Bereichsgegliedertes Modulhandbuch

für das Modulstudium (Bachelor)

Mensch-Computer-Systeme

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

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:

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)

17.12.2020 (2020-110)

10.03.2021 (2021-17)

09.06.2021 (2021-58)

22.12.2021 (2021-85)

05.07.2022 (2022-52)

31.01.2023 (2022-86)

15.06.2023 (2023-58)

13.12.2023 (2023-107)

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		Bewertung	Seite
Sommersemester 2019				
10-MCS-IS1-152-m01	Interaktive Systeme 1	5	NUM	8
10-MCS-IS2-152-m01	Interaktive Systeme 2	5	NUM	9
10-MCS-IS3-152-m01	Interaktive Systeme 3	5	NUM	10
Wintersemester 2019				
10-MCS-IS1-152-m01	Interaktive Systeme 1	5	NUM	8
10-MCS-IS2-152-m01	Interaktive Systeme 2	5	NUM	9
10-MCS-IS3-152-m01	Interaktive Systeme 3	5	NUM	10
Wintersemester 2020				
06-MCS-V1-152-m01	Vertiefung MCS 1	5	NUM	5
06-MCS-V2-152-m01	Vertiefung MCS 2	5	NUM	6
Sommersemester 2021				
06-MCS-V1-152-m01	Vertiefung MCS 1	5	NUM	5
06-MCS-V2-152-m01	Vertiefung MCS 2	5	NUM	6
Wintersemester 2021				
06-MCS-V1-152-m01	Vertiefung MCS 1	5	NUM	5
06-MCS-V2-152-m01	Vertiefung MCS 2	5	NUM	6
Sommersemester 2022				
06-MK-MASSI-212-m01	Measurement and Analysis of Structure in Social Interaction	4	B/NB	7
06-MCS-V1-152-m01	Vertiefung MCS 1	5	NUM	5
06-MCS-V2-152-m01	Vertiefung MCS 2	5	NUM	6
Wintersemester 2022				
06-MK-MASSI-212-m01	Measurement and Analysis of Structure in Social Interaction	4	B/NB	7
06-MCS-V1-152-m01	Vertiefung MCS 1	5	NUM	5
06-MCS-V2-152-m01	Vertiefung MCS 2	5	NUM	6
Wintersemester 2023				
06-MK-MASSI-212-m01	Measurement and Analysis of Structure in Social Interaction	4	B/NB	7
06-MCS-V1-152-m01	Vertiefung MCS 1	5	NUM	5
06-MCS-V2-152-m01	Vertiefung MCS 2	5	NUM	6
Sommersemester 2024				
06-MCS-V1-152-m01	Vertiefung MCS 1	5	NUM	5
06-MCS-V2-152-m01	Vertiefung MCS 2	5	NUM	6

Modulbezeichnung	Kurzbezeichnung
Vertiefung MCS 1	06-MCS-V1-152-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 Modul können die Studierenden typische Problemstellungen und Methoden im eigenen Fach wie in den angrenzenden Wissenschafts- und Anwendungsgebieten benennen und erklären. Sie entwickeln Methodenkompetenz, kommunikative Kompetenz, Kooperationsfertigkeiten und Konfliktfähigkeit 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

--

Arbeitsaufwand

150 h

Lehrturnus

k. A.

Bezug zur LPO I

--

Modulbezeichnung			Kurzbezeichnung
Vertiefung MCS 2			06-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 Modul können die Studierenden typische Problemstellungen und Methoden im eigenen Fach wie in den angrenzenden Wissenschafts- und Anwendungsgebieten benennen und erklären. Sie entwickeln Methodenkompetenz, kommunikative Kompetenz, Kooperationsfertigkeiten und Konfliktfähigkeit 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

--

Arbeitsaufwand

150 h

Lehrturnus

k. A.

Bezug zur LPO I

--

Modulbezeichnung			Kurzbezeichnung
Measurement and Analysis of Structure in Social Interaction			06-MK-MASSI-212-m01
Modulverantwortung		**anbietende Einrichtung**	
Inhaber/-in des Lehrstuhls für Medienpsychologie		Lehrstuhl für Medienpsychologie	
ECTS	**Bewertungsart**	**zuvor bestandene Module**	
4	bestanden / nicht bestanden	--	
Moduldauer	**Niveau**	**weitere Voraussetzungen**	
1 Semester	grundständig	--	

Inhalte

Verhalten kann als eine zeitlich strukturierte Abfolge von Ereignissen beschrieben werden. Um Verhalten vollständig zu beschreiben und zu erklären ist es daher von Vorteil, wenn nicht nur die Ereignisse an sich betrachtet werden, sondern auch die zeitliche und hierarchische Struktur ihres Auftretens. Der MASSI Module Course (Measurement and Analysis of the Structure of Social Interaction) beschäftigt sich in erster Linie mit der empirischen Methode der T-Pattern Analysis (TPA), die entsprechende Analysen ermöglicht. Der Kurs behandelt Grundlagen der Erhebung von Beobachtungsdaten und ihre Auswertung mittels der TPA. Darüber hinaus wird den Teilnehmer:innen individuelles Feedback zu ihren eigenen Projekten angeboten.

