

Modulcode <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(1.)</span>	Modulbezeichnung <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(2.)</span>	Zuordnung <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(3.)</span>
BAI4520	Software-Ergonomie/Web-Usability (SWE)	
	Studiengang <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(4.)</span>	Bachelor Angewandte Informatik
	Fakultät <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(5.)</span>	Gebäudetechnik und Informatik

Modulverantwortlich <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(6.)</span>	Prof. Kruse
Modulart <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(7.)</span>	Wahl
Angebotshäufigkeit <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(8.)</span>	SS
Regelbelegung / Empf. Semester <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(9.)</span>	BA4
Credits (ECTS) <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(10.)</span>	3 CP
Leistungsnachweis <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(11.)</span>	SL (N)
Unterrichtssprache <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(12.)</span>	Deutsch
Voraussetzungen für dieses Modul <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(13.)</span>	-
Modul ist Voraussetzung für <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(14.)</span>	-
Moduldauer <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(15.)</span>	1 Semester
Notwendige Anmeldung <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(16.)</span>	-
Verwendbarkeit des Moduls <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(17.)</span>	-

Lehrveranstaltung <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(18.)</span>	Dozent/in <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(19.)</span>	Art <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(20.)</span>	Teilnehmer (maximal) <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(21.)</span>	Anzahl Gruppen <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(22.)</span>	SWS <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(23.)</span>	Workload	
						Präsenz <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(24.)</span>	Selbst-studium <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">(25.)</span>
1 Software-Ergonomie	Kruse	V	20	1	1	20	10
2 Software-Ergonomie	Kruse	Ü	20	1	1	10	35
<b>Summe</b>						<b>4</b>	<b>30</b>
<b>Workload für das Modul</b>							<b>75</b>

<b>Qualifikationsziele</b>	<p>(27.)</p> <p>Die Studierenden können...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundkenntnisse und -fähigkeiten zur Software-Ergonomie vorweisen</li> <li>• kennen die softwareergonomischen Kriterien,</li> <li>• verstehen eine ergonomische Dialoggestaltung,</li> <li>• Web-Usability messen.</li> <li>• an konkreten Beispielen empirisch Web-Sites nach Usability-Kriterien evaluieren,</li> <li>• auf gegebenen oder erfassten Daten heuristische und empirische Evaluationsverfahren durchführen,</li> <li>• das Ergebnis ihrer Untersuchungen in einer Abschlussarbeit zusammenstellen und präsentieren.</li> </ul>
<b>Inhalte</b>	<p>(28.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einführung in die Software-Ergonomie und Usability</li> <li>• Psychologische Grundlagen der Software-Ergonomie</li> <li>• Arbeitsorganisation und Software-Ergonomie</li> <li>• Grundsätze der DIN EN ISO 9241-110</li> <li>• Ergonomische Dialoggestaltung</li> <li>• Verfahren zur Beurteilung der Software-Ergonomie</li> <li>• Usability-Kriterien</li> <li>• Evaluierung/Messen von Usability für WebSites</li> <li>• Messmethoden, Heuristische/Empirische Verfahren</li> <li>• Untersuchungsmethodiken, Testfälle</li> </ul>
<b>Vorleistungen und Modulprüfung</b>	<p>(29.)</p> <p>Vorleistungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• keine</li> </ul> <p>Modulprüfung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 100% Projekt mit Präsentation</li> </ul>
<b>Literatur</b>	<p>(30.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A. Butz, A. Krüger (2017). <i>Mensch-Maschine-Interaktion</i> (2. Auflage.). De Gruyter Oldenbourg. ISBN 9783110476361</li> <li>• B. Preim, R. Dachselt (2010): <i>Interaktive Systeme: Band 1: Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung</i> eXamen.press, 2. Aufl., Springer Berlin, ISBN 978-3642054013</li> <li>• Michael Herczeg: <i>Software-Ergonomie: Theorien, Modelle und Kriterien für gebrauchstaugliche interaktive Computersysteme</i>. 3. Auflage, Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2009</li> <li>• Jacobsen, Jens; Meyer, Lorena. 2019. <i>Praxisbuch Usability und UX</i>. Rheinwerk, Bonn. 2 . Auflage. ISBN 9783836269551</li> <li>• Markus Dahm: <i>Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion</i>. Verlag Pearson Studium. 2005</li> <li>• Puscher, F.: <i>Leitfaden Web-Usability</i>, dpunkt 2009</li> </ul>