

Vorwort

Die Tagung Mensch & Computer 2013 wird vom Fachbereich Mensch-Computer-Interaktion der Gesellschaft für Informatik GI e.V. ausgerichtet und findet gemeinsam mit der Tagung Usability Professionals 2013 (UP 13) der German Usability Professionals Association und der Deutschen e-Learning Fachtagung DeLFI 2013 der Fachgruppe e-Learning der GI statt. Die Beiträge der UP 13 und der DeLFI 13 erscheinen jeweils in eigenen Tagungsbänden. In diesem Jahr wird die Konferenz Mensch & Computer an der Universität Bremen durchgeführt. Das diesjährige Motto lautet „*Interaktive Vielfalt*“.

Aus den 76+39 Einreichungen für die M&C hat das Programmkomitee 26 Lang- und 16 Kurzbeiträge ausgewählt, die in einem eigenen Tagungsband veröffentlicht werden. Im vorliegenden Workshopband werden elf angenommene Workshops dokumentiert sowie die zehn ausgewählten interaktiven Demos. Alle Beiträge werden auch in der Digital Library unter <http://dl.mensch-und-computer.de/> zur Verfügung gestellt.

Workshops bieten bei der M&C die Gelegenheit, Diskussionen zu führen, die durch die vorherige Einsendung von kurzen Beiträgen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer vorbereitet werden. Die Themen der diesjährigen Workshops sind so vielfältig wie die Tagung selbst. Wir hoffen, dass Sie sich – auch wenn Sie an den Workshops selbst nicht teilgenommen haben – durch den umfangreichen Workshopband zu neuen Forschungsthemen anregen lassen!

Wir danken allen, die diese Workshops organisiert haben, und allen Beitragenden.

Mensch-Computer-Interaktion lebt vom Anfassen und Ausprobieren, Interagieren und Erleben. Deshalb gibt es auch dieses Jahr wieder die Kategorie *inter | aktion* – die M&C Demo-session. In diesem Workshopband finden sich die Kurzbeschreibungen aller diesjährigen Demo-Beiträge. Die dazugehörigen Videos können Sie in der MCI Digital Library abrufen. Die zehn ausgewählten Demos zeigen neuartige Interaktionsbeispiele aus den Bereichen Multitouch-Steuerung, Gaming, Kunstinstallation, Virtual Reality, Body Interaction, Eye-Tracking, Gesangssynthese und Tangibles. Diese im wahrsten Sinne des Wortes interaktive Vielfalt an Demos gibt einen guten Einblick in zukünftige Forschungsschwerpunkte. Wir danken allen Beitragenden für ihre kreativen Exponate.

Bremen, im Juli 2013

Susanne Maaß, Rainer Malaka, Susanne Boll