

Interaktive Systeme 2b: Usability of Digital Media (deleted:Sun Jun 20 16:04:35 +0200 2010)							Modulnummer: ME-801.03			
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 Sicherheit und Qualität (SQ) <input type="checkbox"/> Basis <input type="checkbox"/> Ergänzung <input type="checkbox"/> KI, Kognition, Robotik (KIKR) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Digitale Medien und Interaktion (DMI) <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>						
Modulbereich: Angewandte Informatik										
Modulteilbereich: 801 Gestaltung soziotechnischer Systeme										
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: 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. 1. Spezielle Evaluationsverfahren für Mediensysteme 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] Herzeg, 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: