

Bereichsgegliedertes Modulhandbuch
für das Studienfach

Mensch-Computer-Systeme

als 1-Fach-Bachelor
mit dem Abschluss "Bachelor of Science"
(Erwerb von 180 ECTS-Punkten)

Prüfungsordnungsversion: 2010
verantwortlich: Fakultät für Humanwissenschaften
verantwortlich: Institut Mensch-Computer-Medien

Inhalte und Ziele des Studienganges (Diploma Supplement)

Das Bachelor-Studium der Mensch-Computer-Systeme ist interdisziplinär ausgerichtet und vermittelt neben fachspezifischen Kompetenzen auch Kompetenzen aus der Informatik und der Psychologie. Das Studium vermittelt fundierte Kenntnisse auf folgenden Gebieten:

- Programmierung und programmiertechnische Verfahren,
- Softwareentwurf und Softwareanalyse,
- Physiologische und psychologische Benutzereigenschaften,
- Grundlagen der Usability, User Experience und Human Factors,
- Schnittstellengestaltung interaktiver Systeme,
- Interaktionstechniken und –paradigmen, Statistische Verfahren.

Die Absolventinnen und Absolventen haben folgende methodische Kompetenzen erworben:

- Analytisches Vorgehen und Abstraktionsvermögen,
- Algorithmisches Denken und Konstruieren,
- Anwendungssicherheit von Analyse-, Design- und Evaluationsmethoden für Mensch-Computer-Systeme,
- Fundierte Fähigkeiten im Bereich der Versuchsplanung, Datenerhebung und Datenauswertung.

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** = Teilnehmende, **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 die Dozentin oder der Dozent in Absprache mit der/dem Modulverantwortlichen 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:

ASPO2009

zugehörige amtliche Veröffentlichungen (FSB/SFB):

16.01.2013 (2013-2)

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.

Bereichsgliederung des Studienfachs

Kurzbezeichnung	Modulbezeichnung	ECTS-Punkte	Bewertung	Seite
Pflichtbereich (Erwerb von 118 ECTS-Punkten)				
o6-MCI-Einf-101-mo1	Einführung in die Mensch-Computer-Interaktion	5	NUM	5
10-I-GADS-101-mo1	Grundlagen der Algorithmen und Datenstrukturen	10	NUM	37
o6-MCS-Ergon-101-mo1	Grundlagen psychologischer Ergonomie	9	NUM	9
o6-PSY-STAT-092-mo1	Statistik	12	NUM	35
10-I-ST-102-mo1	Softwaretechnik	10	NUM	38
10-I-EPP-101-mo1	Einführendes Programmierpraktikum	10	B/NB	36
o6-MCS-SGP-101-mo1	Spezielle Gebiete der Psychologie	4	NUM	24
o6-MCS-SoftE-101-mo1	Softwareentwicklung	15	NUM	25
o6-MCS-Usab-101-mo1	Usability und Softwareergonomie	10	NUM	28
o6-MCS-Meth-101-mo1	Forschungsmethoden	7	NUM	19
o6-MCS-ICG-101-mo1	Interaktive Computergraphik	5	NUM	14
o6-MCS-MBG-101-mo1	Methoden benutzerzentrierter Gestaltung	10	NUM	18
o6-MCS-Inst-101-mo1	Instruktionspsychologie für MCS	3	NUM	15
o6-MCS-AkTre1-101-mo1	Aktuelle Trends der Mensch-Computer-Systeme	5	NUM	7
o6-MCS-Forsch-101-mo1	Forschungsthemen der Mensch-Computer-Systeme	3	NUM	11
Wahlpflichtbereich (Erwerb von 30 ECTS-Punkten)				
Eines der Module MCS-Projekt Psychologie, MCS-Projekt Informatik oder MCS-Projekt Interdisziplinär muss belegt werden.				
o6-MCS-V1-101-mo1	Vertiefung MCS 1	5	NUM	29
o6-MCS-V2-101-mo1	Vertiefung MCS 2	5	NUM	30
o6-MCS-IntSy1-101-mo1	Interaktive Systeme 1	5	NUM	16
o6-MCS-IntSy2-101-mo1	Interaktive Systeme 2	5	NUM	17
o6-MCS-TrMCI-101-mo1	Aktuelle Trends in der Mensch-Computer-Interaktion	5	NUM	27
o6-MCS-AccUU-101-mo1	Accessibility und Universal Usability	5	NUM	6
o6-MCS-VUsab-101-mo1	Vertiefung Usability	5	NUM	32
o6-MCS-VUEx-101-mo1	Vertiefung User Experience	5	NUM	33
o6-MCS-VHuFa-101-mo1	Vertiefung Human Factors	5	NUM	31
o6-MCS-GameL-101-mo1	Game Lab	10	NUM	12
o6-MK-MedInf1-MCS-101-mo1	Medieninformatik 1	5	NUM	34
o6-MCS-Proj-Psy-101-mo1	MCS-Projekt Psychologie	10	NUM	23
o6-MCS-Proj-Info-101-mo1	MCS-Projekt Informatik	10	NUM	21
o6-MCS-Proj-Int-101-mo1	MCS-Projekt Interdisziplinär	10	NUM	22
Abschlussarbeit (Erwerb von 12 ECTS-Punkten)				
o6-MCS-Thesis-101-mo1	Bachelorarbeit Mensch-Computer-Systeme	12	NUM	26
Fachspezifische Schlüsselqualifikationen (Erwerb von 15 ECTS-Punkten)				
o6-MCS-Exhib-101-mo1	Exhibition	5	B/NB	10
o6-MCS-BPrakt-101-mo1	Berufsorientierendes Praktikum	10	B/NB	8

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Einführung in die Mensch-Computer-Interaktion		o6-MCI-Einf-101-mo1
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		
Das Gebiet der Mensch-Computer-Interaktion beschäftigt sich mit dem Design, der Evaluation und der Implementierung interaktiver Computersysteme. Besonderes Augenmerk liegt auf den grundlegenden psychologischen und physiologischen Eigenschaften der menschlichen Benutzer, den technischen Prinzipien und Modellen heutiger Computersysteme sowie auf den sich daraus ableitenden Randbedingungen der Gestaltung gebrauchstauglicher und menschengerechter Interaktionen mit technischen Systemen.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach Abschluss des Kurses besitzen die Studierenden ein grundlegendes Verständnis der Entwurfsprinzipien für Schnittstellen zwischen menschlichen Nutzern und Computersystemen. Sie verstehen die Möglichkeiten und Beschränkungen von Technik und Benutzer und die Einsatzmöglichkeiten aktueller Benutzerschnittstellen und sie kennen sich mit den notwendigen Schritten benutzerzentrierten Designs und typischer Entwicklungsansätze aus.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (ca. 75 Min.) und Präsentation (ca. 10 Min.) und Ausarbeitung (ca. 10 S., unbenotet) oder b) Klausur (ca. 75 Min.) und Ausarbeitung (ca. 5 S.) und Präsentation (ca. 15 Min.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010) Master (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2013) Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2014) Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2013) Master (1 Hauptfach) Digital Humanities (2011)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Accessibility und Universal Usability		o6-MCS-AccUU-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologische Ergonomie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Diese Veranstaltung integriert Vorlesungs-, Seminar- und Projektarbeitsanteile. Nach einer Einführung in die Bewertung und Gestaltung von barrierefreien Benutzungsschnittstellen (vom Zugang für Menschen mit Handicaps bis zur universellen Benutzbarkeit für jeden) werden ausgewählte Themen in Teams aufbereitet, dem Plenum vorgestellt und dann umfassend diskutiert. Praktische Übungen für die Vermittlung von konkretem Methodenwissen ergänzen die jeweiligen Sitzungen. Die Projektarbeit gliedert sich in die Bewertung bestehender Systeme und prototypisches Redesign. Alle Ergebnisse werden zum Abschluss präsentiert und im Plenum diskutiert.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach der Teilnahme an diesem Modul beherrschen die Teilnehmer spezielle Kenntnisse und Methoden für die Bewertung und Gestaltung von barrierefreien Benutzungsschnittstellen. Sie unterscheiden die Methoden nach Einsatzgebiet und können eine geeignete Methode für die Bewertung auswählen. Die Studierenden können Benutzungsschnittstellen bezüglich der barrierefreien evaluieren, kritisieren und verändern.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Vertiefungsprüfung. Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 75 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 15 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Ausarbeitung (ca. 5 S.), c) Referat (ca. 20 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 20 Min.), d) Referat (ca. 20 Min.) und Klausur (ca. 75 Min.), oder e) Hausarbeit (ca. 10 S.).. Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Aktuelle Trends der Mensch-Computer-Systeme		o6-MCS-AkTre1-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
unbekannt		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	unbekannt	--
Inhalte		
keine Inhaltsangabe verfügbar		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
keine Kompetenzbeschreibung verfügbar		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Referat (ca. 20 Min.) mit schriftlicher Ausarbeitung (ca. 12 S.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010) Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2014) Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2013)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Berufsorientierendes Praktikum		o6-MCS-BPrakt-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Bachelor-Studiengang Mensch-Computer-Systeme		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	bestanden / nicht bestanden	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Begleitende Praxisaufgaben vermitteln Studierende typische Methoden der Bedarfsanalyse, Prototypentwicklung und Evaluation.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden lernen, in den Praktika theoretische und praktische Aspekte des Studiums auf neue Aufgabenstellungen anzuwenden. Sie knüpfen erste Kontakte zur Berufswelt und schaffen damit eine Grundlage für ihre spätere Berufswahl sowie für die Ausrichtung des Masterstudiums.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
P (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Praktikumsbericht (ca. 2 S.)		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Grundlagen psychologischer Ergonomie		o6-MCS-Ergon-101-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologische Ergonomie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
9	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Das Modul vermittelt Grundlagen der kognitiven, physikalischen und, in Teilen, organisations Ergonomie. Für alle drei Bereiche steht im Vordergrund was die wissenschaftlichen Erkenntnisse in Bezug auf Arbeitsgestaltung bedeuten und welche Design-Prinzipien und Richtlinien eingehalten werden sollten.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden erlangen Kenntnis über die Leistungsfähigkeit menschlicher Informationsverarbeitung und Handlungsfähigkeit welche eine wichtige Grundlage für die Gestaltung von Arbeitsumgebungen und Mensch-System-Schnittstellen ist. Die Studierenden können die physikalische, physiologische und informatorische Beanspruchung des Menschen in einer Arbeitsumgebung bewerten und durch Lösungsansätze aus der Ergonomie die Belastung gezielt steuern und ggf. begrenzen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V + V + V (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 120 Min.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung			Kurzbezeichnung
Exhibition			o6-MCS-Exhib-101-mo1
Modulverantwortung			anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Bachelor-Studiengang Mensch-Computer-Systeme			Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module	
5	bestanden / nicht bestanden	--	
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen	
1 Semester	grundständig	--	
Inhalte			
Die Fähigkeit zu präsentieren und kommunizieren ist für anwendungsorientierte Aspekte vieler Forschungsgebiete wichtig. Dies trifft besonders auf das Fachgebiet der Mensch-Computer-Interaktion (MCI) zu. In diesem Kurs wird von den TeilnehmernInnen gefordert die Ergebnisse eines vorhergehenden Projektes einem größeren Publikum in einem Messe-ähnlichen Umfeld zu präsentieren.			
Qualifikationsziele / Kompetenzen			
Die TeilnehmernInnen lernen eigene Arbeiten einem größeren Publikum zu präsentieren, die unterschiedlichen Bestandteile eines Messestandes zu planen und designen sowie auf individuelle Fragen aus dem Publikum einzugehen.			
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)			
Dieses Modul hat 2 Teilmodule, die Lehrveranstaltungen werden für jedes Teilmodul separat angegeben. - o6-MCS-Exhib-1-101: Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar) - o6-MCS-Exhib-2-101: Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)			
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)			
Die Erfolgsüberprüfung dieses Moduls setzt sich aus den nachfolgend beschriebenen 2 Teilmodulprüfungen zusammen. Sofern nichts anderes angegeben ist, sind für den Modulabschluss alle Teilmodulprüfungen zu bestehen.			
Teilmodulprüfung zu o6-MCS-Exhib-1-101: Exhibition MCS Projekt 3 ECTS, Bewertungsart: bestanden / nicht bestanden - Präsentation der Ergebnisse des MCS Projekts (ca. 20 Min.) - Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch			
Teilmodulprüfung zu o6-MCS-Exhib-2-101: Exhibition Bachelorarbeit 2 ECTS, Bewertungsart: bestanden / nicht bestanden - Präsentation der Ergebnisse der Bachelorarbeit (ca. 15 Min.) - Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch			
Platzvergabe			
--			
weitere Angaben			
--			
Arbeitsaufwand			
--			
Lehrturnus			
--			
Bezug zur LPO I			
--			
Verwendung des Moduls in Studienfächern			
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)			

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Forschungsthemen der Mensch-Computer-Systeme		o6-MCS-Forsch-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
unbekannt		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
3	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	unbekannt	--
Inhalte		
keine Inhaltsangabe verfügbar		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
keine Kompetenzbeschreibung verfügbar		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Vortrag (ca. 30 Min.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Game Lab		o6-MCS-GameL-101-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Informatik IX		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Computer- oder Videospiele bilden heute einen bedeutenden Aspekt der modernen Kultur sowie einen enormen Wirtschaftsfaktor. Dieser Kurs bietet eine Einführung in konzeptuelle und technische Ansätze, welche für die Entwicklung von Computerspielen notwendig sind. Im Rahmen der Veranstaltung werden die Grundlagen des Spieldesigns, Werkzeuge für den Entwurf und die Entwicklung von Computerspielen, die generelle Softwarearchitektur von Computerspielen, konzeptionelle und funktionale Aspekte von Spiele-Engines (Ein- und Ausgabe, Grafik, Physik & künstliche Intelligenz) sowie moderne Spielarchitekturen behandelt.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach Abschluss der Veranstaltung verfügen die TeilnehmerInnen über ein weitreichendes Verständnis aller Aspekte, die für das Design und die Entwicklung eines Computerspiels wichtig sind. Dies beinhaltet die grundlegende Softwarearchitektur moderner Computerspiele sowie verfügbare Werkzeuge zur Bewältigung typischer anfallender Aufgaben. Die TeilnehmerInnen werden in der Lage sein eigene Computerspiele zu entwickeln und die richtigen Werkzeuge für spezielle Anforderungen auszuwählen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
Dieses Modul hat 2 Teilmodule, die Lehrveranstaltungen werden für jedes Teilmodul separat angegeben. - o6-MCS-GameL-1-101: V (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar) - o6-MCS-GameL-2-101: R (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Die Erfolgsüberprüfung dieses Moduls setzt sich aus den nachfolgend beschriebenen 2 Teilmodulprüfungen zusammen. Sofern nichts anderes angegeben ist, sind für den Modulabschluss alle Teilmodulprüfungen zu bestehen.		
Teilmodulprüfung zu o6-MCS-GameL-1-101: Creating Games 4 ECTS, Bewertungsart: numerische Notenvergabe a) Klausur (ca. 60 Min.) oder b) Klausur (ca. 40 Min.) mit Übungen (40 Std.), Gewichtung 5:1 oder c) mündliche Einzelprüfung (ca. 30 Min.) oder d) Referat (15-30 Min.) mit Verschriftlichung (10-15 S.) oder e) Hausarbeit (15-20 S.) oder f) Portfolio (max. 20 S.) - Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch Teilmodulprüfung zu o6-MCS-GameL-2-101: Developing Games 6 ECTS, Bewertungsart: numerische Notenvergabe - Vortrag (ca. 30 Min.) plus Ausarbeitung (ca. 10 S.)		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
1-Fach-Bachelor Mensch-Computer-Systeme (2010)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 26.08.2024 • PO-Datensatz Bachelor (180 ECTS) Mensch-Computer-Systeme - 2010	Seite 12 / 39

