

Modulhandbuch Master
Master in Human Computer Interaction (HCI)

Master of Science in Human Computer Interaction (HCI)

Universität Siegen
Fakultät III: Wirtschaftswissenschaften, Wirtschaftsinformatik und
Wirtschaftsrecht
Hölderlinstraße 3
57076 Siegen

Inhalt

Studiengangziele	3
Lernziele	3
Modulziele	4
Exemplarischer Studienverlauf	5
Modulübersicht	6
HCI-Basis	7
Pflichtmodule	7
Wahlpflichtmodule	15
Ergänzungsmodule.....	22
Sonstige Module.....	36

Studiengangziele

Der Masterstudiengang Human Computer Interaction (HCI) ist Bestandteil eines konsekutiven Angebots und forschungsorientiert. Mit dem Masterabschluss wird ein zweiter akademischer Grad erreicht. Gleichzeitig dient das Studium besonders engagierten und qualifizierten Studierenden als Vorbereitung auf eine anschließende Promotion.

Der Masterstudiengang verfolgt das Ziel, die Studierenden zu befähigen Benutzeranforderungen und Benutzerbedürfnisse methodisch adäquat zu analysieren. Dabei werden Benutzeranforderungen als Herausforderung und Lösungsansatz gleichermaßen verstanden: Benutzerpraktiken stimmen meist nicht mit den Anforderungen bestehender Informationssysteme überein, wodurch sich Nachteile in der täglichen Anwendung dieser Informationssysteme ergeben. Nur eine benutzer- und handlungspraxisorientierte Gestaltung von Informationssystemen und Benutzerschnittstellen kann, gerade in schwach strukturierten Domänen, zum Erfolg führen.

Der Masterstudiengang fokussiert daher auf die Erfassung von Anforderungen, Medien- und Designkompetenz sowie auf die Gestaltung innovativer Benutzeroberflächen. Die Studierenden sollen menschliche Praktiken analysieren und designorientiert ausarbeiten. Das Ziel ist es, die Studierenden mit den informationstechnischen und betriebswirtschaftlichen Konzepten und Lösungsansätzen sowie dem notwendigen Wissen über Werkzeuge und deren Einsatz in Organisationen auszustatten, die benötigt werden, um Benutzerschnittstellen in einem zunehmend technisierten Umfeld unterstützen und gestalten zu können.

Lernziele

Vor dem Hintergrund, dass IT-Artefakte zunehmend alle Lebens- und Arbeitsbereiche durchdringen, stehen Fragen des Designs, der Implementierung, Aneignung und Evaluation von nutzbaren und effizient anwendbaren Software-Systemen im Mittelpunkt des Studiums. Eine besondere Bedeutung dabei kommt der Gestaltung von IT-Artefakten zur Unterstützung menschlicher Handlungspraktiken zu.

Um IT-Artefakte in ihrer Verwobenheit mit menschlicher Handlungspraxis gestalten zu können, bedarf es der Vermittlung grundlegender Fähigkeiten im Bereich der Interaktionstechniken (insbesondere für mobile und ubiquitäre Anwendungen), Interface-Gestaltung, benutzer-orientierten Gestaltungsmethoden, Usability Standards, qualitativen Analysemethoden und integrierten Organisations- und Technikentwicklung. Diese Kerninhalte sollen durch Wahlpflichtinhalte aus den Bereichen Medienwissenschaft, Medienrecht, BWL, Psychologie und Kunst komplementiert werden.

Durch die Vielzahl der an der Universität Siegen laufenden Forschungsaktivitäten im Bereich Human Computer Interaction ist eine enge praxisorientierte Verzahnung zwischen Forschung und Lehre gegeben.

Modulziele

Das Masterstudium HCI besteht im Kern aus drei Modulsäulen, wovon die erste verpflichtend ist und die beiden anderen Säulen interessensspezifische Auswahlmöglichkeiten bieten.

Die erste Modulsäule umfasst Pflichtmodule deren Lehrinhalte für angehende HCI-Professionals unerlässlich sind. Die sieben Pflichtmodule umfassen insgesamt 33 Leistungspunkte und decken das Lehrspektrum über Methodenkompetenz (*Empirische Designmethoden*), Verständnis über soziales Handeln (*Arbeits- und Organisationspsychologie*), Design- und Gestaltungsexpertise (*Künstlerisches Gestalten, Human Computer Interaction*), Evaluationsmethodik (*Usability*) bis hin zu Vernetzungs- und Community-Fachwissen (*Computerunterstützte Gruppenarbeit, Computerunterstütztes Lernen*) ab.

Die zweite Säule umfasst Wahlmöglichkeiten aus dem Lehrkatalog der Wirtschaftsinformatik. Hier müssen die Studierenden zwei Module mit insgesamt 24 Leistungspunkten aus dem sieben Module umfassenden Angebot wählen. Durch diese vertiefenden Lehrveranstaltungen der Wirtschaftsinformatik erfahren die Studierenden Zusammenhänge zwischen IT und betriebswirtschaftlichem Wirkungsfeld. Der Fächerkatalog umfasst hier die Module *Integration von Technik- und Organisationsentwicklung, IT-Controlling, GUI-Entwicklung, Informationsmanagement, Entscheidungsunterstützungssysteme* und *Spezielle Aspekte der HCI*.

Die dritte Säule beinhaltet schließlich die interdisziplinär fokussierenden Studienelemente. Aus einem sechs Module umfassenden Lehrangebot wählen die Studierenden drei Module entsprechend ihrem jeweiligen Interessensfokus. Insgesamt erbringen die Studierenden zweimal 9 Leistungspunkte (insgesamt 18 Leistungspunkte) in diesem Bereich. Die wählbaren Module sind im einzelnen *Medienmanagement, IT-Security, Medienrecht, Kulturtechnik, Kulturosoziologie, Medienästhetik* und *Statistik*.

Die beschriebenen drei Säulen werden im Querschnitt noch ergänzt durch eine Master-Projektarbeit, ein Praktikum und eine Master-Abschlussarbeit. Ziel dieser zentralen Studieninhalte ist die Anwendung der erlernten Kompetenzen in realweltlichen betrieblichen Anwendungsszenarien. Die Masterarbeit belegt zudem, dass die Studierenden eine Problemstellung eigenständig und in einem gegebenen Zeitintervall bearbeiten können.

Exemplarischer Studienverlauf

Semester	Pflichtmodule	Wahlpflichtmodule	Ergänzungsmodule
1 (WS) 18 SWS / 30 LP	Computerunterstütztes Arbeiten und Lernen <i>Computerunterstütztes Lernen (CSCL)</i> (3 SWS / 4,5 LP)	GUI-Entwicklung mit Windows Presentation Foundation (3 SWS / 6 LP)	Statistik <i>Multivariate Analyse</i> (2 SWS / 3 LP) <i>Schließende Statistik</i> (2 SWS / 3 LP)
	HCI <i>Human Computer Interaction (HCI)</i> (3 SWS / 4,5 LP)		IT-Security <i>Security and Privacy in Communication and Distributed Systems</i> (Sicherheit in KUVS) (2 SWS / 3 LP)
	Künstlerisches Gestalten (3 SWS / 6 LP)		
2 (SS) 18 SWS / 28,5 LP	Computerunterstütztes Arbeiten und Lernen <i>Computerunterstützte Gruppenarbeit (CSCW)</i> (3 SWS / 4,5 LP)	IT-Controlling (3 SWS / 6 LP)	Statistik <i>Empirische Methoden</i> (2 SWS / 3 LP)
	HCI <i>User Experience Design (UXD)</i> (3 SWS / 4,5 LP)		IT-Security <i>Selected Areas in Security and Privacy</i> (2 SWS / 3 LP) <i>Hackerpraktikum</i> (2 SWS / 3 LP)
	Anwenderorientierung <i>Usability und empirische Designmethoden</i> (3 SWS / 4,5 LP)		
3 (WS) 15 SWS / 31,5 LP	Anwenderorientierung <i>Arbeits- und Organisationspsychologie</i> (3 SWS / 4,5 LP)	Entscheidungsunterstützungssysteme (3 SWS / 6 LP)	
		Informationsmanagement (3 SWS / 6 LP)	
	Projektarbeit MA (6 SWS / 9 LP)		
	Praktikum - Firma o. ausländisches Forschungsinstitut (6 LP)		
4 (SS) 30 LP	Masterarbeit (30 LP)		

Modulübersicht

HCI-Basis (57 LP)

Pflichtmodule (33 LP)

MA-HCI-A-1	Computerunterstütztes Arbeiten und Lernen	9 LP
MA-HCI-A-1.1	Computerunterstützte Gruppenarbeit (CSCW)	3 SWS
MA-HCI-A-1.2	Computerunterstütztes Lernen (CSCL)	3 SWS
MA-HCI-A-2	HCI	9 LP
MA-HCI-A-2.1	Human Computer Interaction (HCI)	3 SWS
MA-HCI-A-2.2	User Experience Design (UXD)	3 SWS
MA-HCI-A-3	Anwenderorientierung	9 LP
MA-HCI-A-3.1	Usability und empirische Designmethoden	3 SWS
MA-HCI-A-3.2	Arbeits- und Organisationspsychologie	3 SWS
MA-HCI-A-4	Künstlerisches Gestalten	3 SWS / 6 LP

Wahlpflichtmodule (24 LP)

MA-HCI-B-1	Integration von Organisations- und Technikentwicklung	3 SWS / 6 LP
MA-HCI-B-2	IT-Controlling	3 SWS / 6 LP
MA-HCI-B-3	GUI-Entwicklung mit Windows Presentation Foundation	3 SWS / 6 LP
MA-HCI-B-4	Informationsmanagement	3 SWS / 6 LP
MA-HCI-B-5	Entscheidungsunterstützungssysteme	3 SWS / 6 LP
MA-HCI-B-6	Spezielle Aspekte der HCI	3 SWS / 6 LP
MA-HCI-B-7	HCI Kombi Seminare (2 Themen)	4 SWS / 6 LP
MA-HCI-B-7.1	HCI Seminar	

Ergänzungsmodule (18 LP)

