Interaktive Systeme

Sommer

(engl. Interactive Systems)

Modulnummer: FIN-INF-100393

Kürzel	CP	Semester	Fachsem.	Dauer	Sprache	Niveau
	5	Sommer	ab 5.	1 Semester	deutsch	Bachelor

Link zum LSF:	LSF
Zugang beschränkt:	true
Verantwortung:	Christian Hansen
Dozent:in:	Christian Hansen
Lehrveranstaltungen:	• Vorlesung *Interaktive Systeme* • Übung *Interaktive Systeme*
Verwendbarkeit:	- B.Sc. INF: Informatik - Wahlpflicht - B.Sc. INF: Schlüssel- und Methodenkompetenzen - B.Sc. INF: Studienprofil: Computer Games - B.Sc. INF: FIN SMK - B.Sc. INF: Informatik Wahlpflicht (SPO 2027) - B.Sc. CV: Informatik - Wahlpflicht - B.Sc. CV: Schlüssel- und Methodenkompetenzen - B.Sc. CV: Anwendungsfach - Computer Games - B.Sc. CV: Computervisualistik - Wahlpflicht - B.Sc. CV: FIN SMK - B.Sc. INGINF: Informatik - Wahlpflicht - B.Sc. INGINF: Schlüssel- und Methodenkompetenzen - B.Sc. INGINF: FIN SMK - B.Sc. WIF: Gestalten und Anwenden - Wahlpflicht - B.Sc. INF (bilingual): Informatik - Wahlpflicht - B.Sc. INF (bilingual): Schlüssel- und Methodenkompetenzen - B.Sc. INF (bilingual): FIN SMK

Angestrebte Lernergebnisse:
Studierende, die dieses Modul absolvieren, ...

- erwerben grundlegende Kenntnisse im Bereich der Mensch-Computer-Interaktion, einem wichtigen Teilgebiet der Informatik.
- kennen nutzerzentrierte und normkonforme Entwicklungsprozesse für Bedienoberflächen und können diese auf praktische Anwendungsfälle anwenden.
- führen ein interdisziplinäres Teamprojekt durch, entwickeln, testen und evaluieren im Team ein fortgeschrittenes User Interface, lernen komplexe Entscheidungen im Team zu treffen und Kompromisse einzugehen.
- präsentieren ihre Projektergebnisse in einem Vortrag, verteidigen ihre Ergebnisse und Entscheidungen und reflektieren ihre Rolle im Team und ihren individuellen Beitrag zum gemeinsamen Ergebnis.

Inhalt:

- Technische Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion (Fenster-, Menü- und Dialogsysteme)
- Interaktionstechniken und Interaktionsaufgaben
- Kognitive Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion
- Analyse von Aufgaben und Benutzern
- Prototypentwicklung und Evaluierung
- Spezifikation von Benutzungsschnittstellen

Arbeitsaufwand:
56h Präsenzzeit + 94h selbstständige Arbeit

Prüfungsvorleistungen:	Studien-/Prüfungsleistungen:	Lehrform / SWS:
	Klausur, 120 min.	• 2 SWS Vorlesung • 2 SWS Übung

Voraussetzungen nach Prüfungsordnung:	Empfohlene Voraussetzungen:
keine	Algorithmen und Datenstrukturen

Medienformen:	Literatur:
	Preim/Dachselt: Interaktive Systeme. Springer 2010

Hinweise:

Revision #1
Created 2026-10-01 07:03:29 UTC by Fakultät für Informatik
Updated 2026-10-01 07:03:29 UTC by Fakultät für Informatik