

Interaktive Systeme 2b: Usability of Digital Media (deleted:Sun Jun 20 16:04:35 +0200 2010)							Modulnummer:		
Bachelor Pflicht <input type="checkbox"/> Winf-Schwerpunkt-Pflicht <input type="checkbox"/> Winf-Schwerpunkt-Wahlpflicht <input type="checkbox"/> Winf-Wahl <input type="checkbox"/>				Schwerpunkt Computational Finance <input type="checkbox"/> E-Business <input type="checkbox"/> IT-Management <input type="checkbox"/> Logistik <input type="checkbox"/>					
Anzahl der SWS	V	UE	K	S	Prak.	Proj.	Σ	Kreditpunkte: 6	Turnus i. d. R. angeboten in jedem SoSe
	2	2	0	0	0	0	4		
Formale Voraussetzungen: Interaktive Systeme 1									
Inhaltliche Voraussetzungen: -									
Vorgesehenes Semester: ab 1. Semester									
Sprache: Englisch									
Ziele: <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse der speziellen Usabilityaspekte Digitaler Medien - Befähigung zur nutzergerechten Gestaltung Digitaler Medien - Einsicht in die besonderen Nutzungssituationen von Medien • Fähigkeit zur Evaluation von Mediensystemen unter Benutzbarkeitsgesichtspunkten Schlüsselkompetenzen: - Fähigkeit interdisziplinäre Methoden zur Usabilityanalyse und Gestaltung einzusetzen									
Inhalte: <ol style="list-style-type: none"> 1. Klassifizierung von Mediensystemen unter Nutzungsgesichtspunkten 2. Medienpsychologische und kognitive Grundlagen 3. Mediengestaltung vs. Medienergonomie 4. Non-WIMP-Systeme 5. Internationale Usability-Standards für Mediensysteme 6. Wechselnde Schwerpunkte bzgl. Technologien und Anwendungen: <ul style="list-style-type: none"> • Usability mobiler Systeme, ubiquitous computing • Accessibilityaspekte des Internet, WAI • Informationsarchitektur von Web Sites • Usability von immersiven Systemen (VR und AR-Systeme) • Usability von e-Learningsystemen • Freizeitwendungen: Webshops, Spiele usw. Insbesondere werden folgende theoretisch/methodische Grundlagen im Zusammenhang dieser Inhalte behandelt: <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmungs- und Kognitionstheorie • Semi-formale Methoden der Mediengestaltung • Methoden der empirischen Usabilityanalyse (Testtheorie) 									
Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.): [1] Herczeg, M.: Interaktionsdesign: Gestaltung interaktiver und multimedialer Systeme. Oldenbourg Verlag, München Wien 2006 [2] Nielsen, J.: Designing Web Usability: The Practice of Simplicity. New Riders, London 2000. [3] Rosenfeld, L.; Morville, P.: Information Architecture for the World Wide Web. O'Reilly, Cambridge 1998									
Form der Prüfung: i. d. R. Bearbeitung von Übungs-/Praktikumsaufgaben und Fachgespräch oder mündliche Prüfung									

Arbeitsaufwand	Präsenz	56 h
	Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung	124 h
	Summe	180 h
Lehrende: Prof. Dr. J. Friedrich, u. a.	Verantwortlich:	