

Interface Design

Art	Wahlpflichtfach
Studiensemester	1. o 2.
Häufigkeit des Angebots	jährlich
Modulverantwortliche/r	Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze

Workload gesamt	300 Stunden	ECTS-Punkte	10
Präsenzzeit	60 Stunden	SWS gesamt	4
Selbststudienzeit	240 Stunden	Dauer	1 Semester

Teilnahmevoraussetzungen	Zulassung im Schwerpunkt Musik- & Filminformatik
Prüfungsform/-dauer	§ 15 Ausarbeitung (A), Ausarbeitung mit Präsentation (AP), Ausarbeitung mit schriftlicher Erläuterung (AE)
Lehr- und Lernmethoden	Seminaristische Lehre
Verwendbarkeit	Medienproduktion (M.A.)

Dozent/in	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dipl.-Des. Heizo Schulze	Interface Design	4

Qualifikationsziele

Dieses Modul trägt zu folgenden Qualifikationszielen bei: Q1, Q2, Q4, Q5

Nach Abschluss des Moduls sind die Studierenden in der Lage Mensch-Maschine-Interaktionen systematisch zu konzipieren und zu gestalten. Sie haben hohe analytische, methodische und gestalterische Problemlösungskompetenz erworben und besitzen umfassende Kenntnisse und Fähigkeiten der Gestaltung von Mensch-Maschine- Schnittstellen. Diese können sie auf unterschiedlichste Problemstellungen anwenden und eigenständig, systematisch und differenziert lösen. Die Studierenden kennen die wesentlichen Faktoren, welche die Qualität von User Interfaces bestimmen (Software-Ergonomie, Usability), die wichtigsten Gestaltungsregeln und Vorgehensweisen beim Interface Design (User Centered Design) sowie Methoden zum Test bzw. zur Evaluierung von Benutzerschnittstellen (Usability Testing). Durch Analyse realer Interfaces und anschließender Diskussion und Bewertung in der Gruppe erhalten die Studierenden sie ein vertieftes Verständnis für die bei der Entwicklung von Interfaces auftretenden Probleme.

Lehrinhalte

Konzeption, Entwurf und Gestaltung von Interfaces interaktiver Produkte, Systeme, Installationen und Umgebungen. Die Studierenden entwerfen experimentell und funktional geprägte grafische Benutzeroberflächen, welche in der seminaristischen Lehre vorgestellt, getestet und in der Gruppe beurteilt werden. In dem übergeordneten Kontext der Mensch-Maschine Interaktion und der zielgerichteten Anwendung von verteilten, eingebetteten audiovisuellen Systemen wird ein wesentliches Augenmerk auf die Schnittstellengestaltung gelegt. Über eine historische Einordnung des Interface Design und der Analyse von Best-Practice-Beispielen werden bewährte Prinzipien und strukturelle Überlegungen zur Informationsarchitektur systematisch erarbeitet. Konzeptionelle Erwägungen, spezifische Nutzerszenarien, Usability Erfahrungen und die prototypische Umsetzung schließen den zu vermittelnden Inhalt ab:

- Grundlagen und Begriffe (GUI, HCI, Software-Ergonomie, Usability)
- Geschichte, Aufbau und Design grafischer User Interfaces
- Gestaltungsregeln und -prinzipien
- transmediale Anwendungen
- mediale Dramaturgie (inhaltliche Struktur) und Didaktik (Benutzerführung)
- Interaktionskonzepte (User Centered Design, Usability Engineering)
- Accessibility und Barrierefreiheit
- Evaluation von Interfaces (Usability Testing)
- Prototyping

Literatur

Krug, Steve (2015): Don't make me think, New Riders.

Levy, Jaime (2015): UX Strategy, O'Reilly Media.

Banfield, Richard / Lombardo, C. Todd / Wax, Trace (2015): Design Sprint, O'Reilly Media.

Greener, Tom (2015): Articulating Design Decisions.

Richter, Michael / Flückiger, Markus (2014): User-Centred Engineering, Springer.

Shariat, Jonathan/Savard Saucier, Cynthia (2017): Tragic Design, O'Reilly Media.

Heinecke, Andreas M. (2011): Mensch-Computer-Interaktion, Springer.

Tidwell, Jenifer (2011): Designing Interfaces, O'Reilly Media.

Stapelkamp, Torsten (2010): Interaction- und Interfacedesign, Springer.