Code/Daten	ID: 2	Stand: 2011-07-04	
Modulname	Mensch-Maschine-Kommunikation		
Verantwortlicher	Sebastian Gasch		
Institut	Institut für Informatik		
Dauer Modul	2 Semester		
Qualifikationsziele/	Erwerb grundlegender Kenntnisse der Interaktionsformen für die		
Kompetenzen	Kommunikation mit Computern. Fähigkeit zur Anwendung dieser Kenntnisse bei der Gestaltung von Benutzungsschnittstellen. Einblicke in das wissenschaftliche Gebiet der Mensch-MaschineKommunikation.		
Inhalte	- Kognitive Aspekte der MMK (Wahrnehmung, Gedächtnis, Handlungsprozesse) - Interaktionsformen - Grafische Dialogsysteme - Unterstützung von Kommunikation und Kollaboration - Affektive Benutzungsschnittstellen - Neue Paradigmen der MMK (z.B. Virtual & Augmented Reality, Ubiquitous Computing, Agenten-basierte Schnittstellen, Tangible Media)		
Typische Fachliteratur	M. Dahm. Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion. Pearson Studium. 2006. Alan Dix, Janet E. Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale. HumanComputer Interaction, 3rd Edition. Prentice Hall, 2004. Jennifer Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. John Wiley & Sons, 2002		
Lehrformen		rlesung (2 SWS), Projekt	tseminar (2 SWS
Vorraussetzungen für die Teilnahme	Vorausgesetzt werden Kenntnisse entsprechend des Inhalts des Moduls Grundlagen der Informati		
Verwendbarkeit des Moduls	Diplomstudiengang Angewandte Mathematik, Bachelorstudiengänge Network Computing und Engineering & Computing		
Häufigkeit	Jährlich zum Winter	semester	
Voraussetzung für Vergabe von Leistungspunkte	Prüfungsleistung im	erden nach bestandener Umfang von 30 Minuten gsleistung (Bearbeitung o	und bestandener
Leistungspunkte	6		
Leistungspunkte und Noten	Die Modulnote ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Noten der mündlichen Prüfungsleistung und der alternativen Prüfungsleistung.		
Arbeitsaufwand	und 120 h Selbststu und Nachbereitung	trägt 180 h und setzt sic dium zusammen. Letzter der Lehrveranstaltungen ie die Prüfungsvorbereit	res umfasst die Vor- n, die Arbeit an einem