

## Labor Ubiquitous und Web-Applications

Am Anfang der 80er Jahre wurde die Idee vom Computer neu erfunden; die Einführung von graphischen Benutzer-Schnittstellen erlaubte es Computern zu Geräten für Endnutzer zu werden. Das hat unsere Vorstellung von Computern radikal geändert. Am Anfang des 21. Jahrhunderts findet eine ähnliche Veränderung statt, da mobile Technologien und Ubiquitous Computing radikal neue Formen der Wechselwirkung miteinander und mit der Welt um uns schaffen können, vermittelt durch interaktive Systeme. Wir stellen uns eine Welt vor, in der Technologie unser Leben nicht nur unterstützt sondern auch die sozialen, kulturellen und ästhetischen Seiten des alltäglichen Lebens bereichern kann.

Der Fokus des Labors liegt auf mobilen Anwendungen unter anderem für Smartphones, einschließlich sogenannter Apps und Web Browser-Anwendungen. Wir erforschen die Entwicklung von qualitativ hochwertiger Software. Dabei verwenden wir etablierte Methoden der Softwaretechnik oder entwickeln diese weiter, wie modell-basierte Entwicklung, Testen und Usability Engineering. Insbesondere erforschen wir Variabilitätsmanagement und neue Benutzer-Schnittstellen basierend auf Sensoren.

Das Labor unterstützt die Studierenden der Fakultät M+I im Programmierprojekt zur Veranstaltung Ubiquitous Applications, bei Master- und Bachelorprojekten, Abschlußarbeiten (Thesis Projekte) und weiteren Lehrveranstaltungen.

Das Labor arbeitet mit industriellen und akademischen Partnern in der angewandten Forschung zusammen und bei Abschlußarbeiten (Thesis Projekte). Das Labor arbeitet auch mit dem [Studio M](#) und dem [Labor für Medienforschung und Eyetracking](#) an der Fakultät M+I zusammen.