



## Veranstaltungs- und Prüfungsmerkblatt Frühjahrssemester 2021

### 8,021: FPV: Mensch-Computer Interaktion gestalten

ECTS-Credits: 4

#### Überblick Prüfung/en

(Verbindliche Vorgaben siehe unten)

Dezentral - schriftliche Gruppenarbeit (Benotung für alle gleich) (75%)

Prüfungszeitpunkt: Vorlesungszeit

Dezentral - Präsentation (in Gruppen - Benotung für alle gleich) (25%)

Prüfungszeitpunkt: Vorlesungszeit

#### Zugeordnete Veranstaltung/en

Stundenplan -- Sprache -- Dozent

[8.021.1.00 FPV: Mensch-Computer Interaktion gestalten](#) -- Deutsch -- [Ebel Philipp Alexander](#)

#### Veranstaltungs-Informationen

#### Veranstaltungs-Vorbedingungen

Keine

#### Lern-Ziele

Der Kurs hat folgende Lernziele:

1. Lernende sollen fundamentale Prinzipien der Human-Computer Interaktion verstehen und anwenden können, damit sie effektiv Informationen innerhalb eines Interfaces präsentieren und organisieren können.
2. Lernende sollen Strategien kennenlernen, um neue Gestaltungs-Ideen zu entwickeln.
3. Lernende sollen verschiedene Techniken anwenden können, um die Bedürfnisse der User zu eruieren und den Gestaltungs-Prozess anzustossen.
4. Lernende sollen Strategien für ein schnelles Prototyping kennenlernen.
5. Lernende sollen Medien für ein schnelles Prototyping anwenden können.
6. Lernende sollen Evaluationen wie z.B. Experimente gestalten und durchführen können, um ihr eigenes entwickeltes HCI-Projekt voranzutreiben.

#### Veranstaltungs-Inhalt

Im Zeitalter schnelldrehender Technologiezyklen und kontinuierlich steigender Markttransparenz kommt der Nutzerzentrierung bei der Gestaltung neuer digitaler Produkte eine zentrale Rolle zu. Der Kurs soll den Studierenden helfen solche nutzerzentrierte Gestaltungs-Skills zu entwickeln, damit sie Technologien gestalten können, die dem User Freude anstatt Frustration bringen. Studierende werden dabei selbst ein HCI-Projekt durchführen.

Der Kurs ist wie folgt aufgebaut:

##### Introduction:

Dieser Teil gibt einen Überblick über die verschiedenen Kursbestandteile, in welchem die Studierenden auch erstmals ihre Projekte kennenlernen werden.

##### Visuelle und informative Gestaltungsprinzipien:

In diesem Teil werden wir uns konkrete Fragen der Interaktionsgestaltung ansehen, um den Studierenden zu helfen, interaktive Prototypen zu konkretisieren. Dieser Teil präsentiert Theorien und Prinzipien für eine gute Interaktionsgestaltung. Ausserdem konzentriert er sich auf die einzelnen Bestandteile von Benutzeroberflächen: Maßstab, Kontrast, Muster, Form, Farbe, Typografie und Layout. Dies soll den Studierenden neue Erkenntnisse bringen wie subtile Veränderungen in diesen visuellen Variablen die Erfahrung der Menschen stark beeinflussen können.



## Needfinding:

Dieser Teil deckt ein wirklich wichtiges Thema ab: Woher bekommt man gute Gestaltungsideen? Ideen, die helfen, aussagekräftige Designs zu erstellen, die einen echten Einfluss auf das Leben echter Menschen haben. Natürlich kommen gute Ideen von vielen Orten. Es gibt ein paar Strategien, welche in diesem Teil behandelt werden. Angesichts des Fokus auf «reale» Menschen konzentrieren wir uns darauf, mit diesen Menschen zu sprechen und sie zu beobachten. Die Kombination von Beobachtung und Befragung bietet eine leistungsstarke Grundlage für die Bedarfsfindung und das Brainstorming - was also passiert, nachdem Sie viele Dinge beobachtet haben - wie verbinden Sie die hohen Anforderungen mit konkreten Gestaltungsideen? Das und vieles mehr wird in diesem Teil behandelt.

