

AUTORINNENVERZEICHNIS

Gino Brunetti, (Dipl.-Inf.) Chief Strategy Officer der INI-GraphicsNet Stiftung und Dozent an der TU Darmstadt; Studium der Informatik an der Technischen Universität Darmstadt; 1995-2001 Wissenschaftlicher Mitarbeiter und ab 1998 stellvertretender Abteilungsleiter am Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung, Darmstadt; 2001-2003 technisch wissenschaftlicher Leiter in der Aufbauphase vom CETA/ SENAI in Porto Alegre, Brasilien, einer Einrichtung für angewandte Forschung in Brasilien; seit 2007 Leiter der INI-GraphicsNet Stiftung; Publikationen zur CAD- und CAE-Systementwicklung, zum Feature-Based Virtual Engineering, zu Immersive Styling Environments und zu ergonomischen Aspekten in der Mixt Reality-Entwicklung.

Wolfgang Coy, (Dipl.-Ing. math., Dr. rer. nat.) Professor für Informatik an der Humboldt-Universität zu Berlin; Studium der Elektrotechnik, Mathematik und Philosophie an der TH Darmstadt; 1975 Promotion; 1979-96 Professur für Informatik an der Universität Bremen, seit 1996 an der Humboldt-Universität; Lehre und Forschungen zu den Gebieten Digitale Medien, Informatik und Gesellschaft, Theorie der Informatik, Sozial- und Kulturgeschichte der Informatik, sowie zu philosophischen und theoretischen Fragen der Informatik; langjähriger Sprecher des GI-Fachbereiches »Informatik und Gesellschaft«; Bücher über Industrieroboter, Rechnerarchitektur, Expertensysteme, Theorie der Informatik und Mitherausgeber weiterer Bücher, u.a. »Hyperkult I – Geschichte, Theorie und Kontext digitaler Medien« 1997 und »HyperKult II – Zur Ortsbestimmung analoger und digitaler Medien« 2004.

José Luis Encarnação, (Dipl. Ing., Dr. Ing.) Professor für Informatik an der Technischen Universität Darmstadt; geboren in Portugal, zunächst Dipl.-Ing. und Dr.-Ing. der Elektrotechnik an der Technischen Universität Berlin; seit 1975 Professor für Informatik an der Technischen Universität Darmstadt und dort Leiter des Fachgebiets Graphisch-Interaktive Systeme (TUD-GRIS); unter seiner Leitung wurde in den Folgejahren das INI-GraphicsNet (International Network of Institutions for advanced education, training and R&D in Computer Graphics technology, systems

and applications) aufgebaut, ein institutionelles Netzwerk, das weltweit einen der größten Schwerpunkte für die Visualisierungstechnologien, die neuen Medien und neuen Kommunikationsformen mit den zugehörigen IuK-Technologien und -Anwendungen bildet; Gründer der INI-GraphicsNet Investitions Holding GmbH und der INI-GraphicsNet Stiftung mit dem Ziel, die Entwicklung von Ausgründungen und die Kommerzialisierung von Forschungsergebnissen aus dem INI-GraphicsNet zu fördern; seit Juli 2001 Vorsitzender der IuK-Gruppe der Fraunhofer-Gesellschaft, seit 2001 Mitglied der EU-Beratergruppe für den Bereich der Informationstechnologie (ISTAG), deren Vorsitzender von 2002 bis 2004 und stellvertretender Vorsitzender seit 2005; seit 2002 Mitglied im Präsidium der Fraunhofer-Gesellschaft; seit 2001 ordentliches Mitglied in der Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften (»Leibniz-Akademie«); Autor bzw. Co-Autor von mehr als 500 Veröffentlichungen und Fachaufsätzen in internationalen rezensierten Zeitschriften und prominenten Fachkonferenzen; verantwortlicher Hauptherausgeber von *Computers & Graphics*.

Michael Friedewald, (Dr.-Ing., Dipl.-Wirt. Ing.) Projektleiter am Fraunhofer-Institut für System- und Innovationsforschung in Karlsruhe tätig. Seine Arbeitsschwerpunkte liegen im Bereich der Technikvorausschau und der Technikfolgenabschätzung, insbesondere im Bereich neuer Informations- und Informationstechnik, z.B. Ambient Intelligence. Er hat an der Rheinisch-Westfälischen Technischen Hochschule Aachen Elektrotechnik, Wirtschaftswissenschaften und Technikgeschichte studiert. Seine Dissertation über die technischen und geistigen Wurzeln des Personal Computing und der Mensch-Computer-Interaktion wurde 1999 vom Verein Deutscher Ingenieure mit dem Rudolf-Kellermann-Preis für Technikgeschichte ausgezeichnet. Letzte Buchveröffentlichungen: »Safe-guards in a world of Ambient Intelligence«, Springer, 2008. »Arbeiten in der Zukunft – Strukturen und Trends der Industriearbeit«, Büro für Technikfolgenabschätzung beim Deutschen Bundestag, 2007.

