

# Lehrveranstaltung:NQ 2014:Interaction Engineering

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

Die nachfolgenden Informationen wurden teilweise von [Lehrveranstaltung:IMS\\_2014:Interaction Engineering](#) übernommen.

<b>Studiengang</b>	<a href="#">Nachqualifikation IMS (NQ 2014)</a>
<b>Modul</b>	<a href="#">IMS</a>
<b>Name</b>	Interaction Engineering
<b>Name (englisch)</b>	Interaction Engineering
<b>Kürzel</b>	nq.inteng
<b>Voraussetzungen</b>	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.
<b>Wird gehalten:</b>	Wintersemester
<b>Semester</b>	<a href="#">IMS 1</a> , <a href="#">IMS 2</a>
<b>Lehrformen</b>	Seminaristischer Unterricht
<b>Credits</b>	5
<b>SWS</b>	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>	16,67 %
<b>Verantwortliche(r)</b>	<a href="#">Michael Kipp</a>
<b>Lehrende(r)</b>	<a href="#">Michael Kipp</a>
<b>Homepage</b>	<a href="https://www.hs-augsburg.de/fakultaet/informatik/studium/wahlpflichtveranstaltung/interactionengineering/">https://www.hs-augsburg.de/fakultaet/informatik/studium/wahlpflichtveranstaltung/interactionengineering/</a>

## 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. Multitouch, 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 Programmier Techniken in Projektarbeit erlernt.

## 3 Inhalte

---

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
1996062	Michael Kipp	Thomas Rist	Prüfung	Präsentation, Studienarbeit		

Kategorie:

[Lehrveranstaltung](#)

Diese Seite wurde zuletzt am 16. September 2016 um 17:08 Uhr bearbeitet.  
Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

