

# CALL FOR PAPERS



## GI-Workshop Softwarevisualisierung SV 2000

In Zusammenarbeit mit den Fachgruppen 2.1.1 "Softwaretechnik" und 4.1.2 "Imaging und Visualisierungstechniken" der Gesellschaft für Informatik e.V.

Schloß Dagstuhl, Saarland  
11-12 Mai 2000

Ausgehend von der Erkenntnis, daß der Mensch bildliche Eindrücke besonders effizient verarbeitet und konkrete Objekte besser erfassen kann als abstrakte Beschreibungen, suchte man in den letzten Jahren nach Möglichkeiten, die unsichtbare Maschine Software sichtbar zu machen. Dabei kann eine Visualisierung auf unterschiedliche Art erfolgen. Die Konstruktion von Programmen sollte z.B. im gegenständlichen Sinn möglich sein, d.h. vereinfacht ausgedrückt, Programme sollten durch Zusammenstecken und Ausprobieren entstehen. Bei dieser Art der Programmierung kommen vorwiegend grafische Notationen und interaktiv manipulierbare Softwarekomponenten zum Einsatz. Als Bezeichnung dafür hat sich der Begriff visuelle Programmierung etabliert.

Eine andere Art ist etwa die Verwendung von Algorithmenanimationen, in denen dem Beobachter der Ablauf eines Algorithmus visuell dargestellt wird. Man beobachtet den Algorithmus sozusagen bei der Arbeit. Eine solche Animation kann unterschiedlichen Zwecken dienen. Sie kann stark abstrahieren und versuchen, die grundlegende Idee des Algorithmus zu veranschaulichen, sie kann aber auch sehr nah an der Implementierungssprache bleiben, um etwa als graphischer Debugger eingesetzt zu werden.

Softwarevisualisierung wird in vielen Bereichen der Informatik betrieben und die Papiere häufig auf den Workshops und Konferenzen dieser Bereiche veröffentlicht. Wer im deutschsprachigen Raum auf diesem Gebiet aktiv ist, ist daher schwer zu überschauen. Der Workshop soll Softwarevisualisierern ein Forum bieten, sich kennenzulernen und gemeinsame Projekte zu planen.

### THEMENSCHWERPUNKTE

Zum Workshop können Papiere zu den folgenden Teilgebieten eingereicht werden:

- Visuelles Debuggen
- Visuelle Programmierung
- Visualisierung der Daten und Abläufe in Anwendungen
- Lernsoftware im Bereich Informatik, insbesondere Visualisierung von Berechnungsmodellen (Automaten, TRS, ...)
- Graphlayoutalgorithmen in der Softwarevisualisierung

- Visualisierung von Datenbankschemata
- Visualisierung von Datenstrukturen
- Visualisierung verteilter Systeme
- Softwarevisualisierung im Internet
- Dreidimensionale Softwarevisualisierung
- Algorithmenanimation

### EINREICHUNG

Autoren werden gebeten, eine elektronische Fassung ihres Beitrags (in PostScript oder PDF) bis zum **4. März, 2000** an folgende Emailadresse zu senden:

**softvis@cs.uni-sb.de**

Die Anzahl der Teilnehmer ist auf 15-20 begrenzt. Die Auswahl der Beiträge erfolgt durch das Programmkomitee. Weitere Informationen sind auf den Web-Seiten der SV 2000 unter <http://www.cs.uni-sb.de/sv2000/> zu finden

### VERANSTALTUNGSORT

Internationales Begegnungs- und Forschungszentrum für Informatik, Schloß Dagstuhl

### ORGANISATION

Stephan Diehl, Universität des Saarlandes

### PROGRAMMKOMITEE

Stephan Diehl, Universität des Saarlandes  
Gitta Domik, Universität Paderborn  
Daniel A. Keim, Universität Halle  
Andreas Kerren, Universität des Saarlandes  
Heinrich Müller, Universität Dortmund  
Petra Mutzel, Technische Universität Wien  
Reinhard Wilhelm, Universität des Saarlandes

### WICHTIGE TERMINE

4. März, 2000	Einreichungsfrist
4. April, 2000	Benachrichtigung über Annahme bzw. Ablehnung
11.-12. Mai, 2000	Workshop