Qualifikationsziele / Kompetenzen

Die Teilnehmer:innen beherrschen die Grundlagen der Erhebung von Beobachtungsdaten und die Auswertung mit Hilfe der TPA. Sie können die Stärken und Schwächen eines (eigenen) Projektes anhand eines Feedbacks einschätzen.

Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)

S (2)
Veranstaltungssprache: Englisch

Erfolgsüberprüfung (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)

a) Klausur (ca. 45 Min.) oder b) mündliche Einzelprüfung (ca. 15 Min.) oder c) Hausarbeit (10-12 S.) oder d) Portfolio (ca. 13 S.)
Prüfungssprache: Englisch

Platzvergabe

Gilt nur für ASQ-Pool: max. 5
Übersteigt die Anzahl der Bewerberinnen/Bewerber die Zahl der verfügbaren Plätze, so erfolgt die Teilnehmerauswahl nach Studienfortschritt (Anzahl der Fach-semester). Bei Gleichrang entscheidet das Los. Nachträglich freiwerdende Plätze werden im Nachrückverfahren verlost.

weitere Angaben

--

Arbeitsaufwand

120 h

Lehrturnus

k. A.

Bezug zur LPO I

--

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

Das Modul vermittelt grundlegende Anforderungen, Konzepte und praktische Lösungen im Bereich interaktiver Systeme. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf Systemen zur Realisierung der Mensch-Computer-Interaktion, 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. Mögliche Beispiele umfassen klassische graphische Schnittstellen, Web-basierte Lösungen sowie Systeme der Virtuellen und Erweiterten Realität.

Qualifikationsziele / Kompetenzen

Nach der Teilnahme an den Modulveranstaltungen sind die Studierenden in der Lage grundlegende Fähigkeiten und Eigenschaften heutiger Computersysteme im Hinblick auf ihre Interaktivität zu identifizieren und technische Maßnahmen zu deren Realisierung abzuleiten. Studierende können geeignete Lösungsansätze und Werkzeuge für Aufgaben im Bereich der Entwicklung interaktiver Systeme auswählen und bewerten. Des Weiteren sind Studierende in der Lage alternative Ansätze für zukünftige interaktive Systeme zu entwickeln.

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)

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

--

Arbeitsaufwand

150 h

Lehrturnus

k. A.

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

Das Modul vermittelt grundlegende Anforderungen, Konzepte und praktische Lösungen im Bereich interaktiver Systeme. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf Systemen zur Realisierung der Mensch-Computer-Interaktion, 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. Mögliche Beispiele umfassen klassische graphische Schnittstellen, Web-basierte Lösungen sowie Systeme der Virtuellen und Erweiterten Realität.

Qualifikationsziele / Kompetenzen

Nach der Teilnahme an den Modulveranstaltungen sind die Studierenden in der Lage grundlegende Fähigkeiten und Eigenschaften heutiger Computersysteme im Hinblick auf ihre Interaktivität zu identifizieren und technische Maßnahmen zu deren Realisierung abzuleiten. Studierende können geeignete Lösungsansätze und Werkzeuge für Aufgaben im Bereich der Entwicklung interaktiver Systeme auswählen und bewerten. Des Weiteren sind Studierende in der Lage alternative Ansätze für zukünftige interaktive Systeme zu entwickeln.

Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)

V (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

--

Arbeitsaufwand

150 h

Lehrturnus

k. A.

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

Das Modul vermittelt grundlegende Anforderungen, Konzepte und praktische Lösungen im Bereich interaktiver Systeme. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf Systemen zur Realisierung der Mensch-Computer-Interaktion, 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. Mögliche Beispiele umfassen klassische graphische Schnittstellen, Web-basierte Lösungen sowie Systeme der Virtuellen und Erweiterten Realität.

Qualifikationsziele / Kompetenzen

Nach der Teilnahme an den Modulveranstaltungen sind die Studierenden in der Lage grundlegende Fähigkeiten und Eigenschaften heutiger Computersysteme im Hinblick auf ihre Interaktivität zu identifizieren und technische Maßnahmen zu deren Realisierung abzuleiten. Studierende können geeignete Lösungsansätze und Werkzeuge für Aufgaben im Bereich der Entwicklung interaktiver Systeme auswählen und bewerten. Des Weiteren sind Studierende in der Lage alternative Ansätze für zukünftige interaktive Systeme zu entwickeln.

Lehrveranstaltungen (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)

R (0)

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

--

Arbeitsaufwand

150 h

Lehrturnus

k. A.

Bezug zur LPO I

--