

Studiengang	Bachelor of Science		
Modul B33	Softwareergonomie		
Studienabschnitt:	3	Leistungspunkte pro Modul: 6 CP	Anzahl SWS: 4 Workload: 170 h
Dozent(in)	Prof. Dr.Mohammed Yass		
Sprache	Deutsch		
Voraussetzungen	Grundstudium Bachelor Informatik		
Art des Moduls	Basismodul (Pflicht)		
Lehrformen	Vorlesung: 3 SWS Übung: 1 SWS		
Lernziele/ Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die Studierenden sollen das Gebiet der Softwareergonomie nach dem Stand von Wissenschaft und Technik beherrschen ▪ Ihr Wissen und Können sollen sie bei der Gestaltung von Softwaresystemen anwenden können ▪ Insbesondere sollen sie reale Anwendungssysteme unter softwareergonomischen Gesichtspunkten qualifiziert beurteilen können 		
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ergonomie, Softwareergonomie, Ziele der Softwareergonomie ▪ Wahrnehmung und Gestaltungsaspekte (Einführung) ▪ Die menschliche Informationsverarbeitung. ▪ Grundsätzlicher Aufbau einer Arbeitsoberfläche ▪ Charakteristika verbreiteter GUI-Systeme ▪ Fenster und ihre Elemente ▪ Felddesign, Interaktionselemente und Menüs ▪ Objekt- und funktionsorientierte Anwendungsbedienung ▪ Vom Fachkonzept zur Dialogstruktur ▪ Dialoggestaltung nach DIN EN ISO 9241/110 und weitere Normen ▪ Interaktionselemente zur Gestaltung der Arbeitsoberfläche. ▪ Gestaltung von Formularen. ▪ Aufbau von Benutzerhandbüchern, Benutzerleitfäden und Unterstützungssystemen. ▪ Von der Idee zum Dialogprototyp <ul style="list-style-type: none"> ○ Praxisrelevante Aufgaben ○ Gestaltungs- und Bewertungskriterien für den Dialog ▪ Usability nach ISO 9241/11 <ul style="list-style-type: none"> ○ Evaluation ○ Heuristken ○ Empirische Usability Tests 		
Leistungs-nachweis	Studienleistung: Praktische Übung Prüfungsleistung:Klausur, 120 Minuten		
Medienformen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Allgemeine Informationen ▪ Powerpoint Präsentation 		
Literatur	H. Balzert: Lehrbuch der Software-Technik., Springer, ISBN 3-8274-0042-2 Florian Sarodnick, Henning Brau: Methoden der Usability Evaluation: Wissenschaftliche Grundlagen und praktische Anwendung , HANSER Michael Richter, Markus D. Flückiger: Usability Engineering kompakt: Benutzbare Software gezielt entwickeln		