



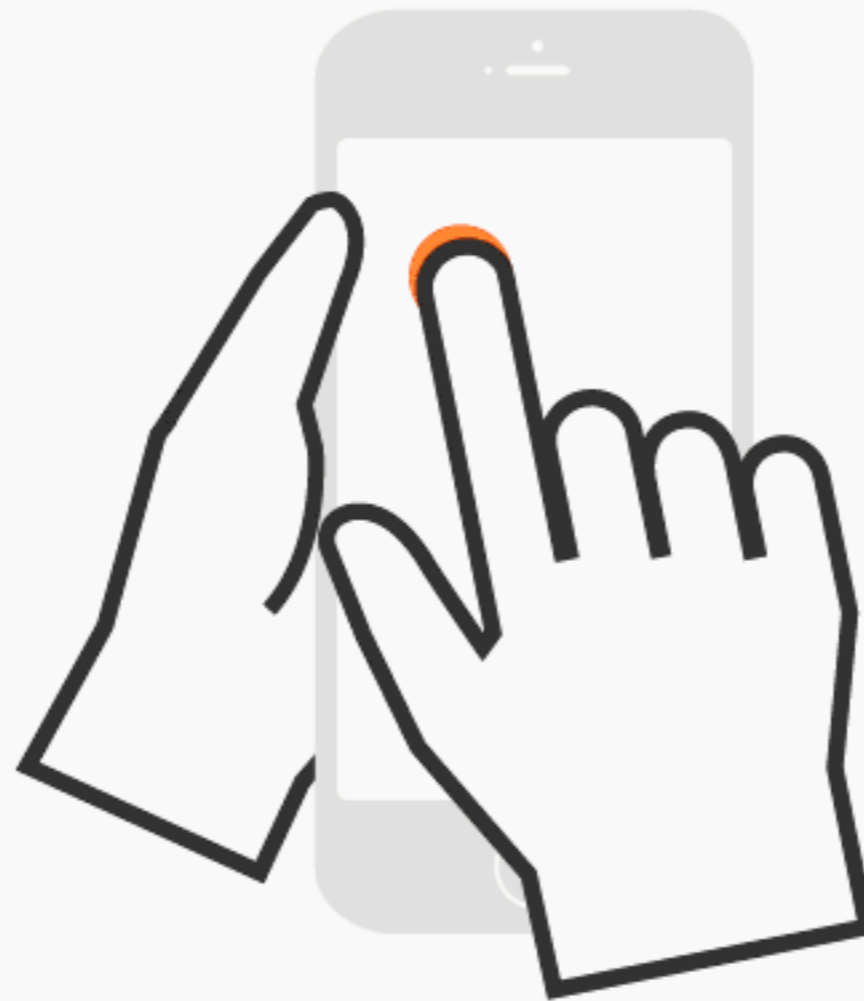
Anwendungsfach Mensch-Maschine-Interaktion