Verwendung des Moduls in Studienfächern
--

Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Interaktive Computergraphik		o6-MCS-ICG-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
unbekannt		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	unbekannt	--
Inhalte		
keine Inhaltsangabe verfügbar		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
keine Kompetenzbeschreibung verfügbar		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 75 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 15 Min.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Instruktionspsychologie für MCS		o6-MCS-Inst-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Instruktionspsychologie und Neue Medien		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
3	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Das Modul vermittelt vertiefende Kenntnisse über zentrale Themenbereiche, Theorien und Befunde der Instruktionspsychologie und deren Bezug zu Neuen Medien. Die Vorlesung gibt einen Überblick über aktuelle Ansätze der Lehr-Lern-Forschung sowie des Instruktionsdesigns.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden erwerben sowohl Fachkompetenzen als auch praktische Kompetenzen, die für das weitere Studium als auch im Beruf einsetzbar sind. Dazu gehören vertiefte Kenntnisse über Theorien, Methoden und Befunde der Instruktionspsychologie sowie grundlegende Kenntnisse zu Anwendungsbezügen, die sich aus der Instruktionspsychologie ergeben. Die erworbenen Kompetenzen sind im Berufsleben vielfältig einsetzbar.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 110 Min.)		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Interaktive Systeme 1		o6-MCS-IntSy1-101-mo1
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		
Die künstliche Intelligenz (engl. Artificial Intelligence - AI) beschäftigt sich mit Modellen zur Automatisierung intelligenten Verhaltens. Ziel ist es, eine menschenähnliche Intelligenz nachzubilden und Computer mit Problemlösefähigkeiten zu versehen, welche gemeinhin mit den menschlichen kognitiven Fähigkeiten assoziiert werden. Der Kursthemen beinhalten Problemlösung, Suchverfahren, semantische Repräsentationen, logische und deduktive Methoden, constraint satisfaction Systeme sowie algorithmische Ansätze, um diese Methoden in interaktiven Systemen zum Einsatz zu bringen. Letzteres umfasst sowohl die Identifikation notwendiger Softwaremodule und Anforderungen für KI-Systeme als auch Programmierschnittstellen, um sogenannte World-Interfaces zu bauen.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach Abschluss des Kurses verfügen die Teilnehmer über ein Verständnis zugrunde liegender theoretischer Modelle und Methoden, die im Bereich der künstlichen Intelligenz zum Einsatz kommen. Sie werden in der Lage sein, selbstständig diese Methoden zu implementieren, eigene interaktive intelligente Anwendungen zu bauen und geeignete Software-Werkzeuge für diese Aufgabe zu wählen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S + V + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Vertiefungsprüfung. Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 75 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 15 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Ausarbeitung (ca. 5 S.), c) Referat (ca. 20 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 20 Min.), d) Referat (ca. 20 Min.) und Klausur (ca. 75 Min.), oder e) Hausarbeit (ca. 10 S.).. Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Interaktive Systeme 2		o6-MCS-IntSy2-101-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		
Die künstliche Intelligenz (engl. Artificial Intelligence - AI) beschäftigt sich mit Modellen zur Automatisierung intelligenten Verhaltens. Ziel ist es, eine menschenähnliche Intelligenz nachzubilden und Computer mit Problemlösefähigkeiten zu versehen, welche gemeinhin mit den menschlichen kognitiven Fähigkeiten assoziiert werden. Der Kursthemen beinhalten Problemlösung, Suchverfahren, semantische Repräsentationen, logische und deduktive Methoden, constraint satisfaction Systeme sowie algorithmische Ansätze, um diese Methoden in interaktiven Systemen zum Einsatz zu bringen. Letzteres umfasst sowohl die Identifikation notwendiger Softwaremodule und Anforderungen für KI-Systeme als auch Programmierschnittstellen, um sogenannte World-Interfaces zu bauen.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach Abschluss des Kurses verfügen die Teilnehmer über ein Verständnis zugrunde liegender theoretischer Modelle und Methoden, die im Bereich der künstlichen Intelligenz zum Einsatz kommen. Sie werden in der Lage sein, selbstständig diese Methoden zu implementieren, eigene interaktive intelligente Anwendungen zu bauen und geeignete Software-Werkzeuge für diese Aufgabe zu wählen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S + V + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Vertiefungsprüfung. Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 75 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 15 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Ausarbeitung (ca. 5 S.), c) Referat (ca. 20 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 20 Min.), d) Referat (ca. 20 Min.) und Klausur (ca. 75 Min.), oder e) Hausarbeit (ca. 10 S.).. Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Methoden benutzerzentrierter Gestaltung		o6-MCS-MBG-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologische Ergonomie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Der Fokus der Veranstaltung liegt auf der Vermittlung von Methoden der ergonomischen Produktgestaltung und deren Anwendung. In dem Vorlesungsteil der Veranstaltung werden die Methoden eingeführt. Ausgewählte Methoden werden in dem Übungsteil der Veranstaltung von den Studierenden an Beispielen erprobt. Zusätzlich entwickeln sie ein Produktkonzept und führen die ersten Phasen eines ergonomischen Gestaltungsprozesses von der Nutzungskontext- und Anforderungsanalyse über den Entwurf von Gestaltungslösungen bis zu einem getesteten (Papier-)Prototypen durch.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden kennen ausgewählte Methoden zur Nutzungskontext- und Anforderungsanalyse sowie zur Gestaltung von Mensch-Technik-Interaktion. Sie können die Methoden gegenüberstellen und die Nützlichkeit einzelner Methoden für spezifische Ziele abschätzen und die Methoden für die Gestaltung eines Systems anwenden. Die Projektarbeit fördert das selbständige Planen, die Kommunikation und Kooperation in Gruppen sowie die Fähigkeit Konflikte zu lösen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 20 Min.) und Projektbericht (ca. 12 S.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Forschungsmethoden		o6-MCS-Meth-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologische Ergonomie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
7	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Das Modul vermittelt grundlegende Kenntnisse über Methoden des Erkenntnisgewinns in Mensch-Computer Systemen. Diese beinhalten wissenschaftstheoretische Grundlagen, Identifikation von Fragestellungen, Sicherstellung geeigneter Messverfahren, Auswahl von Untersuchungsparadigmen und Datenerhebungsmethoden, sowie die Auswertung und Interpretation von Untersuchungsergebnissen. In einer Übung werden diese Punkte anhand von Aufgaben praktisch geübt. Darüber hinaus sollen die Studierenden selbst Erfahrungen als Versuchspersonen sammeln, indem sie 25 Stunden als Versuchspersonen/Tester o.ä. ableisten.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach der Teilnahme an den Modulveranstaltungen haben die Studenten Kenntnisse über die erkenntnistheoretischen Grundlagen der wissenschaftlichen Modellbildung in einer empirischen Disziplin. Die Studierenden erlangen die Fähigkeit, einem Untersuchungsgegenstand angemessene empirische Datenerhebungsmethoden auszuwählen und sie - auch in ihrer Beschränkung - korrekt zu interpretieren. Diese Kenntnisse und Fertigkeiten ermöglichen den Studierenden die methodenkritische Auseinandersetzung mit der wissenschaftlichen Fachliteratur und die Testung von wissenschaftlichen Fragestellungen bzw. die Evaluation von Mensch-Computer Systemen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
Dieses Modul hat 2 Teilmodule, die Lehrveranstaltungen werden für jedes Teilmodul separat angegeben. - o6-MCS-Meth-1-101: V + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar) - o6-MCS-Meth-2-101: P (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Die Erfolgsüberprüfung dieses Moduls setzt sich aus den nachfolgend beschriebenen 2 Teilmodulprüfungen zusammen. Sofern nichts anderes angegeben ist, sind für den Modulabschluss alle Teilmodulprüfungen zu bestehen.		
Teilmodulprüfung zu o6-MCS-Meth-1-101: Forschungsmethoden 6 ECTS, Bewertungsart: numerische Notenvergabe a) Klausur (ca. 75 Min.) oder b) Referat (ca. 20 Min.) mit Ausarbeitung (ca. 10 S.) oder c) Klausur (ca. 60 Min.) und Hausarbeit (ca. 5 S.) - Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch Teilmodulprüfung zu o6-MCS-Meth-2-101: Versuchspersonenstunden 1 ECTS, Bewertungsart: bestanden / nicht bestanden - Tätigkeit als Versuchsperson		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		

