



Workshop „Teilhabe an der allgegenwärtigen Kommunikation“

Zukünftig wird uns Informations- und Kommunikationstechnik überall umgeben und Arbeit, Bildung, Teilhabe, Kommunikation, Informationsgewinnung, Mobilität, Wohnen, Einkaufen etc. prägen. Wie können daher diese Technologien (in Zeiten des Ubiquitous Computing und des Internet der Dinge) die gleichberechtigte Teilhabe aller an der Gesellschaft sicherstellen bzw. ermöglichen?

Im Workshop wollen wir uns neuen Mobilitätskonzepten für Menschen mit Behinderungen, inklusiven e-Learning Konzepten, haptischen und akustischen Schnittstellen, taktilen Grafiken, aber auch der klassischen Web-Accessibility widmen.

Im Workshop werden Entwicklungen diskutiert, die inklusionsfördernd Menschen mit und ohne Behinderungen gesellschaftliche Teilhabe ermöglichen. Dazu zählen beispielsweise neue Mobilitätskonzepte, inklusive e-Learning-Konzepte, haptische und akustische Schnittstellen, taktile Grafiken, klassische Web-Accessibility, universales Interaction Design, assistive Technologien u. ä.. Es werden sowohl Technikentwicklungen wie auch damit verbundene innovative Anwendungskontexte, Bildungskonzepte, Entwicklungsmethoden und Verbreitungsstrategien diskutiert.

Der Workshop soll Möglichkeiten und Herausforderungen aufzeigen und zukünftige Entwicklungsoptionen im Hinblick auf die Teilhabe aller am Internet der Dinge und des Ubiquitous Computing beleuchten. Dazu möchten wir Forschende, Lehrende und Entwickelnde aus Theorie und Praxis einladen.

Inklusion bedeutet die vollständige, selbstbestimmte und gleichberechtigte Teilhabe von diversen Menschen (also auch jenen mit Behinderungen) am gesellschaftlichen Leben. Inklusion ist daher erheblich mehr als nur Barrierefreiheit oder Accessibility. Ein wichtiger Bestandteil des gesellschaftlichen Lebens ist Mobilität, die Möglichkeit und Fähigkeit selbstständig von einem Ort zum anderen zu kommen, auch innerhalb eines Gebäudes. Die Wissensgesellschaft erfordert einen immer höheren Bildungsgrad. Wie kann Teilhabe an modernen Lehr- und Lernformen wie e-Learning gewährleistet werden? Welche Optionen bieten Technologien für optimierte, selbstbestimmte Bildungsprozesse? Neue Medien bieten immer vielfältigere Möglichkeiten der Darstellung und Informationsübermittlung. Aufgrund der Variabilität von Daten sind transformierende, also diverse Ausgabemöglichkeiten möglich (Text-to-Speech, Speech-to-Text, Video, Gebärdenerkennung, Braille, Vibrationen, etc.). Wie können Grafiken für Sehbehinderte und Blinde, Audiodarstellungen für Gehörlose zugänglich gemacht werden? Bildverarbeitungen, berührungslose oder Sensorsteuerungen, Spracherkennung, Smartphone-Sensoren wie Gyrometer, verbreitetem Internetzugang bieten neue Möglichkeiten. Was bedeutet dies für eine gleichberechtigte Teilhabe aller an der Gesellschaft?

Innerhalb des Workshops sollen verschiedene Ansätze der Verwirklichung von Inklusion im Rahmen der allgegenwärtigen Computer, sozialen Medien und dem Internet der Dinge gezeigt werden. Für den Workshop werden Beiträge zu folgenden Themen erwartet:

- Systeme zur Bewertung / Verbesserung der Barrierefreiheit
- Multimodale Interaktionsgestaltung / Spezialisierte Interaktion
- Serious Gaming zum Lernen und Begreifen von besonderen Situationen / Anforderungen für Menschen mit und ohne besonderer Bedürfnisse

- Bio- / technische Informatik-Themen wie z.B. Rehabilitation oder Prothetik
- Barrierefreie Softwareentwicklung für Smartphones
- Zugang zu grafischen Inhalten
- Bildungskonzepte, z. B. inklusive e-Learning-Konzepte
- Umgebungserkennung für Sehbehinderte und Blinde
- Haptisch, akustisches Feedback
- Hyperbraille, taktile Benutzungsschnittstellen
- Grafiken für Sehbehinderte und Blinde
- Collaborative CSCW
- IT-basierte Assistive Technologie für alle Lebensbereiche: Mobilität/Navigation, Studium, Beruf, Tägliches Leben, AT für ältere Menschen

Organisatoren

Der Workshop wird von der Fachgruppe „Inklusion in Social Media“ des Fachbereichs „Informatik und Gesellschaft“ der Gesellschaft für Informatik organisiert. Der Kontakt kann über den Sprecher der Fachgruppe erfolgen:
henning.luebbecke(at)privatbaz.bund.de

Zielgruppen für Einreichungen und Besucher des Workshops

Der Workshop richtet sich an WissenschaftlerInnen, Forschende, Lehrende und Interessierte in den Bereichen

- Accessibility,
- Ubiquitous, Pervasive, Tangible Computing
- Ambient Assistance
- Gesundheits- und Sozialwesen
- Pädagogik
- Psychologie

Wir möchten gleichermaßen Forschende, Praktikerinnen und Praktiker dazu animieren, Beiträge, Fallstudien sowie Forschungsberichte (empirisch: qualitativ und quantitativ; Design-Science-orientiert) einzureichen.

