

# 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)<br>M. A. Rähse, Jacqueline (jacqueline.raehse@haw-kiel.de) |
| <b>Lehrperson(en)</b>                                                                                          | M. A. Rähse, Jacqueline (jacqueline.raehse@haw-kiel.de)<br>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 - Medieningenieur/-in (PO 2018, V1 + PO 2021, V2)<br>Modulart: Pflichtmodul<br>Fachsemester: 3 |
| Studiengang: B.Sc. - INF - Informatik (PO 2021,V1)<br>Modulart: Pflichtmodul<br>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<br>- kennen die Bedeutung guter Benutzbarkeit für Software<br>- kennen Fachbegriffe und Methoden auf dem Gebiet<br>- kennen zugrundeliegende Konzepte und Theorien                                                                                                                                                            |
| Die Studierenden<br>- beherrschen die Konzeption und prototypische Entwicklung ergonomischer Benutzeroberflächen<br>- beherrschen die geeignete technische Umsetzung von Prototypen moderner Anwendungen mit grafikorientierten Benutzeroberflächen<br>- beherrschen die hierbei üblicherweise verwendeten wie Entwicklungs- und Testverfahren |
| Die Studierenden<br>- können in Vorträgen, schriftlichen Ausarbeitungen und Diskussionen ihre Arbeitsergebnisse vorstellen und verteidigen                                                                                                                                                                                                     |
| Die Studierenden<br>- können selbstständig offenen Aufgabenstellungen bearbeiten                                                                                                                                                                                                                                                               |

## Angaben zum Inhalt

|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Lehrinhalte</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prozesse: Human-Centered-Design, Double Diamond Process of Design, 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>                                               |

## Lehrformen der Lehrveranstaltungen

| Lehrform    | SWS |
|-------------|-----|
| Übung       | 1   |
| Lehrvortrag | 2   |
| Labor       | 1   |

## Arbeitsaufwand

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

## Modulprüfungsleistung

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

## Sonstiges

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