MA-HCI-C-1	New Media Management	9 LP
MA-HCI-C-1.1	Introduction to Electronic Business	3 SWS
MA-HCI-C-1.2	Electronic Commerce	3 SWS
MA-HCI-C-2	IT Security	9 LP
MA-HCI-C-2.1	Security and Privacy in Communication and Distributed Systems	2 SWS
MA-HCI-C-2.2	Selected Areas in Security and Privacy	2 SWS
MA-HCI-C-2.3	Hacker Praktikum	2 SWS
MA-HCI-C-3	Kulturtechnik	9 LP
MA-HCI-C-3.1	Theorien der Kulturtechniken	2 SWS
MA-HCI-C-3.2	Geschichte und Praxis von Kulturtechniken	2 SWS
MA-HCI-C-4	Medienästhetik	9 LP
MA-HCI-C-4.1	Text ODER Bild	2 SWS
MA-HCI-C-4.2	Ton ODER Film	2 SWS
MA-HCI-C-5	Kultursoziologie	9 LP
MA-HCI-C-5.1	Medien, Kultur und Gesellschaft	2 SWS
MA-HCI-C-5.2	Paradigmen der Kultursoziologie	2 SWS
MA-HCI-C-6	Statistik	9 LP
MA-HCI-C-6.1	Schließende Statistik	2 SWS
MA-HCI-C-6.2	Multivariate Analyse	2 SWS
MA-HCI-C-6.3	Empirische Methoden	2 SWS
MA-HCI-C-7	Medienrecht	9 LP
MA-HCI-C-7.1	Medienrecht I	2 SWS
MA-HCI-C-7.2	Medienrecht II	4 SWS

Sonstige Module (45 LP)

MA-HCI-P-1	Praktikum Betrieb od. ausländisches Forschungsinstitut	6 LP
MA-HCI-P-2	Projektarbeit MA	9 LP
MA-HCI-P-3	Masterarbeit	30 LP

HCI-Basis

Pflichtmodule

Kennung: MA-HCI-A-1			
Modulname: Computerunterstütztes Arbeiten und Lernen		Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. V. Wulf	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Praktikum	Prüfung: Klausur (120 Min.) od. mündl. Prüfung
Credits / Aufwand: 9 LP / 270 h	Anzahl SWS: 6 SWS	Studiensemester: 1.+2. od. 2.+3. Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Pflichtmodul
Modulelemente:	Computerunterstützte Gruppenarbeit (CSCW) (MA-HCI-A-1.1) Computerunterstütztes Lernen (CSCL) (MA-HCI-A-1.2)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung. Das Modul dient der Grundlagenausbildung im Bereich HCI. Empfohlene Voraussetzungen: Grundkenntnisse der Sozio-Informatik.		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung.		
Kennung: MA-HCI-A-1.1			
Name Modulelement: Computerunterstützte Gruppenarbeit (CSCW)		Dozent: Univ.-Prof. Dr. V. Wulf	
Umfang V / P: 2 SWS / 1 SWS		Studiensemester: 2. (SS)	
Lernziele:	Kenntnisse/Wissen über: Grundlagen von Software-Architekturen für synchrone und asynchrone Gruppenarbeit, sozialwissenschaftliche Grundlagen, Workflow Management Systeme, Organisations- und Technikgestaltung. Darauf aufbauend sind die Studierenden in der Lage: <ul style="list-style-type: none"> ▪ kooperative Arbeitsprozesse innerhalb von sozio-technischen Systemen zu verstehen und softwaretechnisch zu unterstützen, ▪ Anwendungssysteme für verteiltes, kooperatives Arbeiten zu bewerten. 		
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sozialwissenschaftliche Grundlagen (Ethnographie, Kleingruppenforschung, Organisationstheorie) ▪ Anwendungen zur Unterstützung synchroner und asynchroner Kooperation ▪ Workflow Management Systeme ▪ Media Spaces und Cooperative Virtual Environments (CVE) ▪ Funktionalität zur Förderung der Gruppenwahrnehmung (Awareness) ▪ Anpassbare Groupwaresysteme ▪ Entwicklungsmethoden kooperativer Systeme ▪ Integrierte Organisations- und Technikgestaltung 		
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Schwabe, Gerhard u.a.: CSCW-Kompendium. Berlin 2001. ▪ Borghoff, Uwe M. u.a.: Rechnergestützte Gruppenarbeit. Eine Einführung in Verteilte Anwendungen. 2. Auflage. Berlin u.a. 1998. ▪ Teufel, Stefanie u.a.: Computerunterstützung für die Gruppenarbeit. Bonn 1995. ▪ Irene Greif: Computer-supported cooperative work: a book of readings, Morgan Kaufmann, 1988. 		
Kennung: MA-HCI-A-1.2			
Name Modulelement: Computerunterstütztes Lernen (CSCL)		Dozent: Dr. M. Rohde	
Umfang V / P: 2 SWS / 1 SWS		Studiensemester: 1. od. 3. (WS)	
Lernziele:	Kenntnisse/Wissen über: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Lerntheorien 		

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ E-Learning Konzepte ▪ Lernsysteme ▪ CSCL-Plattformen <p>Darauf aufbauend sind die Studierenden in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ den Prozess des Lernens als eine Theorie zu begreifen, die sowohl für das einzelne Individuum als auch für die Organisation als Ganzes fundamental wichtig ist ▪ intelligente Lernsysteme und CSCL-Plattformen zu bewerten und deren Einsatz für unterschiedliche Domänen beurteilen zu können
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Historischer Überblick über Lerntechnologien ▪ Überblick und Einführung der zugrunde liegenden Lerntheorien (Behaviorismus, Kognitivismus, soziokulturelle und Community orientierte Lerntheorien) ▪ Einführung in E-Learning Konzepte ▪ Einführung in Konzepte von Autoren- und intelligenten Lernsystemen ▪ Vorstellung ausgewählter konstruktionistischer Lernsoftware ▪ Einführung in Evaluationsmethoden von Lernsystemen ▪ Grundlagen zur Gestaltung von CSCL-Plattformen ▪ Fallstudien zur Nutzung von CSCL-Plattformen ▪ Vorstellung spezieller Aspekte aktueller CSCL-Forschung
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lavde, Jean; Wenger, Etienne: Situated learning. Cambridge 1999. ▪ Wenger, Etienne: Communities of Practice. Cambridge 1999. ▪ Schulmeister, Rolf: Grundlagen hypermedialer Lernsysteme. 3. Auflage. München, Wien 2002. ▪ Lefrancois, Guy R.: Psychologie des Lernens, 3. Auflage. Berlin, Heidelberg 1994. ▪ Koschmann, Timothy: CSCL - Theory and Practice of an emerging paradigm, Mahwah 1996. ▪ Koschmann, Timothy u.a.: CSCL 2 - Carrying Forward the Conversation, Mahwah 2001.

Kennung: MA-HCI-A-2			
Modulname: HCI		Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. V. Wulf	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Praktikum	Prüfung: Klausur (120 Min.) od. mündl. Prüfung + Hausarbeit
Credits / Aufwand: 9 LP/ 270 h	Anzahl SWS: 6 SWS	Studiensemester: 1.+2. od. 2+3. Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Pflichtmodul
Modulelemente:	Human Computer Interaction (HCI) (MA-HCI-A-2.1) User Experience Design (UXD) (MA-HCI-A-2.2)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung. Das Modul dient der Grundlagenausbildung im Bereich HCI. Empfohlene Voraussetzungen: Grundkenntnisse der Sozio-Informatik und im Bereich der nutzer- zentrierten Gestaltung von Softwaresystemen.		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung: Klausur od. ersatzweise mündl. Prüfung (50% Gewicht), semesterbegleitende Hausarbeiten (50% Gewicht).		
Kennung: MA-HCI-A-2.1			
Name Modulelement: Human Computer Interaction (HCI)		Dozent: Univ.-Prof. Dr. V. Pipek	
Umfang V / P: 2 SWS / 1 SWS		Studiensemester: 1. od. 3. (WS)	
Lernziele:	Kenntnisse/Wissen über: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlagen der Interaktionsgestaltung, ▪ Theorien der Gestaltung, ▪ Software- und Medienergonomie, ▪ organisationale Aspekte. Darauf aufbauend sind die Studierenden in der Lage: <ul style="list-style-type: none"> ▪ SW- und medienergonomische Aspekte als auch psychologische Aspekte beurteilen und bewerten zu können 		
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlagen der Interaktionsgestaltung aus Wahrnehmungs-, Arbeits- und Kognitionspsychologie ▪ Theorien der Gestaltung: Distributed Cognition, Tätigkeitstheorie, Strukturierungstheorie ▪ Affordances: Besonderheiten der Gestaltung der Medienkanäle Text, Bild, Video, Audio und Animation ▪ Grundlagen der Aufgaben- und Arbeitsanalyse ▪ Basistechnologien: Webbasierte Systeme, Peer-to-Peer-Systeme, Mobile and Ubiquitous Computing ▪ Grundlagen der Software- und Medienergonomie ▪ Methoden der benutzerorientierten Interaktionsgestaltung ▪ Organisationale Aspekte der Gestaltung komplexer Interaktionen 		
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Carroll, John M.: HCI Models, Theories and Frameworks, Morgan Kaufman, 2003. ▪ Blum, Bruce I.: Beyond Programming: To a New Era of Design, Oxford University Press 1996. ▪ Nielsen, Jakob: User Experience Design, Academic Press, 1994. ▪ Preece, J., Rogers, Y., Sharp, H.: Interaction Design, Wiley and Sons, 2002. ▪ Eberleh, Edmund u.a.: Einführung in die Software-Ergonomie. 2. Auflage. Berlin u.a. 1994. 		
Kennung: MA-HCI-A-2.2			
Name Modulelement: User Experience Design (UXD)		Dozent: Jun.-Prof. Dr. G. Stevens	

Umfang V / P: 2 SWS / 1 SWS	Studiensemester: 2. (SS)
Lernziele:	User Experience Design is emerging research field as well as a novel, holistic design approach that is inspired e.g. by Phenomenology, Hermeneutic and Aesthetic. UXD has becomes a popular approach, especially in the domain of Consumer Computing and Ubiquitous Computing, but has also applied in more traditional domains like Workplace Applications.
Inhalt:	<p>This lecture covers:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ An introduction into the historical origins of UXD, its philosophic-theoretical background, and its relation to other design paradigms ▪ A survey about different UXD methods (including: emphatic design, sketching designs for user experience, creating experience prototypes). ▪ Presentation of selected UXD projects, designing rich user interaction experiences
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buxton, B. (2007): Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design. ▪ Deneff, S., Ramirez, L., Dyrks, T. and Stevens, G. (2008): Handy navigation in ever-changing spaces: an ethnographic study of firefighting practices. ▪ Dourish, P. (2004): Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction. ▪ Dunne, A. and Raby, R. (2002): Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects. ▪ Gaver, B., Dunne, T., and Pacenti, E. (1999): Design: Cultural probe ▪ Harrison, S., Tatar, D. and Sengers, P. (2007): The three paradigms of HCI. ▪ Moggridge, B. (2006): Designing Interactions. ▪ Norman, D. (2002): The Design of Everyday Things. ▪ Stevens, G. (2009): Understanding and Designing Appropriation Infrastructures: Artifacts as boundary objects in the continuous software development.

