

Modulbezeichnung	Interaktive Systeme 2b: Usability of Digital Media (deleted:Sun Jun 20 16:04:35 +0200 2010)								
Modulverantwortliche(r)									
Modulart	Pflicht/Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht <input type="checkbox"/>								
Spezialisierungsbereich									
Dauer des Moduls	1 Semester								
Kreditpunkte	6 CP								
Arbeitsaufwand	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2">Berechnung des Workloads</td> </tr> <tr> <td style="width: 80%;">Präsenz</td> <td style="text-align: right;">56 h</td> </tr> <tr> <td>Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung</td> <td style="text-align: right;">124 h</td> </tr> <tr> <td style="border-top: 1px solid black;">Summe</td> <td style="text-align: right; border-top: 1px solid black;">180 h</td> </tr> </table>	Berechnung des Workloads		Präsenz	56 h	Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung	124 h	Summe	180 h
Berechnung des Workloads									
Präsenz	56 h								
Übungsbetrieb/Prüfungsvorbereitung	124 h								
Summe	180 h								
Turnus des Moduls	i. d. R. angeboten in jedem SoSe								
Voraussetzung für die Teilnahme	Keine <input type="checkbox"/> Folgende Formale Voraussetzungen: Interaktive Systeme 1								
Lehr- und Lernformen	Seminar <input type="checkbox"/> Vorlesung <input checked="" type="checkbox"/> Tutorium <input checked="" type="checkbox"/> Praktikum <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/>								
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse der speziellen Usabilityaspekte Digitaler Medien - Befähigung zur nutzergerechten Gestaltung Digitaler Medien - Einsicht in die besonderen Nutzungssituationen von Medien • Fähigkeit zur Evaluation von Mediensystemen unter Benutzbarkeitsgesichtspunkten <p>Schlüsselkompetenzen: - Fähigkeit interdisziplinäre Methoden zur Usabilityanalyse und Gestaltung einzusetzen</p>								
Lerninhalte	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klassifizierung von Mediensystemen unter Nutzungsgesichtspunkten 2. Medienpsychologische und kognitive Grundlagen 3. Mediengestaltung vs. Medienergonomie 4. Non-WIMP-Systeme 5. Internationale Usability-Standards für Mediensysteme 6. Wechselnde Schwerpunkte bzgl. Technologien und Anwendungen: <ul style="list-style-type: none"> • Usability mobiler Systeme, ubiquitous computing • Accessibilityaspekte des Internet, WAI • Informationsarchitektur von Web Sites • Usability von immersiven Systemen (VR und AR-Systeme) • Usability von e-Learningsystemen • Freizeitwendungen: Webshops, Spiele usw. <p>1. Spezielle Evaluationsverfahren für Mediensysteme</p> <p>Insbesondere werden folgende theoretisch/methodische Grundlagen im Zusammenhang dieser Inhalte behandelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmungs- und Kognitionstheorie • Semi-formale Methoden der Mediengestaltung • Methoden der empirischen Usabilityanalyse (Testtheorie) 								

Prüfungsformen	i. d. R. Bearbeitung von Übungs-/Praktikumsaufgaben und Fachgespräch oder mündliche Prüfung
Literatur	[1] Herzeg, M.: Interaktionsdesign: Gestaltung interaktiver und multimedialer Systeme. Oldenbourg Verlag, München Wien 2006 [2] Nielsen, J.: Designing Web Usability: The Practice of Simplicity. New Riders, London 2000. [3] Rosenfeld, L.; Morville, P.: Information Architecture for the World Wide Web. O'Reilly, Cambridge 1998