

Interaktive Systeme

Sommer

(engl. Interactive Systems)

Modulnummer: FIN-INF-100393

Kürzel

CP
5

Semester
Sommer

Fachsem.
ab 5.

Dauer
1 Semester

Sprache
deutsch

Niveau
Bachelor

Link zum LSF:

[LSF](#)

Zugang beschränkt:

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 07:09:00 UTC by Fakultät für Informatik

Updated 2026-10-01 07:09:00 UTC by Fakultät für Informatik