Kennung: MA-HCI-A-3			
Modulname: Anwenderorientierung		Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. V. Wulf	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Praktikum	Prüfung: Klausur (120 Min.) od. mündl. Prüfung
Credits / Aufwand: 9 LP/ 270 h	Anzahl SWS: 6 SWS	Studiensemester: 1.+2. od. 2.+3. Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Pflichtmodul
Modulelemente:	Usability und empirische Designmethoden (MA-HCI-A-3.1) Arbeits- und Organisationspsychologie (MA-HCI-A-3.2)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung. Das Modul dient der Grundlagenausbildung im Bereich HCI. Empfohlene Voraussetzungen: Grundkenntnisse der Sozio-Informatik und im Bereich der nutzer-zentrierten Gestaltung von Softwaresystemen.		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung		
Kennung: MA-HCI-A-3.1			
Name Modulelement: Usability und empirische Designmethoden		Dozent: Jun.-Prof.in Dr. C. Müller	
Umfang V / P: 2 SWS / 1 SWS		Studiensemester: 2. (SS)	
Lernziele:	Kenntnisse/Wissen über: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Usability und empirische Designmethoden im HCI-Umfeld, ▪ Design-Paradigmen, ▪ Einführung verschiedener Denkschulen, ▪ Zusammenspiel von Technik, Mensch und Umwelt. Darauf aufbauend sind die Studierenden in der Lage: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wissenschaftliche Beiträge aus dem HCI-Bereich sowie Stärken und Schwächen der auf dem Markt befindlichen praktischen Methoden zu beurteilen 		
Inhalt:	In der Geschichte der Human Computer Interaction haben sich im Lauf der Zeit verschiedene Design-Paradigmen herausgebildet. Aktuell wird beispielsweise u.a. das „Situating Paradigm“ (Harrison, et al., 2007) international diskutiert. Der Fokus der Vorlesung besteht darin, in der HCI-Forschung solche Strömungen, mit jeweiligem Bezug auf empirische Methoden, vorzustellen. Dabei wird thematisiert, welche Verständnisse von Technik, Mensch und natürlicher sowie gesellschaftlicher Umwelt jeweils zu Grunde gelegt, in welchem Verhältnis die Praxen im Entwicklungs- und Nutzungskontext zueinander gesehen und welche Bezüge auf andere Disziplinen dabei diskutiert werden. Schließlich wird im Rahmen der Vorlesung auch die Frage behandelt, ob und wie das Verhältnis zwischen Entwicklungskonzeptionen und Praxis als reflektierte Technikentwicklung organisiert werden kann. Das Ziel der Vorlesung ist dementsprechend, paradigmatisch verschiedene Auffassung von guten empirischen Designmethoden im HCI Bereich vorzustellen und so eine Einführung in verschiedene Denkschulen des HCI zu bieten. Dabei sollen auch Begriffe geklärt werden, die für die jeweiligen empirischen Designmethoden wichtig sind.		
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bødker, S. (2006) When second wave HCI meets third wave challenges, Proc. of NordiCHI, ACM Press, S. 1-8. ▪ Crabtree, A. (2003): Designing Collaborative Systems: A Practical Guide to Ethnography, Springer. ▪ Dourish P. (2001) Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction. MIT Press ▪ Dunne, A.; Raby, F. (2001): Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects, Birkhäuser ▪ Ehn, P. (1988): Work-Oriented Design of Computer Artifacts. 		

	Stockholm, Arbeitslivscentrum. ▪ Gaver, B., Beaver, J.; Benford, S. (2003) Ambiguity as a resource for design. Proc. of CHI03. ACM Press, S. 233-240
Kennung: MA-HCI-A-3.2	
Name Modulelement: Arbeits- und Organisationspsychologie	Dozent: Dr. M. Rohde
Umfang V / P: 2 SWS / 1 SWS	Studiensemester: 1. od. 3. (WS)
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Studierenden verfügen über grundlegende Kenntnisse der Arbeits- u. Organisationspsychologie ▪ Die Studierenden verfügen über grundlegende Kenntnisse zum Zusammenhang von Organisation, Arbeit und Technik ▪ Sie haben einen Einblick in wichtige Aufgabenstellungen und Probleme im Organisationskontext und lernen beispielhaft praktische Lösungsansätze kennen
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erleben und Verhalten in Organisationen ▪ Organisationstheorie: Scientific Management (Taylorismus, Fordismus), Human Relations, Bürokratie ▪ Motivation ▪ Gruppenarbeit, virtuelle Teams, Gruppendynamik ▪ Neue Formen der Arbeit, Handlungsregulation ▪ Organisationsentwicklung und Organisationslernen ▪ Organisations- und Technikentwicklung ▪ Arbeitsanalyse, Bewertung und Arbeitsgestaltung ▪ Arbeit und Gesundheit, rechtliche und ethische Aspekte
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gebert, D. & Rosenstiel, L.v. (2002). Organisationspsychologie. ▪ Hacker, W. (1998). Allgemeine Arbeitspsychologie. ▪ Ulich, E. (2001). Arbeitspsychologie. ▪ Anderson, N.; Ones, D.S.; Sinangil, H.K. & Viswesvaran, C. (2002) (Eds.): Handbook of industrial, work and organizational psychology, Volume 2: Organizational psychology. Thousand Oaks, CA: Sage Publications Ltd.. ▪ Landy, F. J. & Conte, J. M. (2006). Work in the 21st century. An introduction to industrial and organizational psychology. (Second edition). Boston: McGraw Hill. ▪ Schuler, Heinz (2007): Lehrbuch Organisationspsychologie. Huber, Bern. ▪ Friedemann Nerdinger, Gerhard Blickle, Niclas Schaper (2011): Arbeits- und Organisationspsychologie (Springer Lehrbuch), Springer, Berlin.

Kennung: MA-HCI-A-4			
Modulname: Künstlerisches Gestalten		Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. V. Wulf	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Praktikum	Prüfung: Projektarbeit, Präsentation
Credits / Aufwand: 6 LP/ 180 h	Anzahl SWS: 3 SWS	Studiensemester: 1. - 3. Häufigkeit des Angebots: Halbjährlich	Modus: Pflichtmodul
Modulelemente:	Künstlerisches Gestalten (MA-HCI-A-4)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung. Das Modul dient der Grundlagenausbildung im Bereich HCI.		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung.		
Kennung: MA-HCI-A-4			
Name Modulelement: Künstlerisches Gestalten		Dozent: Gastdozenten	
Umfang V / P: 1 SWS / 2 SWS		Studiensemester: 1. od. 3. (WS) od. 2 (SS)	
Lernziele:	<p>Kenntnisse/Wissen über:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Interface, Interaktions- und Partizipationskonzepte und ihrer Gestaltung ▪ Grundlagen künstlerischer und angewandter Gestaltungssprachen und Kommunikationsprozesse ▪ Strategien der Visuellen Gestaltung (Licht, Schatten, Farbe, Komposition, Blickführung, Bewegung) ▪ Grundlagen Audio-Visueller und performativer Kommunikation (Bild- und Zeichenbegriff, Auditive und Haptische Elemente) ▪ Sensibilisierung der Wahrnehmung, Analyse von Interface Konzepten, geistige Aufgeschlossenheit im Entwurfsprozess. ▪ Multi-vokale Kommunikation, Interaktion und Aufmerksamkeit für Teilnahme, Content in Community Medien <p>Durch die Auseinandersetzungen mit Beispielen künstlerischer Gestaltung sollen die Studierenden in die Lage versetzt werden, Grundzüge Visueller Gestaltung und Sinnhaftigkeit von Kommunikationsprozessen zu analysieren, zu reflektieren und in eigenen praxisorientierten Arbeiten anzuwenden.</p>		
Inhalt:	<p>Der Begriff des Interface beschreibt die Möglichkeiten mit digitalen Medien direkt oder durch digitale Medien vermittelt mit anderen Menschen zu kommunizieren. (Daten und Information generieren, austauschen, empfangen, aufbewahren). Diese Kommunikation verläuft interaktiv oder partizipativ. Digitale Interaktivität ist eine neue Kulturtechnik deren Konzeption und Gestaltung über Gelingen oder Misslingen von Kommunikation entscheidet. Das Modul eröffnet den Studierenden Einblick und Grundlagen in die gestalterisch-wissenschaftliche Analyse und in das Design von interaktiven Medien mit Anwendungen in Kunst, Industrie, Entertainment und Wissenssystemen. Über das Interface muss neu nachgedacht werden. Galt das Interface bislang als Benutzeroberfläche, müssen wir es heute als ein Dispositiv für das Zusammenspiel von Sprechen, Denken und Handeln für die Sichtbarmachung und Vergegenständlichung von Wissen verstehen, das durch Handlungen erzeugt wird. Die Formate der Arbeiten, die im Modul realisiert werden können, reichen von künstlerischen und angewandten Netzarbeiten über spielerische Interventionen in urbanen und medialen Räumen hin zu DJ und VJ Projekten und Installationen.</p>		
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Johnson S.: Interface Culture. Wie neue Technologien Kreativität und Kommunikation verändern. Stuttgart 1999. ▪ Shneiderman B., Plaisant C.: Designing the User Interface, Addison-Wesley, 2004. 		

