

Liste der Vortragsthemen

- 1: "flache" virtuellen Welten: Virtual Reality in der Tradition der Desktopmetapher
- 2: "widerstandslose" Virtual Realities: computergenerierte dreidimensionale Bildwelten
- 3: "spürbare" Virtual Environments: Feedback aus dem Computer
- 4: Virtual Reality als Therapie-Umgebung
- 5: Anreicherung der realen Welt: computer augmented reality
- 6: Der digital reale Schreibtisch
- 7: Computerisierung der gewöhnlichen Umgebung: ubiquitous computing
- 8: Computer zum Mitnehmen: wearable computing
- 9: Programmieren durch "Zusammenstecken": construction kits
- 10: Übergänge von der realen in die virtuelle Welt, z.B. Real Reality
- 11: Integrierte physikalisch-digitale Arbeitsumgebungen
- 12: Mulimodale, multisensorische Interfaces
- 13: Bits zum Anfassen: physical manipulation interfaces
- 14: Die Technologie neuer Schnittstellen
- 15: Begründung von Graspable User Interfaces
- 16: Gedanken zum Interface-Paradigma der Zukunft

Die auf den folgenden Seiten zu den Vortragsthemen aufgelisteten Literaturhinweise sind auch als solche zu verstehen: Es sind Hinweise auf geeignete Bücher, Artikel und WWW-Seiten. Sie dienen dazu, den Inhalt der Vorträge zu charakterisieren. Ich erwarte nicht, daß alle Artikel im Vortrag referiert werden. Ich erwarte eher, daß Du Dir einen Einblick in die Thematik verschaffst und dann selbst entscheidest, was Du referieren willst. Du kannst gern auch andere Literatur, Fernsehberichte oder was immer Du gern benutzen willst, verwenden.

Viel Spaß beim Suchen und Finden

Ingrid

Leitfragen

Neben der Aufarbeitung der einzelnen Themen sind folgende Fragen interessant:

Welcher Ursprung, welche Motivation läßt sich erkennen?

Von welchen Annahmen wird ausgegangen, was wurde ausgeblendet?

Welche Ziele werden angestrebt, welcher Nutzen wird erwartet?

Mit welchen Auswirkungen, mit welchen Folgen ist zu rechnen?

Welche Sinne werden angesprochen/modelliert?

Sind Frauen als Forscherinnen vorhanden? Was sind ihre Themen?

Liste der allgemeinen Literatur

Diese Liste stellt eine kleine Auswahl interessanter Bücher und Zeitschriften zum Thema des Seminars dar. Sie sind lesenswert, da sie viele spannende Aspekte aufgreifen. Die Lektüre ist aber nicht verpflichtend.

Autorin	Titel	Verlag	Ort	Datum
Balka, Ellen	Gender and Skill in Human Computer Interaction (Interactive Posters)	ACM	in: CHI '96	1996
Hennig, A.	Die andere Wirklichkeit: Virtual Reality - Konzepte, Standards, Lösungen	Addison Wesley Longman	Bonn u.a.	1997
	Zeitschrift "Spektrum der Wissenschaft"			
Badler, N.I.; Barsky, B.A.; Zeltzer, D. (Eds.)	Making them move: mechanics, control, and animation of articulated figures	Morgan Kaufmann	San Mateo, California	1991
Barfield, W.; Caudell, T. (eds)	Augmented Reality and Wearable Computers	Lawrence Erlbasam Press		1998
Finn, K.; Sellen, A.; Wilbur, S. (Eds.)	Video Mediated Communication	Lawrence Erlbaum Associates	Hillsdale; NJ	1997
Laurel, Brenda (Ed.)	The Art of Human-Computer Interface Design	Addison-Wesley	Reading, Massachusetts	1990
Norman, D.A.	Dinge des Alltags - Gutes Design und Psychologie für Gebrauchsgegenstände	Campus FfM	New York	1989
Norman, D.A.	Things that make us smart - defending human attributes in the age of the machine	Addison-Wesley	Reading, Massachusetts	1993

Liste der Vortragsthemen mit Literaturhinweisen

"flache" virtuellen Welten: Virtual Reality in der Tradition der Desktopmetapher

3D-Comptermodelle werden visualisiert und z.T. mit Fotos und Videosequenzen kombiniert und über 2D-Ausgabemedien verfügbar gemacht.

