



Modulhandbuch

für das Modulstudium (Bachelor)

Mensch-Computer-Systeme

Prüfungsordnungsversion: 2019
verantwortlich: Fakultät für Humanwissenschaften
verantwortlich: Institut Mensch-Computer-Medien

Inhaltsverzeichnis

Bereichsgliederung des Studienfachs	3
Verwendete Abkürzungen, Konventionen, Anmerkungen, Satzungsbezug	4
Sommersemester 2019	6
Interaktive Systeme 1	7
Interaktive Systeme 2	8
Interaktive Systeme 3	9
Wintersemester 2019	10
Interaktive Systeme 1	11
Interaktive Systeme 2	12
Interaktive Systeme 3	13
Wintersemester 2020	14
Vertiefung MCS 1	15
Vertiefung MCS 2	16

Bereichsgliederung des Studienfachs

Bereich / Unterbereich		ab Seite
Sommersemester 2019	0	6
Wintersemester 2019	0	10
Wintersemester 2020	0	14

Verwendete Abkürzungen

Veranstaltungsarten: **E** = Exkursion, **K** = Kolloquium, **O** = Konversatorium, **P** = Praktikum, **R** = Projekt, **S** = Seminar, **T** = Tutorium, **Ü** = Übung, **V** = Vorlesung

Semester: **SS** = Sommersemester, **WS** = Wintersemester

Bewertungsarten: **NUM** = numerische Notenvergabe, **B/NB** = bestanden / nicht bestanden

Satzungen: **(L)ASPO** = Allgemeine Studien- und Prüfungsordnung (für Lehramtsstudiengänge), **FSB** = Fachspezifische Bestimmungen, **SFB** = Studienfachbeschreibung

Sonstiges: **A** = Abschlussarbeit, **LV** = Lehrveranstaltung(en), **PL** = Prüfungsleistung(en), **TN** = Teilnehmer, **VL** = Vorleistung(en)

Konventionen

Sofern nichts anderes angegeben ist, ist die Lehrveranstaltungs- und Prüfungssprache Deutsch, der Prüfungsturnus ist semesterweise, es besteht keine Bonusfähigkeit der Prüfungsleistung.

Anmerkungen

Gibt es eine Auswahl an Prüfungsarten, so legt der Dozent oder die Dozentin in Absprache mit dem bzw. der Modulverantwortlichen bis spätestens zwei Wochen nach LV-Beginn fest, welche Form für die Erfolgsüberprüfung im aktuellen Semester zutreffend ist und gibt dies ortsüblich bekannt.

Bei mehreren benoteten Prüfungsleistung innerhalb eines Moduls werden diese jeweils gleichgewichtet, sofern nachfolgend nichts anderes angegeben ist.

Besteht die Erfolgsüberprüfung aus mehreren Einzelleistungen, so ist die Prüfung nur bestanden, wenn jede der Einzelleistungen erfolgreich bestanden ist.

Satzungsbezug

Muttersatzung des hier beschriebenen Studienfachs:

zugehörige amtliche Veröffentlichungen (FSB/SFB):

15.05.2019 (2019-36)

27.06.2019 (2019-41)

14.11.2019 (2019-52)

22.01.2020 (2020-13)

06.05.2020 (2020-39)

22.07.2020 (2020-57)

Dieses Modulhandbuch versucht die prüfungsordnungsrelevanten Daten des Studienfachs möglichst genau wiederzugeben. Rechtlich verbindlich ist aber nur die offizielle amtliche Veröffentlichung der

FSB/SFB. Insbesondere gelten im Zweifelsfall die dort angegebenen Beschreibungen der Modulprüfungen.