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Moggridge B.: Designing Interactions. MIT Press 2006. ▪ Bonsiepe, G.: Interface-Design neu begreifen. Mannheim 1996, Bollmann. ▪ Stapelkamp T.: Screen- und Interface Design. Springer Verlag, 2007. ▪ Seel M.: Ästhetik des Erscheinens. Frankfurt/M.: Suhrkamp, 2003. ▪ Fleischmann M., Strauss W.: Interaktive Kunst als Reflektion medialer Entwicklung. In: Informatik-Spektrum. Springer Berlin / Heidelberg 2008. ▪ Fleischmann M., Reinhard U. (Hrsg.): Digitale Transformationen. Heidelberg, Whois Verlag 2004. Online alle Texte der 54 Autoren: http://netzspannung.org/media-art/publications/digital-transformations/ ▪ Sommerer C., Jain L.C., Mignonneau L.: The Art and Science of Interface and Interaction Design (Vol. 1) Springer 2008.
--	--

Wahlpflichtmodule

Kennung: MA-HCI-B-1			
Modulname: Integration von Organisations- und Technikentwicklung		Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. V. Wulf	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Praktikum	Prüfung: Klausur (60 Min.) od. mündl. Prüfung
Credits / Aufwand: 6 LP / 180 h	Anzahl SWS: 3 SWS	Studiensemester: 2. Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	Integration von Organisations- und Technikentwicklung (MA-HCI-B-1)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung.		
Kennung: MA-HCI-B-1			
Name Modulelement: Integration von Organisations- und Technikentwicklung		Dozent: Dr. Markus Rohde	
Umfang V / P: 2 SWS / 1 SWS		Studiensemester: 2. (SS)	
Lernziele:	Kenntnisse/Wissen über: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organisationstheorie, Organisationsformen ▪ Beschreibung von Organisationen ▪ Bedeutung für die Software-Entwicklung, Fallstudien. Darauf aufbauend sind die Studierenden in der Lage: <ul style="list-style-type: none"> ▪ den Einfluss der Organisationsform auf die angepasste Software-Entwicklung zu bewerten ▪ Vorgehensmodelle und Nutzerpartizipation zu berücksichtigen 		
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aspekte der Beschreibung von Organisationen (z.B. Arbeitsteilung und Koordination) ▪ Organisationswissenschaftliche Grundlagen (Taylorismus, Kontingenztheorie, Transaktionskostentheorie, Selbstorganisationstheorie) ▪ Neue Organisationsformen (Outsourcing, Virtuelle Teams, Virtuelle Organisationen, Telearbeit) ▪ Verhältnis: Organisation und Technik ▪ Integrierte Organisations- und Technikentwicklung ▪ Anwendungsprogrammierschnittstellen und anpassbare Systeme ▪ Software-Entwicklung in Organisationen (Vorgehensmodelle und Nutzerpartizipation) ▪ Fallstudien 		
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ A. Kieser: „Organisationstheorien“ (ausgewählte Kapitel) ▪ I. Sommerville: „Software Engineering“ (ausgewählte Kapitel) ▪ Aktuelle Veröffentlichungen zum Thema 		

Kennung: MA-HCI-B-2			
Modulname: IT-Controlling		Modulverantwortlicher: OStR. i.H. Dr. A. Schüll	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Übung	Prüfung: Klausur (60 Min.)
Credits / Aufwand: 6 LP / 180 h	Anzahl SWS: 3 SWS	Studiensemester: 2. Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	IT-Controlling (MA-HCI-B-2)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung. Empfohlene Voraussetzungen: Betriebswirtschaftliche Grundkenntnisse im Bereich Management sowie Grundkenntnisse im Bereich IT-Projektmanagement.		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussklausur.		
Kennung: MA-HCI-B-2			
Name Modulelement: IT-Controlling		Dozent: OStR. i.H. Dr. A. Schüll	
Umfang V / Ü: 2 SWS / 1 SWS		Studiensemester: 2. (SS)	
Lernziele:	Kenntnisse/Wissen über: <ul style="list-style-type: none"> ▪ strategisches IT-Controlling ▪ IT-Infrastruktur ▪ Controlling ▪ IT-Projektcontrolling Darauf aufbauend sind die Studierenden in der Lage: Kenntnisse zur Wirtschaftlichkeit und Effektivität der Planung, Steuerung und Kontrolle von Informationsverarbeitungsprozessen und deren Ressourcen bewerten und einsetzen zu können.		
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Strategisches IT-Controlling (ausgewählte Instrumente) ▪ Organisatorische Einbettung ▪ IT-Infrastruktur-Controlling ▪ IT-Projektcontrolling 		
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dobschütz/Barth/Jäger-Goy/Kütz/Möller (Hrsg.): IV-Controlling: Konzepte - Umsetzungen - Erfahrungen; Gabler 2000. ▪ Gadatsch/Mayer: Masterkurs IT-Controlling; Vieweg 2005. ▪ Gruner/Jost/Spiegel: Controlling von SoftwareprojektenErfolgsorientierte Steuerung in allen Phasen des Lifecycles; Vieweg 2003. ▪ Krcmar/Buresch/Reb (Hrsg.): IV-Controlling auf dem Prüfstand: Konzept - Benchmarking - Erfahrungsberichte; Gabler 2000. ▪ Kütz., M. (Hrsg.): Kennzahlen in der IT: Werkzeuge für Controlling und Management; dpunkt 2003. ▪ Kütz, M.: IT-Controlling – Konzeption und Methoden; dpunkt 2005. 		

Kennung: MA-HCI-B-3			
Modulname: GUI-Entwicklung mit Windows Presentation Foundation		Modulverantwortlicher: Nf. Univ.-Prof. Dr. H. Schmidt	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Übung	Prüfung: Klausur (60 Min.)
Credits / Aufwand: 6 LP / 180 h	Anzahl SWS: 3 SWS	Studiensemester: 1. od. 3 Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	GUI-Entwicklung mit Windows Presentation Foundation (MA-HCI-B-3)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung. Empfohlene Voraussetzungen: Grundkenntnisse im Bereich Programmieren.		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussklausur.		
Kennung: MA-HCI-B-3			
Name Modulelement: GUI-Entwicklung mit Windows Presentation Foundation		Dozent: Nf. Univ.-Prof. Dr. H. Schmidt	
Umfang V / Ü: 2 SWS / 1 SWS		Studiensemester: 1. od. 3. (WS)	
Lernziele:	Kenntnisse/Wissen über: <ul style="list-style-type: none"> ▪ das einheitliche Programmiermodell Windows Presentation Foundation (WPF) zur Entwicklung graphischer Oberflächen für Windows-Applikationen, ▪ Programmierung von User Interfaces mit WPF unter Beachtung von Guidelines. Darauf aufbauend sind die Studierenden in der Lage: <ul style="list-style-type: none"> ▪ anspruchsvolle Benutzerschnittstellen mit WPF zu erstellen, ▪ die Kenntnisse auf betriebliche Applikationen anzuwenden. 		
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Architektur von Windows Presentation Foundation ▪ XAML ▪ Steuerelemente und Layout ▪ Programmiermodell ▪ Dependency-Properties ▪ Routed-Events ▪ Multithreading mit WPF ▪ UI-Guidelines ▪ spezifische Anforderungen betrieblicher Anwendungssysteme 		
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anderson, C.: Essential Windows Presentation Foundation (Microsoft .Net Development). Addison-Wesley 2007 ▪ Frischalowski, D.: Windows Presentation Foundation. Addison-Wesley 2007 ▪ Huber, T.C.: Windows Presentation Foundation: Das umfassende Handbuch. Galileo Press 2008 ▪ Nathan, A.: Windows Presentation Foundation Unleashed. Sams 2007. ▪ Wegener J./Schwichtenberg H.: Windows Presentation Foundation (.NET WPF): Grafische Benutzerschnittstellen mit .NET 3.5. Hanser 2008 ▪ Windows Vista UX Guide. Microsoft 2007. http://download.microsoft.com/download/e/1/9/e191fd8c-bce8-4dba-a9d5-2d4e3f3ec1d3/ux%20guide.pdf 		

Kennung: MA-HCI-B-4			
Modulname: Informationsmanagement		Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. Dr. B. Niehaves	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Übung	Prüfung: Klausur (60 Min.) + Präsentation
Credits / Aufwand: 6 LP / 180 h	Anzahl SWS: 3 SWS	Studiensemester: 1. od. 3 Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	Informationsmanagement (MA-HCI-B-4)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung. Grundkenntnisse der Wirtschaftsinformatik, insb. im Bereich betrieblicher IT-Infrastrukturen.		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung: Klausur (50% Gewicht), semesterbegleitende Präsentationen (50% Gewicht)		
Kennung: MA-HCI-B-4			
Name Modulelement: Informationsmanagement		Dozent: Univ.-Prof. Dr. Dr. B. Niehaves	
Umfang V / Ü: 2 SWS / 1 SWS		Studiensemester: 1. od. 3 (WS)	
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlegende Begriffe und Konzepte des Informationsmanagements verstehen können. ▪ Information und Informationstechnologie als Wettbewerbsfaktoren für Organisationen verstehen und bewerten können. ▪ Methoden des Informationsmanagements verstehen und anwenden können. ▪ Alternative organisatorische und technische Lösungen des Informationsmanagements für unterschiedliche Anwendungskontexte bewerten können. 		
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Unternehmensressource Information ▪ Theorien des Informationsmanagements ▪ Strategien der Informationsversorgung ▪ Enterprise Architecture Management ▪ IT und Business Process Outsourcing (einschl. Offshoring) ▪ Geschäftsmodelle der Informationswirtschaft ▪ IT Service Management ▪ Organisation der Informationsversorgung als Dienstleistung (u.a. ITIL) ▪ IT Governance ▪ IT Portfolio-Management ▪ Informationsbedarfsanalyse ▪ IT-Wirtschaftlichkeitsanalyse/Informationsmodellierung (u.a. Methoden, Meta- und Referenzmodelle) 		
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Heinrich, L. J. / Stelzer, Dirk: Informationsmanagement - Grundlagen, Aufgaben, Methoden. 2009. Oldenbourg Wissenschaftsverlag, München/Wien. ▪ Krčmar, H.: Informationsmanagement. 4. Auflage, Springer, Berlin et al., 2005. ▪ Laudon, K.C./ Laudon, Jane P./ Schoder, D.: Wirtschaftsinformatik. Eine Einführung. 2009. Pearson Studium. ▪ Weill, Peter / Ross, Jeanne W.: IT Governance: How Top Performers Manage IT Decision Rights for Superior Results, Harvard Business Press. ▪ Weill, Peter / Ross, Jeanne W. / Robertson David C. (2006). Enterprise Architecture as a Strategy. Harvard Business School Press, Boston, Massachusetts. 		

