

## GUI - Graphical User Interface Design

## GUI - Graphical User Interface Design

---

General information	
<b>Module Code</b>	GUI
<b>Unique Identifier</b>	GrafUserInte-01-BA-M
<b>Module Leader(s)</b>	Hipp, Sabine (sabine.hipp@haw-kiel.de) Prof. Dr. Woelk, Felix (felix.woelk@haw-kiel.de)
<b>Lecturer(s)</b>	Hipp, Sabine (sabine.hipp@haw-kiel.de)
<b>Offered in Semester</b>	Sommersemester 2026
<b>Module duration</b>	1 Semester
<b>Occurrence frequency</b>	Regular
<b>Module occurrence</b>	In der Regel im Sommersemester
<b>Language</b>	Deutsch
<b>Recommended for international students</b>	No
<b>Can be attended with different study programme</b>	Yes

Curricular relevance (according to examination regulations)
Study Subject: B.Eng. - Ming - Medieningenieur/-in (PO 2018, V1 + PO 2021, V2) Module type: Wahlmodul Semester: 4, 6
Study Subject: B.Sc. - INF - Informatik (PO 2021,V1) Module type: Wahlmodul Semester: 6

Qualification outcome
<i>Areas of Competence: Knowledge and Understanding; Use, application and generation of knowledge; Communication and cooperation; Scientific self-understanding / professionalism.</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>Content information</b>	
<b>Content</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>Literature</b>	Literatur für das Modul wird zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

<b>Teaching formats of the courses</b>	
<b>Teaching format</b>	<b>SWS</b>
Übung	2
Projekt	2

<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>GUI - Projektbezogene Arbeiten</b>	Method of Examination: Projektbezogene Arbeiten Weighting: 100% wird angerechnet gem. § 11 Absatz 2 PVO: No Graded: Yes Remark: siehe Sonstiges

<b>Miscellaneous</b>	
<b>Recommended Prerequisites</b>	Vorherige Teilnahme am Modul Human Computer Interaction (HCI) sowie Gestaltung (GES) wird empfohlen.
<b>Miscellaneous</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>