

Modulbezeichnung	Mensch-Computer-Kommunikation	
Semester	2-3	
Dauer	2 Semester	
Art	Pflichtfach	
ECTS-Punkte	5	
Studentische Arbeitsbelastung	60 h Kontaktzeit + 90 h Selbststudium	
Voraussetzungen (laut BPO)		
Empf. Voraussetzungen		
Verwendbarkeit	Bal	
Prüfungsform und -dauer	Klausur 1,5h oder mündliche Prüfung	
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Praktikum	
Modulverantwortlicher	J. Thomaschewski	
Qualifikationsziele	Die Studierenden verstehen die Grundlagen der Wahrnehmung, die Gestaltgesetze und die entsprechenden Modelle. Sie können Softwareoberflächen prozessorientiert gestalten, kennen die Richtlinien und Normen. Sie reflektieren die Ergebnisse in Bezug auf eine menschengerechte Gestaltung von Arbeit. Sie kennen gängigste Interaktionsformen und Regeln zum Interaktionsdesign. Im Rahmen des Usability-Engineering können Sie die Usability-Methoden exemplarisch anwenden.	
Lehrinhalte	Die Studierenden konzipieren und evaluieren Softwareoberflächen. Stichworte: Personas, Benutzerklassen, Storyboards, Agile Prozesse, Gebrauchstauglichkeit, mentale und andere Modelle, Handlungsprozesse und Menschengerechte Gestaltung von Arbeit, DIN EN ISO 9241, UI-Pattern und Interaktionsformen, Usability Engineering und Human Centered Design.	
Literatur	Dahm, M.: Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion, Verlag Pearson Studium; 2006 Sarodnick, F.; Brau, H.: Methoden der Usability Evaluation, 2. Aufl. Verlag Huber, 2011	
Lehrveranstaltungen		
Dozent	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
J. Thomaschewski	Mensch-Computer-Kommunikation 1	1
J. Thomaschewski	Praktikum Mensch-Computer-Kommunikation 1	1
J. Thomaschewski	Mensch-Computer-Kommunikation 2	1
J. Thomaschewski	Praktikum Mensch-Computer-Kommunikation 2	1