## Rapid Prototyping:

Dieser Teil behandelt das Storyboarding und verschiedene Strategien und Medien für Rapid Prototyping, darunter Papier und Wizard-of-Oz Prototyping. Ein wichtiger Teil der Kreativität eines Designers ist es, darüber nachzudenken, wie man schnell einen Prototyp erstellen und Feedback zu den Ideen erhalten kann. Denn es ist fast nie der Fall, dass die erste Idee, die man hat, die beste sein wird. Als Gestalter kann man am meisten lernen, wenn man mehrere Prototypen erstellt und daraus lernt. Prototyping ist auch ein guter Weg, um eine gemeinsame Basis zwischen dem Designteam und anderen Beteiligten zu schaffen. Wir schauen uns Storyboards, Paper Prototyping und Mockups an. Die Studenten fragen oft nach dem Zusammenhang zwischen Bedarfsermittlung und Prototyping: Wie eng fließt das eine in das andere? Letztendlich ist die Qualität des endgültigen Designs das eigentliche Maß und es gibt viele Möglichkeiten, dorthin zu gelangen.

## Evaluation:

Nachdem die Studierenden ihren eigenen Prototypen erstellt haben, müssen sie natürlich herausfinden, ob es qualitativ gut ist. Die beste Art der Evaluation ist den Prototypen vor echten Nutzern zu präsentieren, um zu sehen, wie gut es tatsächlich funktioniert. Damit man das tun kann, geht es im letzten Teil um die Gestaltung, Durchführung und Analyse von Evaluationen. Die Ideen mit Menschen zu testen und dann zu verbessern macht oft den Unterschied zwischen einem Flop und einem Hit. Durch wiederholte Iterationen und Tests erhalten Sie ein wunderbar ausgefeiltes Interaktionsdesign.

## Veranstaltungs-Struktur

1. Kick-off
2. Methodenkurs
3. Projektphase
4. Abschlusspräsentation

## Veranstaltungs-Literatur

wird bei der Kick-off Veranstaltung bekannt gegeben.

## Veranstaltungs-Zusatzinformationen

Falls das Rektorat infolge der SARS-CoV-2-Pandemie im FS2021 erneute Massnahmen verfügen müsste, würden die obenstehenden Veranstaltungsinformationen wie folgt geändert:

- Der Kurs wird online über die Plattform Zoom durchgeführt;
- Die Aufzeichnungen des Kurses werden während 30 Tagen gespeichert;
- Der/die Dozierende informiert via StudyNet/E-Mail über die angepassten Durchführungsmodalitäten des Kurses.

Die untenstehenden Prüfungsinformationen würden wie folgt geändert:

- Die Präsentationen finden online statt und werden aufgezeichnet.

## Prüfungs-Informationen



## Prüfungs-Teilleistung/en

### 1. Prüfungs-Teilleistung (1/2)

#### Prüfungs-Zeitpunkt und -Form

Dezentral - schriftliche Gruppenarbeit (Benotung für alle gleich) (75%)

Prüfungszeitpunkt: Vorlesungszeit

#### Bemerkungen

Durchführung des HCI-Projektes

#### Hilfsmittel-Regelung

Schriftliche Arbeiten

Schriftliche Arbeiten müssen ohne fremde Hilfe nach den bekannten Zitationsstandards verfasst werden, und es ist eine Eigenständigkeitserklärung anzubringen, welche im StudentWeb als Vorlage veröffentlicht ist.

Das Dokumentieren (Zitate, Literaturverzeichnis) hat durchgängig und konsequent nach den Vorgaben des gewählten Zitationsstandards wie APA oder MLA zu erfolgen.

Für juristische Arbeiten wird der juristische Standard empfohlen (vgl. beispielhaft FORSTMOSER, P., OGOREK R., SCHINDLER B., Juristisches Arbeiten: Eine Anleitung für Studierende (jeweils die neuste Auflage), oder gemäss den Empfehlungen der Law School).

