

<b>Modul B10</b>		<b>Mensch-Computer-Kommunikation</b>
Studiensemester	2.	
Credits	5	
Status	Pflichtmodul	
Häufigkeit des Angebotes	jedes Semester nach Bedarf der Hochschulen des VFH-Verbundes	
Lehrsprache	Deutsch; in geringem Umfang Empfehlungen für englischsprachige Zusatzliteratur	
Autor/in (verantwortliche Hochschule)	Prof. Dr. Jörg Thomaschewski (HS Emden/Leer)	
Lerngebiet	Medieninformatik	
<b>Erworbene Kenntnisse, Fertigkeiten, Kompetenzen</b>		
Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen	Wissen	Die Studierenden wissen, mit welchen Modellen und Regeln die Hard- und Softwaresysteme benutzergerecht gestaltet werden können. Sie kennen die gängigsten Interaktionsformen und Regeln zum Interaktionsdesign. Sie kennen die zu berücksichtigenden Eigenschaften bei der Hardwaregestaltung und der Gestaltung von Computerarbeitsplätzen.
	Verstehen	Sie verstehen die theoretischen Grundlagen der Modelle und Handlungsprozesse für die Soft- und Hardwaregestaltung.
	Anwenden	Sie wenden die zugehörigen, grundlegenden Richtlinien und Normen für Soft- und Hardwaregestaltung an, insbesondere die DIN EN ISO 9241-110. Sie konzipieren einfache Prototypen von Benutzeroberflächen.
	Analysieren	Die Studierenden analysieren einfache, vorhandene Softwareprodukte aufgrund der vermittelten Benutzereigenschaften, Modelle, Handlungsprozesse und Richtlinien zur Dialoggestaltung.
	Synthetisieren	Die Studierenden wissen, mit welchen Modellen und Regeln die Hard- und Softwaresysteme benutzergerecht gestaltet werden können. Sie kennen die gängigsten Interaktionsformen und Regeln zum Interaktionsdesign. Sie kennen die zu berücksichtigenden Eigenschaften bei der Hardwaregestaltung und der Gestaltung von Computerarbeitsplätzen.
Analyse-, Design- und Realisierungskompetenzen	Wissen	Sie wenden die zugehörigen, grundlegenden Richtlinien und Normen für Soft- und Hardwaregestaltung an, insbesondere die DIN EN ISO 9241-110. Sie konzipieren einfache Prototypen von Benutzeroberflächen.
	Verstehen	Die Studierenden analysieren einfache, vorhandene Softwareprodukte aufgrund der vermittelten Benutzereigenschaften, Modelle, Handlungsprozesse und Richtlinien zur Dialoggestaltung.
	Anwenden	Die Studierenden wissen, mit welchen Modellen und Regeln die Hard- und Softwaresysteme benutzergerecht gestaltet werden können. Sie kennen die gängigsten Interaktionsformen und Regeln zum Interaktionsdesign. Sie kennen die zu berücksichtigenden Eigenschaften bei der Hardwaregestaltung und der Gestaltung von Computerarbeitsplätzen.
	Analysieren	Sie verstehen die theoretischen Grundlagen der Modelle und Handlungsprozesse für die Soft- und Hardwaregestaltung
	Synthetisieren	
	Evaluiieren	
Technologische	Wissen	

# Modulhandbuch Online-Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Redaktionsstand: 10. 06. 2013

Kompetenzen	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Synthetisieren	
	Evaluieren	
Fachübergreifende Kompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Evaluieren	
Methodenkompetenzen	Wissen	
	Verstehen	
	Anwenden	
	Analysieren	
	Evaluieren	
Projektmanagement-Kompetenzen	Wissen	Sie kennen die zugehörigen, grundlegenden Richtlinien und Normen für Soft- und Hardwaregestaltung.
	Verstehen	Sie verstehen den Prozess des Usability-Engineering und können für einfache Problemstellungen entsprechende Methoden auswählen.
	Anwenden	
	Analysieren	
	Evaluieren	
Soziale Kompetenz und Selbstkompetenz	Wissen	
	Verstehen	Die Studierenden verstehen die grundlegenden psychologischen und physiologischen Eigenschaften zu den Interaktionen mit einem User-Interface.
	Anwenden	
	Analysieren	Sie analysieren die Nutzeranforderungen und den Nutzungskontext mit den gängigen Methoden wie z..B. Fragebögen, Interview und Beobachtung.
	Evaluieren	
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>		
zwingend	---	
empfohlen	---	
<b>Medien-/Lernform</b>		
Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Chat, Einsendeaufgaben u. a.) sowie Präsenzphasen.		
<b>Arbeitsaufwand / Workload</b>		<b>Stunden</b>
Selbststudium (online und offline, inkl. Prüfungsvorbereitung)		115
Pflichtpräsenzen an der Hochschule (inkl. Prüfungsteilnahme)		5
gemeinsame Online-Aktivitäten (Webkonferenzen, Foren u. ä.) und freiwillige Veranstaltungen an der Hochschule		30
<b>Präsenzen</b>		
Dauer	3 x 90 Minuten	
Präsenzinhalte	Klärung von Fragen zu den Modulinhalten; Besprechung von Einsendeaufgaben und praktische Übungen zu den Methoden des Usability Engineerings	
Vermittlung der Präsenzinhalte	erfordert physische Anwesenheit	
Präsenzteilnahme ist	obligatorisch für 2 der 3 Präsenztermine	
<b>Prüfung</b>		

# Modulhandbuch Online-Bachelor-Studiengang Medieninformatik

Redaktionsstand: 10. 06. 2013

Prüfungsvorleistung	erfolgreiche Bearbeitung von drei Einsendeaufgaben, Teilnahme an 2 der 3 Präsenztermine
Teilleistungsnachweise	---
Prüfungsform	Klausur (120 Minuten)
Literatur	Dahm, Markus (2006): Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion. München: Pearson Studium. Online verfügbar unter Heinecke, Andreas M. (2012): Mensch-Computer-Interaktion. Basiswissen für Entwickler und Gestalter. 2. Aufl. Heidelberg: Springer. Cooper, Alan; Reimann, Robert; Cronin, Dave (2010): About face. Interface- und Interaction-Design 1. Aufl. Heidelberg, München, Landsberg, Frechen, Hamburg: mitp. Sarodnick, Florian; Brau, Henning (2010): Methoden der Usability Evaluation. Wissenschaftliche Grundlagen und praktische Anwendung. 2. Aufl. Bern: Verlag Hans Huber. Richter, Michael; Flückiger, Markus (2007): Usability Engineering kompakt.
Sonstige Hinweise	---
<b>Studieninhalte Mensch-Computer-Kommunikation</b>	
Zusammenfassung	Die Grundlage der Studieninhalte sind aus der GI-Empfehlung zu einem Modul MCI (2006) entstanden und wurden den aktuellen Entwicklungen angepasst.
Überschriften der Kapitel/Lehreinheiten	Einführung Gedächtnis und Lernen Wahrnehmung Handlungsprozesse Hardware für die Kommunikation Menschengerechte Gestaltung von Arbeit Gestaltung von Bildschirmarbeitsplätzen Gestaltungsgrundsätze für Dialoge Normen und Gesetze Interaktionsformen Interaktionsdesign Usability Engineering