Kennung: MA-HCI-B-5			
Modulname: Entscheidungsunterstützungssysteme		Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. E. Pesch	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Übung	Prüfung: Klausur (60 Min.) od. mündl. Prüfung
Credits / Aufwand: 6 LP / 180 h	Anzahl SWS: 3 SWS	Studiensemester: 1. od. 3. Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	Entscheidungsunterstützungssysteme (MA-HCI-B-5)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung. Empfohlene Voraussetzungen: Mathematische Grundkenntnisse und grundlegende Informatikkenntnisse, insb. Programmieren.		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung.		
Kennung: MA-HCI-B-5			
Name Modulelement: Entscheidungsunterstützungssysteme		Dozent: Univ.-Prof. Dr. E. Pesch	
Umfang V / Ü: 3 SWS (mit integrierter Übung)		Studiensemester: 1. od. 3. (WS)	
Lernziele:	Kenntnisse/Wissen über: <ul style="list-style-type: none"> ▪ mathematische Modellierung praxisrelevanter Probleme ▪ Beschreibung der Problemkomplexität ▪ Lösungskomplexität zur adäquaten Methodenwahl ▪ Techniken zur Entscheidungsunterstützung Darauf aufbauend sind die Studierenden in der Lage: <ul style="list-style-type: none"> ▪ systematisch und methodisch bei der Analyse und Lösung von aktuellen Problemen vorzugehen ▪ effiziente Entscheidungsfindungen zu treffen 		
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modellierung und Komplexität ▪ Lineare Optimierung ▪ Kombinatorische Optimierung ▪ Constraint Programming ▪ Metaheuristiken ▪ Simulation 		
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Domschke, W., Drexl, A.: Einführung in Operations Research, 6. Aufl., Springer, Berlin 2005. ▪ Williams, H.P.: Model Building in Mathematical Programming, 4. Aufl., Wiley, Chichester 1999. ▪ Grünert, T.; Irnich, S.: Optimierung im Transport, Bd I, II, Shaker, 2005. 		

Kennung: MA-HCI-B-6			
Modulname: Spezielle Aspekte der HCI		Modulverantwortlicher: Professoren der HCI oder Gastdozenten	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Übung	Prüfung: Nach Bekanntgabe
Credits / Aufwand: 6 LP / 180 h	Anzahl SWS: 3 SWS	Studiensemester: 1. - 3. Häufigkeit des Angebots: Halbjährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	Spezielle Aspekte der HCI (MA-HCI-B-6)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung.		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung.		
Kennung: MA-HCI-B-6			
Name Modulelement: Spezielle Aspekte der HCI		Dozent: Professoren der HCI oder Gastdozenten	
Umfang V / Ü: 2 SWS / 1 SWS		Studiensemester: 1. od. 3. (WS) od. 2. (SS)	
Lernziele:	In Gastvorlesungen erlernen die Studierenden spezielle Aspekte und/oder aktuelle Themen der HCI näher kennen. Im Mittelpunkt steht die Vermittlung von vertiefenden Kenntnissen in ausgewählten Anwendungsbereichen.		
Inhalt:	Der Inhalt richtet sich nach dem jeweiligen, durch die Fakultät III legitimierten, Dozenten.		
Bibliographie:	Nach Bekanntgabe		

Kennung: MA-HCI-B-7			
Modulname: HCI Kombi Seminare		Modulverantwortlicher: Professoren oder Gastdozenten der HCI	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Seminar	Prüfung: Präsentation + Hausarbeit
Credits / Aufwand: 6 LP / 180h	Anzahl SWS: 4 SWS	Studiensemester: 1. - 3. Häufigkeit des Angebots: Halbjährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	HCI Seminar (MA-HCI-B-7.1)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung.		
Modulnote:	Es müssen jeweils 2 Seminare belegt und pro Seminar ein Thema behandelt werden. Die Modulnote ergibt sich aus dem arithmetischen Mittel aller Prüfungsergebnisse: pro Seminar jeweils eine semesterbegleitende Hausarbeit (60% Gewicht) und semesterbegleitende Präsentation (40% Gewicht)		
Kennung: MA-HCI-B-7.1			
Name Modulelement: HCI Seminar		Dozent: Professoren oder Gastdozenten der HCI	
Umfang S: 2 SWS		Studiensemester: 1. od. 3. (WS) od. 2. (SS)	
Lernziele:	Kenntnisse/Wissen über: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Intensive inhaltliche Auseinandersetzung mit einem Thema und seinen verschiedenen Aspekten ▪ Einübung und Verbesserung der Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens Darauf aufbauend sind die Studierenden in der Lage: <ul style="list-style-type: none"> ▪ einen differenzierten und reflektierten Blick zu entwickeln ▪ ihre rhetorischen Fähigkeiten zu verbessern 		
Inhalt:	Im Seminar werden aktuelle Themen aus dem HCI Bereich behandelt und vertieft. Jeder Seminarteilnehmer bearbeitet ein ihm zugeteiltes Thema. Dazu recherchiert er selbstständig, wie auch unter Betreuung des Seminarleiters, nach der für sein Thema relevanten Literatur. In der Regel werden die Ergebnisse während des Seminars von den Teilnehmern in Vorträgen vorgestellt (Präsentation), in der Gruppe diskutiert und anschließend schriftlich ausgearbeitet (Hausarbeit).		
Bibliographie:	Nach Themenstellung		

Ergänzungsmodule

Kennung: MA-HCI-C-1			
Modulname: New Media Management		Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. J. Eigler	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Übung	Prüfung: Klausur (90 min)
Credits / Aufwand: 9 LP / 270 h	Anzahl SWS: 6 SWS	Studiensemester: 1.+3. od. 2.+3. Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	Introduction to Electronic Business (MA-HCI-C-1.1) (Sprache: Englisch) Electronic Commerce (MA-HCI-C-1.2)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussklausur		
Kennung: MA-HCI-C-1.1			
Name Modulelement: Introduction to Electronic Business		Dozent: Univ.-Prof. Dr. J. Eigler	
Umfang V / Ü: 2 SWS / 1 SWS		Studiensemester: 1. od. 3. (WS)	
Lernziele:	<p>Die Studierenden sollen Kenntnisse über die Besonderheiten der Internetökonomie und insbesondere über deren Rahmenbedingungen erwerben. In diesem Zusammenhang erfolgt eine intensive Auseinandersetzung mit Zielen, Gegenständen und Problemen des Electronic Business und des Electronic Commerce. Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, die Vielzahl und Vielfalt von Ansätzen und Problemen von Geschäftsmodellen im Bereich der Online-Medien aus theoretischer Sicht zu analysieren und zu bewerten, um daraus Handlungsempfehlungen für die Erzielung von Erfolgen im Electronic Business und Electronic Commerce ableiten zu können. In Zusammenhang mit den Besonderheiten der Internetökonomie stehen die Merkmale elektronischer Märkte und virtueller Marktplätze im Vordergrund. Um eine theoretische Fundierung von Aussagen zu ermöglichen, sollen sich die Studierende intensiv mit der Transaktionskostentheorie auseinandersetzen, um deren Erklärungspotenzial, aber auch die Grenzen ihrer Erklärungskraft für E-Business- und E-Commerce-Aktivitäten beurteilen zu können. Die Studierenden sollen in die Lage versetzt werden, die Vielfalt von Geschäftsmodellen im Internet voneinander abzugrenzen und den diskutierten Geschäftsmodelltypen zuordnen zu können. Sie sollen darauf aufbauend die erworbenen transaktionskostentheoretischen Grundkenntnisse nutzen, um eine theoretisch fundierte Diskussion über Erfolg und Misserfolg von Geschäftsmodellen führen zu können. Im Ergebnis sollen konkrete Handlungsempfehlungen für E-Commerce-Aktivitäten abgeleitet werden können.</p> <p>(Fachkompetenz und fachbezogene Methodenkompetenz)</p>		
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlagen der Internetökonomie ▪ Segmente des E-Business ▪ Elektronische Märkte und virtuelle Marktplätze (Grundlagen und Strukturen, Disintermediation, Trans- und Reintermediation) ▪ E-Procurement-Geschäftsmodelle (Grundlagen, Beispiele für Business-to-Business-Marktplätze) ▪ Vermittlung von Grundkenntnissen der Transaktionskostentheorie ▪ Übertragung des transaktionskostentheoretischen Bezugsrahmens auf elektronisch unterstützte Transaktionen des E-Business und E-Commerce ▪ Medienkompetenz und -akzeptanz 		

