

Einführung und Motivation

Jörg Cassens

Institut für Mathematik und Angewandte Informatik

Medieninformatik II Contextual Design of Interactive Systems SoSe 2016



medieninformatik

IMAI – Institut für
Mathematik und
Angewandte Informatik

1 Willkommen

2 Regularia

3 Inhalte

4 Schluß

- Jörg Cassens
 - Institut für Mathematik und Angewandte Informatik
 - ✉ cassens@cs.uni-hildesheim.de
 - +49 (5121) 883-40182
 - Gebäude Samelsonplatz, Büro A 115
- Mein fachlicher Hintergrund
- Du oder Sie

■ Vorstellung

- Wer bin ich?
- Was studiere ich?
 - Fach, Prüfungsordnungsversion
 - Studienabschnitt
 - Studienort Bachelor
- Welchen Schwerpunkt studiere ich?
- Bachelor aus Hildesheim? Oder wo gemacht?

■ Vorstellungen

- Welche Veranstaltungen aus der Medieninformatik schon gehört?
- Warum bin ich hier?
- Was erhoffe ich mir von der Vorlesung?

Kursteilnehmende

Willkommen

Regularia

Inhalte

Schluß

- Studienfach
 - IMIT (welche PO? 2011 oder 2014?)
 - WINF (welche PO? 2011 oder 2014?)
 - Andere
- Studienabschnitt
 - Bachelor
 - Master
- Semester
 - 1. Semester Master/Letztes Bachelor
 - Andere
- Studienort und -schwerpunkt Bachelor
 - Uni Hildesheim IMIT
 - Uni Hildesheim WINF
 - Uni Hildesheim Andere
 - Andere Andere

1 Willkommen

2 Regularia

- Umfang
- Form

3 Inhalte

4 Schluß

- 5 ECTS
- 3 SWS (2 VL + 1 Ü)
 - 125 (-150) Stunden
 - 45 Stunden Präsenz (30 + 15)
 - 80 Stunden Selbststudium
- Mindestens eine Abgabe
- Prüfung

- Vorlesung und Übung jeweils am Montag
 - Montag, 13:30-15:00 Uhr (VL)
 - Montag, 15:15-16:00 Uhr (Ü)
- Samelsonplatz A 102
- Keine Veranstaltungen in der Exkursions- und Projektwoche (17.05.2016-20.05.2016)
- Heute wegen der Einführungsveranstaltungen nur bis 14:45
- Konflikte?
- Prüfungstermine (voraussichtlich)
 - Freitag, 22.07.2016
 - Mittwoch, 05.10.2016

Vorlesungen und Übungen

Willkommen

Regularia

Umfang
Form

Inhalte

Schluß

- Das Verhältnis von Vorlesung zu Übung ist (über das Semester) ca. 2 zu 1
- Einige Vorlesungen werden mehr Zeit in Anspruch nehmen, dafür werden andere Veranstaltungen eher von Übungen geprägt sein
- In einer Vorlesung werde nicht nur ich sprechen
- Im Gegenzug möchte ich auch in Übungen sprechen dürfen
- Dies ist eine Präsenzveranstaltung ...
- ... aber ich führe keine Anwesenheitslisten

Willkommen

Regularia

Umfang

Form

Inhalte

Schluß

- **Übungen**
 - Aufgaben mit Deliverables
 - Diskussionen
 - Gruppenarbeiten
 - Präsentationen
 - Praktische Übungen

- Alle Pflichtübungen müssen zeitgerecht und erfolgreich bearbeitet werden
- Einreichung ausschließlich über das Learnweb
- Keinen Anspruch auf die Annahme verspäteter Einreichungen und das spätere Nachholen von Aufgaben
- Die Aufgaben sind von jedem/r Studierenden eigenständig zu bearbeiten
- Abgabe von ganz oder teilweise identischen Texten ist bei Einzelarbeiten nicht zulässig und wird auch bei nachträglicher Feststellung als Betrugsversuch gewertet
- Vorgesehene Gruppenarbeiten mit der Abgabe identischer Lösungen sind bei den Aufgaben ausdrücklich vermerkt