11. Oktober 2018

Prof. Dr. Andreas Butz

PD Dr. Alexander Wiethoff

M.Sc. Sarah Aragon Bartsch



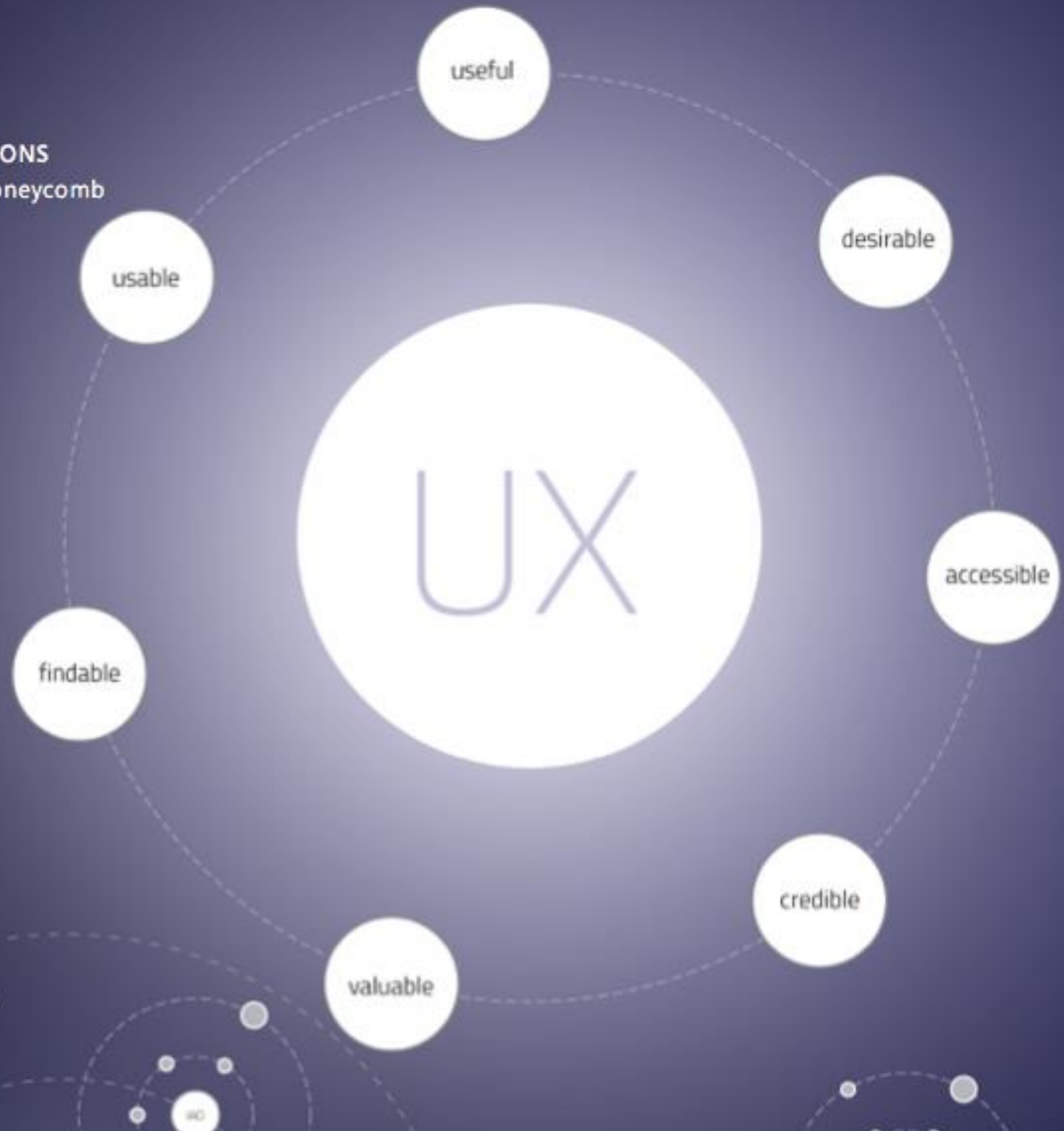
OUR UNIVERSE

OUR USER EXPERIENCE'S MOONS
inspired by Peter Morville's Honeycomb

Understanding the need to define priorities, which depends on the unique balance of context, content and users.

Modular approach by trying a targeted design.

Each moon serves as a singular aspect of the user experience.





Wesentliche Inhalte

- Grundlagen der menschlichen Wahrnehmung und Informationsverarbeitung als Import aus der **Psychologie**
- Handwerkszeug für **Design und Entwicklung von Benutzerschnittstellen** durch eigene Lehrveranstaltungen



Grundlagen aus der Psychologie

- Grundbegriffe der Psychologie 1+2 (1.+ 2. Semester)
 - Wahrnehmung, Informationsverarbeitung, aber auch Entwicklungspsychologie u.a.
 - Ziel: verstehen, wie der Mensch „funktioniert“
- Human Factors/ User Experience 2 (4. Semester)
 - Neu: Veranstaltung direkt von Medieninformatik Lehrstuhl
 - Betrachtet den „Faktor Mensch“ in verschiedenen technischen Kontexten
 - Ziel: verstehen, wie der Mensch mit Technik interagiert



Handwerkszeug zum User Experience (UX) Design

- User Experience 1 (Interaction Design) (3. Semester)
 - Strategien zum Design interaktiver Systeme
 - Denk- und Arbeitsweise von Designern
 - Prozesse zum kreativen Finden neuer Lösungen
- User Experience 3 (Concept Development) (BP Ende 4. Semester)
 - Praktische Anwendung des Wissens aus UX1
 - Untersuchung eines Problemkreises aus der Praxis
 - Entwickeln von Lösungsansätzen dafür (in Gruppen)
 - Prototyping, Präsentation der (Zwischen)Ergebnisse
 - oft zusammen mit Industriepartnern