Sommersemester 2019

(o ECTS-Punkte)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Interaktive Systeme 1		10-MCS-IS1-152-m01
Modulverantwortung		 anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
<p>Dieser Kurs vermittelt Anforderungen, Konzepte und praktische Lösungen im Bereich interaktiver Systeme. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf Systemen zur Realisierung der Mensch-Computer-Interaktion. Mögliche Beispiele umfassen klassische graphische Schnittstellen, Web-basierte Lösungen ebenso wie Systeme der Virtuellen und Erweiterten Realität, insbesondere Systeme, in welchen Benutzer und Computer in einer geschlossenen Ein-Ausgabeschleife ein gemeinsames System bilden und Anforderungen verschiedener Ausprägungen der Reaktivität bis hin zur Echtzeit entscheidend sind.</p>		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
<p>Nach Abschluss des Kurses besitzen die Teilnehmer fundiertes Wissen über die Randbedingungen der Interaktivität. Sie werden Fähigkeiten und Eigenschaften heutiger Computersysteme im Hinblick auf ihre Interaktivität identifizieren können und technische Maßnahmen ableiten können. Sie werden in der Lage sein, geeignete Lösungsansätze und Werkzeuge für Aufgaben für Entwicklungen zu wählen. Eine theoretisches Fundament wird es ihnen ermöglichen, alternative Ansätze für zukünftige Interaktive Systeme zu entwickeln.</p>		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + Ü (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 90 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Handout (ca. 5 S.), c) Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 30 Min.), d) Referat (ca. 45 Min.), e) mündliche Einzelprüfung (ca. 30 Min.) oder f) Hausarbeit (ca. 10 S.). Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig</p>		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Bezug zur LPO I		
--		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Interaktive Systeme 2		10-MCS-IS2-152-m01
Modulverantwortung		 anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
<p>Dieser Kurs vermittelt vertiefend spezielle Anforderungen, Konzepte und Lösungen im Bereich interaktiver Systeme. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf Systemen zur Realisierung der Mensch-Computer-Interaktion. Mögliche Beispiele umfassen klassische graphische Schnittstellen, Web-basierte Lösungen ebenso wie Systeme der Virtuellen und Erweiterten Realität, insbesondere Systeme, in welchen Benutzer und Computer in einer geschlossenen Ein-Ausgabeschleife ein gemeinsames System bilden und Anforderungen verschiedener Ausprägungen der Reaktivität bis hin zur Echtzeit entscheidend sind.</p>		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
<p>Nach Abschluss des Kurses besitzen die Teilnehmer weiterführendes Wissen über die Randbedingungen der Interaktivität. Sie werden Fähigkeiten und Eigenschaften heutiger Computersysteme im Hinblick auf ihre Interaktivität identifizieren können und technische Maßnahmen ableiten können. Sie werden in der Lage sein, geeignete Lösungsansätze und Werkzeuge für Aufgaben für Entwicklungen für einen breiten Anwendungsfokus zu wählen. Eine theoretisches Fundament wird es ihnen ermöglichen, alternative Ansätze für zukünftige Interaktive Systeme zu entwickeln.</p>		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 90 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Handout (ca. 5 S.), c) Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 30 Min.), d) Referat (ca. 45 Min.), e) mündliche Einzelprüfung (ca. 30 Min.) oder f) Hausarbeit (ca. 10 S.). Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig</p>		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Bezug zur LPO I		
--		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Interaktive Systeme 3		10-MCS-IS3-152-m01
Modulverantwortung		 anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
<p>Dieser Kurs vermittelt vertiefend praktische Anforderungen, Konzepte und Lösungen im Bereich interaktiver Systeme. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf Systemen zur Realisierung der Mensch-Computer-Interaktion. Mögliche Beispiele umfassen klassische graphische Schnittstellen, Web-basierte Lösungen ebenso wie Systeme der Virtuellen und Erweiterten Realität, insbesondere Systeme, in welchen Benutzer und Computer in einer geschlossenen Ein-Ausgabeschleife ein gemeinsames System bilden und Anforderungen verschiedener Ausprägungen der Reaktivität bis hin zur Echtzeit entscheidend sind.</p>		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
<p>Nach Abschluss des Kurses besitzen die Teilnehmer weiterführendes Wissen über die Randbedingungen der Interaktivität. Sie werden Fähigkeiten und Eigenschaften heutiger Computersysteme im Hinblick auf ihre Interaktivität identifizieren können und technische Maßnahmen ableiten können. Sie werden in der Lage sein, geeignete Lösungsansätze und Werkzeuge für Aufgaben für Entwicklungen für einen breiten Anwendungsfokus zu wählen. Praktische Anwendungen ermöglichen es Ihnen, auf Basis eines theoretischen Fundament, alternative Ansätze für zukünftige Interaktive Systeme umzusetzen.</p>		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
R (0)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 90 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Handout (ca. 5 S.), c) Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 30 Min.), d) Referat (ca. 45 Min.), e) mündliche Einzelprüfung (ca. 30 Min.) oder f) Hausarbeit (ca. 10 S.). Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig</p>		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Bezug zur LPO I		
--		

