HAW Kiel
Hochschule für Angewandte Wissenschaften Kiel
Kiel University of Applied Sciences

HCI - Human Computer Interaction

HCI - Human Computer Interaction

Allgemeine Informationen	
Modulkürzel oder Nummer	HCI
Eindeutige Bezeichnung	HumCompInt-01-BA-M
Modulverantwortlich(e)	Prof. Dr. Woelk, Felix (felix.woelk@haw-kiel.de) M. A. Rähse, Jacqueline (jacqueline.raehse@haw-kiel.de)
Lehrperson(en)	Hipp, Sabine (sabine.hipp@haw-kiel.de) M.Sc. Petersen, Eike (eike.petersen@haw-kiel.de) Prof. Prieß, Malte (malte.priess@haw-kiel.de) Prof. Dr. Prochnow, Steffen (steffen.prochnow@haw-kiel.de)
Wird angeboten zum	Wintersemester 2026/27
Moduldauer	1 Fachsemester
Angebotsfrequenz	Regelmäßig
Angebotsturnus	In der Regel im Wintersemester
Lehrsprache	Deutsch
Empfohlen für internationale Studierende	Nein
Ist als Wahlmodul auch für andere Studiengänge freigegeben (ggf. Interdisziplinäres Modulangebot - IDL)	Nein

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

Kompetenzen / Lernergebnisse
Kompetenzbereiche: Wissen und Verstehen; Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen; Kommunikation und Kooperation; Wissenschaftliches Selbstverständnis/Professionalität.
Die Studierenden - kennen die Bedeutung der Mensch-Computer-Interaktion und können den Einfluss auf den Erfolg eines Produkts oder einer Dienstleistung erläutern. - können die wichtigsten Definitionen, Fachbegriffe, Konzepte, Theorien, Prozesse und Methoden auf dem Gebiet der Mensch-Computer-Interaktion benennen und erklären.
Die Studierenden - können Interaktionen zwischen Mensch und Computer optimal gestalten. Dazu gehört die Fähigkeit Interaktionen unter Anwendung gängiger Methoden, Werkzeuge und Prozesse zu konzeptionieren, zu beurteilen, zu evaluieren und zu verbessern. - können sich (anhand vorgegebener Quellen) eigenständig neue Kompetenzen im Bereich HCI erarbeiten. Dazu gehört das selbstständige Erarbeiten von Wissen und Verständnis sowie der aktive Einsatz bzw. die Anwendung des neu erworbenen Wissens.

Die Studierenden - können ihre Arbeitsergebnisse an Fachleute kommunizieren. Dazu gehört Verständnis und aktive Anwendung der Fachsprache und die Fähigkeit, die eigenen Arbeitsergebnisse mündlich und schriftlich zu präsentieren. - können im Team zusammenarbeiten. Dazu gehört die Fähigkeit, sich in ein Team einzubringen, sich mit anderen Teammitgliedern abzustimmen sowie der konstruktive Umgang mit Konflikten im Team.
Die Studierenden - können selbstständig und kritisch denken. Dazu gehört die Fähigkeit, die eigenen und andere Arbeitsergebnisse zu reflektieren und zu bewerten. - können den eigenen Wissenstand reflektieren und sich bei Unklarheiten Unterstützung suchen. - können selbstständig offenen Aufgabenstellungen bearbeiten.

Angaben zum Inhalt

Lehrinhalte	- Prozesse: Human-Centered-Design, Double Diamond Process of Design, - Interaction Cycle - Usability & User Experience - Menschliche Wahrnehmung, Gedächtnis und Erfahrung - Kommunikation - Handlungsprozesse & Fehler - Normen und Gesetze, Richtlinien, Style Guides & Prinzipien - Methoden zur Entwicklung von Human Computer Interfaces: Contextual Inquiry, Personas & Szenarien, Storyboards, Prototyping, Usability Testing, Fragebögen, Brainstorming - Hardware & Interaktionsformen, Grafische Dialogsysteme
Literatur	- Skript zum Modul - A. Butz et al., "Mensch-Maschine-Interaktion", De Gruyter Oldenburg, 2022 - A. M. Heinecke, "Mensch-Computer-Interaktion", Fachbuchverlag Leipzig, 2012 - M. Richter & M. Flückiger "Usability und UX kompakt", Springer Verlag, 2016 - D. Norman "The Design of Everyday Things: Psychologie und Design der alltäglichen Dinge", Vahlen Verlag, 2016 - Weitere Literatur wird in der Vorlesung bekannt gegeben

Lehrformen der Lehrveranstaltungen

Lehrform	**SWS**
Labor	1
Übung	1
Lehrvortrag	2

Arbeitsaufwand

Anzahl der SWS	4 SWS
Leistungspunkte	5,00 Leistungspunkte
Präsenzzeit	48 Stunden
Selbststudium	102 Stunden

Modulprüfungsleistung

Voraussetzung für die Teilnahme an der Prüfung gemäß PO	Keine

HCI - Portfolioprüfung	Prüfungsform: Portfolioprüfung Gewichtung: 100% wird angerechnet gem. § 11 Absatz 2 PVO: Nein Benotet: Ja Anmerkung: Regelm. Tests in Moodle; Bearbeitung Projekt inkl. Dokumentation und Reflexion der Ergebnisse; Bearbeitung individueller Aufgaben. Die regelm. Anwesenheit in Laboren und Tafelübungen ist Voraussetzung zur Teilnahme an der Prüfung gem. PVO §3 (8).

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