Weiteres Handwerkszeug

- Zeichnen und Skizzieren von Szenarien (3. Semester)
 - Ziel: sich grafisch grundlegend ausdrücken können
 - Vorsicht: Ändert sich eventuell mit neuer Studienordnung
- Teilnahme an 3 Nutzerstudien (egal wann)
 - Ziel: als Proband an mindestens 3 verschiedenen Studien teilnehmen, um die Seite der Probanden erlebt zu haben
 - entspricht mind. 12 Versuchspersonenstunden
- Statistik I für Stud. der Medieninformatik (3. Semester)
 - Grundlagen für Entwurf und statistische Auswertung von Nutzerstudien



Übersicht

1. Semester
- Psychologie 1

2. Semester
- Psychologie 2

3. Semester
- UX1
- Statistik

4. Semester
- UX2
- Zeichnen und
Skizzieren von
Szenarien

5./ 6. Semester
nur Kernfächer
bzw. Zeit, um
Verpasstes
nachzuholen

**Beliebiger
Zeitpunkt**
Teilnahme an
mindestens 3
Nutzerstudien

Semesterferien
- UX3



Ansprechpartner

- Prof. Dr. Andreas Butz
 - Sprechstunde: Mittwochs 13-14 Uhr
 - butz@ifi.lmu.de
- PD Dr. Alexander Wiethoff
 - Sprechstunde: Termine nach Vereinbarung
 - alexander.wiethoff@ifi.lmu.de

<http://www.medien.ifi.lmu.de/lehre/>
[STARTSEITE](#)
[STUDIENINTERESSIERTE](#)
[STUDIERENDE](#)
[LEHRVERANSTALTUNGEN](#)
[Archiv](#)
[FORSCHUNG](#)
[PERSONEN](#)
[KONTAKT](#)
[INTERN](#)
[Startseite](#) > [Lehrveranstaltungen](#)

Lehrveranstaltungen im Wintersemester 2018/2019

Vorlesungen

- [Digitale Medien](#)
- [Einführung in die Programmierung für Nebenfach Medieninformatik](#)
- [Informationsvisualisierung](#)
- [Mensch-Maschine-Interaktion 2](#)
- [Multimedia im Netz](#)
- [Learning in Computer Science \(für Master Learning Sciences\)](#)
- [User Interface Design \(für Master MMT\)](#)
- [Human Computation and Analytics](#)
- [Intelligent User Interfaces](#)
- [Engineering for Human Factors](#)

Seminare

- [Disputationsseminar](#)
- [Hauptseminar Medieninformatik](#)
- [Hauptseminar: Menschzentrierte Interaktion mit ubiquitären Computersystemen](#)
- [Seminar Persönliche und Soziale Kompetenz](#)
- [Proseminar Social Media](#)
- [Proseminar Medieninformatik](#)
- [Tutor Schulung](#)

Praktika

- [Design Workshop 1](#)
- [Design Workshop 2](#)
- [User Experience 3 \(Blockpraktikum Concept Development\)](#)
- [Praktikum 3D-Modellierung mit Blender](#)
- [Praktikum Entwicklung von Mediensystemen](#)
- [Praktikum Mediengestaltung](#)
- [Blockpraktikum Experience Design](#)
- [Blockpraktikum Sketching with Hardware](#)
- [Kurs Zeichnen und Skizzieren von Szenarien](#)
- [Praktikum Web Programmierung](#)

Arbeitskreise

Sonstiges

Frühere Semester

SS18

[WS1718](#) [SS17](#)
[WS1617](#) [SS16](#)
[WS1516](#) [SS15](#)
[WS1415](#) [SS14](#)
[WS1314](#) [SS13](#)
[WS1213](#) [SS12](#)
[WS1112](#) [SS11](#)
[WS1011](#) [SS10](#)
[WS0910](#) [SS09](#)
[WS0809](#) [SS08](#)
[WS0708](#) [SS07](#)
[WS0607](#) [SS06](#)
[WS0506](#) [SS05](#)
[WS0405](#) [SS04](#)
[WS0304](#) [SS03](#)

[Alle Semester](#)