Bezug zur LPO I

--

Verwendung des Moduls in Studienfächern

Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
MCS-Projekt Informatik		o6-MCS-Proj-Info-101-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
unbekannt		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	unbekannt	--
Inhalte		
keine Inhaltsangabe verfügbar		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
keine Kompetenzbeschreibung verfügbar		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
R (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Bericht (ca. 15 S.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
Plätze: 1-5 pro Gruppe.		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
MCS-Projekt Interdisziplinär		o6-MCS-Proj-Int-101-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Master-Studiengang Human-Computer Interaction		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Praktische Erfahrung ist eine notwendige Fertigkeit für anwendungsorientierte Aspekte unterschiedlicher Forschungsgebiete. Dies trifft insbesondere auf die Mensch-Computer-Interaktion (MCI) zu, welche Fähigkeiten für Arbeiten sowohl technischer als auch empirischer Natur erfordert. In diesem Kurs bearbeiten Gruppen von Studierenden ein genau spezifiziertes Projekt oder eine Arbeitsaufgabe, welche sie überwiegend selbstständig lösen müssen. Das Thema stammt dabei aus der Mensch-Computer-Interaktion und verbindet gleichermaßen technische und empirische oder psychologische Aspekte der HCI.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach Abschluss des Kurses besitzen die TeilnehmerInnen grundlegende Kompetenzen um zusammenhängende Probleme mittels typischer Methoden aus dem Bereich der HCI zu lösen. Hierbei erlernen sie das strukturierte Arbeiten in Teams und erlangen Kompetenzen zur Definition, Aufteilung und individuellen Bearbeitung von Arbeitspaketen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
R (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Bericht (ca. 15 S.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
Plätze: 1-5 pro Gruppe.		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
MCS-Projekt Psychologie		o6-MCS-Proj-Psy-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Master-Studiengang Human-Computer Interaction		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Praktische Erfahrung ist eine notwendige Fertigkeit für anwendungsorientierte Aspekte unterschiedlicher Forschungsgebiete. Dies trifft insbesondere auf die Mensch-Computer-Interaktion (MCI) zu, welche Fähigkeiten für Arbeiten sowohl technischer als auch empirischer Natur erfordert. In diesem Kurs bearbeiten Gruppen von Studierenden ein genau spezifiziertes Projekt oder eine Arbeitsaufgabe, welche sie überwiegend selbstständig lösen müssen. Das Thema stammt dabei aus der Mensch-Computer-Interaktion und verbindet gleichermaßen technische und empirische oder psychologische Aspekte der HCI.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach Abschluss des Kurses besitzen die TeilnehmerInnen grundlegende Kompetenzen um zusammenhängende Probleme mittels typischer Methoden aus dem Bereich der HCI zu lösen. Hierbei erlernen sie das strukturierte Arbeiten in Teams und erlangen Kompetenzen zur Definition, Aufteilung und individuellen Bearbeitung von Arbeitspaketen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
R (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Bericht (ca. 15 S.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
Plätze: 1-5 pro Gruppe.		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Spezielle Gebiete der Psychologie		o6-MCS-SGP-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologische Ergonomie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
4	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Das Modul vermittelt für das Mensch-Computer Systeme Studium Grundlagen der Psychologie in den Teilaspekten: Emotions- und Motivationspsychologie, Sozialpsychologie, Persönlichkeits- und differentielle Psychologie, und Organisationspsychologie.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die in diesem Modul erworbenen Kenntnisse aus wesentlichen Teilgebieten der Psychologie bilden die Grundlage für die Studierenden, theoriegeleitet User Interfaces zu analysieren, zu entwerfen und zu bewerten hinsichtlich emotionaler und motivationaler Aspekte (User Experience), hinsichtlich der individuellen Anpassung von Benutzungsschnittstellen (Personalisierung) sowie hinsichtlich der Unterstützung von Kommunikation und Kooperation mit anderen Menschen (Computer Supported Cooperative Work).		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (ca. 75 Min.) oder b) Klausur (ca. 60 Min.) und unbenotetes Referat (ca. 20 Min.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Softwareentwicklung		o6-MCS-SoftE-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
unbekannt		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
15	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	unbekannt	--
Inhalte		
keine Inhaltsangabe verfügbar		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
keine Kompetenzbeschreibung verfügbar		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
Dieses Modul hat 2 Teilmodule, die Lehrveranstaltungen werden für jedes Teilmodul separat angegeben. - o6-MCS-SoftE-1-101: P (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar) - o6-MCS-SoftE-2-101: V + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Die Erfolgsüberprüfung dieses Moduls setzt sich aus den nachfolgend beschriebenen 2 Teilmodulprüfungen zusammen. Sofern nichts anderes angegeben ist, sind für den Modulabschluss alle Teilmodulprüfungen zu bestehen.		
Teilmodulprüfung zu o6-MCS-SoftE-1-101: Softwarepraktikum Schnittstellenentwurf 10 ECTS, Bewertungsart: numerische Notenvergabe - Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 20 Min.) - Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Teilmodulprüfung zu o6-MCS-SoftE-2-101: Softwarequalität 5 ECTS, Bewertungsart: numerische Notenvergabe - Klausur (ca. 75 Min.) - Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Bachelorarbeit Mensch-Computer-Systeme		o6-MCS-Thesis-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Prüfungsausschussvorsitzende/-r Master-Studiengang Human-Computer Interaction		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
12	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Die Studierenden arbeiten selbstständig an einem zugewiesenen Problem aus dem Forschungsgebiet der Mensch-Computer-Interaktion (MCI) und dokumentieren ihre Ergebnisse nach wissenschaftlichen Standards.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die TeilnehmerInnen lernen wissenschaftliche Methoden der Mensch-Computer-Interaktion anzuwenden. Diese umfassen strukturierte Vorgehensweisen, beginnend mit der Definition und Motivation einer Forschungsfrage bis hin zur Diskussion und Zusammenfassung verwandter Arbeiten aus wissenschaftlichen Veröffentlichungen und vorhergehenden Forschungsansätzen. Weiterhin lernen die TeilnehmerInnen eigene Konzepte und Methoden zu entwickeln, um Forschungsfragen anzugehen, diese zu implementieren und gegebenenfalls Ergebnisse zu evaluieren.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