Bibliographie:	(jeweils in der aktuellen Auflage):	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DeFigureido: Finding Sustainable Profitability in Electronic Commerce. ▪ Hummel: Auswahl und Gestaltung transaktionsorientierter Geschäftsmodelle im Internet – Eine Betrachtung aus Sicht der Neuen Institutionenökonomie. ▪ Kollmann: E-Business. Grundlagen elektronischer Geschäftsprozesse in der Net Economy. ▪ Matthiesen: C2C-Commerce. ▪ Picot/Reichwald/Wigand: Die grenzenlose Unternehmung. ▪ Porter: Strategy and Internet. ▪ Stähler: Geschäftsmodelle in der digitalen Ökonomie. ▪ Wirtz: Electronic Business. ▪ Zerdick/Picot/Schrape: Die Internet-Ökonomie. Strategien für die digitale Wirtschaft. 	
Kennung: MA-HCI-C-1.2		
Name Modulelement: Electronic Commerce	Dozent: Univ.-Prof. Dr. J. Eigler	
Umfang V / Ü: 2 SWS / 1 SWS	Studiensemester: 2. (SS)	
Lernziele:	S. o. MA-HCI-C-1.1	
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Geschäftsmodelle im E-Commerce (Begriff und Merkmale, Aussagegehalt und Bewertung); ▪ Eignung von Produkten für den Online-Vertrieb ▪ Internetgeschäftsmodelle im Segment Business-to-Consumer (ausgewählte Geschäftsmodelltypologien, Beispiele für Geschäftsmodelle im Internet); ▪ Internetgeschäftsmodelle im Segment Consumer-to-Consumer: Internetauktionen; ▪ Web 2.0-Geschäftsmodelle und Long Tail-Phänomen ▪ Bezahlssysteme im Internet ▪ E-Commerce-Controlling 	
Bibliographie:	S. o. MA-HCI-C-1.1	

Kennung: MA-HCI-C-2			
Modulname: IT Security		Modulverantwortlicher: Nf. Prof. Dr. D. Kesdogan	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Übung, Praktikum	Prüfung: Klausur (120 Min.) + Hausarbeit
Credits / Aufwand: 9 LP / 270 h	Anzahl SWS: 6 SWS	Studiensemester: 1.+2. od. 2.+3. Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	Security and Privacy in Communication and Distributed Systems (MA-HCI-C-2.1) Selected Areas in Security and Privacy (MA-HCI-C-2.2) Hacker Praktikum (MA-HCI-C-2.3)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung. Empfohlene Voraussetzungen: Grundkenntnisse der IT-Sicherheit.		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung: Klausur (50% Gewicht), semesterbegleitende Hausarbeiten (50% Gewicht).		
Kennung: MA-HCI-C-2.1			
Name Modulelement: Security and Privacy in Communication and Distributed Systems		Dozent: Dr. L. Fischer	
Umfang V: 2 SWS		Studiensemester: 1. od. 3. (WS)	
Lernziele:	In dieser Veranstaltung werden die fundamentalen Grundlagen zum Verständnis und Entwicklung von Sicherheitsaspekten -techniken in Network and Distributed System Security gelegt. Insbesondere wird auf die Gestaltung von mehrseitig sicheren Verfahren eingegangen. Schwerpunkt der Wissensvermittlung ist das Studium der grundlegenden Methoden zur Gestaltung von mehrseitig sicheren Anwendungen in Network and Distributed System Security. Diese Veranstaltung bildet die Grundlage zum Verständnis von Selected Areas in Security and Privacy.		
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Schutzziele ▪ Sicherheitsanalyse ▪ mehrseitige Sicherheit ▪ Sicherheit einzelner Rechner ▪ Internetsicherheit ▪ Sicherheit in mobilen Systemen ▪ kryptographische Protokolle ▪ datenschutzfreundliche Technologien 		
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ William Stallings: Cryptography and Network Security: Principles and Practice, Prentice Hall ▪ Charlie Kaufman, Radia Perlman, Mike Speciner: Network Security: Private Communication in a Public World, Prentice Hall ▪ Matt Bishop: Introduction to Computer Security, Addison-Wesley ▪ J. Biskup: Security in Computing Systems: Challenges, Approaches and Solutions, Springer ▪ Douglas R. Stinson: Cryptography: Theory and Practice, Third Edition (Discrete Mathematics and Its Applications), Chapman and Hall/CRC 		
Kennung: MA-HCI-C-2.2			
Name Modulelement: Selected Areas in Security and Privacy		Dozent: Dr. L. Fischer	
Umfang V/Ü: 1 SWS / 1 SWS		Studiensemester: 2. (SS)	
Lernziele:	Das Ziel der Veranstaltung ist die Aufarbeitung der aktuellen Schwerpunkte der internationalen IT-Sicherheitsforschung. Nach einer einführenden Grundlage in die Forschungsrichtungen soll das aus USA und Skandinavien		

	bekannte Modell einer "paper-reading class" angewandt werden. Insbesondere sollen wissenschaftliche Publikationen unter Anleitung eines Lehrstuhlassistenten gemeinsam erstellt werden.	
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Datenschutz, Privatsphäre ▪ Anonymisierung und Bewertung von Anonymisierungsverfahren ▪ Identitätsmanagement und persönliches Identitätsmanagement im Social Web ▪ Informationsflusskontrolle ▪ Entwicklung sicherer Software, Sicherheitsbewertung von Anwendungen ▪ Secure Multi-party Computation ▪ Location Privacy ▪ Security and Usability 	
Bibliographie:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ACM Transactions on Information and System Security (TISSEC) ▪ IEEE Symposium on Security and Privacy (Konferenzreihe) ▪ ACM Conference on Computer and Communications Security (Konferenzreihe CCS) ▪ IEEE Transactions on Information Forensics and Security ▪ IEEE Security and Privacy Magazine ▪ European Symposium on Research in Computer Security (Konferenzreihe - ESORICS) ▪ Zeitschrift Datenschutz und Datensicherheit – DuD 	
Kennung: MA-HCI-C-2.3		
Name Modulelement: Hacker Praktikum		Dozent: Dr. L. Fischer
Umfang P: 2 SWS		Studiensemester: 2. (SS)
Lernziele:	Im Praktikum wird der in den Vorlesungen vermittelte theoretische Stoff anhand praktischer, fachbezogener Übungen im Labor oder Computerpool vertieft. Es werden spezielle Arbeitstechniken unter praxisnahen Bedingungen anhand ausgewählter Anwendungsfälle geübt. Die aktive Beteiligung der Studierenden wird vorausgesetzt.	
Inhalt:	Nach Themenstellung	
Bibliographie:	Nach Themenstellung	

Kennung: MA-HCI-C-3			
Modulname: Kulturtechnik		Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. Peter Matussek	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Seminar	Prüfung: Klausur, mündl. Prüfung, Referat mit Präsentation od. Hausarbeit
Credits / Aufwand: 9 LP / 270 h	Anzahl SWS: 4 SWS	Studiensemester: 1. od. 3. Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	Theorien der Kulturtechniken (MA-HCI-C-3.1) Geschichte und Praxis von Kulturtechniken (MA-HCI-C-3.2)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung.		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung: 1 unbenotete Studienleistung zu MA-HCI-C-3.1 1 unbenotete Studienleistung zu MA-HCI-C-3.2 1 benotete Prüfungsleistung zu MA-HCI-C-3.1 oder MA-HCI-C-3.2		
Kennung: MA-HCI-C-3.1			
Name Modulelement: Theorien der Kulturtechniken		Dozent: Variiert je nach Seminar	
Umfang S: 2 SWS		Studiensemester: 1. od. 3 (WS)	
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Erwerb grundlegender historischer Kenntnisse der Entstehung, Durchsetzung, Ausbreitung und Veränderung von verschiedenen Kulturtechniken mit Schwerpunkt auf den im engeren Sinne zu den Medien zählenden Praktiken und Techniken. ▪ Die Vermittlung der grundlegenden theoretischen Diskussionen über das Verhältnis von Techniken, Praktiken und gesellschaftlichen bzw. kulturellen Kontexten. 		
Inhalt:	<p>Kulturtechniken können als systematische Zusammenhänge zwischen Personen, Dingen und Zeichen verstanden werden, als Praxisformen, in die Artefakte eingebettet sind. Prominente Beispiele sind etwa die Praxen im Umgang mit Bild, Ton, Schrift und Zahl, aber auch ‚Körpertechniken‘. Medientechnologien lassen sich auf der Basis solcher Kulturtechniken differenziert analysieren.</p> <p>Der Rekurs auf Kulturtechnik erlaubt theoretisch die Überbrückung der Differenz von Kultur/Gesellschaft und technischem Artefakt. Die theoretischen Voraussetzungen dieses Schrittes werden durch die Aufarbeitung entsprechender Theoriebestände (Medien-/Anthropologie, Medien-/Ethnographie, Cultural Studies, Medientheorie, Medienarchäologie, Wissenschafts- und Wissensgeschichte, Diskursanalyse, Laborstudien, STS, Akteur-Netzwerk-Theorie etc.) vermittelt.</p>		
Bibliographie:	Variiert je nach Seminar		
Kennung: MA-HCI-C-3.2			
Name Modulelement: Geschichte und Praxis von Kulturtechniken		Dozent: Variiert je nach Seminar	
Umfang S: 2 SWS		Studiensemester: 1. od. 3 (WS)	
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Erwerb grundlegender historischer Kenntnisse der Entstehung, Durchsetzung, Ausbreitung und Veränderung von verschiedenen Kulturtechniken mit Schwerpunkt auf den im engeren Sinne zu den Medien zählenden Praktiken und Techniken. ▪ Die Vermittlung der grundlegenden theoretischen Diskussionen über das Verhältnis von Techniken, Praktiken und gesellschaftlichen bzw. kulturellen Kontexten. 		
Inhalt:	Kulturtechniken können als systematische Zusammenhänge zwischen		

	<p>Personen, Dingen und Zeichen verstanden werden, als Praxisformen, in die Artefakte eingebettet sind. Prominente Beispiele sind etwa die Praxen im Umgang mit Bild, Ton, Schrift und Zahl, aber auch ‚Körpertechniken‘. Medientechnologien lassen sich auf der Basis solcher Kulturtechniken differenziert analysieren.</p> <p>Kulturtechniken im Allgemeinen werden sowohl historisch als auch gegenwartsbezogen zum Gegenstand. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf den Kulturtechniken, die der beobachtbaren Medienpraxis entsprechen (Schreiben/Schrift, Bilden/Bild, Zählen/Zahl, Tönen/Ton, Spielen/Spiel etc.). Anhand von Quellenmaterial und/oder gegenwartsbezogenen Beobachtungen, sowie ggf. von experimenteller Medienpraxis wird die wechselseitige und rekursive Verbindung von Technologien, Personen, Zeichen und Dingen beobachtet.</p>
Bibliographie:	Variiert je nach Seminar

