



Proseminar “Interactive Surfaces”

-

Einführung & Themenvergabe



Überblick

- Anwesenheit
- Sinn und Zweck
- Organisatorisches
- Themenvergabe
- Einführung in Recherche

Ziele

- *Proseminar*: intensive Beschäftigung mit einem Thema in einer kleinen Gruppe
- soll grundlegende Techniken der Recherche vermitteln und intensivieren
- Ziele:
 - Überblick über relevante Bereiche der interaktiven Oberflächen
 - detailliertes Wissen über einen speziellen Teilbereich
 - Erfahrung und Grundlagenwissen zur Literaturrecherche
 - Grundlagen des wissenschaftlichen Schreibens



Ablauf

- zwei oder drei Vorträge pro Termin
- nächste Woche noch eine Fragestunde und Tipps zum Schreiben
- die ersten Vorträge finden am 26.11.2010 statt
- Kommunikation:
 - bei themenspezifischen Fragen per Mail oder vorbeikommen
 - bei allgemeinen Fragen zum Ablauf etc. das Forum nutzen!



Vorträge

- Einführung in ein Thema für ein Informatik-Publikum
- jeweils 15 - 20 Minuten + 5 Minuten Fragen & Diskussion
- ab und zu Gäste vom Lehrstuhl anwesend
- Folien auf Englisch
- Handout (1 - 2 Seiten, 25 Stück) auf Englisch, unterstützt Vortrag und Folien
- Folien (PPT, PDF oder Keynote) und Handout (DOC oder PDF) spätestens am Tag VOR dem Vortrag per Mail abgeben
- Präsentation auf eigenem Notebook oder nach Absprache auf meinem MacBook möglich (Bilder / Videos sollten vorher getestet werden!)



Ausarbeitung

- soll einen Überblick über das Thema geben
- Fokus im Proseminar: nicht zwingend wissenschaftlich, aber sachlich schreiben
- 2 bis maximal 3 Seiten im ACM SIGCHI-Format
- Englisch
- Abgabe bis zum 18.02.2011 über Uniworx
- Nutzen von LaTeX



Allgemein

- regelmäßige Anwesenheit (ein “Freischuss”)
- Teilnahme an den Diskussionen
- Selbständige und gründliche Recherche
- Korrekte Angabe aller Quellen (Zitate, Bilder, ...)
- Korrekte Wortwahl

Plagiarismus

- Plagiate werden NICHT geduldet!
- Als Plagiate zählen
 - abgeschriebene Textteile, die nicht als Zitate gekennzeichnet sind
 - kopierte Bilder, Diagramme oder Grafiken ohne Quellenangaben
 - alle Materialien Dritter, die nicht als solches gekennzeichnet sind
- Überprüfung auf Plagiate auch am Ende des Semesters (Folien, Handout, Ausarbeitung)
- **Plagiarismus führt zum Nicht-Bestehen des Seminars!**





Warum korrekt zitieren?

- Urheberrecht
- fundierte Beweise sind häufig Grundvoraussetzung (z.B. in der Bachelorarbeit)
- Referenzen sind Ausgangspunkte für weitere Literaturrecherche zu einem bestimmten Thema
- Leser sollen die Korrektheit der eigenen Aussagen überprüfen können
- Man sollte sich nicht "mit fremden Federn schmücken"
- ...weil man sonst aus dem Seminar fliegt. ;-)



Vortrag

- Ansprechende Folien (nicht zuviel Text!)
- Flüssiger, interessanter und ansprechender Vortrag
- Handout, das die wichtigsten Informationen und Quellen zusammenfasst
- Einhalten des Zeitrahmens
- Qualifizierte Antworten auf mögliche Fragen (ggf. auch Backup-Folien)



Ausarbeitung

- Sachlicher Stil
- Einhalten der Formatvorlage
- Illustrationen, Diagramme, Bilder
- Gute Strukturierung des eigenen Themas
- einzelne Beispiele, um wichtige Aspekte genauer zu beleuchten



Allgemeines zur Recherche

- siehe auch Hauptseminar
- Quellen: Paper, Konferenzen, Journals
- Sprache (meistens): Englisch
- Wichtige Konferenzen: CHI, UbiComp, UIST, Pervasive, CSCW, AVI, Interact, IUI, TEI, MobileHCI, ...
- fast alle benötigte Literatur ist online zu finden!



