

Embodied Interaction <i>Embodied Interaction</i>		Modulnummer: ME-804.05															
Master Pflicht/Wahl <input type="checkbox"/> Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Basis <input type="checkbox"/> Ergänzung <input checked="" type="checkbox"/> Sonderfall <input type="checkbox"/>		Zugeordnet zu Masterprofil <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: right;">Basis</td> <td style="text-align: right;">Ergänzung</td> </tr> <tr> <td>Sicherheit und Qualität (SQ)</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>KI, Kognition, Robotik (KIKR)</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Digitale Medien und Interaktion (DMI)</td> <td style="text-align: right;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: right;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> </table>			Basis	Ergänzung	Sicherheit und Qualität (SQ)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	KI, Kognition, Robotik (KIKR)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Digitale Medien und Interaktion (DMI)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
	Basis	Ergänzung															
Sicherheit und Qualität (SQ)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>															
KI, Kognition, Robotik (KIKR)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>															
Digitale Medien und Interaktion (DMI)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>															
Modulbereich: Angewandte Informatik Modulteilbereich: 804 Medieninformatik																	
Anzahl der SWS	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr> <td>V</td><td>UE</td><td>K</td><td>S</td><td>Prak.</td><td>Proj.</td><td>Σ</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">4</td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">4</td> </tr> </table>	V	UE	K	S	Prak.	Proj.	Σ	0	0	4	0	0	0	4	Kreditpunkte: 6	Turnus i. d. R. unregelmäßig angeboten
V	UE	K	S	Prak.	Proj.	Σ											
0	0	4	0	0	0	4											
Formale Voraussetzungen: -																	
Inhaltliche Voraussetzungen: -																	
Vorgesehenes Semester: ab 1. Semester																	
Sprache: Englisch																	
Ziele: <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Fragestellungen der Embodied Interaction verstehen. • Interaktionsformen in Bezug auf Embodiment analysieren können. • Die Theorie und die Werkzeuge anwenden können, um neuartige Mensch-Computer Schnittstellen durch den Gebrauch von Algorithmen aus der Computergraphik, Videoanalyse und Sprachtechnologie zu schaffen. • Anwendungsbereiche verstehen und Systeme in Anwendungsbereichen wie z.B. Computerspiele, mobile Assistenzsysteme und anderen Anwendungsdomänen der Digitalen Medien umsetzen können. 																	
Inhalte: In der Mensch-Computer Interaktion kennen wir Schnittstellen wie Tastaturen, Mäuse und Joysticks. Trotz allen technologischen Fortschritten haben sich die grundlegenden Interaktionsmuster und Eingabegeräte in den letzten Jahrzehnten nicht stark verändert. Allerdings postulieren neue Trends radikale Wandel in Richtung des "unsichtbaren Computers" mit Schnittstellen, die so natürlich brauchbar sind, dass sie buchstäblich unsichtbar werden. Die entsprechenden Interaktionsartefakte sind sofort "handhabbar" und die Nutzer begreifen ihre Bedeutung aus der Interaktion mit ihnen. Embodied Interaktion berücksichtigt den Benutzer und das Computersystem in ihrem Kontext und in ihrer physischen Umwelt.																	
Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.): <ul style="list-style-type: none"> • Paul Dourish (2001) Where The Action Is: The Foundations of Embodied Interaction, MIT Press October 2001. • Rainer Malaka and Robert Porzel, Design Principles for Embodied Interaction. In: Mertsching, B.; Hund, M.; Aziz, Z. (eds.): KI 2009. Advances in artificial intelligence, Springer, Heidelberg, 2009, pp. 711-718. 																	
Form der Prüfung: I. d. R. Bearbeitung von Übungsaufgaben und Fachgespräch																	
Arbeitsaufwand	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="padding-right: 20px;">Präsenz</td> <td style="text-align: right;">56 h</td> </tr> <tr> <td>Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung</td> <td style="text-align: right;">124 h</td> </tr> <tr> <td>Summe</td> <td style="text-align: right; border-top: 1px solid black;">180 h</td> </tr> </table>			Präsenz	56 h	Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung	124 h	Summe	180 h								
Präsenz	56 h																
Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung	124 h																
Summe	180 h																
Lehrende: Prof. Dr. R. Malaka, Dr. R. Porzel		Verantwortlich: Prof. Dr. R. Malaka															