- **Erfolgreiche Teilnahme an der Abschlußklausur**
 - Erfolgreiche Teilnahme an den Übungen ist Voraussetzung für die Teilnahme an der Klausur
 - Im besonderen: Aufgaben erfolgreich bearbeitet

Die Medieninformatik II kann wie folgt eingebracht werden:

- **WINF (PO 2011):** Veranstaltungen Master, entweder
 - Gebiete der Informatik, Gebiet Algorithmen, oder
 - Wahlbereich, Gebiet Medieninformatik
- **WINF (PO 2014):** Veranstaltungen Master
 - Spezialisierungs- und Vertiefungsmodul “Gestaltung und Entwicklung betrieblicher Informationssysteme” (als “Contextual Design of Interactive Systems”)
- **IMIT (PO 2011):** Veranstaltungen Master
 - Gebiete der Informatik – Gebiet Medieninformatik
 - Gebiete der Informatik – Gebiet Algorithmen
- **IMIT (PO 2014):** Veranstaltungen Master
 - Wahlmodule – Informatik – Gebiet Medieninformatik (als “Contextual Design of Interactive Systems”)
- **Andere:** Maßgabe des zuständigen Prüfungsausschusses

Agil

Rückmeldungen unterwegs sind ausdrücklich erwünscht.

Einfach wegbleiben bringt weder euch noch mir etwas, daher bitte ich bei Problemen oder Unzufriedenheit mit der Vorlesung um (auch anonymes) Feedback

Willkommen

Regularia

Inhalte

Themen

Weitere Angebote

Websites

Literatur

Schluß

1 Willkommen

2 Regularia

3 Inhalte

- Themen
- Weitere Angebote
- Websites
- Literatur

4 Schluß

Was ist Medieninformatik?

Willkommen

Regularia

Inhalte

Themen

Weitere Angebote

Websites

Literatur

Schluß

Was ist Medieninformatik?

- **Digitale Medien**
- **Design**/User Experience
- **Mensch-Computer Interaktion**/Usability
- **Medientheorie**
- Dazu
 - Psychologie
 - Linguistik
 - Künstliche Intelligenz
 - Soziologie
 - Medientheorie
 - Kulturwissenschaften
 - Kunst
 - ...

Willkommen

Regularia

Inhalte

Themen

Weitere Angebote

Websites

Literatur

Schluß

Was ist Medieninformatik?

Willkommen

Regularia

Inhalte

Themen

Weitere Angebote

Websites

Literatur

Schluß

- **Digitale Medien**
- **Design**/User Experience
- **Mensch-Computer Interaktion**/Usability
- **Medientheorie**
- Dazu
 - Psychologie
 - Linguistik
 - Künstliche Intelligenz
 - Soziologie
 - Medientheorie
 - Kulturwissenschaften
 - Kunst
 - ...

- Im einzelnen...

Willkommen

Regularia

Inhalte

Themen

Weitere Angebote

Websites

Literatur

Schluß

- Kognitive Grundlagen
- Erstellung
 - Werkzeuge
 - Prozesse
- Codierung
 - Typen
 - Statisch vs. veränderlich
 - 2D vs. 3D
 - Formate
- Verteilung
 - Netzbasierte Mediensysteme
 - Protokolle

- Kognitive Grundlagen
- Erstellung
 - Werkzeuge
 - Prozesse
- Codierung
 - Typen
 - Statisch vs. veränderlich
 - 2D vs. 3D
 - Formate
- Verteilung
 - Netzbasierte Mediensysteme
 - Protokolle

- Medieninformatik (WiSe)

Willkommen

Regularia

Inhalte

Themen

Weitere Angebote

Websites

Literatur

Schluß

- Software-Ergonomie
 - Geschichte der MCI
 - Modelle für MCI
 - Kriterien/Qualitätsmerkmale für MCI
- Usability Engineering
- Vorgehensmodelle
 - Contextual Design
 - Szenarienbasiertes Design