Hans Dieter Hellige, (Dr. phil.) Professor für Technikgestaltung und Technikgenese mit dem Schwerpunkt Informationstechnik am Forschungszentrum artec der Universität Bremen; Studium der Geschichte mit den Schwerpunkten neuere Wirtschafts-, Sozial- und Technikgeschichte; Promotion 1976 an der TU Berlin; seit 1977 als Historiker in der Ingenieurausbildung an der Universität Bremen tätig; Lehrtätigkeit in den Studiengängen Elektrotechnik und Informationstechnik, Informatik, Medieninformatik, Geschichte; Habilitation 1995 auf dem Gebiet der historischen Technikgeneseforschung; seit 1993 Sprecher der Fachgruppe

Informatik- und Computergeschichte in der Gesellschaft für Informatik; Publikationen zur Geschichte und Bewertung von Einzeltechniken der Telekommunikation und Computerkommunikation, zur Geschichte des Computing und der Informatik, (u.a. H. D. Hellige (Hrsg.): Geschichten der Informatik. Visionen, Paradigmen, Leitmotive, Springer 2004; Die »Geschichte des Internet als Lernprozess«, In: Kreowski, (Hrsg.) »Informatik und Gesellschaft. Verflechtungen und Perspektiven«. LIT-Verlag 2008); zur Theorie und Methodik der Technikgeneseforschung und Konstruktionslehre, zur Energie- und Ressourcen-Geschichte sowie zur Wirtschafts- und Sozialgeschichte des Deutschen Kaiserreichs.

Eva Hornecker, (Dipl. Inform., Dr. Ing.) Visiting Research Fellow am »Pervasive Interaction Lab« an der Open University, UK; Studium der Informatik und Pädagogik an der TH Darmstadt und Promotion 2004 über »Tangible Interfaces als kooperationsunterstützendes Medium« an der Uni Bremen; danach Universitätsassistentin an der TU Wien, wo sie Interaction Design unterrichtete; Forschungsaufenthalte an der University of Sussex sowie in Neuseeland. Ihre Forschungsinteressen und Publikationen liegen im Bereich des »Beyond the Desktop Interaction Design«, mit Schwerpunkt auf Tangible sowie Embodied Interaction, sowie auf Aspekten kooperativer/sozialer Interaktion.

Marion Jähne, (Dipl. Math.) Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Technischen Universität Darmstadt am Fachbereich Graphisch-Interaktive Systeme seit 2006; Studium der Mathematik an der Technischen Universität Darmstadt; 2004 bis 2006 wissenschaftliche Assistentin am Fraunhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung; Publikationen zur automatischen Bildanalyse.

Matthias Müller-Prove, (Dipl.-Inform.), ist seit 15 Jahren bei international operierenden Software-Firmen im Bereich Mensch-Maschine-Kommunikation tätig. Er hat maßgeblich die Benutzungsschnittstelle des Web-Editors Adobe GoLive gestaltet. Für Sun Microsystems wirkte er seit 2002 als User Experience und Interaktionsdesigner an der Bürosoftware StarOffice und war Community Lead des User Experience Projektes für die Open Source Software OpenOffice.org. Derzeit arbeitet er bei Sun als User Experience Architect im Bereich Desktop Virtualisierung. Darüber hinaus gilt sein Interesse der Entwicklungsgeschichte des Hypertexts und der Grafischen Benutzungsschnittstellen. Für seine Arbeit »Vision and Reality for Hypertext and Graphical User Interfaces« erhielt er 2005 den Wolfgang von Kempelen Preis für Informatikgeschichte.

Frieder Nake, Prof. (Dr. rer. nat.) Professor für Informatik der Universität Bremen; Studium der Mathematik in Stuttgart; Promotion über Wahrscheinlichkeitstheorie; durch Max Bense Beschäftigung mit Semiotik; seit 1963 Pionierarbeiten zur Computergrafik allgemein, zur Computerkunst im besonderen; erste nationale und internationale Ausstellungen ab 1965; 1968-69 Research Fellow in Toronto; 1970-72 Assistant Professor in Vancouver; seit 1972 Professor für grafische Datenverarbeitung und interaktive Systeme an der Universität Bremen; zahlreiche Publikationen zur Computergrafik, zur Computerkunst, zu Digitalen Medien / Hypermedien, Semiotik und zur Theorie bzw. Gesellschaftstheorie der Informatik; langjähriger Sprecher des Fachbereiches »Informatik und Gesellschaft«. In jüngster Zeit Konzentration auf mediale Seiten der Informatik. Neuere Buchveröffentlichungen: Diethelm Stoller/Frieder Nake: »Algorithmus und Kunst. Die präzisen Vergnügen«, Sautter & Lackmann, Hamburg, 1993; Frieder Nake: »Die erträgliche Leichtigkeit der Zeichen. Ästhetik, Semiotik, Informatik«, Agis, Baden-Baden 1994; »Algorithmik - Kunst - Semiotik. Hommage für Frieder Nake«, hrsg. von K. - H. Rödiger, Synchron Wissenschaftsverlag der Autoren, Heidelberg, 2003; Peter B. Andersen: »Computing Science and Semiotics. A Fundamental Approach«, im Druck.