Zielsetzungen des Workshops

Es soll ein strukturierter Austausch zu dem Themenbereich „Teilhabe in einer Gesellschaft die zunehmend durch allgegenwärtige Informations- und Kommunikationstechnologie geprägt wird“ ermöglicht werden.

Künftige Entwicklungen in den Bereichen „Beyond the Desktop“ und „Internet of Things“ hinsichtlich der Teilhabe aller sollen beleuchtet werden.

Workshop-Sprache

Workshop-Beiträge werden sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache akzeptiert. Der Workshop wird in deutscher Sprache stattfinden. Englische Vorträge sind möglich.

Dauer und Datum des Workshops

Der Workshop wird am 29.09.2016 stattfinden.

Ort der Veranstaltung

Tagungsort ist der Hauptcampus der [Alpen-Adria-Universität \(AAU\)](http://www.informatik2016.de/veranstaltungsort.html) in Klagenfurt am Wörthersee (<http://www.informatik2016.de/veranstaltungsort.html>).

Einreichungen

Einreichungen anonymisierter Beiträge, welche in gleicher Form vorgängig nicht anderweitig publiziert wurden, erfolgen über das Konferenzsystem: <https://conference.aau.at/event/75/>

Eine Publikation der angenommenen Beiträge erfolgt in den Informatik / LNI-Proceedings der Informatik 2016/Gesellschaft für Informatik GI. Es muss daher das LNI-Format eingehalten werden.

Vgl. zum LNI-Format die Hinweise zu den Templates: <https://www.gi.de/index.php?id=171>

Es gelten folgende Seitenzahl-Begrenzungen:

- Langfassung (wissenschaftliches, technisches) Papier oder Erfahrungsbericht: max. 14 Seiten
- Kurzfassung („short paper“), Diskussionsbeitrag: max. 6 Seiten
- Positionsbeitrag oder Zusammenfassung eines Posters: max. 4 Seiten
- Abstract: max. 2 Seiten

Verfahren zur Auswahl der Beiträge

Die Auswahl der Beiträge erfolgt durch ein mindestens doppel-blindes Begutachtungsverfahren. Bitte sorgen Sie bei Ihren Einreichungen entsprechend dafür, dass diese anonymisiert sind und keine Rückschlüsse auf die Autoren gegeben sind.

Fristen

Einreichungen:	02.05.2016
Entscheid über Annahme/Ablehnung von Beiträgen:	30.05.2016
Einreichung der Camera Ready Version	27.06.2016

Vgl. zu aktuellsten Fristen immer auch <http://www.informatik2016.de/termine0.html>.

Vgl. zu weiteren Information zur Informatik 2016 und die mit ihr veranstalteten Konferenzen auch die Webseite <http://www.informatik2016.de/>.

Wir weisen vorsorglich darauf hin, dass bei der Annahme von Beiträgen Mehrfacheinreichungen zum Ausschluss zweiter und weiterer Beiträge führen können. Wir bitten darum, ausschließlich die AutorInnen als Einreichende zu vermerken und ggf. Drittmittelverantwortliche von Projekten durch ergänzende Fußnoten kenntlich zu machen.

Programmkomitee des Workshops

Das Programmkomitee besteht aus folgenden interdisziplinär ausgewählten Persönlichkeiten aus Hochschulen und Praxis:

Prof. Dr. Christian Bühler, TU Dortmund

Prof. Dr. Ricardo Büttner, FOM Hochschule für Oekonomie & Management München

Wiebke Köhlmann, Institut für Informatik, Universität Potsdam

Dr. Florian Kramer, SignGes, RWTH Aachen

Henning Lübbecke,

Dr. Steffen Puhl, Hochschulrechenzentrum, Justus-Liebig-Universität Gießen

Dr. René Reiners, Fraunhofer Institut für Angewandte Informationstechnik FIT, St. Augustin

Prof. Dr. Rainer Stiefelhagen, Karlsruher Institut für Technologie

Prof. Dr. Gerhard Weber, TU Dresden

Prof. Dr. Gottfried Zimmermann, Hochschule der Medien Stuttgart

Francis Zinke, Institut für Informatik, Universität Potsdam

Prof. Dr. Isabel Zorn, TH Köln