C (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
schriftliche wissenschaftliche Abschlussarbeit (ca. 30 S.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Aktuelle Trends in der Mensch-Computer-Interaktion		o6-MCS-TrMCI-101-mo1
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
unbekannt		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	unbekannt	--
Inhalte		
keine Inhaltsangabe verfügbar		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
keine Kompetenzbeschreibung verfügbar		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Vortrag (ca. 30 Min.) und Ausarbeitung (ca. 10 S.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Usability und Softwareergonomie		o6-MCS-Usab-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologische Ergonomie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Der Fokus der Veranstaltung liegt auf der Vermittlung und Anwendung von analytischen und empirischen Evaluationsmethoden für die Usability und User Experience interaktiver Produkte. In dem Vorlesungsteil der Veranstaltung werden die Methoden eingeführt. Ausgewählte Methoden werden in dem Übungsteil der Veranstaltung von den Studierenden an Beispielen erprobt. Des Weiteren evaluieren die Studierenden in Kleingruppen selbständig zwei interaktive Produkte. Die Aufgabe besteht in der Planung, Durchführung, Auswertung und Ergebnispräsentation einer Usability Studie und umfasst einen kritischen Methodenvergleich.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden kennen analytische und empirische Methoden zur Usability-Evaluation Interaktiver Produkte und besitzen Fachkompetenz in der Planung, Durchführung und Auswertung von Usability-Evaluationen. Auch die Fähigkeit zur Arbeit in Teams wird ausgebildet.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Referat (ca. 20 Min.) und Projektbericht (ca. 12 S.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010) Master (1 Hauptfach) Digital Humanities (2011)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Vertiefung MCS 1		o6-MCS-V1-101-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)		
S + V + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Vertiefungsprüfung. Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 75 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 15 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Ausarbeitung (ca. 5 S.), c) Referat (ca. 20 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 20 Min.), d) Referat (ca. 20 Min.) und Klausur (ca. 75 Min.), oder e) Hausarbeit (ca. 10 S.).. Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Vertiefung MCS 2		o6-MCS-V2-101-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)		
S + V + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Vertiefungsprüfung. Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 75 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 15 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Ausarbeitung (ca. 5 S.), c) Referat (ca. 20 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 20 Min.), d) Referat (ca. 20 Min.) und Klausur (ca. 75 Min.), oder e) Hausarbeit (ca. 10 S.).. Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Vertiefung Human Factors		o6-MCS-VHuFa-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologische Ergonomie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
In diesem Modul werden verschiedene sicherheitskritische und komplexe Arbeitsbereiche behandelt in denen Human Factors eine große Rolle spielt (z.B. Luftfahrt, Krankenhaus und Personentransportation). Hierzu wird jeweils (1) ein Bereich mit seinen Besonderheiten hinsichtlich der Mensch-Maschine-Schnittstelle vorgestellt, (2) aktuelle Probleme und Forschungsthemen dieses Bereiches referiert und (3) Möglichkeiten und Grenzen diskutiert wie man mit einem Mensch-Computer Systeme Studium zu einer Problemlösung und Forschung beitragen kann. Im Rahmen des Seminars sind auch Exkursionen in oben genannten Bereiche geplant.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Dieses Modul baut auf den Grundkenntnissen im Bereich Ergonomie auf und diese Kenntnisse werden in Bezug auf sicherheitskritische und komplexe Arbeitsbereiche vertieft. Die Studierenden können durch Einblick und Kontakte in Arbeitsbereiche beurteilen wie Mensch-Maschine-Schnittstellen im Kontext gestaltet werden müssen. Des weiteren können die Studierenden diese Schnittstellen unter sicherheitskritischen Aspekten und unter Berücksichtigung von arbeitsbereichsspezifischen Besonderheiten analysieren und diese Ergebnisse in Entwürfe von neuen Schnittstellen einfließen lassen. Die Exkursionen bieten einen Einblick in Felder in denen Praktika oder Projekt- und Abschlussarbeit relevant sind und ebenfalls ein potenzielles Berufsfeld darstellen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Vertiefungsprüfung. Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 75 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 15 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Ausarbeitung (ca. 5 S.), c) Referat (ca. 20 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 20 Min.), d) Referat (ca. 20 Min.) und Klausur (ca. 75 Min.), oder e) Hausarbeit (ca. 10 S.).. Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Vertiefung Usability		o6-MCS-VUsab-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologische Ergonomie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
In diesem Modul werden vertieft Inhalte, Methoden und Anwendungen der Usability Forschung gelehrt, also der Gestaltung von Mensch-Computer-Systemen entlang der Kriterien Effektivität, Effizienz und Zufriedenstellung. Anwendungsbeispiele kommen dabei aus der industriellen Anwendung, dem Fahrzeug- und Bürobereich, aber auch aus dem öffentlichen und privaten Raum.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach der Teilnahme an diesem Modul verstehen die Studierenden die Prinzipien ausgewählter Usability Methoden und Domänen und sind in der Lage selbst Benutzungsschnittstellen zu gestalten sowie Studien durchzuführen, um Fragestellungen aus dem Bereich der Mensch-System Interaktion zu untersuchen. Des weiteren können sie die Vor- und Nachteile verschiedener Methoden abschätzen und empirische Studien sowie Gestaltungslösungen beurteilen und kritisch hinterfragen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Vertiefungsprüfung. Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 75 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 15 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Ausarbeitung (ca. 5 S.), c) Referat (ca. 20 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 20 Min.), d) Referat (ca. 20 Min.) und Klausur (ca. 75 Min.), oder e) Hausarbeit (ca. 10 S.).. Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Vertiefung User Experience		o6-MCS-VUsEx-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Psychologische Ergonomie		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
