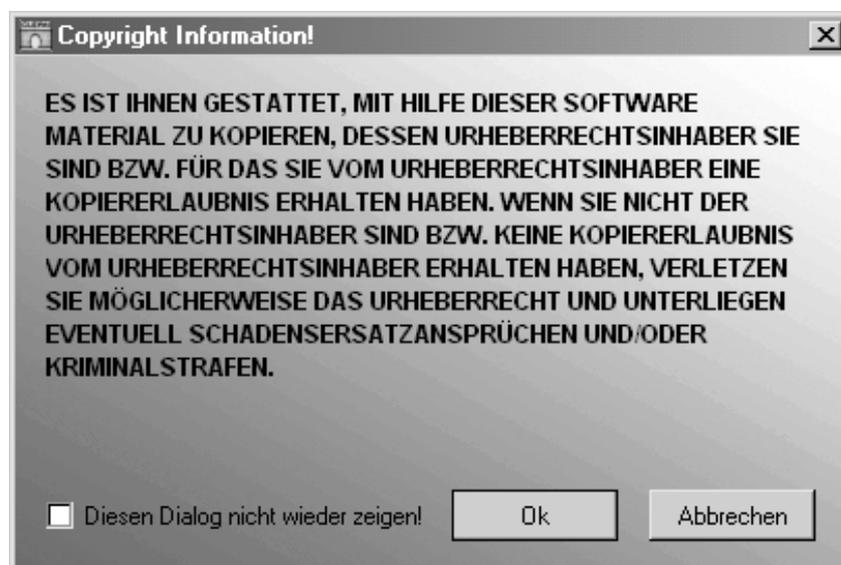


## Motivation (1)

- Visionen...
  - [Health System - Rehabilitation 2026](#)  
Oliver Fuchsberger, Adrian Hülsmann, Jasmin Kuhn, Birte Lindhorst,  
Stephan Sekula, Peter Stilow  
Department of Computer Science, University of Paderborn
  - präsentiert in der Session  
„Visionen der Mensch-Computer-Interaktion im Jahre 2026“  
der Tagung „Mensch & Computer 2013“,  
Universität Bremen, 8. bis 11. September 2013
- ... und die Realität

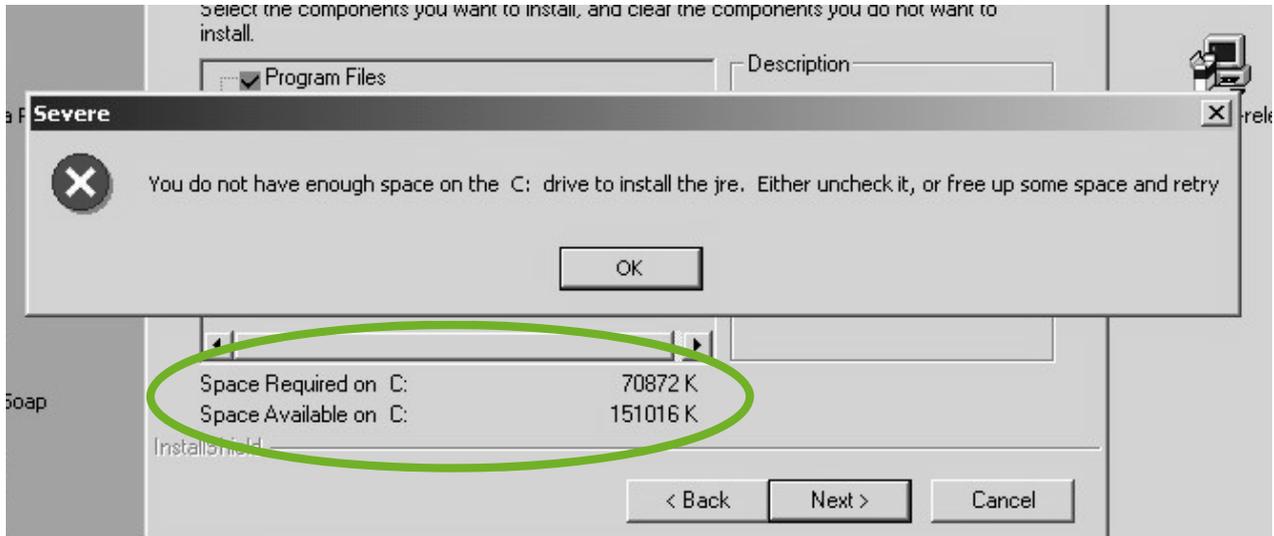
## Motivation (2)

- Ärgernisse am Anfang ...