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seiten
GMD	Virtual Studio	http://viswiz.gmd.de/DML/vst/vst.html		St. Augustin	1998	
GMD	House of Illusion - A walk through a virtual castle	http://viswiz.gmd.de/projects/hoi.html		St. Augustin	1996	
Keuneke, S.; Heeg, F.J.	Transparenz von User-Interfaces -- Das MITS-Projekt am BIBA	Brauer u.a.: Vom Bildschirm zum Handrad	artec-paper 59	Universität Bremen	1998	201-208
Magenat Thalmann, Nadia	Virtual Humans (http://miralabwww.unige.ch)	Reader zum Laboratorium "Künstliches Leben:// Mediengeschichten" 4.10.-2.11.1997		Frauenkulturhaus TheaLit Bremen	1997	9-12
Pirr, U.	Realität in der Virtuellen Realität: digitale Panoramen	Brauer u.a.: Vom Bildschirm zum Handrad	artec-paper 59	Universität Bremen	1998	95-103
Schröder, F.; Klinker, Gudrun	Augmented Reality	Computer Graphik Topics vol.9 no.1	Reports of the House of Computer Graphics (THD-GRIS, ZGDV, IGD)	Darmstadt	1997	29-30
Schröder, F.; Klinker, Gudrun	Augmented Reality	http://www.igd.fhg.de/www/igd-a4/ar/		Darmstadt	1998	
	„unreal“ o.s., das Nachfolgespiel von DOOM					

"widerstandslose" Virtual Realities: computergenerierte dreidimensionale Bildwelten

Visualisierung dreidimensionaler computergenerierter Welten unter Verwendung von 3D-Interaktionsmedien mit weitgehendem Ausschluß der physischen Welt.

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
	The Immersive Workbench	http://www.fakespace.com/new_pro.html			1998	
Agrawala, M.; Beers, A.C.; McDowall, I.; Fröhlich, B.; Bolas, M.; Hanrahan, P.	The Two-User Responsive Workbench: Support for Collaboration Through Individual Views of a Shared Space	SIGGRAPH'97	ACM		1997	6S.
Bohuszewicz, O.v.	Die Cyberbikes AG: Geschäftsprozeßvisualisierung in einer virtuellen Umgebung	Brauer u.a.: Vom Bildschirm zum Handrad	artec-paper 59	Universität Bremen	1998	67-76
Breining, R.; Blach, R.	Experimente und Erfahrungen in immersiven, virtuellen Umgebungen (Arbeiten des Competence Center Virtual Reality (CC VR) des Fraunhofer IAO Stuttgart)	Brauer u.a.: Vom Bildschirm zum Handrad	artec-paper 59	Universität Bremen	1998	103-109
Bryson, S	Virtual Reality in Scientific Visualization	Communications of the ACM Vol.39, No.5	ACM		1996	62-71
Distler, H.; van Veen, H.J.; Braun, S.; Bülthoff, H.H.	Untersuchung komplexer Wahrnehmungs- und Verhaltensleistungen des Menschen in virtuellen Welten	Brauer u.a.: Vom Bildschirm zum Handrad	artec-paper 59	Universität Bremen	1998	125-147
Drews, P.; Weyrich, M.	Produktionsplanung und Anlagensimulation mit Methoden der "Virtual Reality"	Industrie Management 13/1997	GITO	Europäisches Centrum für Mechatronik, Aachen	1997	18-22
Fröhlich, T.	Virtual Oceanarium	http://www.igd.fhg.de/www/igd-a4/projects/docs/oceanarium/		Darmstadt	1998	
GMD	RWB - The Responsive Workbench	http://viswiz.gmd.de/tools/rwb.html		St. Augustin	1996	
Kühner, Heike	Virtual Table	Computer Graphik Topics vol.9 no.3	Reports of the House of Compu(THD-GRIS, ZGDV, IGD)	Darmstadt	1997	21-22
Lüddemann, J.	VCM Virtual Clay Modelling	http://www.ipk.fhg.de/kt/projects/geo.vcm.html		Fraunhofer IPK, TU Berlin	1998	

"spürbare" Virtual Environments: Feedback aus dem Computer

Die Visualisierung dreidimensionaler computergenerierter Welten wird um haptisches und/oder auditives Feedback ergänzt.