Wintersemester 2019

(o ECTS-Punkte)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Interaktive Systeme 1		10-MCS-IS1-152-m01
Modulverantwortung		 anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
<p>Dieser Kurs vermittelt Anforderungen, Konzepte und praktische Lösungen im Bereich interaktiver Systeme. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf Systemen zur Realisierung der Mensch-Computer-Interaktion. Mögliche Beispiele umfassen klassische graphische Schnittstellen, Web-basierte Lösungen ebenso wie Systeme der Virtuellen und Erweiterten Realität, insbesondere Systeme, in welchen Benutzer und Computer in einer geschlossenen Ein-Ausgabeschleife ein gemeinsames System bilden und Anforderungen verschiedener Ausprägungen der Reaktivität bis hin zur Echtzeit entscheidend sind.</p>		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
<p>Nach Abschluss des Kurses besitzen die Teilnehmer fundiertes Wissen über die Randbedingungen der Interaktivität. Sie werden Fähigkeiten und Eigenschaften heutiger Computersysteme im Hinblick auf ihre Interaktivität identifizieren können und technische Maßnahmen ableiten können. Sie werden in der Lage sein, geeignete Lösungsansätze und Werkzeuge für Aufgaben für Entwicklungen zu wählen. Eine theoretisches Fundament wird es ihnen ermöglichen, alternative Ansätze für zukünftige Interaktive Systeme zu entwickeln.</p>		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + Ü (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 90 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Handout (ca. 5 S.), c) Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 30 Min.), d) Referat (ca. 45 Min.), e) mündliche Einzelprüfung (ca. 30 Min.) oder f) Hausarbeit (ca. 10 S.). Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig</p>		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Bezug zur LPO I		
--		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Interaktive Systeme 2		10-MCS-IS2-152-m01
Modulverantwortung		 anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
<p>Dieser Kurs vermittelt vertiefend spezielle Anforderungen, Konzepte und Lösungen im Bereich interaktiver Systeme. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf Systemen zur Realisierung der Mensch-Computer-Interaktion. Mögliche Beispiele umfassen klassische graphische Schnittstellen, Web-basierte Lösungen ebenso wie Systeme der Virtuellen und Erweiterten Realität, insbesondere Systeme, in welchen Benutzer und Computer in einer geschlossenen Ein-Ausgabeschleife ein gemeinsames System bilden und Anforderungen verschiedener Ausprägungen der Reaktivität bis hin zur Echtzeit entscheidend sind.</p>		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
<p>Nach Abschluss des Kurses besitzen die Teilnehmer weiterführendes Wissen über die Randbedingungen der Interaktivität. Sie werden Fähigkeiten und Eigenschaften heutiger Computersysteme im Hinblick auf ihre Interaktivität identifizieren können und technische Maßnahmen ableiten können. Sie werden in der Lage sein, geeignete Lösungsansätze und Werkzeuge für Aufgaben für Entwicklungen für einen breiten Anwendungsfokus zu wählen. Eine theoretisches Fundament wird es ihnen ermöglichen, alternative Ansätze für zukünftige Interaktive Systeme zu entwickeln.</p>		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 90 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Handout (ca. 5 S.), c) Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 30 Min.), d) Referat (ca. 45 Min.), e) mündliche Einzelprüfung (ca. 30 Min.) oder f) Hausarbeit (ca. 10 S.). Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig</p>		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Bezug zur LPO I		
--		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Interaktive Systeme 3		10-MCS-IS3-152-m01
Modulverantwortung		 anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
<p>Dieser Kurs vermittelt vertiefend praktische Anforderungen, Konzepte und Lösungen im Bereich interaktiver Systeme. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf Systemen zur Realisierung der Mensch-Computer-Interaktion. Mögliche Beispiele umfassen klassische graphische Schnittstellen, Web-basierte Lösungen ebenso wie Systeme der Virtuellen und Erweiterten Realität, insbesondere Systeme, in welchen Benutzer und Computer in einer geschlossenen Ein-Ausgabeschleife ein gemeinsames System bilden und Anforderungen verschiedener Ausprägungen der Reaktivität bis hin zur Echtzeit entscheidend sind.</p>		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
<p>Nach Abschluss des Kurses besitzen die Teilnehmer weiterführendes Wissen über die Randbedingungen der Interaktivität. Sie werden Fähigkeiten und Eigenschaften heutiger Computersysteme im Hinblick auf ihre Interaktivität identifizieren können und technische Maßnahmen ableiten können. Sie werden in der Lage sein, geeignete Lösungsansätze und Werkzeuge für Aufgaben für Entwicklungen für einen breiten Anwendungsfokus zu wählen. Praktische Anwendungen ermöglichen es Ihnen, auf Basis eines theoretischen Fundament, alternative Ansätze für zukünftige Interaktive Systeme umzusetzen.</p>		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
R (0)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 90 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Handout (ca. 5 S.), c) Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 30 Min.), d) Referat (ca. 45 Min.), e) mündliche Einzelprüfung (ca. 30 Min.) oder f) Hausarbeit (ca. 10 S.). Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig</p>		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Bezug zur LPO I		
--		

