

41020 - Interaktionsdesign

41020 - Interaction Design

Allgemeine Informationen	
Modulkürzel oder Nummer	41020
Eindeutige Bezeichnung	IntDes-01-MA-M
Modulverantwortlich(e)	Prof. Dr. Uhing, Franziska (franziska.uhing@haw-kiel.de)
Lehrperson(en)	Prof. Dr. Uhing, Franziska (franziska.uhing@haw-kiel.de)
Wird angeboten zum	Sommersemester 2024
Moduldauer	1 Fachsemester
Angebotsfrequenz	Regelmäßig
Angebotsturnus	In der Regel im Sommersemester
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: M.A. - MK - Medienkonzeption (SoSe 2018, V1) Modulart: Pflichtmodul Fachsemester: 1

Kompetenzen / Lernergebnisse
<i>Kompetenzbereiche: Wissen und Verstehen; Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen; Kommunikation und Kooperation; Wissenschaftliches Selbstverständnis/Professionalität.</i>
Nach erfolgreichem Abschluss verfügen die Studierenden über folgende Kompetenzen gemäß der zweiten Stufe des Qualifikationsrahmens für Deutsche Hochschulabschlüsse (HQR): <ul style="list-style-type: none"> - spezialisiertes Wissen über Theorie, Technik und Nutzungsparadigmen, Analyse historischer und aktueller Interfaces und Displays zu formulieren - Gestaltungs- und Nutzungskompetenzen interaktiver Medien anzuwenden - grundlegende Konzepte, Paradigmen und notwendige Handlungen zur Gestaltung interaktiver Systeme zu erklären - im Team ein vollständiges Konzept einer multimedialen interaktiven Anwendungen zu entwickeln und dessen theoretische und pragmatische Kernideen zu beurteilen - das entwickelte Konzept prototypisch funktionsfähig zu entwerfen und in Evaluationen zu prüfen - bestehende Interfaces und Interaktionsabläufe zu analysieren und zu beurteilen

Angaben zum Inhalt	
Lehrinhalte	<p>Das Modul befasst sich sowohl mit den bekannten interaktiven Medien als auch mit neueren digitalen Technologien, die unter Begrifflichkeiten wie »Ubiquitous Computing« oder »Pervasive Computing« firmieren. Diese Technologien sind ein fester Bestandteil unserer Alltagserfahrung und fordern durch ihre rasch fortschreitende Entwicklung neue Kompetenzen in UX- und Interaktionsdesign auf konzeptioneller Ebene.</p> <p>Thematisch orientiert sich das Modul daher an der Theorie, Technik und den Nutzungsparadigmen historischer und aktueller Interfaces und Displays, User Experience Design, innovative Interaktionsformen (z.B. Mobile, Ubiquitous und Embodied Interaction), Methoden der Entwicklung und Usability-Evaluation interaktiver Systeme.</p> <p>Im Zentrum steht daher einerseits die Theorie, d.h. das Verstehen und die Analyse und andererseits die praktische Umsetzung von Interface- bzw. Interaktionsdesign sowie dessen Testung und Bewertung.</p>
Literatur	<p>Garrett, Jesse James (2011): The Elements of User Experience. New Riders.</p> <p>Preim, Bernhard / Dachzelt, Raimund (2010): Interaktive Systeme. Springer.</p> <p>Sharp, Helen / Rogers, Yvonne / Preece, Jenny (2007): Interaction Design: beyond human-computer interaction. Wiley.</p> <p>Sommerer, Christa / Jain, Lakhmi / Mignonneau, Laurent (2008): The Art and Science of Interface and Interaction Design. Springer.</p> <p>Wolletz, Julie (2016): Human-Computer Interaction. BÜCHNER Verlag.</p> <p>Bowman, Doug A. et al. (2005 und neuer): 3D User Interfaces, Theory and Practice. Addison Wesley.</p> <p>Shneiderman, Ben (1998): Designing the User Interface. Pearson.</p> <p>Moser (2012): User Experience Design. Springer -springerlink</p> <p>Mangold (2015) Informationspsychologie. Wahrnehmen und Gestalten in der Medienwelt. Springer.</p> <p>Stapelkamp (2013) Informationsvisualisierung. Springer</p> <p>Stapelkamp (2010) Interaction –und Interfacedesign. Springer</p> <p>Norman (2016) The design of everyday things. Vahlen</p> <p>Norman (2014) Things That Make Us Smart: Defending Human Attributes in the Age of the Machine. Diverston books</p> <p>Norman (2011) Living with complexity. MIT-Press</p> <p>Norman (2009) The design of future things. Basic books</p> <p>Norman (1999) Affordance, Conventions and Design. In: interactions, 6 (3) 38 – 43.</p> <p>Uebele (2006) Orientierungssysteme und Signaletik</p>

Lehrformen der Lehrveranstaltungen	
Lehrform	SWS
Übung	4
Lehrvortrag	2

Arbeitsaufwand	
Anzahl der SWS	6 SWS
Leistungspunkte	10,00 Leistungspunkte
Präsenzzeit	72 Stunden
Selbststudium	228 Stunden

Modulprüfungsleistung	
Voraussetzung für die Teilnahme an der Prüfung gemäß PO	Keine

41020 - Projektbezogene Arbeiten	Prüfungsform: Projektbezogene Arbeiten Gewichtung: 100% wird angerechnet gem. § 11 Absatz 2 PVO: Nein Benotet: Ja
---	--

Sonstiges	
Sonstiges	Eine genaue Beschreibung der Modulprüfung wird zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.