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
	multimodal Virtual Workbench (VWB)	http://mimsy.mit.edu/people/tew/VWBpage.html			1998	
Dionisio, J.; Jakob, U.; Ziegler, R.	Haptische Rückkopplung als Interaktionsverbesserung mit Virtuellen Umgebungen	Brauer u.a.: Vom Bildschirm zum Handrad	artec-paper 59	Universität Bremen	1998	111-124
Hirota, K.; Hirose, M.	Providing Force Feedback in Virtual Environments	IEEE Computer Graphics and Applications 9/95			1995	22-30
Kurze, M.	Rendering Drawings for Interactive Haptic Perception	CHI'97		http://www.acm.org/sigchi/chi97/proceedings/paper/mk.htm	1997	14S.
Mereu, S.W.; Kazman, R.	Audio Enhanced 3D Interfaces for Visually Impaired Users	CHI'96	ACM		1996	7S.
Pörschmann, C.; Strauss, H.	Virtual Auditory Environments: A Binaural Technology Application	Proceedings of the FIVE PhD Symposium, Genf			1996	6S.
Yokokohji, Y.; Hollis, R.L.; Kanade, T.	"What You can See Is What You can Feel." - Development of a Visual/Haptic Interface to Virtual Environment	VRAIS'96	IEEE	http://www.cs.cmu.edu/~msl	1996	46-53
Ziegler, R.	Haptic Displays - How can we feel Virtual Environments?	Eurographics'96			1996	28S.

Virtual Reality als Therapie-Umgebung

Ein Beispiel für die Anwendung von VR in der Medizin

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
Poston, T.; Serra, L.	Dextrous Virtual Work	Communications of the ACM Vol.39, No.5	ACM		1996	37-45
Strickland, Dorothy	VR and Health Care (Themenheft)	Communications of the ACM Vol.40, No.8	ACM		1997	32-79

Anreicherung der realen Welt: computer augmented reality

Ausgangspunkt ist die physische Welt, die um computergenerierte Aspekte angereichert wird.

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
Aliaga, D.	Virtual Objects in the Real World	Communications of the ACM Vol.40, No.3	ACM		1997	49-54
Back, Maribeth J.	Sound Design for Brain Opera's Mind Forest: Audio for a Complex Interactive System	DIS'97	ACM		1997	23-25
Bederson, B. B.	Audio Augmented Reality: A Prototype Automated Tour Guide	CHI'95	ACM		1995	210-211
Feiner, S.; Webster, A.; MacIntyre, Blair	Augmented Reality for Construction	http://www.cs.columbia.edu/graphics/projects/arc/arc.html		Columbia University		
Szalavari, Z.; Gervautz, M.	Interaktion mit virtuellen Informationen in realen Umgebungen - das "Personal Interaction Panel"	Brauer u.a.: Vom Bildschirm zum Handrad	artec-paper 59	Universität Bremen	1998	149-158
Webster, A.; Feiner, S.; MacIntyre, B.; Massie, W.; Krueger, T.	Augmented Reality in Architectural Construction, Inspection, and Renovation	ASCE 3d Congress on Computing in Civil Engineering			1996	913-919

Der digital reale Schreibtisch

Beispiele für die Mischung aus realen und virtuellen Elementen für die Arbeit am Schreibtisch.

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
Ullmer, B.; Ishii, H.	The metaDESK: Models and Prototypes for Tangible User Interfaces	UIST'97	ACM		1997	
	metaDesk (Tangible Bits)	http://tangible.www.media.mit.edu/groups/tangible/projects.html		MIT tangible media group	1998	
Arai, T.; Machii, K.; Kusunuki, S.; Shojima, H.	InteractiveDESK: A Computer-augmented Desk Which Responds to Operations on Real Objects	CHI'95	ACM		1995	141-142
Moran, T.P.; Chiu, P.; van Melle, W.; Kurtenbach, G.	Implicit Structures for Pen-Based Systems Within a Freeform Interaction Paradigm	CHI'95	ACM		1995	487-494
Wellner, P.	Interacting with Paper on the DigitalDesk	Communications of the ACM vol.36, no.7	ACM		1993	86-93

Computerisierung der gewöhnlichen Umgebung: ubiquitous computing

Die gewöhnlichen Dinge des Alltags werden mit computergesteuerten Eigenschaften angereichert.

