

## t.HCI1 - Human Computer Interaction 1

---

<b>Kursverantwortung:</b>	Hans-Peter Hutter, huhp
<b>verantwortliche OE:</b>	InIT Institut für angewandte Informationstechnologie
<b>ECTS:</b>	4
<b>Schuljahr:</b>	2012/2013
<b>Zuletzt gespeichert:</b>	15.03.2013 12:07

---

### **Fachkompetenz:**

- Sie kennen die wichtigsten Aspekte der Software-Ergonomie.
  - Sie kennen die wichtigsten Charakteristiken von graphischen Dialogsystemen.
- 

### **Methodenkompetenz:**

- Sie können die Benutzerfreundlichkeit eines GUIs analysieren und optimieren.
  - Sie können ein GUI nach den Prinzipien des User-Centered Design entwerfen, systematisch entwickeln und implementieren
- 

### **Sozialkompetenz:**

- Sie sind fähig und bereit dazu, sich in die Lage der Benutzer Ihrer User-Interfaces zu versetzen
  - Sie berücksichtigen die Anliegen Ihrer Zielgruppen bei der Entwicklung von Benutzerschnittstellen von Beginn weg systematisch.
- 

### **Selbstkompetenz:**

- Sie sind sich Ihrer Rolle in einem interdisziplinären Design-Team bewusst und nehmen sie wahr.
  - Sie bringen sich und Ihre Kompetenzen aktiv in ein interdisziplinäres Design-Team ein.
- 

### **Lernziel:**

- Sie kennen die wichtigsten Aspekte der Software-Ergonomie.
  - Sie kennen die wichtigsten Charakteristiken von graphischen Dialogsystemen.
  - Sie können die Benutzerfreundlichkeit eines GUIs analysieren und optimieren.
  - Sie können ein GUI nach den Prinzipien des User-Centered Design in einem interdisziplinären Team entwerfen, systematisch entwickeln und implementieren
- 

### **Lerninhalt:**

Software Ergonomie

- Wahrnehmung, kognitives System und mentale Modellbildung
- Handlungsprozesse, Metapher
- Kommunikationsformen, Dialogformen
- Normen und Gesetze im Bereich Benutzerschnittstellen

Interaktionsformen

Graphische Dialogsysteme

- WIMP (Window, Icon, Mouse, Pointer)
- Desktop Metapher
- Direkte Manipulation

Benutzer-zentriertes Design von graphischen Benutzerschnittstellen

- Benutzergruppen, Szenarien, Personas
-

- Design-Patterns, -Prototypen  
Neue Trends in graphischen Benutzerschnittstellen

---

**Vorkenntnisse:**

-

---

**Durchführung:**

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

---

**Leistungsnachweise:**

Laut Tabelle oder gemäss schriftlicher Festlegung des Dozierenden zu Semesterbeginn!

Bezeichnung	Art	Form	Umfang	Bewertung	Gewichtung
Leistungsnachweise während Unterrichtszeit	Praktika				20
Semesterendprüfung		schriftlich	90 Min.		80

---

**Unterrichtssprache:**

Deutsch

---

**Unterrichtsunterlagen:**

- Folien
- Buch: M. Dahm. Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion, Pearson STudium, 2006, ISBN 3-8273-7175-9

---

**Ergänzende Literatur:**

-

---

**Bemerkungen:**

-