

| | | | |
|----------------------------|--|------------------------|---------------------------------|
| Lehrende/r | Prof. Dr. Gabriele Peters | Modulverantwortliche/r | Prof. Dr. Gabriele Peters |
| | Dauer des Moduls ein Semester | ECTS 10 | Workload 300 Stunden |
| | | | Häufigkeit in jedem Semester |
| Lehrveranstaltung(en) | Einführung in Mensch-Computer-Interaktion | | |
| Detaillierter Zeitaufwand | Bearbeiten der Lektionen: 150 Stunden Bearbeiten der Selbsttest- und Einsendeaufgaben: 75 Stunden Prüfungsvorbereitung: 75 Stunden | | |
| Qualifikationsziele | Durch die Teilnahme an dieser Lehrveranstaltung erhalten die Studierenden einen Überblick über Entwicklungen, Begriffe und Zusammenhänge im Kontext der Mensch-Computer-Interaktion. Darüber hinaus sind sie mit den Grundlagen der menschlichen Wahrnehmung vertraut. Die Studierenden lernen die wesentlichen Entwicklungen und Zusammenhänge im Umfeld der Mensch-Computer-Interaktion kennen. Sie besitzen das Wissen, wie man die Eigenschaften der menschlichen Wahrnehmung gezielt bei der Gestaltung interaktiver Systeme berücksichtigen kann und sie kennen verschiedene Methoden und Verfahren, die es erlauben, die Entwicklung und Evaluation interaktiver Systeme durchzuführen und in den regulären Softwareentwicklungsprozess zu integrieren. | | |
| Inhalte | Die Lehrveranstaltung führt in die grundlegenden Konzepte und Techniken des Gebiets Mensch-Computer-Interaktion (MCI) ein. Er beginnt mit einer Übersicht über die bisherige Entwicklung dieses Teilgebiets der Informatik sowie einer Klärung und Definition seiner Grundbegriffe. Im Anschluss werden die möglichen technischen Schnittstellen einer Interaktion zwischen Mensch und Computer (haptische, auditive und visuelle) beschrieben und hinsichtlich ihrer charakteristischen Eigenschaften untersucht. Dieser Betrachtung der technischen Seite der MCI folgt eine Einführung in die neurobiologischen Grundlagen der menschlichen Wahrnehmung am Beispiel der visuellen Informationsverarbeitung. Ausgewählte wahrnehmungspsychologische Phänomene werden beschrieben, aus denen sich schließlich grundlegende Prinzipien für die Gestaltung von Interaktion herleiten lassen. Anschließend werden verschiedene Aspekte der Implementierung interaktiver Systeme beleuchtet. Die abschließende Lektion befasst sich mit der Evaluation von Funktionalität und Bedienbarkeit von Benutzungsschnittstellen mithilfe statistischer Methoden. | | |
| Inhaltliche Voraussetzung | Mathematik-Kenntnisse, die durch die Erlangung der allgemeinen Hochschulreife erworben wurden | | |
| Lehr- und Betreuungsformen | Lehrveranstaltungsmaterial Einsendeaufgaben mit Korrektur und/oder Musterlösung internetgestütztes Diskussionsforum Zusatzmaterial Betreuung und Beratung durch Lehrende | | |
| Anmerkung | - | | |
| Formale Voraussetzung | mindestens 45 von 90 ECTS der Studieneingangsphase sind bestanden | | |
| Verwendung des Moduls | B.Sc. Informatik B.Sc. Mathematisch-technische Softwareentwicklung B.Sc. Wirtschaftsinformatik M.Sc. Data Science M.Sc. Informatik | | |

M.Sc. Praktische Informatik
M.Sc. Wirtschaftsinformatik

Prüfungsformen

Prüfung

Stellenwert 1/17
der Note

Art der Prüfungsleistung

benotete zweistündige Prüfungsklausur

Voraussetzung

Als Zulassungsvoraussetzung für die Modulprüfungsklausur müssen bei 6 von 7 Lektionen 75 % der Einsendeaufgaben erfolgreich bearbeitet werden. Bei einer weiteren Lektion reicht es aus, mehr als 50 % der Punkte zu erzielen.