Willkommen

Regularia

Inhalte

Themen

Weitere Angebote

Websites

Literatur

Schluß

- Software-Ergonomie
 - Geschichte der MCI
 - Modelle für MCI
 - Kriterien/Qualitätsmerkmale für MCI
- Usability Engineering
- Vorgehensmodelle
 - Contextual Design
 - Szenarienbasiertes Design
- Menschzentrierte Entwicklungsprozesse

- Analyse
 - Benutzeranalyse
 - Aufgabenanalyse
 - Kontextanalyse
 - Organisationsanalyse
 - Artefaktanalyse
- Design
 - Aktivitätsdesign
 - Interaktionsdesign
 - Informationsdesign
- Realisierung
 - Prototypen
 - Evaluation

Willkommen

Regularia

Inhalte

Themen

Weitere Angebote

Websites

Literatur

Schluß

- Analyse
 - Benutzeranalyse
 - Aufgabenanalyse
 - Kontextanalyse
 - Organisationsanalyse
 - Artefaktanalyse
- Design
 - Aktivitätsdesign
 - Interaktionsdesign
 - Informationsdesign
- Realisierung
 - Prototypen
 - Evaluation
- Bestimmte Menschen, Kontexte und Ziele

Willkommen

Regularia

Inhalte

Themen

Weitere Angebote

Websites

Literatur

Schluß

- Ambient Intelligent Systems
- Pervasive Games and Environments
- Ubiquitous and Pervasive Computing
- Tangible Interfaces
- Emotional and Affective Computing
- Embodied Conversational Agents and Robots
- Personalisierung/Individualisierung
- Recommender Systems
- Intelligent User Interfaces
- Sicherheitskritische Systeme

Aus dem **Modulhandbuch**:

Die Studierenden vertiefen in diesem Modul ihre Kenntnisse im Bereich der *zielorientierten Bereitstellung* und *systematischen Anwendung von Prinzipien, Methoden und Werkzeugen* für die *Entwicklung und Anwendung* multimedialer Softwaresysteme. Kenntnisse vor allem in den Bereichen Hypermedia, Augmented, Mixed and Virtual Reality sowie ambiente multimediale Systeme werden vertieft. Die Studierenden erlernen den Entwurf, die gebrauchstaugliche Gestaltung sowie die Realisierung multimedialer Systeme und deren Einsatz in der Praxis.

Aus dem **Modulhandbuch**:

Die Studierenden vertiefen in diesem Modul ihre Kenntnisse im Bereich der *zielorientierten Bereitstellung* und *systematischen Anwendung von Prinzipien, Methoden und Werkzeugen* für die *Entwicklung und Anwendung* multimedialer Softwaresysteme. Kenntnisse vor allem in den Bereichen Hypermedia, Augmented, Mixed and Virtual Reality sowie ambiente multimediale Systeme werden vertieft. **Die Studierenden erlernen den Entwurf, die gebrauchstaugliche Gestaltung sowie die Realisierung multimedialer Systeme** und deren Einsatz in der Praxis.

- Usability (Gebrauchstauglichkeit)
- Prozesse zur Entwicklung und Gestaltung digitaler Medien
- Erkundung und Evaluation
- Contextual Design
 - Erkundung
 - Interpretation
 - Konsolidierung
 - Neugestaltung
 - Benutzerumgebung
 - Papierprototypen
- Modelle und Metaphern
- Moderne Interaktionstechniken

Willkommen

Regularia

Inhalte

Themen

Weitere Angebote

Websites

Literatur

Schluß

■ Sommersemester

■ Medieninformatik Praktikum (PR)

- Teilnahme noch möglich
- Andere Veranstaltungen der Medieninformatik sollten gehört worden sein
- Nächster Termin: wird noch abgestimmt

