

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

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

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

Qualifikationsziele	(27.)	Die Studierenden können... <ul style="list-style-type: none"> • Konzepte, Schnittstellentechnologien und Einsatzmöglichkeiten interaktiver Systeme erkennen, verstehen und mit Fachbegriffen beschreiben • neben klassischen, grafischen Oberflächen (WIMP) auch neuere Interface-Konzepte mit alternativen Ein- und Ausgabemethoden einordnen und bewerten • das erworbene theoretische Wissen auf gegebene Aufgabenstellungen für interaktive Anwendungen anwenden und in einem nutzerzentrierten Prozess gut bedienbare Lösungen entwickeln • die Entwicklung von Prototypen selbständig organisieren • dafür geeignete Programmiermuster und -werkzeuge einsetzen und externe Software-Bausteine integrieren • eigene und fremde Lösungsansätze theoretisch und durch praktische Erprobung fachlich bewerten • Überlegungen, Projektstände und Erkenntnisse verständlich dokumentieren, präsentieren und verteidigen
Inhalte	(28.)	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen Interaktiver Systeme <ul style="list-style-type: none"> ○ Geschichtliche Entwicklung ○ Kognitive und ergonomische Grundlagen, Metaphern und mentale Modelle ○ Konzepte von Bedienelementen: Affordances, Constraints, ○ Typische Interaktionstechniken und -stile ○ Entwurfsprinzipien ○ Interaktive Informationsvisualisierung • Aktuelle Interaktionstechnologien, wie z.B. Multitouch, Game-Engines, Mixed Reality und Gestenerkennung • Praktische Erprobung ausgewählter Konzepte und Technologien anhand von Beispielanwendungen • Konzeption einer einfachen interaktiven Anwendung z.B. für Spiele, Kreation/Konstruktion, Lernen, Produktpäsentation mit detaillierter Ausarbeitung der Interaktion • Untersuchung der Benutzbarkeit auf Basis von Prototypen in 2 Phasen • Präsentation und Dokumentation
Vorleistungen und Modulprüfung	(29.)	Vorleistungen: <ul style="list-style-type: none"> • keine Modulprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • 65% Projekt (Gruppenarbeit) • 35% mündliche Prüfung (90 min)
Literatur	(30.)	<ul style="list-style-type: none"> • B. Preim, R. Dachsel: <i>Interaktive Systeme: Band 1: Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung</i> eXamen.press, Springer 2010, ISBN 978-3642054013