

BERNARD ROBBEN, HEIDI SCHELHOWE (HG.)

## **Be-greifbare Interaktionen**

**Der allgegenwärtige Computer: Touchscreens, Wearables, Tangibles  
und Ubiquitous Computing**

**[transcript]**

# Inhalt

## **Was heißt be-greifbare Interaktion**

Bernard Robben, Heidi Schelhowe | 7

## **HAND UND KOPF – BE-GREIFBAR ODER VIRTUELL**

### **Die Bedeutung der Körperlichkeit**

#### **für be-greifbare Interaktion mit dem Computer**

Bernard Robben | 19

### **Be-greifbar oder Virtuell? Der Designer entscheidet**

Johann Habakuk Israel, Jörn Hurtienne und Katharina Weber | 41

### **Das Greifbare und das Ferne – ein Spannungsfeldverhältnis zur Entwicklung des Denkens**

Willi Bruns | 177

### **Übersetzen und Begreifen –**

#### **Medienkünstlerische Operationen im Labor**

Andrea Sick | 1101

## **TOUCH THE SCREEN: BE-GREIFBARE FORMEN DER INTERAKTION**

### **Be-greifen „Beyond the Surface“ –**

#### **Eine Materialperspektive auf Tangible User Interfaces**

Tanja Döring, Axel Sylvester und Albrecht Schmidt | 115

### **Daten zum Anfassen: Be-greifen mit Interaktiven Bildschirmen**

Marc Herrlich, Benjamin Walther-Franks und Rainer Malaka | 135

### **Tangible User Interfaces und Accessibility**

Henning Lübbecke | 155

## **HERSTELLEN UND BEWERTEN: PROZESSE IM DESIGN**

### **Digital Experience Design**

Dennis Krannich, Anja Zeisig und Kamila Wajda | 167

## **Zur Gestaltung be-greifbarer Mensch-Maschine-Schnittstellen**

Jens Geelhaar | 1191

### **Tangible Workplaces:**

#### **Be-greifbare Interaktion in der Bürokommunikation**

Johannes Jüngst und Jasmin Link | 1215

### **Evaluation der Interaktion beim Wearable Computing**

Michael Lawo und Hendrik Witt | 235

## **LERNEN DURCH BE-GREIFEN**

### **Interaktionsdesign für reflexive Erfahrung:**

#### **Digitale Medien für Bildung**

Heidi Schelhowe | 253

### **Be-greifbare Gestaltung von eLearning-Szenarien**

Stefan Oppl und Christian Stary | 273

### **TechKreativ:**

#### **Tangible Interfaces in Lernwelten**

Nadine Dittert, Eva-Sophie Katterfeldt und Milena Reichel | 293

### **Kooperativ lernen mit multimedialen Objekten und körper- und raumbezogenen Schnittstellen**

Thomas Winkler, Jörg Cassens und Michael Herczeg | 305

## **DIE ERWEITERUNG DES BE-GREIFBAREN RAUMS**

### **Interaktion in mobilen Spielwelten**

Barbara Grüter | 323

### **Bottom-Up Mixed Reality: Emergente Entwicklung, Unkontrollierbarkeit und soziale Konsequenzen**

Karsten Weber | 347

### **Der Raum der be-greifbaren Interaktion**

Bernard Robben | 367

**Autoren | 389**