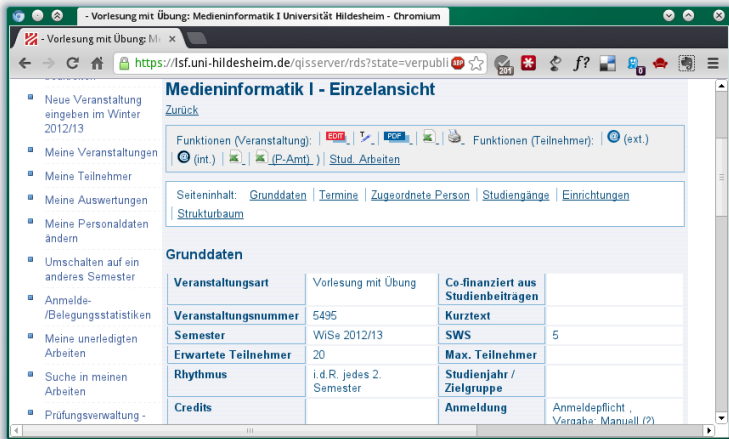
■ *Data and Process Visualization (VL+Ü)*

■ *Contextualized Computing and Ambient Intelligent Systems (VL+Ü)*

■ Wintersemester

■ Medieninformatik (VL+Ü)

■ Medieninformatik Seminar (SE)



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://lsf.uni-hildesheim.de/qjsserver/rds?state=verpubli>. The page title is "Medieninformatik I - Einzelansicht".

On the left side, there is a navigation menu with the following items:

- Neue Veranstaltung eingeben im Winter 2012/13
- Meine Veranstaltungen
- Meine Teilnehmer
- Meine Auswertungen
- Meine Personaldaten ändern
- Umschalten auf ein anderes Semester
- Anmelde-/Belegungsstatistiken
- Meine unerledigten Arbeiten
- Suche in meinen Arbeiten
- Prüfungsverwaltung -

The main content area is titled "Medieninformatik I - Einzelansicht" and includes a "Zurück" link. Below this, there are two rows of function icons:

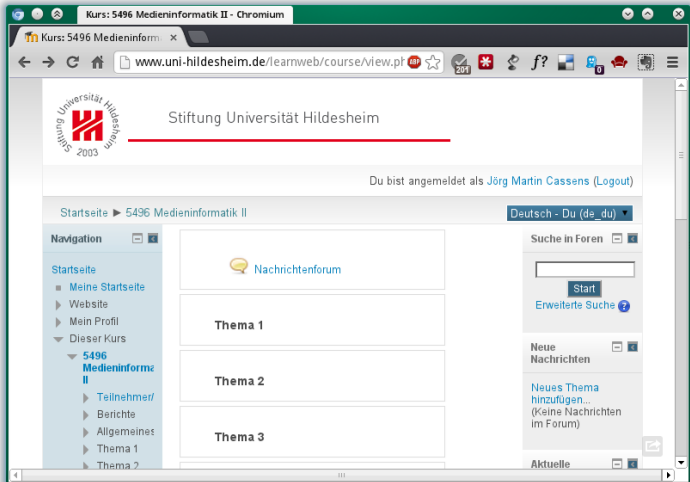
Funktionen (Veranstaltung): [edm](#) [PDF](#) [P-Amt](#) [Stud. Arbeiten](#) Funktionen (Teilnehmer): [\(ext.\)](#)


Below the icons, there is a "Seiteninhalt" section with links to: [Grunddaten](#), [Termine](#), [Zugeordnete Person](#), [Studiengänge](#), [Einrichtungen](#), and [Strukturbaum](#).