Die Quellenangaben für wörtlich oder sinngemäss übernommene Informationen (Zitate) sind entsprechend der Vorgaben des verwendeten Zitationsstandards in den Texten zu integrieren. Informierende und bibliografische Anmerkungen sind als Fussnoten anzubringen (Empfehlungen und Standards z.B. bei METZGER, C., Lern- und Arbeitsstrategien (jeweils die neuste Auflage)).

Für alle schriftlichen Arbeiten an der Universität St.Gallen ist die Angabe von Seitenzahlen unabhängig vom gewählten Standard obligatorisch. Wo in Quellen die Seitenangabe fehlt, muss die präzise Bezeichnung anders erfolgen: Kapitel- oder Abschnittüberschrift, Abschnittsnummer, Akt, Szene, Vers, usw.

#### Hilfsmittel-Zusatz

--

#### Prüfungs-Sprachen

Fragesprache: Deutsch

Antwortsprache: Deutsch

---

### 2. Prüfungs-Teilleistung (2/2)

#### Prüfungs-Zeitpunkt und -Form

Dezentral - Präsentation (in Gruppen - Benotung für alle gleich) (25%)

Prüfungszeitpunkt: Vorlesungszeit

#### Bemerkungen

Präsentation der Projekt-Ergebnisse

#### Hilfsmittel-Regelung

Präsentationen

Bei Präsentationen können Hilfsmittel zur visuellen Darstellung eingesetzt werden. Diese Hilfsmittel können durch die Dozierenden vorgegeben oder eingeschränkt werden.

#### Hilfsmittel-Zusatz

--

#### Prüfungs-Sprachen

Fragesprache: Deutsch

Antwortsprache: Deutsch



## Prüfungs-Inhalt

Der Prüfungsinhalt orientiert sich an den einzelnen Prüfungsbestandteilen (Projektarbeit, Abschlusspräsentation) und wird beim Kick-off genauer angegeben.

Bei weiteren Fragen zum Kurs melden Sie sich bitte bei edona.elshan@unisg.ch

## Prüfungs-Literatur

Wird beim Kick-off angegeben

### Wichtige Hinweise

Bitte beachten Sie, dass nur dieses Merkblatt, sowie der bei Biddingstart veröffentlichte Prüfungsplan verbindlich sind und anderen Informationen, wie Angaben auf StudyNet (Canvas), auf Internetseiten der Dozierenden und Angaben in den Vorlesungen etc. vorgehen.

Allfällige Verweise und Verlinkungen zu Inhalten von Dritten innerhalb des Merkblatts haben lediglich ergänzenden, informativen Charakter und liegen ausserhalb des Verantwortungsbereichs der Universität St.Gallen.

Unterlagen und Materialien sind für zentrale Prüfungen nur dann prüfungsrelevant, wenn sie bis spätestens Ende der Vorlesungszeit (KW21) vorliegen. Bei zentral organisierten Mid-Term Prüfungen sind die Unterlagen und Materialien bis zur KW 12 prüfungsrelevant.

Verbindlichkeit der Merkblätter:

- Veranstaltungsinformationen sowie Prüfungszeitpunkt (zentral/dezentral organisiert) und Prüfungsform: ab Biddingstart in der KW 04 (Donnerstag, 28. Januar 2021);
- Prüfungsinformationen (Hilfsmittelregelung, Prüfungsinhalte, Prüfungsliteratur) für dezentral organisierte Prüfungen: in der KW 12 (Montag, 22. März 2021);
- Prüfungsinformationen (Hilfsmittelregelung, Prüfungsinhalte, Prüfungsliteratur) für zentral organisierte Mid-Term Prüfungen: in der KW 12 (Montag, 22. März 2021);
- Prüfungsinformationen (Hilfsmittelregelung, Prüfungsinhalte, Prüfungsliteratur) für zentral organisierte Prüfungen: zwei Wochen vor Ende der Prüfungsabmeldephase in der KW 14 (Donnerstag, 8. April 2021).