

Modulcode (1.)	Modulbezeichnung (2.)	Zuordnung (3.)
BAI4520	Software-Ergonomie/Web-Usability (SWE)	
	Studiengang (4.)	Bachelor Angewandte Informatik
	Fakultät (5.)	Gebäudetechnik und Informatik

Modulverantwortlich (6.)	Prof. Kruse
Modulart (7.)	Wahl
Angebotshäufigkeit (8.)	SS
Regelbelegung / Empf. Semester (9.)	BA4
Credits (ECTS) (10.)	3 CP
Leistungsnachweis (11.)	SL (N)
Unterrichtssprache (12.)	Deutsch
Voraussetzungen für dieses Modul (13.)	-
Modul ist Voraussetzung für (14.)	-
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.)	Selbst-studium (25.)
1	Software-Ergonomie	Kruse	V	20	1	1	20	10
2	Software-Ergonomie	Kruse	Ü	20	1	1	10	35
Summe						4	30	45
Workload für das Modul (26.)							75	

Qualifikationsziele	<p>Die Studierenden können...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grundkenntnisse und -fähigkeiten zur Software-Ergonomie vorweisen • kennen die softwareergonomischen Kriterien, • verstehen eine ergonomischer Dialoggestaltung, • Web-Usability messen. • an konkreten Beispielen empirisch Web-Sites nach Usability-Kriterien evaluieren, • auf gegebenen oder erfassten Daten heuristische und empirische Evaluationsverfahren durchführen, • das Ergebnis ihrer Untersuchungen in einer Abschlussarbeit zusammenstellen und präsentieren.
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Software-Ergonomie und Usability • Psychologische Grundlagen der Software-Ergonomie • Arbeitsorganisation und Software-Ergonomie • Grundsätze der DIN EN ISO 9241-110 • Ergonomische Dialoggestaltung • Verfahren zur Beurteilung der Software-Ergonomie • Usability-Kriterien • Evaluierung/Messen von Usability für WebSites • Messmethoden, Heuristische/Empirische Verfahren • Untersuchungsmethodiken, Testfälle
Vorleistungen und Modulprüfung	<p>Vorleistungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • keine <p>Modulprüfung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 100% Projekt mit Präsentation
Literatur	<ul style="list-style-type: none"> • A. Butz, A. Krüger (2017). <i>Mensch-Maschine-Interaktion</i> (2. Auflage.). De Gruyter Oldenbourg. ISBN 9783110476361 • B. Preim, R. Dachzelt (2010): <i>Interaktive Systeme: Band 1: Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung</i> eXamen.press, 2. Aufl., Springer Berlin, ISBN 978-3642054013 • Michael Herczeg: <i>Software-Ergonomie: Theorien, Modelle und Kriterien für gebrauchstaugliche interaktive Computersysteme</i>. 3. Auflage, Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2009 • Jacobsen, Jens; Meyer, Lorena. 2019. <i>Praxisbuch Usability und UX</i>. Rheinwerk, Bonn. 2. Auflage. ISBN 9783836269551 • Markus Dahm: <i>Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion</i>. Verlag Pearson Studium. 2005 • Puscher, F.: <i>Leitfaden Web-Usability</i>, dpunkt 2009