

t.MMS2 - Mensch-Maschine-Schnittstellen 2

Kursverantwortung: Hans-Peter Hutter, huhp
Credits: 4
Schuljahr: 2010/2011
Zuletzt gespeichert: 24.08.2010 21:53

Lernziel:

- Sie kennen die GUI-Komponenten von Swing und setzen sie situationsgerecht ein.
- Sie kennen die Charakteristiken von benutzerfreundlichen graphischen Benützerschnittstellen (GUIs)
- Sie können benutzerfreundliche GUIs für ausgewählte Problemstellungen systematisch entwickeln
- Sie kennen die Grundlagen von sprachbasierten Benützerschnittstellen
- Sie können benutzerfreundliche Sprachdialoge entwickeln

Lerninhalt:

Graphische Benützerschnittstellen

- Einführung in Swing
- GUI-Komponenten von Swing
- User Centered Design von GUIs
- Usability-Richtlinien
- Sprachbasierte Benützerschnittstellen
- Sprachsignal und Sprachmerkmale
- Spracherkennung
- Entwicklung von benutzerfreundlichen Sprachdialogen
- VoiceXML und X+V

Vorkenntnisse:

-

Durchführung:

Unterrichtsart	Anzahl Lektionen pro Woche
Vorlesung	14*2
Übung/Praktika	14*2
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:

-

Unterrichtsunterlagen:

Folien, teilweise Skript

Bemerkungen:

-