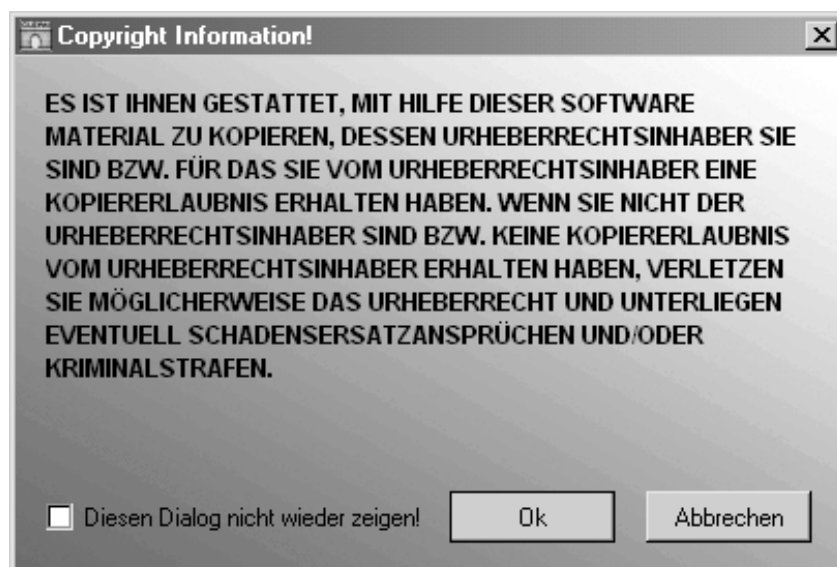


Motivation (1)

- 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

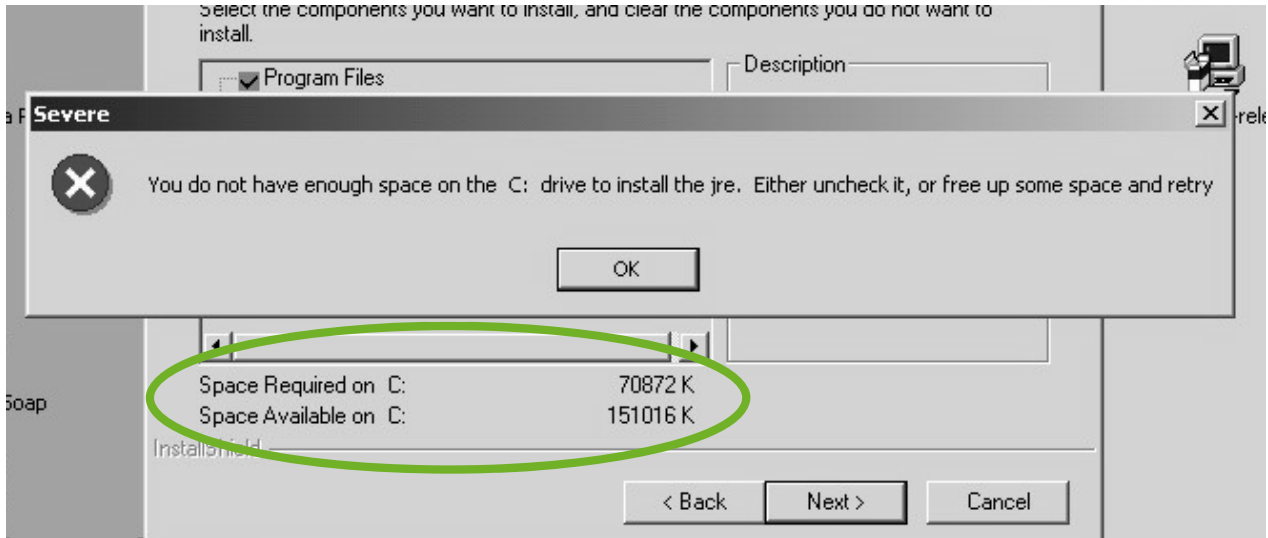
Motivation (2)

- Ärgernisse am Anfang ...



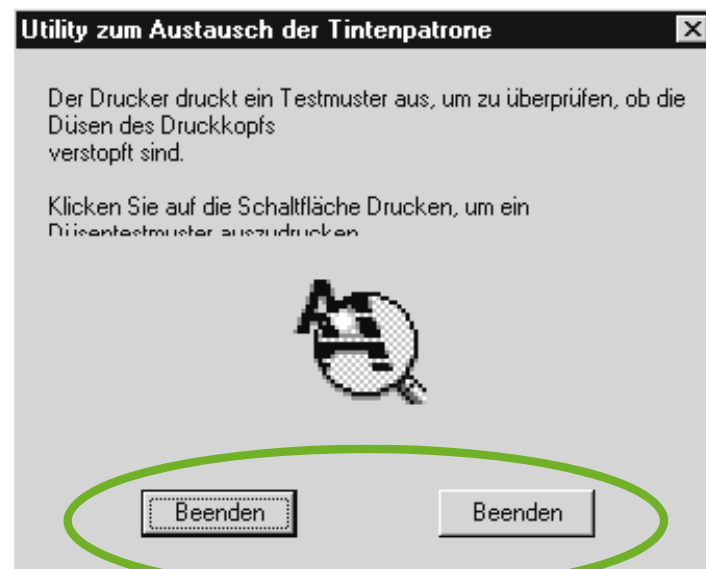
Motivation (3)

- ... Ärgernisse mittendrin ...



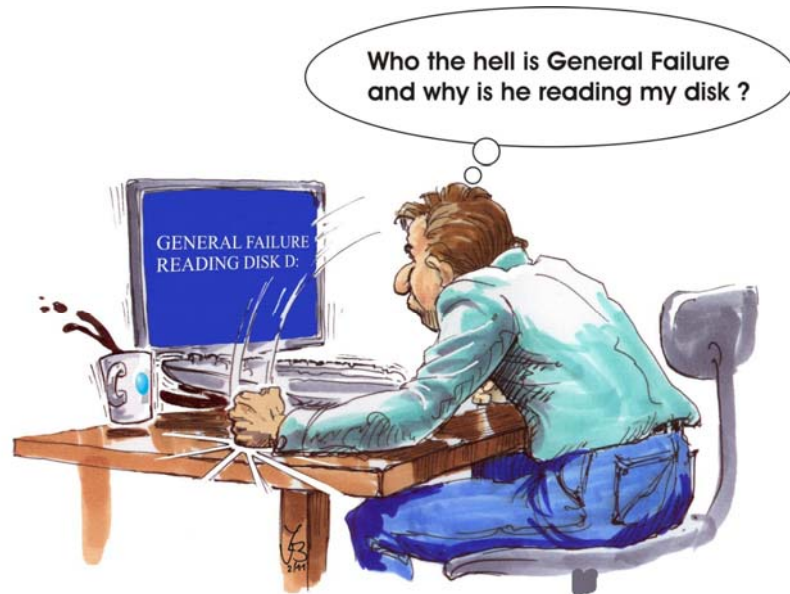
Motivation (4)

- ... Ärgernisse am Ende.



Motivation (5)

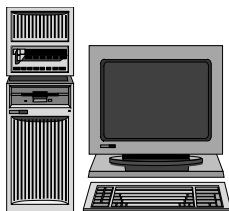
- Die entscheidende Frage:



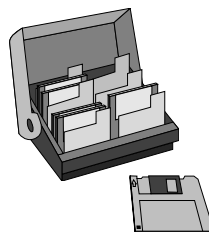
Motivation (6)

- 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

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
 - 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 €)