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
Buxton, W.A.S.	Living in Augmented Reality: Ubiquitous Media and Reactive Environments	In: Finn, K.; Sellner, A.; Wilbur, S. (Eds.): Video Mediated Communication	Erlbaum	Hillsdale, N.J.	1997	16S.
Stifelman, Lisa J.	Augmenting Real-World Objects: A Paper-Based Audio Notebook	CHI'96	ACM	MIT	1996	2S.
Umaschi	Soft Toys with Computer Hearts: Building Personal Storytelling Environments	CHI'97	ACM	http://www.acm.org/sigchi/chi97/proceedings/paper/mu.htm	1997	4S.
Weiser, M.	Some Computer Science Issues in Ubiquitous Computing	Communications of the ACM vol.36, no.7	ACM		1993	
Wellner, P.; Mackay, Wendy; Gold, R.	Computer-Augmented Environments. Back to the Real World	Communications of the ACM vol.36, no.7	ACM		1993	

Computer zum Mitnehmen: wearable computing

Neue aufgabenspezifisch gestaltete Computer zum flexiblen, ortsunabhängigen Gebrauch

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
Barfield, W.; Caudell, T. (eds)	Augmented Reality and Wearable Computers		Lawrence Erlbasam Press		1998	
Bass, L.; Kasabach, C.; Martin, R.; Siewiorek, D.; Smailagic, A.; Stivoric, H.	The Design of a Wearable Computer	CHI'97	ACM	http://www.acm.org/sigchi/chi97/proceedings/paper/ljbl	1997	13S.
Buxton, W.A.S.	Living in Augmented Reality: Ubiquitous Media and Reactive Environments	In: Finn, K.; Sellner, A.; Wilbur, S. (Eds.): Video Mediated Communication	Erlbaum	Hillsdale, N.J.	1997	16S.
Piernot, P. P.; Felciano, R. M.; Stancel, R.; Marsh, J.; Yvon, M.	Designing the PenPal: Blending Hardware and Software in a User-Interface for Children	CHI'95	ACM		1995	51.-518
Stifelman, Lisa J.	Augmenting Real-World Objects: A Paper-Based Audio Notebook	CHI'96	ACM	MIT	1996	2S.

Programmieren durch "Zusammenstecken": construction kits

Gegenständliche Modellbaukästen mit Computeranbindung werden dazu benutzt, virtuelle Zusammenhänge durch Aktionen im physischen herzustellen.

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
Gorbet, M.; Orth, Maggie; Ishii, H.	Triangles: Tangible Interface for Manipulation and Exploration of Digital Information Topography	CHI'98	ACM		1998	49-56
Martin, F.	Crickets: Tiny Computers for Big Ideas	http://fredm.www.media.mit.edu/people/fredm/projects/cricket/		MIT Epistemology and Learning Group	1998	
Resnick, M.	Behavior Construction Kits	Communications of the ACM vol.36, no.7	ACM		1993	8S.
Resnick, M., Martin, F.; Sargent, R.; Silverman, B.	Programmable Bricks: Toys to think with	IBM Systems Journal Vol. 35, No. 3/4		MIT Media Lab	1996	443-450
Resnick, M.; Marin, F.; Berg, R.; Borovoy, R.; Colella, Vanessa; Kramer, K.; Silverman, B.	Digital Manipulatives: New Toys to Think With	CHI'98	ACM	http://el.www.media.mit.edu/groups/el/Papers/mres/chi-98/digital-manip.html	1998	281-287
Suzuki, H.; Kato, H.	Interaction-Level Support for Collaborative Learning: AlgoBlock -- An Open Programming Language	CSCL'95		http://www-cscl95.indiana.edu/cscl95/suzuki.html	1995	13S.

Übergänge von der realen in die virtuelle Welt, z.B. Real Reality

Physische Gegenstände werden als Benutzungsschnittstelle benutzt, um den Übergang von einer Welt in die andere (und wieder zurück) zu erleichtern.

