

# HCI - Human Computer Interaction

## HCI - Human Computer Interaction

---

<b>General information</b>	
<b>Module Code</b>	HCI
<b>Unique Identifier</b>	HumCompInt-01-BA-M
<b>Module Leader(s)</b>	Prof. Dr. Woelk, Felix (felix.woelk@haw-kiel.de) M. A. Rähse, Jacqueline (jacqueline.raehse@haw-kiel.de)
<b>Lecturer(s)</b>	B.Sc. Wagner, Sophie (sophie.wagner@haw-kiel.de) Prof. Dr. Woelk, Felix (felix.woelk@haw-kiel.de)
<b>Offered in Semester</b>	Wintersemester 2023/24
<b>Module duration</b>	1 Semester
<b>Occurrence frequency</b>	Regular
<b>Module occurrence</b>	In der Regel im Wintersemester
<b>Language</b>	Deutsch
<b>Recommended for international students</b>	No
<b>Can be attended with different study programme</b>	No

<b>Curricular relevance (according to examination regulations)</b>
Study Subject: B.Eng. - Ming - Medieningenieur/-in (PO 2018, V1 + PO 2021, V2) Module type: Pflichtmodul Semester: 3
Study Subject: B.Sc. - INF - Informatik (PO 2021,V1) Module type: Pflichtmodul Semester: 3

<b>Qualification outcome</b>
<i>Areas of Competence: Knowledge and Understanding; Use, application and generation of knowledge; Communication and cooperation; Scientific self-understanding / professionalism.</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>Content information</b>	
<b>Content</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>Literature</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>Teaching formats of the courses</b>	
<b>Teaching format</b>	<b>SWS</b>
Lehrvortrag	2
Labor	1
Übung	1

<b>Workload</b>	
<b>Number of SWS</b>	4 SWS
<b>Credits</b>	5,00 Credits
<b>Contact hours</b>	48 Hours
<b>Self study</b>	102 Hours

<b>Module Examination</b>	
<b>Examination prerequisites according to exam regulations</b>	None
<b>HCI - Fachspezifische Prüfungsform</b>	Method of Examination: Fachspezifische Prüfungsform Weighting: 100% wird angerechnet gem. § 11 Absatz 2 PVO: No Graded: Yes Remark: siehe sonstiges

<b>Miscellaneous</b>	
<b>Recommended Prerequisites</b>	keine

<b>Miscellaneous</b>	<p>Die fachspezifische Prüfungsform besteht aus:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>* der Bearbeitung und Vorstellung von Aufgaben in den Übungen vor der IDW,</li><li>* einem Semesterprojekt zum Design einer Benutzerschnittstelle Dokumentation/Protokoll und Vorstellung der Zwischen- und Endergebnisse.</li><li>* Einem abschliessenden schriftlichen, theoretischen Test</li></ul> <p>Die ausreichende Bearbeitung von Aufgaben und ein mit ausreichend bewertetes Semesterprojekt sind Voraussetzung zur Zulassung zum abschliessenden Test.</p> <p>Anrechnung: Das Modul Usability Engineering (UEG) kann pauschal angerechnet werden, allerdings nur das ganze Modul und keine Teilprüfungsleistungen.</p>
----------------------	--