

# HCI - Human Computer Interaction

## HCI - Human Computer Interaction

<b>Allgemeine Informationen</b>	
<b>Modulkürzel oder Nummer</b>	HCI
<b>Eindeutige Bezeichnung</b>	HumCompInt-01-BA-M
<b>Modulverantwortlich(e)</b>	Prof. Dr. Woelk, Felix (felix.woelk@haw-kiel.de) M. A. Rähse, Jacqueline (jacqueline.raehse@haw-kiel.de)
<b>Lehrperson(en)</b>	M. A. Rähse, Jacqueline (jacqueline.raehse@haw-kiel.de) Prof. Dr. Woelk, Felix (felix.woelk@haw-kiel.de)
<b>Wird angeboten zum</b>	Wintersemester 2024/25
<b>Moduldauer</b>	1 Fachsemester
<b>Angebotsfrequenz</b>	Regelmäßig
<b>Angebotsturnus</b>	In der Regel im Wintersemester
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch
<b>Empfohlen für internationale Studierende</b>	Nein
<b>Ist als Wahlmodul auch für andere Studiengänge freigegeben (ggf. Interdisziplinäres Modulangebot - IDL)</b>	Nein

<b>Studiengänge und Art des Moduls (gemäß Prüfungsordnung)</b>
Studiengang: B.Eng. - Ming - Medieneingenieur/-in (PO 2018, V1 + PO 2021, V2) Modulart: Pflichtmodul Fachsemester: 3
Studiengang: B.Sc. - INF - Informatik (PO 2021,V1) Modulart: Pflichtmodul Fachsemester: 3

<b>Kompetenzen / Lernergebnisse</b>
<i>Kompetenzbereiche: Wissen und Verstehen; Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen; Kommunikation und Kooperation; Wissenschaftliches Selbstverständnis/Professionalität.</i>
Die Studierenden - kennen die Bedeutung guter Benutzbarkeit für Software - kennen Fachbegriffe und Methoden auf dem Gebiet - kennen zugrundeliegende Konzepte und Theorien
Die Studierenden - beherrschen die Konzeption und prototypische Entwicklung ergonomischer Benutzeroberflächen - beherrschen die geeignete technische Umsetzung von Prototypen moderner Anwendungen mit grafikorientierten Benutzeroberflächen - beherrschen die hierbei üblicherweise verwendeten wie Entwicklungs- und Testverfahren
Die Studierenden - können in Vorträgen, schriftlichen Ausarbeitungen und Diskussionen ihre Arbeitsergebnisse vorstellen und verteidigen
Die Studierenden - können selbstständig offenen Aufgabenstellungen bearbeiten

<b>Angaben zum Inhalt</b>	
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prozesse: Human-Centered-Design, Double Diamond Process of Design,</li> <li>- Interaction Cycle</li> <li>- Usability &amp; User Experience</li> <li>- Menschliche Wahrnehmung, Gedächtnis und Erfahrung</li> <li>- Kommunikation</li> <li>- Handlungsprozesse &amp; Fehler</li> <li>- Normen und Gesetze, Richtlinien, Style Guides &amp; Prinzipien</li> <li>- Methoden zur Entwicklung von Human Computer Interfaces: Contextual Inquiry, Personas &amp; Szenarien, Storyboards, Prototyping, Usability Testing, Fragebögen, Brainstorming</li> </ul>
	- Hardware & Interaktionsformen, Grafische Dialogsysteme
<b>Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Skript zum Modul</li> <li>- A. Butz et al., "Mensch-Maschine-Interaktion", De Gruyter Oldenburg, 2022</li> <li>- A. M. Heinecke, "Mensch-Computer-Interaktion", Fachbuchverlag Leipzig, 2012</li> <li>- M. Richter &amp; M. Flückiger "Usability und UX kompakt", Springer Verlag, 2016</li> <li>- D. Norman "The Design of Everyday Things: Psychologie und Design der alltäglichen Dinge", Vahlen Verlag, 2016</li> <li>- Weitere Literatur wird in der Vorlesung bekannt gegeben</li> </ul>

<b>Lehrformen der Lehrveranstaltungen</b>	
<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>
Übung	1
Lehrvortrag	2
Labor	1

<b>Arbeitsaufwand</b>	
<b>Anzahl der SWS</b>	4 SWS
<b>Leistungspunkte</b>	5,00 Leistungspunkte
<b>Präsenzzeit</b>	48 Stunden
<b>Selbststudium</b>	102 Stunden

<b>Modulprüfungsleistung</b>	
<b>Voraussetzung für die Teilnahme an der Prüfung gemäß PO</b>	Keine
<b>HCI - Portfolioprüfung</b>	Prüfungsform: Portfolioprüfung Gewichtung: 100% wird angerechnet gem. § 11 Absatz 2 PVO: Nein Benotet: Ja

<b>Sonstiges</b>	
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	keine
<b>Sonstiges</b>	Anrechnung: Das Modul Usability Engineering (UEG) kann pauschal angerechnet werden, allerdings nur das ganze Modul und keine Teilprüfungsleistungen.