In diesem Modul werden vertieft Inhalte, Methoden und Anwendungen der User Experience Forschung gelehrt, also der Gestaltung von Mensch-Computer-Systemen hinsichtlich eines guten Erlebens der Benutzer. Anwendungsbeispiele kommen dabei aus dem öffentlichen und privaten Raum, beinhalten z.B. Kundenzufriedenheit, Persuasive Interfaces, Ästhetische Gestaltung und Service Design.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Nach der Teilnahme an diesem Modul verstehen die Studierenden die Prinzipien ausgewählter User Experience Methoden und Domänen und sind in der Lage selbst Benutzungsschnittstellen zu gestalten sowie Studien durchzuführen, um entsprechende Fragestellungen aus dem Bereich der Mensch-System Interaktion zu untersuchen. Des weiteren können sie die Vor- und Nachteile verschiedener Methoden abschätzen und empirische Studien sowie Gestaltungslösungen beurteilen und kritisch hinterfragen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Vertiefungsprüfung. Für die Vertiefungen MCS ist die Auswahl an Prüfungsformen, wenn nicht anders angegeben, folgendermaßen festgesetzt: a) Klausur (ca. 75 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 15 Min.), b) Referat (ca. 20 Min.) und Ausarbeitung (ca. 5 S.), c) Referat (ca. 20 Min.) und Vorstellung der Projektergebnisse (ca. 20 Min.), d) Referat (ca. 20 Min.) und Klausur (ca. 75 Min.), oder e) Hausarbeit (ca. 10 S.).. Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010) Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2014) Master (1 Hauptfach) Medienkommunikation (2013)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Medieninformatik 1		o6-MK-MedInf1-MCS-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in der Professur für Medieninformatik		Institut Mensch-Computer-Medien
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
5	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Die Medieninformatik ist ein interdisziplinär ausgerichteter Lehr- und Forschungsbereich, der sich mit verschiedenen Aspekten der Informationsverarbeitung im Kontext digitaler Medien beschäftigt. Das Modul Medieninformatik 1 vermittelt grundlegende Kenntnisse sowie einen praxisorientierten Überblick zu gängigen digitalen Medientypen.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden kennen zentrale Konzepte der Medieninformatik. Sie besitzen Grundkenntnisse der Informationsverarbeitung mit besonderem Fokus auf digitale Medien.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V + T (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (ca. 60 Min.) oder b) Klausur (ca. 40 Min.) mit Übungen (40 Std.), Gewichtung 5:1 oder c) mündliche Einzelprüfung (ca. 30 Min.) oder d) Referat (15-30 Min.) mit Verschriftlichung (10-15 S.) oder e) Hausarbeit (15-20 S.) oder f) Portfolio (max. 20 S.) Prüfungssprache: Deutsch oder Englisch		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010) Master (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2013)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Statistik		o6-PSY-STAT-092-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Inhaber/-in der Professur für Methodenlehre		Institut für Psychologie
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
12	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Das Modul vermittelt Grundlagen der deskriptiven und schließenden Statistik (deskriptive Statistik, grafische Darstellungen, Regressions- und Korrelationsrechnung, Wahrscheinlichkeitstheorie, Bayes, Verteilungen, Stichprobenverfahren, Schätzprinzipien, Konfidenzintervalle, Theorie des Nullhypotheseentests, parametrische und nonparametrische Verfahren für uni- und bivariate Datensätze, Kontingenztafelanalyse, Varianzanalyse). Die Prinzipien der statistischen Auswertung von Daten werden in der Übung anhand von Beispielen besprochen. Die praktische Anwendung der Verfahren wird in Tutorien durch Berechnung von Übungsaufgaben trainiert.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Keine Kompetenzen und Qualifikationsziele vorhanden.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
Dieses Modul hat 2 Teilmodule, die Lehrveranstaltungen werden für jedes Teilmodul separat angegeben. - o6-PSY-STAT-1-092: S + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar) - o6-PSY-STAT-2-092: S + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Die Erfolgsüberprüfung dieses Moduls setzt sich aus den nachfolgend beschriebenen 2 Teilmodulprüfungen zusammen. Sofern nichts anderes angegeben ist, sind für den Modulabschluss alle Teilmodulprüfungen zu bestehen.		
Teilmodulprüfung zu o6-PSY-STAT-1-092: Statistik 1 6 ECTS, Bewertungsart: numerische Notenvergabe - Klausur (ca. 120 Min.) Teilmodulprüfung zu o6-PSY-STAT-2-092: Statistik 2 6 ECTS, Bewertungsart: numerische Notenvergabe - Klausur (ca. 120 Min.)		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Psychologie (2009) Bachelor (1 Hauptfach) Psychologie (2010) Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Einführendes Programmierpraktikum		10-I-EPP-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Studiendekan/-in Informatik		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	bestanden / nicht bestanden	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	--
Inhalte		
Die verwendete Programmiersprache ist Java. Während des Praktikums müssen selbstständig kleinere bis mittel-große Java Programme umgesetzt werden.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden sind in der Lage kleinere bis mittel komplexe Java Programme selbstständig zu entwickeln und umzusetzen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
P (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Lösen der Programmieraufgaben und Klausur (ca. 75 Min.) oder b) Lösen der Programmieraufgaben und münd-liche Prüfung (allein ca. 15 Min., zu zweit 20 Min., zu dritt 40 Min.)		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2013) Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Grundlagen der Algorithmen und Datenstrukturen		10-I-GADS-101-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Studiendekan/-in Informatik		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	Prüfungsvorleistung: Übungsaufgaben Art und Umfang werden vom Dozenten bzw. von der Dozentin zu Veranstaltungsbeginn angekündigt.
Inhalte		
Entwurf und Analyse von Algorithmen, Rekursion vs. Iteration, Sortier- und Suchverfahren, Datenstrukturen, abstrakte Datentypen, Listen, Bäume, Graphen, grundlegende Graphalgorithmen, Programmieren in Java.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden beherrschen es, selbstständig Algorithmen zu entwerfen, präzise zu beschreiben und zu analysieren. Die Studierenden kennen die grundlegenden Paradigmen für den Entwurf von Algorithmen und können diese in praktische Programme umsetzen. Die Studierenden sind in der Lage, das Laufzeitverhalten von Algorithmen abzuschätzen und die Korrektheit von Algorithmen zu beweisen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
a) Klausur (80 Min.) oder b) mündliche Prüfung (allein 20 Min., zu zweit 30 Min., zu dritt 40 Min.)		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
--		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2013) Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010)		