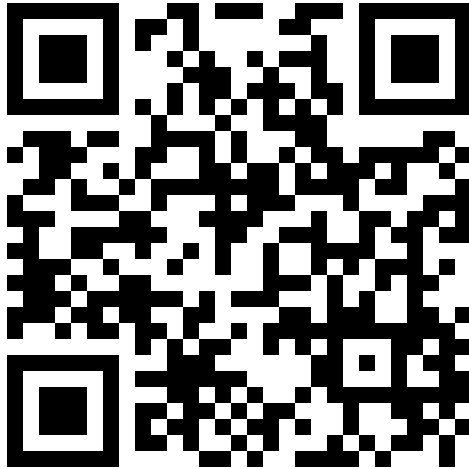
The "Grunddaten" section contains a table with the following information:


Veranstaltungsart	Vorlesung mit Übung	Co-finanziert aus Studienbeiträgen	
Veranstaltungsnummer	5495	Kurztext	
Semester	WiSe 2012/13	SWS	5
Erwartete Teilnehmer	20	Max. Teilnehmer	
Rhythmus	i. d.R. jedes 2. Semester	Studienjahr / Zielgruppe	
Credits		Anmeldung	Anmeldepflicht, Vergabe: Manuell (?)

 lsf.uni-hildesheim.de



 learnweb.uni-hildesheim.de



 v.gd/medieninformatik_2

Willkommen

Regularia

Inhalte

Themen

Weitere Angebote

Websites

Literatur

Schluß



Malaka, Rainer; Butz, Andreas; Hussmann, Heinrich:
Medieninformatik – Eine Einführung. ISBN 978-3-8273-7353-3,
München: Pearson Studium, 2009.

Willkommen

Regularia

Inhalte

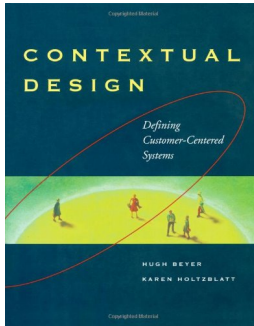
Themen

Weitere Angebote

Websites

Literatur

Schluß



Hugh Beyer, Karen Holtzblatt: *Contextual Design – Defining Customer-Centered Systems*. ISBN 978-1558604117, San Diego: Morgan Kaufmann Academic Press, 1998.

Willkommen

Regularia

Inhalte

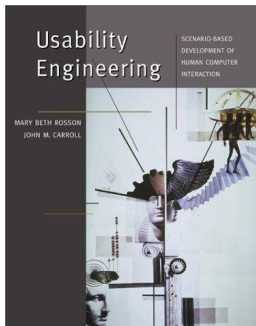
Themen

Weitere Angebote

Websites

Literatur

Schluß



Mary Beth Rosson, John Millar Carroll: Usability Engineering: Scenario-Based Development of Human-Computer Interaction. Morgan Kaufmann/Academic Press (2002)

Willkommen

Regularia

Inhalte

Themen

Weitere Angebote

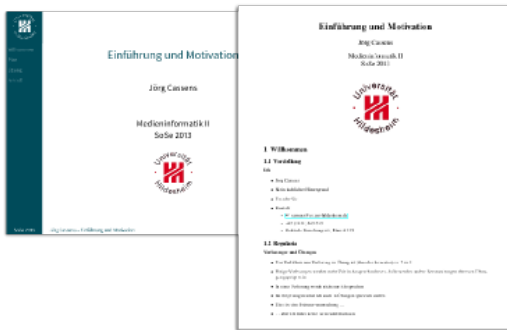
Websites

Literatur

Schluß



Herczeg, Michael: *Einführung in die Medieninformatik*, ISBN 3-486-58103-1, München: Oldenbourg, 2006.



Folien und Handout

1 Willkommen

2 Regularia

3 Inhalte

4 Schluß

- Jörg Cassens
 - Institut für Mathematik und Angewandte Informatik
 - ✉ cassens@cs.uni-hildesheim.de
 - +49 (5121) 883-40182
 - Gebäude Samelsonplatz, Büro A 115

- Nächster Termin: Montag, 11.04.2016, 13:30 Uhr

Einführung und Motivation

Jörg Cassens

Institut für Mathematik und Angewandte Informatik

Medieninformatik II Contextual Design of Interactive Systems SoSe 2016



medieninformatik

IMAI – Institut für
Mathematik und
Angewandte Informatik