Wintersemester 2020

(o ECTS-Punkte)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Vertiefung MCS 1		o6-MCS-V1-152-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Bachelor-Studiengang Mensch-Computer-Systeme		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
In diesem Modul werden Inhalte des Studiums vertieft und Bezüge zu Nachbarwissenschaften hergestellt, die die bisherigen im Studium erworbenen Kompetenzen erweitern und vertiefen, z.B. Medienkommunikation, Wirtschaftsinformatik, Interaction Design, Techniksoziologie, Psychologie, Informatik, Museologie, Digital Humanities, Geographie u.a.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach der Teilnahme an diesem Module verstehen die Studierenden Problemstellungen und Methoden im eigenen Fach wie in den angrenzenden Wissenschafts- und Anwendungsgebieten. Sie entwickeln Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten in Bezug auf Kommunikation, Kooperation und Konfliktlösung in interdisziplinärer Zusammenarbeit.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 90 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Handout (ca. 5 S.), c) Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 30 Min.), d) Referat (ca. 45 Min.), e) mündliche Einzelprüfung (ca. 30 Min.) oder f) Hausarbeit (ca. 10 S.). Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Bezug zur LPO I		
--		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Vertiefung MCS 2		o6-MCS-V2-152-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Bachelor-Studiengang Mensch-Computer-Systeme		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
In diesem Modul werden Inhalte des Studiums vertieft und Bezüge zu Nachbarwissenschaften hergestellt, die die bisherigen im Studium erworbenen Kompetenzen erweitern und vertiefen, z.B. Medienkommunikation, Wirtschaftsinformatik, Interaction Design, Techniksoziologie, Psychologie, Informatik, Museologie, Digital Humanities, Geographie u.a.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach der Teilnahme an diesem Module verstehen die Studierenden Problemstellungen und Methoden im eigenen Fach wie in den angrenzenden Wissenschafts- und Anwendungsgebieten. Sie entwickeln Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten in Bezug auf Kommunikation, Kooperation und Konfliktlösung in interdisziplinärer Zusammenarbeit.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (2) + Ü (1)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 90 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Handout (ca. 5 S.), c) Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 30 Min.), d) Referat (ca. 45 Min.), e) mündliche Einzelprüfung (ca. 30 Min.) oder f) Hausarbeit (ca. 10 S.). Prüfungssprache: Deutsch und/oder Englisch bonusfähig		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Bezug zur LPO I		
--		