# 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*<br>• Übung *Interaktive Systeme* |
| **Verwendbarkeit:** | - B.Sc. INF: Informatik - Wahlpflicht<br>- B.Sc. INF: Schlüssel- und Methodenkompetenzen<br>- B.Sc. INF: Studienprofil: Computer Games<br>- B.Sc. INF: FIN SMK<br>- B.Sc. INF: Informatik Wahlpflicht (SPO 2027)<br>- B.Sc. CV: Informatik - Wahlpflicht<br>- B.Sc. CV: Schlüssel- und Methodenkompetenzen<br>- B.Sc. CV: Anwendungsfach - Computer Games<br>- B.Sc. CV: Computervisualistik - Wahlpflicht<br>- B.Sc. CV: FIN SMK<br>- B.Sc. INGINF: Informatik - Wahlpflicht<br>- B.Sc. INGINF: Schlüssel- und Methodenkompetenzen<br>- B.Sc. INGINF: FIN SMK<br>- B.Sc. WIF: Gestalten und Anwenden - Wahlpflicht<br>- B.Sc. INF (bilingual): Informatik - Wahlpflicht<br>- B.Sc. INF (bilingual): Schlüssel- und Methodenkompetenzen<br>- 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<br>• 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 07:19:21 UTC by Fakultät für Informatik
Updated 2026-10-01 07:19:21 UTC by Fakultät für Informatik