



Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe
Studiengang: B.A. Medienproduktion

Interaktionsdesign					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	Jährlich	1 Semester	II Medi- endesign Schwerpunkt- fach	8	240 Stunden davon 75 Stunden Präsenzstudium, 165 Stunden Selbststudium

Voraussetzungen für die Teilnahme	Verwendbarkeit	Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten (Prüfungsform/ Prüfungsdauer)	Lehr- und Lernmethoden	Modulverantwortliche(r)
Keine	-	§21 Bearbeitung einer gestalterischen Aufgabe (B)	Seminar, Übungen und Projektarbeit	Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Qualifikationsziele

Fähigkeit zur inhaltlichen und gestalterischen Analyse und Konzeption von interaktiven Anwendungen. Ableitung von Erkenntnissen zur selbstständigen Entwicklung, Umsetzung und Präsentation einer interaktiven Anwendung.

Das Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q3, Q5, Q6

Lehrinhalte

Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine: Interaktionsgestaltung. Anhand praxis- und problemorientierter Aufgaben werden die Schnittstellen von Bedeutung, Interpretation, Struktur und Navigation untersucht und nach gradueller Interaktionstiefe unterschieden. Schwerpunkt ist die Gestaltung von Interfaces mit interaktiver Narration.

Literatur

- Torsten Stapelkamp (2010), „Interaction- und Interfacedesign“, Springer
- Torsten Stapelkamp (2007), „Screen- und Interfacedesign“, Springer
- Philip Johnson-Laird (1996) „Der Computer im Kopf“, dtv
- Jill Butler, Kritina Holden, William Lidwell (2010) „Universal Principles of Design“, Rockport Publishers

Lehrveranstaltungen

Dozent(in)	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze	Interaktionsdesign	5