

# Lehrveranstaltung: IAM 2006: Usability Engineering

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

**Diese Lehrveranstaltung wird nicht mehr angeboten.**

<b>Studiengang</b>	<a href="#">Interaktive Medien</a> (IAM 2006)
<b>Studienabschnitt</b>	<a href="#">Vertiefungsphase</a>
<b>Modul</b>	<a href="#">Wahlpflichtfach Informatik</a>
<b>Name</b>	Usability Engineering
<b>Name (englisch)</b>	Usability Engineering
<b>Kürzel</b>	USABEN4.WP
<b>Voraussetzungen</b>	Es müssen mindestens 80 Credits in den Studienabschnitten <a href="#">Grundlagen- und Orientierungsphase</a> und <a href="#">Aufbauphase</a> erworben worden sein.
<b>Wird gehalten:</b>	veraltet
<b>Semester</b>	<a href="#">IAM 7</a>
<b>Lehrformen</b>	Seminaristischer Unterricht, Übungen
<b>Credits</b>	5
<b>SWS</b>	4 (Lehre: 4, Teaching Points: 4)
<b>Workload</b>	<b>Präsenzstudium:</b> 60 h (durchschnittlich 4 h pro Woche) <b>Eigenstudium:</b> 90 h (durchschnittlich 6 h pro Woche)
<b>Notengebung</b>	Kommanote (1,0; 1,3; 1,7; 2,0, 2,3; 2,7; 3,0; 3,3; 3,7; 4,0; 5,0)
<b>Gewichtung (Modulnote):</b>	100 %
<b>Verantwortliche(r)</b>	<a href="#">Christian Märtin</a>
<b>Lehrende(r)</b>	<a href="#">Jürgen Engel</a> , <a href="#">Christian Herdin</a> , <a href="#">Christian Märtin</a>
<b>Homepage</b>	<a href="https://www.hs-augsburg.de/fakultaet/informatik/studium/wahlpflichtveranstaltung/usability-engineering/index.html">https://www.hs-augsburg.de/fakultaet/informatik/studium/wahlpflichtveranstaltung/usability-engineering/index.html</a>

## Inhaltsverzeichnis

[1 Lernziele](#)

[2 Inhalte](#)

- [2.1 Usability Evaluation](#)
- [2.2 Usability and Beyond](#)
- [2.3 Modellbasierter Entwurf interaktiver Systeme \(Prof. Dr. Christian Märtin\)](#)

[3 Literatur](#)

- [3.1 Unterlagen Prof. Dr. Märtin](#)

# 1 Lernziele

---

Die Studierenden beherrschen die Methoden des Usability Engineering und neben Grundlagenwissen erhalten die Studenten auch Einblicke in die Praxis. Durch Besuche im Usability-Labor und Ausarbeitung kleiner Präsentationen werden die Studierenden in die Lage versetzt, Evaluationsmethoden selbst auszuwählen und einzusetzen, modellbasierte interaktive Systeme zu konstruieren und dabei auch Aspekte der User Experience, des Marketing und Online-Controlling beim Einsatz solcher Technologien zu berücksichtigen.

## 2 Inhalte

---

### 2.1 Usability Evaluation

---

#### Einführung

- Was ist Usability
- Beispiele schlechter und guter Usability
- Warum Usability Evaluation?
- Allgemeine Einordnung in die HCI
- Einordnung/Abgrenzung zu Software-Engineering
- Angrenzende/involvierte Fachgebiete
- Literaturhinweise

#### Vergabe der Themen für die Präsentationen

#### Usability Engineering Lifecycle-Prozess

#### Usability-Standards und artverwandte Standards

#### Kategorien von UE-Methoden und ihre Bedeutung

#### 1. Besuch im Usability-Labor

#### Testing-Methoden

- Was zeichnet Testing-Methoden aus?
- Überblick über bekannte Methoden
- Generelles Vorgehen
- Besondere Eigenschaften, Vorteile, Nachteile, Ergebnisse
- Diskussion anhand einer ausgewählten Methode

#### Inspection-Methoden

#### Inquiry-Methoden

#### Vorbereitung einer Fallstudie

#### 2. Besuch im Usability-Labor Praktische Durchführung der Fallstudie

#### Automatisierte UE-Ansätze

Möglichkeiten der Automatisierung

Generelles Vorgehen

Beispiel(e): AWUSA und/oder KWARESMI

Modellierung und Simulation

Überblick über bekannte Methoden

Generelles Vorgehen

Besondere Eigenschaften, Vorteile, Nachteile, Ergebnisse

Präsentation der Paper-Inhalte durch die Studierenden Zusammenfassende Wiederholung des behandelten Stoffes

## 2.2 Usability and Beyond

---

Ergänzung der Usability-Sicht um die Aspekte 'User-Experience' und 'Persuasion'.

User-Experience, was ist das?

Ansatzpunkte zur Gestaltung von UE

Messung von UE

Die fünf Barrieren des Online-Marketing

Techniken zur Erhöhung der Effektivität von Websites

## 2.3 Modellbasierter Entwurf interaktiver Systeme (Prof. Dr. Christian Märtin)

---

Objektorientierte Modellierung interaktiver Systeme

Domänen-Modell

Entwurfsmodell

Spezifikationssprachen für interaktive Systeme

Nutzung der UML 2 im Usability Engineering

Entwicklungsumgebungen

Task-Modellierung

Allgemeine Einführung

Werkzeuge zur Task-Modellierung

Automatische Generierung interaktiver Systeme

Stand der Forschung

Diskussion ausgewählter Systeme

Contextual Design-Ansatz

Übersicht

Industrielle Fallstudie

## 3 Literatur

---

Standard- und Vertiefungsliteratur wird jeweils zu Semesterbeginn bekannt gegeben.

# 3.1 Unterlagen Prof. Dr. Märtin

Pattern-orientierte Entwicklung interaktiver Systeme

Contextual Design: Experience in Real Life (Karen Holtzblatt)

A Method Engineering Framework for Modeling and Generating Interactive Applications

Modellbasierte interaktive Systeme, HCI-Patterns und ihre automatische Auswertung

Contextual Design of a Computer-Supported Film Set: A Case Study

## 4 Prüfungen

Nummer	Prüfer	Zweitprüfer	Prüfung	Prüfungsart	Prüfungsdetails	Hilfsmittel
1930351	Jürgen Engel, Christian Herdin, Christian Märtin		nicht mehr angeboten	Präsentation, Studienarbeit		

Kategorie:

Lehrveranstaltung

Diese Seite wurde zuletzt am 28. September 2018 um 17:22 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

