff auf die MCI Digital Library im Rahmen ihrer Mitgliedschaft.

Kontakt unter mci@gi-ev.de oder <http://fb-mci.gi.de>.

FACHGRUPPEN UND ARBEITSKREISE

Fachgruppen (FGs) entstehen und ändern sich im Fachbereich nach Aktualität und Interessenlage der Mitglieder des Fachbereiches. Die Mitgliedschaft im FB MCI ergibt sich aus der Mitgliedschaft in einer oder mehreren der jeweils aktuellen FGs.

Adaptivität und Benutzermodellierung in interaktiven Softwaresystemen | Die FG ABIS konzentriert sich auf Empfehlungen und Adaptivität auf Basis von Benutzerdaten und Nutzungsdaten. Wie bekommt und analysiert man die Daten und wie können Anwendungen die individuellen Bedürfnisse der Nutzer berücksichtigen?

Be-greifbare Interaktion | Die FG BGI arbeitet in Bereichen der Mensch-Computer-Interaktion, die über den Desktop hinaus in den Raum hineinreichen und physischen Objekten, Werkzeugen und dem Körper des Benutzers eine digitale Bedeutung verleihen.

CSCW & Social Computing | Im Fokus der FG stehen die kooperativen Arbeitspraktiken von Individuen und die Gestaltung soziotechnischer Systeme zu ihrer Unterstützung.

E-Learning | Die FG ELE beschäftigt sich mit internet-, medien- und rechnergestützten Lehr-/Lernformen in Schule, Hochschule, Aus- und Weiterbildung. Sie vertritt das interdisziplinäre Themenfeld aus Sicht der Informatik.

Entertainment Computing | Die FG ENC erforscht Interaktive Medien, die einen unterhaltenden oder spielerischen Charakter haben. Diese reichen von digitalen Spielen über Edutainment, interaktives Storytelling bis zu digitalen Performances und Serious Games.

Interaktive Systeme | Die FG ISY erarbeitet Methoden, mit denen allgegenwärtige interaktive Systeme und neue Interaktionstechnologien für Benutzer auch wirklich nutzbar werden sollen. Dies reicht von modellbasierten, ubiquitären Systemen bis zur Industrie 4.0 und mobilen Geräten.

Knowledge Media Design | Die FG KMD beschäftigt sich mit der Generierung, Verarbeitung, Vermittlung und Bewahrung von medial behandelbarem Wissen. Sie integriert Kompetenzen der Informatik, Informations- und Kommunikationswissenschaft, Design, Psychologie, Didaktik und Arbeitswissenschaften.

Medieninformatik | Die FG MI hat sich zur Aufgabe gesetzt, die unterschiedlichen Entwicklungen der Medieninformatik in Lehre und Forschung sowie ihre Bedeutung in diversen Berufsfeldern zu sammeln und zu diskutieren mit dem Ziel, Beiträge für eine strukturierte und wirkungsvolle Weiterentwicklung zu leisten.

Mensch-Maschine-Interaktion in sicherheitskritischen Systemen | Die FG MMI-SKS betrachtet u.a. Systeme der Prozessführung, Fahrzeug- und Verkehrsführung, Medizintechnik, Produktionstechnik und Gefahrenabwehr, die in zunehmendem Maße durch interaktive, multimediale und echtzeitfähige IT-Systeme geprägt werden.

Software-Ergonomie | Die FG SW-ERGO widmet sich der Forschung, Lehre und Anwendungsentwicklung für die menschen-, aufgaben- und kontextgerechten Gestaltung von Mensch-Maschine-Schnittstellen in allen Lebensbereichen.