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
Arias, E.; Eden, H.; Fischer, G.	Enhancing Communication, Facilitating Shared Understanding, and Creating Better Artifacts by Integrating Physical and Computational Media for Design	DIS'97	ACM	Amsterdam	1997	1-12
Knep, B.; Hayes, C.; Sayre, R.; Williams, T.	Dinosaur Input Device (http://www.acm.org/sigchi/chi95/proceedings/papers/bk_bdy.h)	CHI'95	ACM		1995	8S.
Murakami, T.; Nakajima, N.	Direct and Intuitive Input Device for 3-D Shape Deformation	CHI'94		The University of Tokyo	1994	465-470
Robben, B.; Rügge, Ingrid	Real Reality: Computer(be)nutzung nach der Desktopmetapher	Brauer u.a.: Vom Bildschirm zum Handrad	artec-paper 59	Universität Bremen	1998	159-173
Rügge, I.	Wenn ich das nur (be)greifen könnte!	Dokumentation des 24. Kongreß Frauen in Naturwissenschaft und Technik	Im Erscheinen	Mainz	1998	

Integrierte physikalisch-digitale Arbeitsumgebungen

Beispiele für die Kombination von virtuellen und realen „Werkzeugen“ in einer Arbeitsumgebung für mehrere Personen

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
Cooperstock, J.R.; Fels, S.S.; Buxton, W.; Smith, K.C.	Reactive Environments	Communications of the ACM Vol.40, No.9	ACM		1997	65-73
Ishii, H.; Wisneski, C.; Gorbet, M.; Brave, S.; Dahley, A.; Ullmer, B.	ambientRoom	http://tangible.www.media.mit.edu/groups/tangible/projects/room.html		MIT	1998	
Rauterberg, M.; Bichsel, M.; Leonhardt, U.; Meier, M.	BUILT-IT: a computer vision-based interaction technique of an planning tool for construction an design	INTERACT'97			1997	
Rauterberg, M.; Steiger, P.	Pattern Recognition as a Key Technology for the Next Generation of User Interfaces	IEEE SMC'96	IEEE	Beijing, China	1996	2805 - 2810
Streitz, N.; Geißler, J.; Müller-Tomfelde, C.	i-LAND	http://www.darmstadt.gmd.de/ambiente/activities/i-land.html		GMD Darmstadt	1998	

Mulimodale, multisensorische Interfaces

Ansätze für die Zusammenführung verschiedener menschlicher Ausdrucksmöglichkeiten in einem integrierten Interface

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
Chu, C-C.P.; Dani, T.H.; Gadh, R.	Multy-sensory user interface für a virtual-reality-based computer-aided design system	Computer-Aided Design Vol. 29, No. 10, 1997	Elsevier Science	Dep. of Mechanical Engineering, Uni. Of Wisconsin-Madison	1997	709-725
Cohen, P.R.; Johnston, M.; McGee, D.; Oviatti, Sharon, Pittman, J.; Smith, Ira; Chen, L.; Clow, J.	QuickSet: Multimodal Interaction for Distributed Applications	Proc. Of the Fifth Annual International Multimodal Conference	ACM Press	New York	1997	14S.
Oviatt, S.; DeAngeli, Antonella, Kuhn, Karen	Integration and Synchronization of Input Modes during Multimodal Human-Computer Interaction	CHI'97	ACM	http://www.acm.org/sigchi/chi97/p/roceedings/paper/slo.htm	1997	14S.
Rügge, I.	Wenn ich das nur (be)greifen könnte!	Dokumentation des 24. Kongreß Frauen in Naturwissenschaft und Technik	Im Erscheinen	Mainz	1998	

Bits zum Anfassen: physical manipulation interfaces

Gegenstände werden mit Software gekoppelt, um im Gegenständlichen der Interaktion mit virtuellen Elementen zu dienen.

