

Modulcode <sup>1.</sup>	Modulbezeichnung <sup>2.</sup>	Zuordnung <sup>3.</sup>
BAAI-2510	Interaktive Technologien / Interaktionsgestaltung (ITIG)	
	Studiengang <sup>4.</sup>	Bachelor Angewandte Informatik
	Fakultät <sup>5.</sup>	Gebäudetechnik und Informatik

Modulverantwortlich <sup>6.</sup>	
Modulart <sup>7.</sup>	Pflichtmodul der Vertiefung Medieninformatik
Angebotshäufigkeit <sup>8.</sup>	WS
Regelbelegung / Empf. Semester <sup>9.</sup>	BA5
Credits (ECTS) <sup>10.</sup>	5 CP
Leistungsnachweis <sup>11.</sup>	SL (N) + PL (N)
Unterrichtssprache <sup>12.</sup>	Deutsch
Voraussetzungen für dieses Modul <sup>13.</sup>	BAAI-2310: Mediengestaltung und –technik BAAI-2410: Medienproduktion
Modul ist Voraussetzung für <sup>14.</sup>	BAAI-2620: Medienprojekt
Moduldauer <sup>15.</sup>	1 Semester
Notwendige Anmeldung <sup>16.</sup>	-
Verwendbarkeit des Moduls <sup>17.</sup>	-

Lehrveranstaltung <sup>18.</sup>	Dozent/in <sup>19.</sup>	Art <sup>20.</sup>	Teilnehmer (maximal) <sup>21.</sup>	Anzahl Gruppen <sup>22.</sup>	SWS <sup>23.</sup>	Workload	
						Präsenz <sup>24.</sup>	Selbststudium <sup>25.</sup>
1 Interaktive Technologien	Kruse	V/Ü	20	2	4	60	65
<b>Summe</b>					<b>4</b>	<b>60</b>	<b>65</b>
<b>Workload für das Modul <sup>26.</sup></b>						<b>125</b>	

<b>Qualifikationsziele</b>	<p>Die Studierenden können...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzepte, Schnittstellentechnologien und Einsatzmöglichkeiten interaktiver Systeme erkennen, verstehen und mit Fachbegriffen beschreiben</li> <li>• neben klassischen, grafischen Oberflächen (WIMP) auch neuere Interface-Konzepte mit alternativen Ein- und Ausgabemethoden einordnen und bewerten</li> <li>• das erworbene theoretische Wissen auf gegebene Aufgabenstellungen für interaktive Anwendungen anwenden und in einem nutzerzentrierten Prozess gut bedienbare Lösungen entwickeln</li> <li>• die Entwicklung von Prototypen selbständig organisieren</li> <li>• dafür geeignete Programmiermuster und -werkzeuge einsetzen und externe Software-Bausteine integrieren</li> <li>• eigene und fremde Lösungsansätze theoretisch und durch praktische Erprobung fachlich bewerten</li> <li>• Überlegungen, Projektstände und Erkenntnisse verständlich dokumentieren, präsentieren und verteidigen</li> </ul>
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen Interaktiver Systeme <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Geschichtliche Entwicklung</li> <li>○ Kognitive und ergonomische Grundlagen, Metaphern und mentale Modelle</li> <li>○ Konzepte von Bedienelementen: Affordances, Constraints,</li> <li>○ Typische Interaktionstechniken und -stile</li> <li>○ Entwurfsprinzipien</li> <li>○ Interaktive Informationsvisualisierung</li> </ul> </li> <li>• Aktuelle Interaktionstechnologien, wie z.B. Multitouch, Game-Engines, Mixed Reality und Gestenerkennung</li> <li>• Praktische Erprobung ausgewählter Konzepte und Technologien anhand von Beispielanwendungen</li> <li>• Konzeption einer einfachen interaktiven Anwendung z.B. für Spiele, Kreation/Konstruktion, Lernen, Produktpäsentation mit detaillierter Ausarbeitung der Interaktion</li> <li>• Untersuchung der Benutzbarkeit auf Basis von Prototypen in 2 Phasen</li> <li>• Präsentation und Dokumentation</li> </ul>
<b>Vorleistungen und Modulprüfung</b>	<p>Vorleistungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• keine</li> </ul> <p>Modulprüfung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 65% Projekt (Gruppenarbeit)</li> <li>• 35% mündliche Prüfung (90 min)</li> </ul>
<b>Literatur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• B. Preim, R. Dachsel: <i>Interaktive Systeme: Band 1: Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung</i> eXamen.press, Springer 2010, ISBN 978-3642054013</li> </ul>