

<b>Code/Daten</b>	ID: 1	Stand: 2011-07-04	
<b>Modulname</b>	Informationssysteme		
<b>Verantwortlicher</b>	<b>test kasper1</b>		
<b>Institut</b>	Institut für Informatik		
<b>Dauer Modul</b>	2 Semester		
<b>Qualifikationsziele/ Kompetenzen</b>	Die Studierenden sollen die Prinzipien relationaler Datenbanksysteme kennen und den Entwurfsprozess beherrschen sowie betriebliche Informationssysteme im Team konzipieren, entwerfen, realisieren und einführen können		
<b>Inhalte</b>	Datenmodellierung und Datenmanagement, insbesondere das relationale Datenmodell einschließlich Algebra und Kalkül und postrelationale Datenmodelle. Datenbankdesign, vom Entity-Relationship-Modell über Transformationen, logischem Design und Normalisierung zum physischen Design. Datenbankadministration, SQL und Metadaten. Integrität: logische und physische Integrität, Synchronisation und Transaktionen. Architektur, Schnittstellen und Funktionen von Datenbankmanagementsystemen. Im Praktikum ist ein Datenbanksystem im Team zu erstellen. Informationssysteme zur Unterstützung betrieblicher / organisatorischer Prozesse, Prozessmodellierung, Konzeption, Umsetzung in UML, Skriptsprachen, Application-/Webserver, Konstruktion eines Webbasierten Informationssystems im Team		
<b>Typische Fachliteratur</b>	Kemper/Eickler: Datenbanksysteme, Oldenbourg; Elmasri/Navathe: Grundlagen von Datenbanksystemen, Addison-Wesley; Connolly, Begg, Database Systems, Addison-Wesley, Carl Steinweg: Management der Software-Entwicklung, Teubner		
<b>Lehrformen</b>	Vorlesungen (3 SWS), Übungen (1 SWS), Praktikum DBMS (1 SWS), Praktikum Informationssysteme (1 SWS)		
<b>Vorraussetzungen für die Teilnahme</b>	Vorausgesetzt werden Kenntnisse entsprechend den Inhalten der Module Grundlagen der Informatik und Softwareentwicklung		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Bachelorstudiengänge Network Computing und Engineering & Computin		
<b>Häufigkeit</b>	Jährlich zum Wintersemester		
<b>Voraussetzung für Vergabe von Leistungspunkte</b>	Die Modulprüfung besteht aus einer Klausurarbeit im Umfang von 90 Minuten (Datenbanksysteme), und einer alternativen Prüfungsleistung (erfolgreiche Abnahme eines Informationssystems)		
<b>Leistungspunkte</b>	9		
<b>Leistungspunkte und Noten</b>	Die Modulnote ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Note für die Klausurarbeit und der Note der alternativen Prüfungsleistung		
<b>Arbeitsaufwand</b>	Der Zeitaufwand beträgt 270 h und setzt sich aus 90 h Präsenzzeit und 180 h Selbststudium zusammen. Letzteres umfasst die Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, die Einarbeitung in eine Skriptsprache und das Aufsetzen der IS-Infrastruktur, die Ausarbeitung der Praktikumsaufgaben im Team, die Vorbereitung auf die schriftliche und die mündliche Prüfung sowie die Präsentation des Informationssystems		

<b>Code/Daten</b>	ID: 2	Stand: 2011-07-04	
<b>Modulname</b>	Mensch-Maschine-Kommunikation		
<b>Verantwortlicher</b>	<b>Sebastian Gasch</b>		
<b>Institut</b>	Institut für Informatik		
<b>Dauer Modul</b>	2 Semester		
<b>Qualifikationsziele/ Kompetenzen</b>	Erwerb grundlegender Kenntnisse der Interaktionsformen für die Kommunikation mit Computern. Fähigkeit zur Anwendung dieser Kenntnisse bei der Gestaltung von Benutzungsschnittstellen. Einblicke in das wissenschaftliche Gebiet der Mensch-Maschine-Kommunikation.		
<b>Inhalte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kognitive Aspekte der MMK (Wahrnehmung, Gedächtnis, Handlungsprozesse)</li> <li>- Interaktionsformen</li> <li>- Grafische Dialogsysteme</li> <li>- Unterstützung von Kommunikation und Kollaboration</li> <li>- Affektive Benutzungsschnittstellen</li> <li>- Neue Paradigmen der MMK (z.B. Virtual &amp; Augmented Reality, Ubiquitous Computing, Agenten-basierte Schnittstellen, Tangible Media)</li> </ul>		
<b>Typische Fachliteratur</b>	M. Dahm. Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion. Pearson Studium. 2006. Alan Dix, Janet E. Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale. Human-Computer Interaction, 3rd Edition. Prentice Hall, 2004. Jennifer Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. John Wiley & Sons, 2002		
<b>Lehrformen</b>	Seminaristische Vorlesung (2 SWS), Projektseminar (2 SWS)		
<b>Vorraussetzungen für die Teilnahme</b>	Vorausgesetzt werden Kenntnisse entsprechend des Inhalts des Moduls Grundlagen der Informatik		
<b>Verwendbarkeit des Moduls</b>	Diplomstudiengang Angewandte Mathematik, Bachelorstudiengänge Network Computing und Engineering & Computing		
<b>Häufigkeit</b>	Jährlich zum Wintersemester		
<b>Voraussetzung für Vergabe von Leistungspunkten</b>	Leistungspunkte werden nach bestandener mündlicher Prüfungsleistung im Umfang von 30 Minuten und bestandener alternativer Prüfungsleistung (Bearbeitung eines Gruppenprojekts) vergeben.		
<b>Leistungspunkte</b>	6		
<b>Leistungspunkte und Noten</b>	Die Modulnote ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel der Noten der mündlichen Prüfungsleistung und der alternativen Prüfungsleistung.		
<b>Arbeitsaufwand</b>	Der Zeitaufwand beträgt 180 h und setzt sich aus 60 h Präsenzzeit und 120 h Selbststudium zusammen. Letzteres umfasst die Vor- und Nachbereitung der Lehrveranstaltungen, die Arbeit an einem Gruppenprojekt sowie die Prüfungsvorbereitung		