Grundregeln des wiss. Schreibens

- Quellen angeben
- nichts behaupten, das nicht durch Quellen oder eigene Arbeit belegbar ist!
- eigene Ergebnisse nicht "optimieren"
- nicht langweilig schreiben



Suchen und Finden

- nicht alles kann online gefunden werden...
- ...und nicht alles ist dauerhaft online
- nicht nur einer einzigen Quelle vertrauen
- Online-Quellen unbedingt sichern und das Zugriffsdatum angeben



Allgemeines zur Suche

- englische Versionen von Suchmaschinen nutzen
 - Google Scholar bietet zum Beispiel nur in der englischen Version die Auswahl von Suchgebieten
- Nutzung von bool'schen Operatoren (AND, OR, NOT), Anführungszeichen (" "), Bindestrichen (-) oder numerischen Bereichen (2002..2005)
- weitere Filter durch Beschränkungen, wie: site:, filetype:, link:
- mehrere Kombinationen verschiedener Suchbegriffe ausprobieren



Suchmaschinen / Datenbanken

- Google
- Bing
- Wikipedia (nur als erste Anlaufstation - NICHT als Quelle!)
- dict.leo.org / dict.cc
- del.icio.us und Co.
- Wayback Machine



Spezialisierte Suchmaschinen

- Google Scholar (ggf. in den Einstellung auf "english" setzen!)
- Citeseer
- DBLP
- ACM Digital Library
- IEEE Xplore / CSDL



Weitere Quellen

- [NUI Group](#) (Forum, Wiki, ...)



Themenübersicht / -vergabe I

22.10.2010	Einführung und Themenvergabe
05.11.2010	Tipps und Fragestunde
12.11.2010	entfällt
19.11.2010	entfällt
26.11.2010	Interactive Surfaces
03.12.2010	Input Modalities
10.12.2010	Sensing Technologies
17.12.2010	Software & Frameworks



Themenübersicht / -vergabe II

24.12.2010	entfällt ;-)
07.01.2011	Interaction & Number Of Users
14.01.2011	Workspace Configuration & Display Setup
21.01.2011	Interaction With External Devices
28.01.2011	Additional Input Hardware
04.02.2011	entfällt
11.02.2011	entfällt
18.02.2011	Abgabe der Ausarbeitungen



Interactive Surfaces

- horizontal (Friedrich)
 - MS Surface, ...
- vertical (Patlan)
 - SMART Boards, ...
- non-planar (Rixner)
 - Sphere, Curve, ...



Input Modalities

- Touch-Based (Lander)
 - Dragging, Scaling, ...
- Pen-Based (Everts)
 - Pressure, ...



Sensing Technologies

- Visual (Fan)
 - IR based, ...
- Non-Visual (Kraemer)
 - Electronic, ...



Software & Frameworks

- Frameworks (Marth)
 - Touchlib, MT4J, ...
- Protocols
 - TUIO (1.x, 2.0), ...



Interaction & Number Of Users

- Single-User (Nicoleta)
 - Workspace Environment, ...
- Multi-User (Strasser)
 - Collaboration, Games, ...



Workspace Configuration & Display Setup

- Private Spaces (Reithmeier)
 - Privacy, Security, ...
- Public Spaces (Huang)
 - Collaboration, Orientation Problem, ...
- Multi-Display-Environment (Gravanis)
 - Small vs. Large Displays, ...



Interaction With External Devices

- Mobile Phones (Neuendorf)
 - Direct-Interaction, Distant-Interaction, ...
- Notebooks (Valev)
 - Data Sharing, Collaboration, ...



Additional Input Hardware

- Common Input Hardware (Klette)
 - Keyboard, Mouse, ...
- Tangible User Interface (Peetz)
 - Object Design, Interaction, ...



Nächstes Treffen

- in einer Woche
- am 29.10.2010
- bis dahin:
 - mit dem eigenen Thema vertraut machen (Related Work suchen)
 - allgemeine Unklarheiten im Forum oder am 29.10. ansprechen
 - themenbedingte Unklarheiten per Mail oder persönlich bei mir (nach Absprache) ansprechen