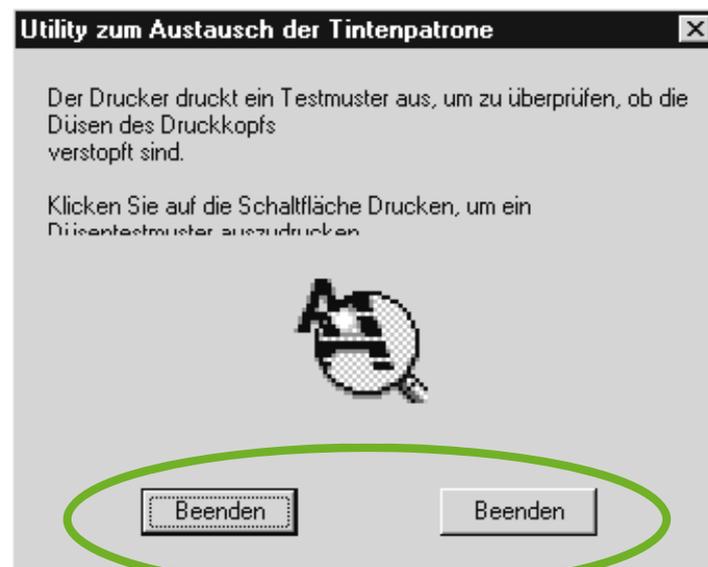
## Motivation (3)

- ... Ärgernisse mittendrin ...



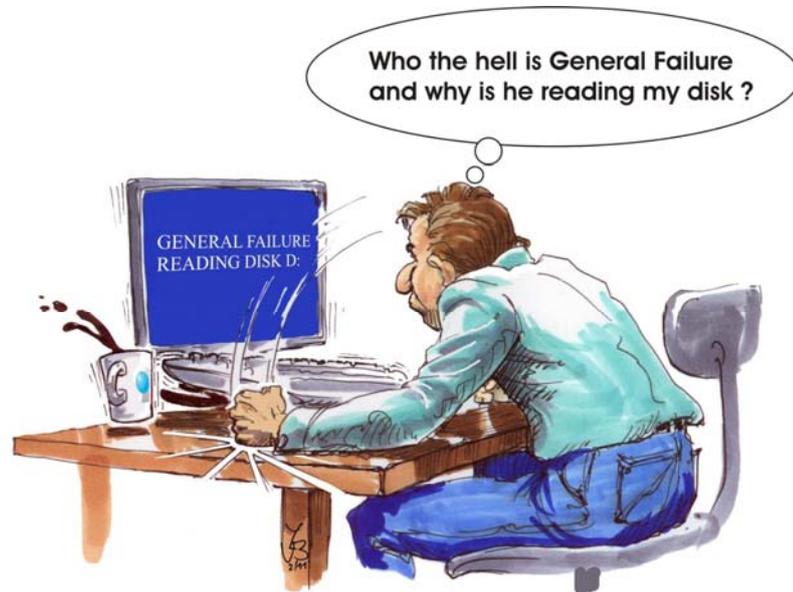
## Motivation (4)

- ... Ärgernisse am Ende.



## Motivation (5)

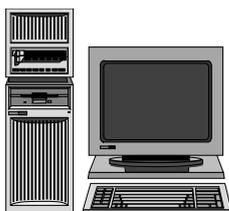
- Die entscheidende Frage:



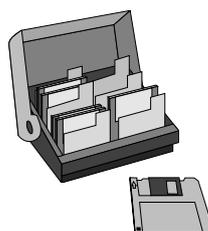
## Motivation (6)

- Wie konnte das bloß passieren?

### Hardware



### Software



### noch wer



## Motivation (7)

- Wo wollen wir hin?

### Der Benutzer im Mittelpunkt!

#### Mentales

- Erwartungen
- Erfahrungen
- Einstellungen ...



