

Modulbezeichnung	Mensch-Technik-Interaktion								
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. R. Malaka								
Modulart	Pflicht/Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht <input type="checkbox"/>								
Spezialisierungsbereich									
Dauer des Moduls	1 Semester								
Kreditpunkte	6 CP								
Arbeitsaufwand	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Berechnung des Workloads</td> <td></td> </tr> <tr> <td>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>	Berechnung des Workloads		Präsenz	56 h	Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung	124 h	Summe	180 h
Berechnung des Workloads									
Präsenz	56 h								
Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung	124 h								
Summe	180 h								
Turnus des Moduls	i. d. R. angeboten in jedem WiSe								
Voraussetzung für die Teilnahme	Keine <input type="checkbox"/> Folgende Inhaltliche Voraussetzungen: Software-Projekt								
Lehr- und Lernformen	Seminar <input type="checkbox"/> Vorlesung <input checked="" type="checkbox"/> Tutorium <input checked="" type="checkbox"/> Praktikum <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/>								
Lernziele	<p>Die Studierenden verfügen über:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kenntnis der physiologischen und psychologischen Grundlagen menschlicher Wahrnehmung und Informationsverarbeitung ● Kenntnis grundlegender Konzepte und Handlungsanweisungen zur Gestaltung interaktiver Systeme ● Fähigkeit, die Benutzbarkeit interaktiver Systeme evaluieren zu können ● Fähigkeit, fehlerhafte Interaktionen verbessern zu können ● Sachkompetenz und kommunikative Kompetenz ● Urteilsfähigkeit ● Juristische Kompetenz im Sinne der Ethischen Leitlinien der GI 								
Lerninhalte	<ul style="list-style-type: none"> ● Interaktion, Interaktivität, Interaktions-Design ● Geschichte der Mensch-Rechner-Interaktion ● Kriterien der Benutzbarkeit und Gebrauchstauglichkeit ● Evaluation und Heuristiken ● Wahrnehmung und menschliche Informationsverarbeitung ● Affordanz, Mentale Modelle und Metaphern ● Zeichen, Icons, Piktogramme ● Technikern der Interaktion ● Fehlermanagement und Hilfesysteme ● Requirements Engineering: Anforderungsdefinition <p>Insbesondere werden folgende theoretisch/methodische Grundlagen im Zusammenhang dieser Inhalte behandelt: Wahrnehmung, Menschliche Informationsverarbeitung, Rolle der mentalen Modelle, Theorie der Interaktion</p>								
Prüfungsformen	Klausur								

Literatur

- Dix, A., J. Finlay, G.D. Abowd, and R. Beale Human Computer Interaction. Prentice Hall, 3rd ed., Englewood Cliffs, NJ 2003
- Sears, A. and J.A.Jacko (eds.) Human-Computer Interaction Fundamentals (Human Factors and Ergonomics). CRC Press, New York, NY 2009
- Shneiderman, B., C. Plaisant, M. Cohen, and S. Jacobs Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. 5th ed., Pearson, Boston, MA 2009