Kennung: MA-HCI-C-4			
Modulname: Medienästhetik		Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. Jens Schröter	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Seminar	Prüfung: Klausur, mündl. Prüfung, Referat mit Präsentation od. Hausarbeit
Credits / Aufwand: 9 LP / 270 h	Anzahl SWS: 4 SWS	Studiensemester: 1.+2. od. 2.+3. Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	Text ODER Bild (MA-HCI-C-4.1) Ton ODER Film (MA-HCI-C-4.2)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung: 1 unbenotete Studienleistung zu MA-HCI-C-4.1 1 unbenotete Studienleistung zu MA-HCI-C-4.2 1 benotete Prüfungsleistung zu MA-HCI-C-4.1 oder MA-HCI-C-4.2		
Kennung: MA-HCI-C-4.1			
Name Modulelement: Text ODER Bild		Dozent: Variiert je nach Seminar	
Umfang S: 2 SWS		Studiensemester: WS od. SS	
Lernziele:	Die Medienästhetik beschäftigt sich mit den anthropologischen und technischen Vermittlungsformen des Ästhetischen im doppelten Wortsinn von Sinneswahrnehmung (Aisthesis) und Sinngebung. Im Masterstudium vertiefen die Studierenden die wissenschaftliche Durchdringung ausgewählter Fragestellungen zu den vier Modulelementen Text und Ton, Bild und Film. Dazu gehören jeweils phänomenologische, historisch-vergleichende und ästhetisch-kritische Untersuchungen in Auseinandersetzung mit Theorien, Terminologien und künstlerischen Praktiken.		
Inhalt:	<p><i>Text:</i> Zu den Fragestellungen dieses Modulelements gehören u.a. die Anwendbarkeit von Theorien der Inter-, Hyper- und Paratextualität auf konkrete Untersuchungsgegenstände, das Verhältnis von Literalität zu primärer und sekundärer Oralität sowie der ästhetische Eigensinn analoger (Handschrift, Druckschrift) und digitaler Textproduktionen. Dabei ist das Phänomen Text ebenso als Struktur (langue, signification) wie als Semiose (Sprachspiel, écriture) zu thematisieren und die Verschiedenheit der Perspektiven zu diskutieren.</p> <p><i>Bild:</i> Im Zentrum dieses Modulelements stehen die diversen Bildtheorien sowie ihre jeweiligen Hervorbringungs- und Anwendungskontexte. Auf ihrer Grundlage werden vertiefende Forschungen durchgeführt – u.a. zur visuellen Wahrnehmung, zur Bildmagie, zur mnemotechnischen Bedeutung von Bildern, zu den diversen „visual turns“, zum Phänomen der „Visual Culture“ sowie zur Informationsvisualisierung.</p>		
Bibliographie:	Variiert je nach Seminar		
Kennung: MA-HCI-C-4.2			
Name Modulelement: Ton ODER Film		Dozent: Variiert je nach Seminar	
Umfang S: 2 SWS		Studiensemester: WS od. SS	
Lernziele:	Die Medienästhetik beschäftigt sich mit den anthropologischen und technischen Vermittlungsformen des Ästhetischen im doppelten Wortsinn von Sinneswahrnehmung (Aisthesis) und Sinngebung. Im Masterstudium vertiefen die Studierenden die wissenschaftliche Durchdringung ausgewählter Fragestellungen zu den vier Modulelementen Text und Ton,		

	Bild und Film. Dazu gehören jeweils phänomenologische, historisch-vergleichende und ästhetisch-kritische Untersuchungen in Auseinandersetzung mit Theorien, Terminologien und künstlerischen Praktiken.
Inhalt:	<p><i>Ton:</i> Ausgangspunkt dieses Modulelements sind die Gleichursprünglichkeit von Text und Ton in der menschlichen Sprache und die unterschiedlichen Bewertungen ihrer Abspaltung (Phonzentrismuskritik vs. Rehabilitation der Stimme). Weitere Schwerpunkte sind u.a. „auditive turns“, Klangkulturen, funktionelle Musik, Lärmforschung und Sounddesign.</p> <p><i>Film:</i> Vertiefend werden filmhistorische Epochen und Stile, einflussreiche Filmtheorien (Neoformalismus, Genretheorie, Autorentheorie, feministische, psychoanalytische und soziologische Filmtheorie, Seduktions-Theorie) und das Verhältnis von Film und anderen Medien untersucht. Dabei werden audiovisuelle Ausdrucksformen detailliert erkundet und zudem die interdisziplinären Randbereiche ausgelotet (Philosophie, Soziologie, Kunstgeschichte etc.).</p>
Bibliographie:	Variiert je nach Seminar

Kennung: MA-HCI-C-5			
Modulname: Kultursoziologie		Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. Dagmar Hoffmann	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Seminar	Prüfung: Klausur, mündl. Prüfung, Referat mit Präsentation od. Hausarbeit
Credits / Aufwand: 9 LP / 270 h	Anzahl SWS: 4 SWS	Studiensemester: 1.+2. od. 2.+3. Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	Medien, Kultur und Gesellschaft (MA-HCI-C-5.1) Paradigmen der Kultursoziologie (MA-HCI-C-5.2)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung: 1 unbenotete Studienleistung MA-HCI-C-5.1 1 unbenotete Studienleistung MA-HCI-C-5.2 1 benotete Prüfungsleistung zu MA-HCI-C-5.1 oder MA-HCI-C-5.2		
Kennung: MA-HCI-C-5.1			
Name Modulelement: Medien, Kultur und Gesellschaft		Dozent: Variiert je nach Seminar	
Umfang S: 2 SWS		Studiensemester: WS od. SS	
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Erwerb und die Aneignung kultursoziologischen Basiswissens. ▪ Die Befähigung, die Struktur, Medialität und Wirkung kultureller Praxis im Alltag und in verschiedenen gesellschaftlichen Teilsystemen erkennen, reflektieren und mit seinen jeweiligen Entwicklungspotenzialen einschätzen zu können. 		
Inhalt:	Im Fokus des Modulelements stehen die Dynamiken und die Dialektik von Kultur und Gesellschaft. Analysiert werden die Interdependenzen von Kultur und Gesellschaft in der Gegenwart sowohl in regionaler, nationaler als auch international vergleichender Perspektive. Kultur wird dabei als variabler Ordnungsrahmen verstanden, dessen Elemente und Teilsysteme Gesellschaft konstruieren, konstituieren und modifizieren. Ein wesentlicher Bestandteil des Modulelementes ist es, die Funktionen der Medien bei der Vermittlung kultureller Praktiken und im Hinblick auf Wissensaneignungsprozesse sowie in Bezug auf die gesellschaftliche Konstruktion von Wirklichkeit zu entschlüsseln.		
Bibliographie:	Variiert je nach Seminar		
Kennung: MA-HCI-C-5.2			
Name Modulelement: Paradigmen der Kultursoziologie		Dozent: Variiert je nach Seminar	
Umfang S: 2 SWS		Studiensemester: WS od. SS	
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Erwerb und die Aneignung kultursoziologischen Basiswissens. ▪ Die Befähigung, die Struktur, Medialität und Wirkung kultureller Praxis im Alltag und in verschiedenen gesellschaftlichen Teilsystemen erkennen, reflektieren und mit seinen jeweiligen Entwicklungspotenzialen einschätzen zu können. 		
Inhalt:	In den Veranstaltungen dieses Modulelements werden die Potenziale und Grenzen kultursoziologischer empirischer Forschung und kultursoziologischer Medienanalysen aufgezeigt. Es werden Modelle und Methoden inter- und transkultureller Kommunikation thematisiert sowie neue Formen von gesellschaftlicher Partizipation, kultureller Bildung und Vergemeinschaftungspraktiken. Es gilt Begriffe wie Interkulturalität, Transkulturalität und Hybridität im Hinblick auf die Entwicklung moderner Gesellschaften nutzen und anwenden zu können. Ferner sollen die		

	Verweisungszusammenhänge von sowohl populären als auch disparaten Medienkulturen und sozialen Wandlungsprozesse identifiziert werden.
Bibliographie:	Variiert je nach Seminar

Kennung: MA-HCI-C-6			
Modulname: Statistik		Modulverantwortlicher: Prof. Dr. W. Ludwig-Mayerhofer	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Übung, Praktikum	Prüfung: Klausur (60 Min.) + Hausarbeit
Credits / Aufwand: 9 LP / 270 h	Anzahl SWS: 6 SWS	Studiensemester: 1.+2. Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	Schließende Statistik (MA-HCI-C-6.1) Multivariate Analyse (MA-HCI-C-6.2) Empirische Methoden (MA-HCI-C-6.3)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung.		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung: Klausur (60% Gewicht), semesterbegleitende Hausarbeiten in MA-HCI-C-6.3 (40% Gewicht)		
Kennung: MA-HCI-C-6.1			
Name Modulelement: Schließende Statistik (Statistik II)		Dozent: Prof. Dr. W. Ludwig-Mayerhofer	
Umfang V / Ü: 1 SWS / 1 SWS		Studiensemester: 1. (WS)	
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vertiefte Kenntnisse in der schließenden Statistik sowie in den wichtigsten Verfahren der multivariaten Modellierung. ▪ Umsetzung der Verfahren mit Hilfe von Statistik-Software (SPSS, gegebenenfalls Stata, evtl. R). 		
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grundlagen der Wahrscheinlichkeitstheorie ▪ Zufallsvorgänge ▪ Diskrete und stetige Verteilungen von Zufallsvariablen ▪ Punkt- und Intervallschätzung ▪ Statistisches Testen ▪ grundlegende Verfahren der inferenzstatistischen Prüfung von Zusammenhängen bzw. Unterschieden 		
Bibliographie:	Nach Bekanntgabe		
Kennung: MA-HCI-C-6.2			
Name Modulelement: Multivariate Analyse (Statistik III)		Dozent: Prof. Dr. W. Ludwig-Mayerhofer	
Umfang V / Ü: 1 SWS / 1 SWS		Studiensemester: 1. (WS)	
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vertiefte Kenntnisse in den wichtigsten Verfahren der multivariaten Modellierung. ▪ Umsetzung der Verfahren mit Hilfe von Statistik-Software (SPSS, gegebenenfalls Stata, evtl. R). 		
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lineare und logistische Regression ▪ Faktorenanalyse ▪ Verlaufsdaten-analyse ▪ Mehrebenenanalyse 		
Bibliographie:	Nach Bekanntgabe		
Kennung: MA-HCI-C-6.3			
Name Modulelement: Empirische Methoden (Methoden der empirischen Sozialforschung III)		Dozent: Prof. Dr. W. Ludwig-Mayerhofer	
Umfang P: 2 SWS		Studiensemester: 2. (SS)	
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sichere Handhabung komplexer Formen der Datenaufbereitung und der Datenanalyse. ▪ Anwendung der Kenntnisse auf eine sozialwissenschaftliche 		

