

Modulbezeichnung (Kürzel)	Interaktive Medien 1 (IM1)	
Modulbezeichnung (eng.)	Interactive Media 1	
Semester (Häufigkeit)	3 (jedes Wintersemester)	
ECTS-Punkte (Dauer)	7,5 (1 Semester)	
Art	Pflichtmodul	
Studentische Arbeitsbelastung	90 h Kontaktzeit + 135 h Selbststudium	
Voraussetzungen (laut BPO)		
Empf. Voraussetzungen	Programmieren 1, Programmieren 2, Arbeitstechniken, Audio-/Videotechnik 1, Audio-/Videotechnik 2, Computeranimation	
Verwendbarkeit	BMT	
Prüfungsart und -dauer	Klausur (1,5 h) oder mündliche Prüfung (0,5 h) oder Kursarbeit (Erstellung digitaler Medien) oder Studienarbeit (ca. 20 Seiten)	
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung, Praktikum,	
Modulverantwortliche(r)	M. Rauschenberger	
Qualifikationsziele		
<p>Die Studierenden können die Grundlagen der Interaktionsgestaltung für verschiedene Nutzergruppen verstehen und anwenden, um interaktive Benutzerschnittstellen zu entwerfen und zu entwickeln.</p> <p>Die Studierenden können die Prototypen als low- und high-fidelity Prototypen mit den Konzepten der User Experience (UX) und Usability umsetzen, um die Lösungen zu erproben.</p> <p>Die Studierenden können multimediale Inhalte wie Grafiken, Audio und Video erstellen, bearbeiten und in interaktive Medienprojekte integrieren, um ansprechende und effektive Benutzererfahrungen zu schaffen.</p>		
Lehrinhalte		
<p>Grundlagen der Interaktionsgestaltung; Untersuchung von Benutzerverhalten und Mensch-Computer-Interaktion unter Berücksichtigung von Benutzerbedürfnissen und -erwartungen, Umsetzung von Projektanforderungen; Analyse von Projektanforderungen und spezifischer Nutzergruppen, Kennenlernen geeigneter Werkzeuge und Technologien, Anwendung von agilen Vorgehensweisen Prototypenerstellung; Unterscheidung zwischen low-fidelity und high-fidelity Prototypen und deren Einsatz in der Konzeptvalidierung, Verwendung von Prototyping-Tools und -Software zur Erstellung von interaktiven Prototypen, Durchführung von kleinen Benutzertests und Evaluationen, um das Benutzerverhalten und die Benutzererfahrung zu verstehen und zu verbessern User Experience (UX) und Usability; Anwendung von UX- und Usability-Methoden, Erstellung und Integration multimedialer Inhalte; Berücksichtigung ästhetischer und funktionaler Aspekte bei der Gestaltung der Benutzererfahrung</p>		
Literatur		
<p>Preim, B., & Dachzelt, R. (2015). Interaktive Systeme. Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-45247-5</p> <p>Brau, H., & Sarodnick, F. (2011). Methoden der Usability Evaluation (Methods of Usability Evaluation) (2nd ed.). Verlag Hans Huber. http://d-nb.info/1003981860</p> <p>Schön, E.-M., Buchem, I., Sostak, S., & Rauschenberger, M. (2023). Shift Toward Value-Based Learning - Applying Agile Approaches in Higher Education. Springer Selection, 1-20.</p>		
Lehrveranstaltungen		
Dozenten/-innen	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
M. Rauschenberger	Interaktive Medien 1	4
M. Rauschenberger, B. Arp	Praktikum Interaktive Medien 1	2