Horst Oberquelle, (Dr. rer. nat.), Professor für Informatik im Fachbereich der Universität Hamburg; Studium der Mathematik und Informatik an der Universität Hamburg, Diplom in Informatik 1973; Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Promotion 1979, Hochschulassistent, 1985-1986 Vertretungsprofessor Universität Aarhus, Dänemark. Habilitation in Informatik 1986. Seit 1986 Universitätsprofessor für Informatik im Fachbereich Informatik der Universität Hamburg; Arbeitsgebiete: Mensch-Computer-Interaktion, computergestützte Kooperation; langjähriger Sprecher des Fachausschusses / Fachbereichs »Mensch-Computer-Interaktion« der GI, deutscher Vertreter in IFIP TC 13 »Human-Computer Interaction«; zahlreiche Publikationen zur Grundsatzfragen der Softwareergonomie, Usability-Forschung und Systemgestaltung.

Jörg-Martin Pflüger, (Dr. rer. nat.) Studium der Elektrotechnik, Mathematik und Philosophie, Promotion und Habilitation in Theoretischer Informatik. Oberingenieur an der Universität Bremen, ab 1998 Vertragsprofessor am Institut für Gestaltungs- und Wirkungsforschung der Fakultät Informatik an der TU Wien, seit Mitte 2004 Privatier. Forschung, Lehre und Publikationen in den Fachgebieten Theoretische Informatik und »Theorie der Informatik«, zur Kulturtheorie, Sozialpsychologie und Geistesgeschichte der Informatik, zur medialen Funktion des Computers

und kulturgeschichtlichen Aspekten der Informationsvisualisierung sowie zur Rolle der Computer und Medien in der Wissensorganisation. Ausgewählte Publikationen: *Language in Computing*, in M. Dörries (Hrsg.): *Experimenting in Tongues*, Stanford University Press 2002; *FAQ: Microsoft* (zusammen mit P. Purgathofer), in A. Roesler/B. Stiegler (Hrsg.): *Microsoft. Medien Macht Monopol*, Suhrkamp 2002; *Writing, Building, Growing. Leitvorstellungen der Programmiergeschichte; Konversation, Manipulation, Delegation. Zur Ideengeschichte der Interaktivität*, beide in H. D. Hellige (Hrsg.): *Geschichten der Informatik. Visionen*, Springer 2004; *Wo die Quantität in Qualität umschlägt. Notizen zum Verhältnis von Analogem und Digitalen*, in M. Warnke/W. Coy/C. Tholen (Hrsg.): *HyperKult II*, transcript 2005

Ingrid Rügge, (Dipl.-Inform., Dr.-Ing.) nach knapp 10jähriger Tätigkeit in der Druckindustrie Studium der Informatik (1995 Diplom), von 1999 bis 2007 Wissenschaftlerin am Technologie- Zentrum Informatik der Universität Bremen, u.a. ab 2004 Geschäftsführerin des Leitthemas Wear-Lab und des Demo-Centers im Mobile Solution Center. Promotion 2006 im Fachbereich Mathematik/Informatik der Universität Bremen, seit 2007 Geschäftsführerin der International Graduate School of Dynamics in Logistics der Universität Bremen; Forschungsschwerpunkte: Wearable Computing, mobile Anwendungen im Gesundheitswesen, Benutzbarkeit mobiler Lösungen. Buchveröffentlichungen: I. Rügge et al. (Hrsg.): »Arbeiten und begreifen: Neue Mensch-Maschine-Schnittstellen«. Münster 1998; Rügge, I.: »Mobile Solutions. Einsatzpotentiale, Nutzungsprobleme und Lösungsansätze«. (Advanced Studies Mobile Research Center Bremen), Wiesbaden 2007.

Horst Zuse, (Dipl.-Inform., Dr.-Ing.) Privatdozent, Professor an der FH-Lausitz; von 1967 bis 1973 Studium der Elektrotechnik an der Technischen Universität Berlin (TUB); 1985 Promotion auf dem Gebiet der Softwarekomplexitätsmaße; 1998 Venia legendi im Fachbereichsrat Informatik der TU-Berlin für das Gebiet der Praktischen Informatik; von 2003 bis 2006 Gastprofessor an der FH-Lausitz und im November 2006 zum Honorarprofessor der FH-Lausitz ernannt. 1991 publizierte er das Buch: Horst Zuse: »Software Complexity - Measures and Methods«, im DeGruyter Verlag und 1998 erschien das Buch: Horst Zuse: »A Framework of Software Measurement«, im DeGruyter Verlag.