

# HCI - Human Computer Interaction

## HCI - Human Computer Interaction

---

<b>General information</b>	
<b>Module Code</b>	HCI
<b>Unique Identifier</b>	HumCompInt-01-BA-M
<b>Module Leader(s)</b>	Prof. Dr. Woelk, Felix (felix.woelk@haw-kiel.de) M. A. Rähse, Jacqueline (jacqueline.raehse@haw-kiel.de)
<b>Lecturer(s)</b>	Prof. Dr. Prochnow, Steffen (steffen.prochnow@haw-kiel.de) M. A. Rähse, Jacqueline (jacqueline.raehse@haw-kiel.de) Prof. Dr. Woelk, Felix (felix.woelk@haw-kiel.de)
<b>Offered in Semester</b>	Wintersemester 2025/26
<b>Module duration</b>	1 Semester
<b>Occurrence frequency</b>	Regular
<b>Module occurrence</b>	In der Regel im Wintersemester
<b>Language</b>	Deutsch
<b>Recommended for international students</b>	No
<b>Can be attended with different study programme</b>	No

<b>Curricular relevance (according to examination regulations)</b>
Study Subject: B.Eng. - Ming - Medieningenieur/-in (PO 2018, V1 + PO 2021, V2) Module type: Pflichtmodul Semester: 3
Study Subject: B.Sc. - INF - Informatik (PO 2021,V1) Module type: Pflichtmodul Semester: 3

<b>Qualification outcome</b>
<i>Areas of Competence: Knowledge and Understanding; Use, application and generation of knowledge; Communication and cooperation; Scientific self-understanding / professionalism.</i>
Die Studierenden - kennen die Bedeutung der Mensch-Computer-Interaktion und können den Einfluss auf den Erfolg eines Produkts oder einer Dienstleistung erläutern. - können die wichtigsten Definitionen, Fachbegriffe, Konzepte, Theorien, Prozesse und Methoden auf dem Gebiet der Mensch-Computer-Interaktion benennen und erklären.
Die Studierenden - können Interaktionen zwischen Mensch und Computer optimal gestalten. Dazu gehört die Fähigkeit Interaktionen unter Anwendung gängiger Methoden, Werkzeuge und Prozesse zu konzeptionieren, zu beurteilen, zu evaluieren und zu verbessern. - können sich (anhand vorgegebener Quellen) eigenständig neue Kompetenzen im Bereich HCI erarbeiten. Dazu gehört das selbstständige Erarbeiten von Wissen und Verständnis sowie der aktive Einsatz bzw. die Anwendung des neu erworbenen Wissens.
Die Studierenden - können ihre Arbeitsergebnisse an Fachleute kommunizieren. Dazu gehört Verständnis und aktive Anwendung der Fachsprache und die Fähigkeit, die eigenen Arbeitsergebnisse mündlich und schriftlich zu präsentieren. - können im Team zusammenarbeiten. Dazu gehört die Fähigkeit, sich in ein Team einzubringen, sich mit anderen Teammitgliedern abzustimmen sowie der konstruktive Umgang mit Konflikten im Team.

<p>Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- können selbstständig und kritisch denken. Dazu gehört die Fähigkeit, die eigenen und andere Arbeitsergebnisse zu reflektieren und zu bewerten.</li> <li>- können den eigenen Wissenstand reflektieren und sich bei Unklarheiten Unterstützung suchen.</li> <li>- können selbstständig offenen Aufgabenstellungen bearbeiten.</li> </ul>
--

### Content information

<b>Content</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prozesse: Human-Centered-Design, Double Diamond Process of Design,</li> <li>- Interaction Cycle</li> <li>- Usability &amp; User Experience</li> <li>- Menschliche Wahrnehmung, Gedächtnis und Erfahrung</li> <li>- Kommunikation</li> <li>- Handlungsprozesse &amp; Fehler</li> <li>- Normen und Gesetze, Richtlinien, Style Guides &amp; Prinzipien</li> <li>- Methoden zur Entwicklung von Human Computer Interfaces: Contextual Inquiry, Personas &amp; Szenarien, Storyboards, Prototyping, Usability Testing, Fragebögen, Brainstorming</li> </ul>
<b>Literature</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hardware &amp; Interaktionsformen, Grafische Dialogsysteme</li> <li>- Skript zum Modul</li> <li>- A. Butz et al., "Mensch-Maschine-Interaktion", De Gruyter Oldenburg, 2022</li> <li>- A. M. Heinecke, "Mensch-Computer-Interaktion", Fachbuchverlag Leipzig, 2012</li> <li>- M. Richter &amp; M. Flückiger "Usability und UX kompakt", Springer Verlag, 2016</li> <li>- D. Norman "The Design of Everyday Things: Psychologie und Design der alltäglichen Dinge", Vahlen Verlag, 2016</li> <li>- Weitere Literatur wird in der Vorlesung bekannt gegeben</li> </ul>

### Teaching formats of the courses

Teaching format	SWS
Labor	1
Übung	1
Lehrvortrag	2

### Workload

<b>Number of SWS</b>	4 SWS
<b>Credits</b>	5,00 Credits
<b>Contact hours</b>	48 Hours
<b>Self study</b>	102 Hours

### Module Examination

<b>Examination prerequisites according to exam regulations</b>	None
--	------

<b>HCI - Portfolioprüfung</b>	<p>Method of Examination: Portfolioprüfung          Weighting: 100%          wird angerechnet gem. § 11 Absatz 2 PVO: No          Graded: Yes          Remark: Bearbeitung eines Projekts inkl. Dokumentation und Reflexion der Projektergebnisse sowie Bearbeitung individueller Aufgaben.          Die regelm. Anwesenheit in Laboren und Tafelübungen ist Voraussetzung zur Teilnahme an der Prüfung gem. PVO §3 (8). Die Details werden in der Veranstaltung bekannt gegeben.</p>
-------------------------------	---

<b>Miscellaneous</b>	
<b>Recommended Prerequisites</b>	keine
<b>Miscellaneous</b>	<p>Anrechnung:          Das Modul Usability Engineering (UEG) kann pauschal angerechnet werden, allerdings nur das ganze Modul und keine Teilprüfungsleistungen.</p>