#### Soziales

- Gruppenzugehörigkeit
- Milieuzugehörigkeit ...

#### Körperliches

- Alter
- Geschlecht
- Gesundheit ...

#### Situatives

- Aufgabe
- Rolle
- Ziele ...

## Motivation (8)

- Was folgt daraus?
- Alle, die Anwendungssoftware entwickeln, benötigen ein Grundwissen über

# Mensch-Computer-Interaktion!

GI-Empfehlung:

Curriculum für ein Basismodul zur Mensch-Computer-Interaktion

[http://www.gi-ev.de/fileadmin/redaktion/empfehlungen/GI-Empfehlung\\_MCI-Basismodul2006.pdf](http://www.gi-ev.de/fileadmin/redaktion/empfehlungen/GI-Empfehlung_MCI-Basismodul2006.pdf)

## Modul Mensch-Computer-Interaktion

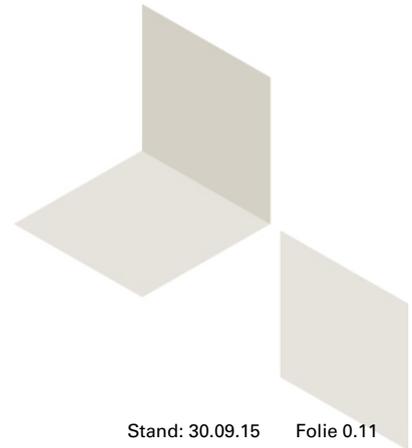
- Wer macht's?
- Prof. Dr. Andreas M. Heinecke  
Westfälische Hochschule  
Fachbereich Informatik und Kommunikation  
Gelsenkirchen
  - Aktuelles: <https://moodle.w-hs.de/course/view.php?id=1625>
  - Folien: [mci.DrHeinecke.de](http://mci.DrHeinecke.de)
  - Mail: andreas.heinecke@w-hs.de
  - Telefon: (02 09) 95 96 - 788  
(0 23 89) 95 10 02
  - Mobil: (01 72) 99 87 87 1

## Inhalt des Moduls Mensch-Computer-Interaktion

- 1 Begriffe und Modelle
- 2 Software-Ergonomie
- 3 Physiologie der menschlichen Informationsverarbeitung
- 4 Psychologie der menschlichen Informationsverarbeitung
- 5 Handlungsprozesse
- 6 Hardware für die Interaktion
- 7 Ein-/Ausgabe-Ebene
- 8 Dialog-Ebene
- 9 Gestaltung von multimedialen Dialogen
- 10 Werkzeug-Ebene
- 11 Benutzerunterstützung
- 12 Berücksichtigung individueller Bedürfnisse
- 13 Organisationsebene
- 14 Menschzentrierte Systementwicklung

## Literaturauswahl (1)

- **Andreas M. Heinecke**  
**Mensch-Computer-Interaktion**  
Basiswissen für Entwickler und Gestalter  
Springer X.media.press, Heidelberg u.a.,  
2. überarbeitete und erweiterte Auflage 2011  
(34,99 €)
- **Michael Herczeg**  
**Software-Ergonomie**  
Theorien, Modelle und Kriterien  
für gebrauchstaugliche interaktive Computersysteme  
Oldenbourg, München u.a., 3. Auflage 2009  
(34,95 €)
- **Andreas Butz, Antonio Krüger**  
**Mensch-Maschine-Interaktion**  
De Gruyter Oldenbourg, München, 2014  
(29,95 €)



## Literaturauswahl (2)

- **Bernhard Preim, Raimund Dachzelt**  
**Interaktive Systeme: Band 1**  
Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung  
Springer eXamen.press, Berlin u.a., 2. Auflage 2010  
(44,99 €)
- **Bernhard Preim, Raimund Dachzelt**  
**Interaktive Systeme: Band 2**  
User Interface Engineering, 3D-Interaktion, Natural User Interfaces  
Springer Vieweg eXamen.press, Berlin u.a., 2. Auflage 2015  
(49,99 €)
- **Michael Richter, Markus Flückiger**  
**Usability Engineering kompakt**  
Benutzbare Produkte gezielt entwickeln  
Springer Vieweg IT kompakt, Berlin u.a., 3. Auflage 2013  
(14,99 €)

