

9 Mensch-Computer-Interaktion Human-Computer Interaction	
Semester	2
Dauer (Semester)	einsemestrig
Credit Points	5
Pflicht/ Wahlpflicht	Pflicht
Häufigkeit des Angebotes/ Verwendbarkeit	im Aufnahmerhythmus
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. rer. nat. Jörg Thomaschewski, Hochschule Emden/Leer
Lerngebiet	Medieninformatik
Teilnahmevoraussetzungen	
Lernergebnisse	<p>In diesem Modul wird aufgezeigt, mit welchen Modellen und Regeln die Hard- und Softwaresysteme benutzergerecht gestaltet werden können.</p> <p>Die Studierenden...</p> <ul style="list-style-type: none"> • verstehen die physiologischen und psychologischen Benutzereigenschaften, • kennen die zu berücksichtigenden Eigenschaften bei der Gestaltung interaktiver Systeme, • kennen die zugehörigen, grundlegenden Richtlinien und Normen, insbesondere die Bedeutung der DIN-Reihe 9241-xxx, • verstehen die theoretischen Grundlagen der Modelle in den Bereichen Gedächtnis, Lernen und Wahrnehmung, • analysieren einfache, vorhandene Softwareprodukte aufgrund der vermittelten Benutzereigenschaften, Modelle, Handlungsprozesse und Gestaltungsgrundsätze, • kennen die gängigsten Interaktionsformen und Regeln zum Interaktionsdesign, • kennen den Prozess des Usability-Engineering und können für einfache Problemstellungen entsprechende Methoden begründet auswählen.
Prüfungsvorleistung	Pflicht-Präsenzteilnahme (4 x 45 Minuten)
Medien-/ Lernform	Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Foren, Chat, Webkonferenzen, Einsendeaufgaben u. a.) sowie ggf. Präsenzphasen
Arbeitsaufwand	Präsenzteilnahme: ca. 3 h Prüfung: 120 Minuten

	Selbststudium: 112 h Betreutes Lernen: 26 h Vorbereitung PVL: 12 h
Präsenzart	erfordert physische Anwesenheit
Präsenzinhalte	Klärung von Fragen zu den Modulinhalten; Besprechung von Einsendeaufgaben und praktische Übungen zu den Methoden des Usability Engineerings
Prüfungsform	Klausur (120 min.)
Literatur	DIN-Normen der Reihe DIN EN ISO 9241-xxx Richter, M.; Flückiger, M.: Usability Engineering kompakt, 4. Auflage, Springer Berlin; 2016 Sarodnick, F.; Brau, H.: „Methoden der Usability Evaluation.“ Verlag Huber, 2. Aufl., 2011 Cooper, A.; Reimann, R.; Cronin, D.: About face. Interface- und Interaction-Design 1. Aufl. Heidelberg, München, Landsberg, Frechen, Hamburg: mitp; 2010 Dahm, M.: „Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion“; Verlag Pearson Studium; 2006 Herczeg, M.: „Softwareergonomie“; Oldenburg-Verlag, 2005 Heinecke, A. M.: „Mensch-Computer-Interaktion“; Fachbuchverlag Leipzig, 2004
weitere Hinweise	Dieses Modul wird auf Deutsch angeboten

Studieninhalte
<p>Einführung Gedächtnis und Lernen Wahrnehmung Bestimmung der Aufgabe Bestimmung der Zielgruppen Bestimmung des Kontextes Betrachtung der Handlungen Menschengerechte Gestaltung von Arbeit Gestaltung von Bildschirmarbeitsplätzen Gestaltungsgrundsätze für Dialoge Interaktionsformen Interaktionsdesign Normen und Gesetze Usability Engineering Usability Evaluation Anhang – Fragenkatalog Zertifizierung der German UPA (CPUX-F)</p>