	<p>Fragestellung (Auswertung großer international vergleichender Datensätze oder Ähnliches).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Erstellen von Forschungsberichten.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verfahren des Datenmanagements bzw. der Datenaufbereitung sowie komplexe Datentransformationen in Quer- und Längsschnitt. ▪ Operationalisierung einer sozialwissenschaftlichen Fragestellung anhand geeigneter Datensätze und Umsetzung der Datenanalyse in komplexen multivariaten Analysen, einschließlich adäquater Ergebnisdarstellung.
Bibliographie:	Nach Bekanntgabe

Kennung: MA-HCI-C-7			
Modulname: Medienrecht		Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. N. Klass	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI) (MSc)		Veranstaltungstyp: Vorlesung, Kolloquium	Prüfung: Klausur (120 Min.)
Credits / Aufwand: 9 LP / 270 h	Anzahl SWS: 6 SWS	Studiensemester: 2.+3. Häufigkeit des Angebots: Jährlich	Modus: Wahlpflichtmodul
Modulelemente:	Medienrecht I (MA-HCI-C-7.1) Medienrecht II (MA-HCI-C-7.2)		
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen		
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussklausur.		
Kennung: MA-HCI-C-7.1			
Name Modulelement: Medienrecht I (Medienverfassungsrecht)		Dozent: Univ.-Prof. Dr. N. Klass	
Umfang V: 2 SWS		Studiensemester: 2. (SS)	
Lernziele:	Die Studierenden sollen Grundkenntnisse in zentralen Fragen des Medienverfassungsrechts erwerben, die wichtigsten aktuellen Herausforderungen dieses Rechtsgebiets sowie die inzwischen vorhandenen rechtlichen Instrumente verstehen und das Lösen einfacher medienrechtlicher Fälle erlernen.		
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Begriff, Reichweite und geschichtliche Entwicklung des Medienrechts als Rechtsgebiet ▪ Bedeutung der Medien im Kommunikationsprozess ▪ Die Kommunikationsfreiheiten des Art. 5 GG als „Verfassung“ des Medienrechts (Meinungsfreiheit, Pressefreiheit, Rundfunkfreiheit, Filmfreiheit) ▪ Zensurverbot ▪ Rahmenbedingungen für Kunstschaffende (Kunstfreiheit) ▪ Gegenrechte: Verfassungsrechtlicher Schutz der Betroffenen (Menschenwürde, Allgemeines Persönlichkeitsrecht) ▪ Bedeutung der Verfassung für den Schutz privatrechtlich agierender Medienakteure (Drittwirkung der Grundrechte) ▪ Jugendmedienschutz ▪ Einfluss des Europarechts ▪ Bedeutung der EMRK und der Entscheidungen des EGMR 		
Bibliographie:	Nach Bekanntgabe		
Kennung: MA-HCI-C-7.2			
Name Modulelement: Medienrecht II (Recht der Wort- und Bildberichterstattung sowie Grundzüge des Urheberrechts)		Dozent: Univ.-Prof. Dr. N. Klass	
Umfang V / K: 2 SWS / 2 SWS		Studiensemester: 2. (WS)	
Lernziele:	Die Studierenden sollen Grundkenntnisse in zentralen Fragen des privaten Medienrechts, insbesondere im Recht der Wort- und Bildberichterstattung erwerben, die wichtigsten aktuellen Herausforderungen dieses sich rasch entwickelnden Rechtsgebiets sowie die inzwischen vorhandenen rechtlichen Instrumente verstehen und das Lösen einfacher medienrechtlicher Fälle erlernen.		
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Kommunikationsfreiheiten und ihr Einfluss auf das zivilrechtliche Medienrecht ▪ Äußerungsrecht i.w.S. ▪ Das Recht am eigenen Bild ▪ Die Einwilligung Betroffener in die Berichterstattung 		

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Schutz der Betroffenen durch das allgemeine Persönlichkeitsrecht, insb. Recht der persönlichen Ehre, Schutz der Privat- und Intimsphäre, Schutz der Anonymität etc. ▪ Das zivilrechtliche Schutzsystem (Unterlassungsanspruch, Gegendarstellungsanspruch, Widerrufsanspruch, Schadensersatzanspruch, Anspruch auf Geldentschädigung) ▪ Urheberrecht und Medien – Schutz von Medieninhalten; Urheberrecht und Filmschaffen; Schranken des Urheberrechts zugunsten von Medienschaffenden
Bibliographie:	Nach Bekanntgabe

Sonstige Module

Kennung: MA-HCI-P-1		
Modulname: Praktikum Betrieb od. ausländisches Forschungsinstitut	Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. V. Wulf	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI)	Veranstaltungstyp: Praktikum	Prüfung: Praktikumszeugnis + Praktikumsbericht
Credits / Aufwand: 6 LP / min. 6-wöchiges Praktikum	Studiensemester: 3.	Modus: Pflichtmodul
Modulelemente:	Praktikum Betrieb od. ausländisches Forschungsinstitut (MA-HCI-P-1)	
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung.	
Modulnote:	Unbenotete Studienleistung	
Kennung: MA-HCI-P-1		
Name Modulelement: Praktikum Betrieb od. ausländisches Forschungsinstitut	Betreuung: Professoren und Dozenten der HCI	
	Studiensemester: 3. (SS)	
Lernziele:	Die Studierenden sollen, durch Mitarbeit in Projekten, die üblichen Arbeitsabläufe und Aufgabenspektren in der betrieblichen Praxis oder Forschungspraxis kennen lernen. Die Tätigkeiten während des Praktikums sollten in direktem Zusammenhang zu den im Studium vermittelten Inhalten stehen. Zusätzlich sollen die Studierenden auch die sozialen Aspekte des Arbeitsprozesses kennen lernen und zu Gruppen- und Projektarbeit, sowie zu selbständigem Arbeiten im betrieblichen oder wissenschaftlichen Umfeld befähigt werden. Das Nähere regelt eine Praktikumsordnung.	
Inhalt:	-	
Bibliographie:	-	

Kennung: MA-HCI-P-2	
Modulname: Projektarbeit MA	Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. Dr. V. Wulf
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI)	Veranstaltungstyp: Praktikum
Credits / Aufwand: 9 LP / 270 h	Studiensemester: 3.
Modulelemente:	Projektarbeit MA (MA-HCI-P-2)
Voraussetzungen:	Keine modulspezifischen Voraussetzungen nach Prüfungsordnung.
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Modulabschlussprüfung.
Kennung: MA-HCI-P-2	
Name Modulelement: Projektarbeit MA	Betreuung: Professoren der HCI
	Studiensemester: 3. (WS)
Lernziele:	<p>Kenntnisse/Wissen über:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Studierenden lernen eine anspruchsvolle praxis- und anwendungsbezogene Aufgabe- und Problemstellung in vorgegebener Zeit selbständig zu lösen. <p>Darauf aufbauend sind die Studierenden in der Lage:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ theoretisches Wissen in praktisches Handeln umzusetzen; ▪ durch eigenverantwortliches Handeln und Teamarbeit ihre Soft Skills zu trainieren; ▪ die eigene Methoden-, Fach-, Handlungs- und Sozialkompetenz besser einschätzen zu können.
Inhalt:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ In Einzelabsprache mit den Studierenden wird das Projekt definiert. Es ist wünschenswert, dass sich mehrere zu einem Projekt zusammenfinden, doch soll auch ein Studierender allein ein Projekt übernehmen können. ▪ In der Regel wird die Projektarbeit MA in einem Unternehmen, mit dem die Aufgabenstellung im Vorfeld abgestimmt wurde, oder in einem Forschungsprojekt durchgeführt.
Bibliographie:	Nach Themenstellung

Kennung: MA-HCI-P-4		
Modulname: Masterarbeit	Modulverantwortlicher: Univ.-Prof. der HCI	
Studiengang: Human Computer Interaction (HCI)	Veranstaltungstyp: Abschlussarbeit	Prüfung: Master-Arbeit und Präsentation
Credits / Aufwand: 30 LP / 900 h	Studiensemester: 4.	Modus: Pflichtmodul
Modulelemente:	Masterarbeit (MA-HCI-P-4)	
Voraussetzungen:	Min. 70 LP und bestandene Projektarbeit MA.	
Modulnote:	Die Modulnote entspricht dem Ergebnis der Master-Arbeit	
Kennung: MA-HCI-P-4		
Name Modulelement: Masterarbeit	Betreuung: Professoren der HCI	
	Studiensemester: SS	
Lernziele:	Kenntnisse/Wissen über: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Selbstständige Bearbeitung eines Problems der Human-Computer Interaction ▪ Lösung des Problems in einer vorgegebenen Zeit ▪ Anwendung wissenschaftlicher Methoden Darauf aufbauend sind die Studierenden in der Lage: <ul style="list-style-type: none"> ▪ eine gegebene Problemstellung unter wissenschaftlicher Herangehensweise zu explorieren ▪ eine Lösung für das gegebene Problem innerhalb einer vorgegebenen Zeit zu finden ▪ den gesamten Prozess der Problemstellung, der Lösungsfindung und der Ergebnisse wissenschaftlich zu dokumentieren 	
Inhalt:	Die Master-Arbeit ist eine Prüfungsarbeit, die die wissenschaftliche Ausbildung abschließt. Sie soll zeigen, dass der oder die Studierende in der Lage ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist ein Problem aus dem Fachgebiet selbstständig mit wissenschaftlichen Methoden zu bearbeiten. Das Thema muss dabei aus dem Gebiet der Human Computer Interaction stammen.	
Bibliographie:	Nach Themenstellung	