

t.MMS1 - Mensch-Maschine-Schnittstellen 1

Kursverantwortung: Karl Rege, rege
Credits: 2
Schuljahr: 2010/2011
Zuletzt gespeichert: 10.09.2010 17:19

Lernziel:

- Es wird ein Überblick über verschiedene Benutzerschnittstellen-Paradigmen gegeben.
- Es wird das Wissen vermittelt, wie gute Benutzerschnittstellen entworfen werden können und dieses an praktischen Beispielen geübt.

Lerninhalt:

- Software Ergonomie, kognitives System und mentale Modellbildung
- Theorie und Anwendung auf Benutzerschnittstellen
- Handlungsprozesse, Metapher
- Kommunikationsformen, Dialogformen
- Normen und Gesetze im Bereich Benutzerschnittstellen
- Realisierung von Benutzerschnittstellen: Kommandosprache, Formular- und menübasierte Schnittstellen
- Graphische Dialogsysteme
- Desktop Metapher, Fenster, direkte Manipulation
- Einsatzgebiet und Grenzen, Gestaltung von graphischen Elementen
- Gestaltung von Web Inhalten; Behindertengerechte Web Seiten
- Qualitätskriterien von Benutzerschnittstellen
- Entwurf von Benutzerschnittstellen
- Qualitätskriterien und Tests von Benutzerschnittstellen
- Spezielle GUIs (Spiele)

Vorkenntnisse:

-

Durchführung:

Unterrichtsart	Anzahl Lektionen pro Woche
Vorlesung	2*14
Übung/Praktika	
Gruppenunterricht	
Blockunterricht	
Seminar	

Leistungsnachweise:

Laut Tabelle oder gemäss schriftlicher Festlegung des Dozierenden zu Semesterbeginn!

Anzahl	Art	Gewichtung
1	Modulendprüfung	100
	Prüfungen während der Unterrichtszeit	
	Weitere Leistungsnachweise	

Unterrichtssprache:

deutsch

Unterrichtsunterlagen:

-

Bemerkungen:

-