

Lehrveranstaltung: IAM 2006: Interaction Engineering

Wechseln zu: [Navigation](#), [Suche](#)

Diese Lehrveranstaltung wird nicht mehr angeboten.

Studiengang	Interaktive Medien (IAM 2006)
Studienabschnitt	Vertiefungsphase
Modul	Wahlpflichtfach Informatik
Name	Interaction Engineering
Name (englisch)	Interaction Engineering
Kürzel	INTENG4.WP
Voraussetzungen	Es müssen mindestens 80 Credits in den Studienabschnitten Grundlagen- und Orientierungsphase und Aufbauphase erworben worden sein. Ein solides Verständnis der Programmiersprache "Java" wird vorausgesetzt. Für die Laborarbeit müssen die Studierenden eigene Rechner mitbringen. Die Unterlagen liegen größtenteils auf Englisch vor, ein gutes Schriftverständnis des Englischen ist daher notwendig. Die Veranstaltung selbst wird auf Deutsch abgehalten.
Wird gehalten:	veraltet
Semester	IAM 7
Lehrformen	Seminaristischer Unterricht
Credits	5
SWS	4 (Lehre: 4, Teaching Points: 4)
Workload	Präsenzstudium: 60 h (durchschnittlich 4 h pro Woche) Eigenstudium: 90 h (durchschnittlich 6 h pro Woche)
Notengebung	Kommanote (1,0; 1,3; 1,7; 2,0, 2,3; 2,7; 3,0; 3,3; 3,7; 4,0; 5,0)
Gewichtung (Modulnote):	100 %
Verantwortliche(r)	Michael Kipp
Lehrende(r)	Michael Kipp
Homepage	https://www.hs-augsburg.de/fakultaet/informatik/studium/wahlpflichtveranstaltung/interaction-engineering

Inhaltsverzeichnis

- [1 Anmerkungen](#)
- [2 Lernziele](#)
- [3 Inhalte](#)
- [4 Literatur](#)
- [5 Prüfungen](#)

1 Anmerkungen

Neue Eingabegeräte wie das Kinect oder multitouchfähige Handys revolutionieren die Art und Weise, wie wir mit Computern interagieren. Flankiert wird diese Entwicklung durch eine rege

Forschungsgemeinde, die einerseits neue Trends aufzeigt und andererseits fundamentale Interaktionstechniken identifiziert und studiert.

Diese Veranstaltung soll möglichst interaktiv sein: Es wird einen Mix aus Vorlesung, studentischen Vorträgen und praktischer Laborarbeit geben.

2 Lernziele

Ziel dieser Veranstaltung ist es, aktuelle Interaktionstechniken (z. B.. Multiouch, sensorbasierte oder proxemische Interaktion) in Theorie und Praxis kennen zu lernen. Dazu werden der wissenschaftliche Hintergrund anhand aktueller Publikationen aufgearbeitet, wichtige Designprinzipien vermittelt und konkrete Programmiertechniken in Projektarbeit erlernt.

3 Inhalte

Neue Eingabegeräte wie das Kinect oder multitouchfähige Handys revolutionieren die Art und Weise, wie wir mit Computern interagieren. Flankiert wird diese Entwicklung durch eine rege Forschungsgemeinde, die einerseits neue Trends aufzeigt und andererseits fundamentale Interaktionstechniken identifiziert und studiert.

Diese Veranstaltung soll möglichst interaktiv sein: es wird einen Mix aus Vorlesung, studentischen Vorträgen und praktischer Laborarbeit geben.

Themen (vorläufige Liste):

Programmiersprache Processing (Grundlagen, Graphik, Sound, Medien, Physik)

Multitouch-Interaktion

sensorbasierte Interaktion mit der Kinect

Verhaltensmodellierung mit Zustandsmaschinen (Harel Statecharts)

4 Literatur

Reas / Fry (2007) Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists, MIT Press.

Lidwell / Holden / Butler (2010) Universal Principles of Design, Rockport Publishing.

Online: Shiffman (2012) [The Nature Of Code](#)

Online: Hinckley / Wigdor (2012) [Input Technologies and Techniques](#). Chapter 9 in The Human-Computer Interaction Handbook - Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications, Third Edition, ed. by Jacko, J., Taylor & Francis

Online: [Encyclopedia of Human-Computer Interaction](#)

5 Prüfungen

Nummer	Prüfer	Zweitprüfer	Prüfung	Prüfungsart	Prüfungsdetails	Hilfsmittel
1930374	Michael Kipp	Thomas Rist	nicht mehr angeboten	Präsentation, Studienarbeit		

Kategorie:
Lehrveranstaltung

Diese Seite wurde zuletzt am 28. September 2018 um 17:11 Uhr bearbeitet.
Inhalt verfügbar unter [CC BY-NC-SA 4.0](#), falls Dokument nach dem 5. 3. 2011 erstellt wurde, sonst [CC BY-SA DE 3.0](#).