Modulbezeichnung		Kurzbezeichnung
Softwaretechnik		10-I-ST-102-m01
Modulverantwortung		anbietende Einrichtung
Studiendekan/-in Informatik		Institut für Informatik
ECTS	Bewertungsart	zuvor bestandene Module
10	numerische Notenvergabe	--
Moduldauer	Niveau	weitere Voraussetzungen
1 Semester	grundständig	Prüfungsvorleistung: Übungsaufgaben Art und Umfang werden vom Dozenten bzw. von der Dozentin zu Veranstaltungsbeginn angekündigt.
Inhalte		
Objektorientierter Softwareentwurf mit UML, Entwurf von graphischen Benutzungsoberflächen, Grundlagen von Datenbanken und objekt-relationale Abbildung, Grundlagen der Web-Programmierung (HTML, XML), Softwareentwicklungsprozesse, der Unified-Process, Agile Softwareentwicklung, Projektmanagement, Qualitätssicherung.		
Qualifikationsziele / Kompetenzen		
Die Studierenden verfügen über grundlegendes theoretisches und praktisches Wissen zum Entwurf und der Entwicklung von Softwaresystemen.		
Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
V + Ü (keine Angaben zu SWS und Sprache verfügbar)		
Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
Klausur (ca. 80-90 Min.). Klausur kann nach Ankündigung des Dozenten vier Wochen vor dem Klausurtermin durch eine mündliche Gruppen- oder Einzelprüfung ersetzt werden. Eine Klausurzeit von 80-90 Min. entspricht einer mündlichen Einzelprüfung von ca. 20 Min., einer Gruppenprüfung zu zweit von ca. 30 Min. und zu dritt von ca. 40 Min.		
Platzvergabe		
--		
weitere Angaben		
--		
Arbeitsaufwand		
--		
Lehrturnus		
--		
Bezug zur LPO I		
§ 49 (1) 1. b) Datenbanksysteme und Softwaretechnologie § 69 (1) 1. b) Datenbanksysteme und Softwaretechnologie		
Verwendung des Moduls in Studienfächern		
Bachelor (1 Hauptfach) Informatik (2010) Bachelor (1 Hauptfach) Mathematik (2012) Bachelor (1 Hauptfach) Mathematik (2013) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsmathematik (2012) Bachelor (1 Hauptfach) Wirtschaftsinformatik (2013) Bachelor (1 Hauptfach) Mensch-Computer-Systeme (2010) Bachelor (1 Hauptfach) Computational Mathematics (2012) Bachelor (1 Hauptfach) Computational Mathematics (2013) Bachelor (1 Hauptfach) Luft- und Raumfahrtinformatik (2009) Bachelor (1 Hauptfach) Luft- und Raumfahrtinformatik (2011) Erste Staatsprüfung für das Lehramt an Realschulen Informatik (2012)		
1-Fach-Bachelor Mensch-Computer-Systeme (2010)	JMU Würzburg • Erzeugungsdatum 26.08.2024 • PO-Datensatz Bachelor (180 ECTS) Mensch-Computer-Systeme - 2010	Seite 38 / 39

Erste Staatsprüfung für das Lehramt an Gymnasien Informatik (2009)