

<b>Modulbezeichnung (Kürzel)</b>	<b>Mensch-Computer-Kommunikation (MCKM)</b>	
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	Human Computer Interaction	
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	1 (jedes Wintersemester)	
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)	
<b>Art</b>	Pflichtmodul	
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
<b>Voraussetzungen (laut BPO)</b>		
<b>Empf. Voraussetzungen</b>		
<b>Verwendbarkeit</b>	BI, BIPV	
<b>Prüfungsform und -dauer</b>	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Vorlesung, Praktikum	
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	T. Pfeiffer	
<b>Qualifikationsziele</b>		
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.		
<b>Lehrinhalte</b>		
Theorie		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Kognition in Bezug auf Wahrnehmen, Entscheiden und Handeln (z.B. mentale Modelle, Gestaltprinzipien, Handlungsprozesse)</li> <li>• Grundlagen der Gestaltung für grafische Oberflächen (z.B. UI-Patterns, Gestaltungsprinzipien, Styleguides, Normen)</li> <li>• Einsatzgebiete und Typen von Mensch-Maschine-Schnittstellen (e.g. grafische Oberflächen, Sprachdialogsysteme, Mixed-Reality-Systeme)</li> <li>• Methoden und Vorgehensmodelle zur Konzeption von Mensch-Maschine-Schnittstellen (z.B. Human-Centered-Design, Google Design Sprint)</li> <li>• Evaluationstechniken (z.B. Fragebögen, AB-Tests, Interaktionsstudien)</li> </ul>		
Praktischer Teil		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bearbeitung von Projekten zur Gestaltung von Mensch-Maschine-Schnittstellen unter Anwendung der in der Vorlesung vermittelten Konzepte und Methoden.</li> </ul>		
Die grundlegenden Lehrinhalte werden in Vorlesungsform vermittelt und praktische Aufgaben in Projektform während der Praktika umgesetzt.		
<b>Literatur</b>		
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		
<b>Lehrveranstaltungen</b>		
<b>Dozenten/-innen</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>	<b>SWS</b>
T. Pfeiffer	Mensch-Computer-Kommunikation	2

