

<b>Software-Ergonomie</b>						
<b>Kennnummer</b>	<b>Workload</b> 180 Std.	<b>Credits/LP</b> 6	<b>Studiensemester</b> 6	<b>Häufigkeit des Angebots</b> Jedes Semester	<b>Dauer</b> 1 Semester	
<b>1</b>	<b>Lehrveranstaltungen</b>		<b>Sprache</b>	<b>Kontaktzeit</b>	<b>Selbststudium</b>	<b>Geplante Gruppengröße</b>
	a) Software Ergonomie		a) Deutsch	a) 22,5 Std.	a) 67,5 Std.	a) 50
	b) Software Ergonomie, Seminar		b) Deutsch	b) 22,5 Std.	b) 67,5 Std.	b) 50
<b>2</b>	<p><b>Lernergebnisse/Kompetenzen</b></p> <p>Nach erfolgreicher Teilnahme am Modul können die Studierenden ...</p> <p><b>Wissen (1)</b> ... die zentralen Gestaltungsprinzipien für die Ein- und Ausgabe von Informationen sowie für Dialoge und Interaktionen benennen</p> <p><b>Verständnis (2)</b> ... Anforderungen an gebrauchstaugliche Anwendungssysteme diskutieren und im jeweiligen Nutzungskontext bewerten ... Akzeptanzprobleme bei der Nutzung von Anwendungssystemen verstehen</p> <p><b>Anwendung (3)</b> ... Schwierigkeiten bei der Bedienung und der Funktionalität des Systems erkennen und Lösungsvorschläge zur Beseitigung erarbeiten</p> <p><b>Analyse (4)</b> ... vorhandene Softwareprodukte auf ihre Gebrauchstauglichkeit hin analysieren</p>					
<b>3</b>	<p><b>Inhalte</b></p> <p>a) - Grundlagen der Ergonomie und Software Ergonomie, Terminologie - Physiologie und Psychologie der menschlichen Informationsverarbeitung - Modelle für Mensch-Computer-System - Ein-/Ausgabe-Ebene - Hardware für die Interaktion - Dialog-Ebene - Gesetzliche Rahmenbedingungen, Barrierefreiheit - Qualitätsmerkmale - Benutzerunterstützung - Online-Hilfe</p>					

	<p>b) Im Seminar erfolgt eine Vertiefung und Ergänzung der Inhalte. Hierbei lernen die Studierenden, sich selbstständig in ausgewählte Themen der Software Ergonomie einzuarbeiten und die Ergebnisse in angemessener Weise zu präsentieren und zur Diskussion zu stellen.</p>
<b>4</b>	<p><b>Lehrformen</b></p> <p>a) Vorlesung b) Seminar</p>
<b>5</b>	<p><b>Teilnahmevoraussetzungen</b></p> <p>Grundkenntnisse des Software Engineering, des Requirements Engineering, der Software- und Systemarchitektur sowie des Qualitätsmanagements</p>
<b>6</b>	<p><b>Prüfungsformen</b></p> <p>a) Prüfungsleistung 1K (Klausur) (3 LP) b) Studienleistung 1sbR (Referat) (3 LP)</p>
<b>7</b>	<p><b>Verwendung des Moduls</b></p> <p>IT-Produktmanagement B.Sc. (ITP)</p>
<b>8</b>	<p><b>Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende</b></p>
<b>9</b>	<p><b>Literatur</b></p> <p>a) Markus Dahm. Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion. Pearson, 2006 Michael Herzeg. Software-Ergonomie: Theorien, Modelle und Kriterien für gebrauchstaugliche interaktive Computersysteme. Oldenbourg, 3. Auflage, 2009. Andreas Heinecke. Mensch-Maschine-Interaktion: Basiswissen für Entwickler und Gestalter. Springer, 2. Auflage, 2012. Torsten Stapelkamp. Interaction- und Interfacedesign. Springer, 2010.</p>