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datu	Seiten
	Tangible Projects	http://web.mit.edu		MIT	1997	
	Tangible Bits	http://tangible.www.media.mit.edu/groups/tangible/projects.html		MIT tangible media group	1998	
Fitzmaurice, G	Graspable User Interfaces	PhD Thesis		University of Toronto	1996	
Fitzmaurice, G.; Ishii, H.; Buxton, B.	Bricks: Laying the Foundations for Graspable User Interfaces	CHI'95	ACM	University of Toronto	1995	442-449
Ishii, H.; Ullmer, B.	Tangible Bits: Towards Seamless Interfaces between People, Bits and Atoms	CHI'97	ACM	http://tangible.www.media.mit.edu...le/papers/Tangible_Bits_html/index.html	1997	234-241
Rauterberg, M.	Natural User Interface (NUI): a case study of video based interaction technique for a computer game	HCI'97			1997	4S.
Ullmer, B.; Glas, D.; Ishii, H.	mediaBlocks, tangible bits	http://tangible.www.media.mit.edu/groups/tangible/projects/blocks.html		MIT tangible media group	1997	

Die Technologie neuer Schnittstellen

Technologische Grundlagen für Virtual Reality, Ubiquitous Computer und Graspable User Interfaces.

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
Astheimer, P.; Böhm, K.; Felger, W.; Göbel, M.; Müller, S.	Die Virtuelle Umgebung - Eine neue Epoche in der Mensch-Maschine-Kommunikation. Teil I: Einordnung, Begriffe und Geräte	Informatik Spektrum Band 17 Heft 5 1994	Springer	Fraunhofer-Institut und Zentrum für Graphische Datenverarbeitung, Darmstadt	1994	281-290
Astheimer, P.; Böhm, K.; Felger, W.; Göbel, M.; Müller, S.	Die Virtuelle Umgebung - Eine neue Epoche in der Mensch-Maschine-Kommunikation. Teil II: Interaktions- und Präsentationstechniken, Systeme, Anwendungen	Informatik Spektrum Band 17 Heft 6 1994	Springer	Fraunhofer-Institut und Zentrum für Graphische Datenverarbeitung, Darmstadt	1994	357-367
Barfield, W.; Furness, T.A. (Eds.)	Virtual environments and advanced interface design		Oxford University Press	New York u.a.	1995	
MacIntyre, B.; Feiner, S.	Future Multimedia User Interfaces	Multimedia Systems 4	Springer		1996	250-268
Saffo, P.	Sensors: The Next Wave of Innovation	Communications of the ACM Vol.40, No.2	ACM		1997	93-97

Begründung von Graspable User Interfaces

(Inter)disziplinäre Forschungsergebnisse, die als theoretische Grundlage für (be)greifbare Computer-Interfaces dienen.

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
Fitzmaurice, G	Graspable User Interfaces	PhD Thesis		University of Toronto	1996	
Ishii, H.; Ullmer, B.	Tangible Bits: Towards Seamless Interfaces between People, Bits and Atoms	CHI'97	ACM	http://tangible.www.media.mit.edu...le/papers/Tangible_Bits_html/index.html	1997	234-241
Norman, D.A.; u.a.	Things that make us smart - defending human attributes in the age of the machine		Addison-Wesley	Reading, Mass.	1993	

Gedanken zum Interface-Paradigma der Zukunft

Und dann natürlich die Frage danach, wohin die Entwicklung von Computer-Interfaces gehen wird (unter der Berücksichtigung der bisherigen Entwicklung).

Autorin	Titel	Quelle	Verlag	Ort	Datum	Seite
Singh, G.;Feiner, S.K.; Thalmann, D.	Introduction (Special Section: Virtual Reality Software and Technology)	Communications of the ACM Vol.39, No.5	ACM		1996	35-36
Gentner, D.; Nielson, J.	The Anti-Mac Interface	Communications of the ACM Vol.39, No.8	ACM		1996	70-82
Lieberman, H.	Intelligent Graphics (What's a new paradigm?)	Communications of the ACM Vol.39, No.8	ACM		1996	38-48
MacIntyre, B.; Feiner, S.	Future Multimedia User Interfaces	Multimedia Systems 4	Springer		1996	250-268
Raskin, J.	Looking for a Humane Interface: Will Computers Ever Become Easy to Use?	Communications of the ACM Vol.40, No.2	ACM		1997	98-101
Reddy, R.	Turing Award Lecture: To Dream The Possible Dream	Communications of the ACM Vol.39, No.5	ACM		1996	105-112
Selker, T.	New Paradigms for Using Computers	Communications of the ACM Vol.39, No.8	ACM		1996	60-69
van Dam, A.	Post-WIMP User Interfaces	Communications of the ACM Vol.40, No.2	ACM		1997	63-68