

Modulbezeichnung (Kürzel)	Mensch-Computer-Interaktion (MCIM)	
Modulbezeichnung (eng.)	Human Computer Interaction	
Semester (Häufigkeit)	1 (jedes Wintersemester)	
ECTS-Punkte (Dauer)	5 (1 Semester)	
Art	Pflichtmodul	
Studentische Arbeitsbelastung	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
Voraussetzungen (laut BPO)		
Empf. Voraussetzungen		
Verwendbarkeit	BI	
Prüfungsform und -dauer	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Praktikum	
Modulverantwortliche(r)	T. Pfeiffer	
<p>Qualifikationsziele Die Studierenden verstehen die Grundlagen der Wahrnehmung, die Gestaltgesetze und die entsprechenden Modelle der Usability und User Experience. Sie können Softwareoberflächen prozessorientiert gestalten. Sie verwenden hierzu anerkannte Verfahren des Human Centered Design und kennen einschlägige Richtlinien und Normen. Sie kennen gängigste Interaktionsformen und Regeln zum Interaktionsdesign. Im Rahmen des Usability-Engineering können Sie ausgewählte Usability-Methoden exemplarisch anwenden.</p>		
<p>Lehrinhalte Theorie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Kognition in Bezug auf Wahrnehmen, Entscheiden und Handeln (z.B. mentale Modelle, Gestaltprinzipien, Handlungsprozesse) • Grundlagen der Gestaltung für grafische Oberflächen (z.B. UI-Patterns, Gestaltungsprinzipien, Styleguides, Normen) • Einsatzgebiete und Typen von Mensch-Maschine-Schnittstellen (e.g. grafische Oberflächen, Sprachdialogsysteme, Mixed-Reality-Systeme) • Methoden und Vorgehensmodelle zur Konzeption von Mensch-Maschine-Schnittstellen (z.B. Human-Centered-Design, Google Design Sprint) • Evaluationstechniken (z.B. Fragebögen, AB-Tests, Interaktionsstudien) <p>Praktischer Teil</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bearbeitung von Projekten zur Gestaltung von Mensch-Maschine-Schnittstellen unter Anwendung der in der Vorlesung vermittelten Konzepte und Methoden. <p>Die grundlegenden Lehrinhalte werden in Vorlesungsform vermittelt und praktische Aufgaben in Projektform während der Praktika umgesetzt.</p>		
<p>Literatur Richter, M.; Flückiger, M.D.: Usability und UX kompakt: Produkte für Menschen, Springer Verlag; 4. Auflage; 2016 Sarodnick, F.; Brau, H.: Methoden der Usability Evaluation, 2. Aufl. Verlag Huber, 2011 Butz, A.; Krüger, A.: Mensch-Maschine-Interaktion, Verlag De Gruyter Oldenbourg; 2014</p>		
Lehrveranstaltungen		
Dozenten/-innen	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
T. Pfeiffer	Mensch-Computer-Interaktion	2

