



Curriculum Vitae Prof. Dr. Elisabeth André



Foto: UA-Fotostelle

Name: Elisabeth André
Geboren: 3. November 1961

Forschungsschwerpunkte: Mensch-Maschine-Interaktion, Multimodale Interfaces, Multimodale Analyse (physiologische Daten, Blickbewegungen, Sprache, Gestik), Affective Computing, greifbare und haptische Benutzerschnittstellen, Interaktionstechniken für erweiterte Realitäten, virtuelle Charaktere, Interaktion mit Mobilgeräten in instrumentierten Räumen

Elisabeth André ist eine deutsche Informatikerin. Als Expertin für „Intelligent User Interfaces“, „Virtual Agents“ und „Social Computing“ erforscht sie verschiedene Aspekte sowie neue technische Methoden der Interaktion von Mensch und Computer, um den Umgang mit technischen Geräten für den Menschen einfacher und natürlicher zu gestalten.

Akademischer und beruflicher Werdegang

- 2004 - 2006 Geschäftsführende Direktorin des Instituts für Informatik an der Universität Augsburg
- seit 2001 Inhaberin des Lehrstuhls für Multimedia-Konzepte und ihre Anwendungen – jetzt:
„Human Centered Multimedia“ – an der Universität Augsburg
- 2000 Ruf an die Universität Augsburg
- 1999 Principal Researcher
- 1999 DFKI Research Fellow
- 1995 Senior Researcher
- 1995 Promotion in Informatik an der Universität des Saarlandes
- 1988 - 2001 Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der DFKI GmbH (Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz)

1988 Diplom in Informatik an der Universität des Saarlandes

Funktionen in wissenschaftlichen Gesellschaften und Gremien

seit 2008 DFG-Fachkollegiatin für 409-4 „Künstliche Intelligenz, Bild- und Sprachverarbeitung“

seit 2007 Vertreterin des Fachs „Künstliche Intelligenz, Bild- und Sprachverarbeitung“ im DFG-Fachkollegium „Informatik“

2002 - 2004 Multimodal Interfaces, Computational Linguistics

Gutachterin für DFG, EU und diverse nationale Forschungsförderungseinrichtungen in USA (NSF), Dänemark, Großbritannien, Irland, Kanada, Schweden, Schweiz, Österreich und Niederlande

(Mit-)Herausgeberin von ACM Transactions on Interactive Intelligent Systems (TiiS), IEEE Transactions on Affective Computing (TAC), International Journal of Human-Computer Studies

Projektkoordination, Mitgliedschaft in Verbundprojekten

seit 2017 Leitung der Fachgruppe „Arbeit/Qualifikation, Mensch-Maschine-Interaktion“ der nationalen Plattform „Lernende Systeme“

2014 - 2016 CARE: „a sentient Context-Aware Recommender System for the Elderly“ (BMBF)

seit 2011 TARDIS: „Training young Adults’ Regulation of emotions and Development of social Interaction Skills“ (EU)

seit 2010 IT4SE (IT for Smart renewable Energy generation and use) (BMBF)

seit 2009 DFG FOR: OC-TRUST „Vertrauenswürdigkeit von Organic Computing Systemen“, Teilprojekt „Entwurf von Nutzerschnittstellen für vertrauenswürdige Organic Computing Systeme“

Auszeichnungen und verliehene Mitgliedschaften

2020 Gottfried Wilhelm Leibniz-Preis, Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG)

2019 Auszeichnung in der Kategorie „Zehn prägende Köpfe“ der deutschen KI-Forschung (Gesellschaft für Informatik e. V.)

seit 2014 Fellow des European Coordinating Committee for Artificial Intelligence (ECCAI)

seit 2010 Mitglied der Nationalen Akademie der Wissenschaften Leopoldina

seit 2010 Mitglied der Academia Europeae

2007 Best Paper Finalist at International Conference on Intelligent Virtual Agents (auch 2008 und 2009)

2007	Alcatel-Lucent Fellowship am Internationalen Zentrum für Kultur- und Technikforschung der Universität Stuttgart (IZKT)
2005	Convivio Best Demo Award for People-centered Agent Technologies
2000	Best Paper Award, International Conference on Intelligent User Interfaces
1998	RoboCup Scientific Award
1995	Europäischer „Information Technology Innovation Award“ (IT Prize)

Forschungsschwerpunkte

Elisabeth André ist Informatikerin und spezialisiert in Themen der Künstlichen Intelligenz. Als Expertin für „Intelligent User Interfaces“, „Virtual Agents“ und „Social Computing“ erforscht sie verschiedene Aspekte und neue technische Methoden der Interaktion von Mensch und Computer, um den Umgang mit technischen Geräten für den Menschen einfacher und natürlicher zu gestalten.

Ihr Fokus liegt einerseits auf gerätebasierten Themen wie mobiler Hardware, Eye-Tracking-Systemen, berührungssensitiven Oberflächen, Bio-Sensoren und anthropomorphen Robotern. Andererseits erforscht sie softwarebasierte Konzepte wie Verhaltens- und Gruppensimulationen, Spiele-Entwicklung, Lernsysteme und virtuelle Agenten. Davon profitieren schon jetzt zahlreiche Anwendungsfelder. So ermöglichen ihre Methoden zur computerbasierten Analyse von Körpersignalen ganz neue pädagogische und therapeutische Konzepte, zum Beispiel computerbasierte Rollenspiele für soziales und emotionales Lernen: Roboter lernen, menschliche Emotionen zu erkennen und adäquat auf sie zu reagieren.

Andrés Arbeitsgruppe zur Sozialkompetenz von technischen Systemen ist transdisziplinär ausgerichtet: Sie kooperiert u.a. mit Mediengestaltern, Kognitionspsychologen, Pädagogen und Dramaturgen.