

# GUI - Graphical User Interface Design

## GUI - Graphical User Interface Design

---

Allgemeine Informationen	
<b>Modulkürzel oder Nummer</b>	GUI
<b>Eindeutige Bezeichnung</b>	GrafUserInte-01-BA-M
<b>Modulverantwortlich(e)</b>	Hipp, Sabine (sabine.hipp@haw-kiel.de) Prof. Dr. Woelk, Felix (felix.woelk@haw-kiel.de)
<b>Lehrperson(en)</b>	Hipp, Sabine (sabine.hipp@haw-kiel.de)
<b>Wird angeboten zum</b>	Sommersemester 2026
<b>Moduldauer</b>	1 Fachsemester
<b>Angebotsfrequenz</b>	Regelmäßig
<b>Angebotsturnus</b>	In der Regel im Sommersemester
<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>	Ja

Studiengänge und Art des Moduls (gemäß Prüfungsordnung)
Studiengang: B.Eng. - Ming - Medieneingenieur/-in (PO 2018, V1 + PO 2021, V2) Modulart: Wahlmodul Fachsemester: 4, 6
Studiengang: B.Sc. - INF - Informatik (PO 2021,V1) Modulart: Wahlmodul Fachsemester: 6

Kompetenzen / Lernergebnisse
<i>Kompetenzbereiche: Wissen und Verstehen; Einsatz, Anwendung und Erzeugung von Wissen; Kommunikation und Kooperation; Wissenschaftliches Selbstverständnis/Professionalität.</i>
Die Studierenden können ihr Wissen im Bereich der grafischen Gestaltung von Human Computer Interfaces vertiefen. Dabei können sie sich neues Wissen aneignen und bereits erlernte Kompetenzen überprüfen und ergänzen. Anhand mehrerer Übungen und eines selbst gewählten Semesterprojektes werden die Kompetenzen in Gruppen- und Einzelarbeit erprobt.
Die Studierenden können... <ul style="list-style-type: none"> <li>• grafische Designlinien für Benutzeroberflächen konzipieren</li> <li>• Designvorgaben anwenden</li> <li>• grafisches Design kritisch und konstruktiv bewerten</li> <li>• zielgruppengerecht und inklusiv gestalten</li> <li>• interaktive Prototypen unter Verwendung marktüblicher Tools erstellen</li> <li>• visuelle Designentscheidungen sachlich begründen</li> <li>• in Vorträgen, schriftlichen Ausarbeitungen und Diskussionen ihre Arbeitsergebnisse vorstellen und verteidigen</li> <li>• ihr Vorgehen unter Berücksichtigung berufspraktischer Herangehensweise kritisch bewerten</li> </ul>

<b>Angaben zum Inhalt</b>	
<b>Lehrinhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefung im Bereich des grafischen User Interface Design</li> <li>• Konsistente Gestaltung durch Anwendung von Prinzipien unter</li> <li>• Berücksichtigung mentaler Modelle der Nutzenden</li> <li>• Barrierefreie Gestaltung</li> <li>• Kommunikation von Gestaltungsvorgaben in interdisziplinären, agilen Teams</li> <li>• Entwicklung und Trends im Bereich über die letzten Jahrzehnte</li> <li>• Design Systeme, Guidelines und Dokumentationsformen</li> <li>• Best Practices</li> </ul>
<b>Literatur</b>	Literatur für das Modul wird zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

<b>Lehrformen der Lehrveranstaltungen</b>	
<b>Lehrform</b>	<b>SWS</b>
Übung	2
Projekt	2

<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>GUI - Projektbezogene Arbeiten</b>	Prüfungsform: Projektbezogene Arbeiten Gewichtung: 100% wird angerechnet gem. § 11 Absatz 2 PVO: Nein Benotet: Ja Anmerkung: siehe Sonstiges

<b>Sonstiges</b>	
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	Vorherige Teilnahme am Modul Human Computer Interaction (HCI) sowie Gestaltung (GES) wird empfohlen.
<b>Sonstiges</b>	Die Prüfungsform "Projektbezogene Arbeiten" besteht aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Bearbeitung und Vorstellung von Aufgaben in den Übungen</li> <li>• Einem individuellen Semesterprojekt zum visuellen Design einer Benutzerschnittstelle inkl. Protokoll und Vorstellung der Zwischen- und Endergebnisse</li> </ul>