

Mensch-Computer-Interaktion an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg

Pia Marquart, Tom Gross

Lehrstuhl für Mensch-Computer-Interaktion, Otto-Friedrich-Universität Bamberg

Zusammenfassung

In diesem Positionspapier werden die Inhalte und Formalien des aktuellen Lehrangebots des Lehrstuhls für Mensch-Computer-Interaktion der Otto-Friedrich-Universität Bamberg für Bachelor- und Masterstudierende beschrieben. Neben der Darstellung der verschiedenen Angebote wird zudem eine stärkere Vernetzung mit anderen Disziplinen angeregt.

Lehrangebot Mensch-Computer-Interaktion

Mensch-Computer-Interaktion wird an der Fakultät für Wirtschaftsinformatik und Angewandte Informatik der Otto-Friedrich-Universität in Bamberg sowohl im Bachelor- als auch Masterstudium angeboten. Das MCI Lehrangebot im Bachelor richtet sich vor allem an Studierende der Angewandten Informatik und umfasst unter anderem die drei Module *Interaktive Systeme*, *Kooperative Systeme* und *Ubiquitäre Systeme*, die im Wintersemester beginnend im Wechsel angeboten werden. Neben diesen Basismodulen, die inhaltlich aufeinander aufbauen, werden für Bachelor-Studierende sowohl wissenschaftlich geprägte Seminare als auch praxisorientierte Projekte angeboten.

Analog hierzu steht den Studierenden im Master Angewandte Informatik, Computing in the Humanities aber auch anderer Studiengängen ein großes Spektrum an Kursangeboten zur Verfügung, jedoch mit gesteigerter Komplexität und noch stärkerem Bezug zu aktuellen Forschungsarbeiten am Lehrstuhl im Vergleich zu den Bachelor-Angeboten.

Sowohl Studierende im Bachelor- als auch im Masterstudiengang können darüber hinaus noch das Projekt „Usability in der Praxis“ und die Vorlesung „Design Interaktiver Systeme in Theorie und Praxis“ besuchen, die in Kooperation mit externen Partnern und Dozenten durchgeführt werden. Zudem können durch die Anfertigung der Abschlussarbeit noch weitere Studienleistungen im Schwerpunkt Mensch-Computer-Interaktion erzielt werden.

Die inhaltlichen Grundlagen des Lehrangebots basieren zu größten Teilen auf Preece et al. [2002] und MacKenzie [2013]. Der aufzubringende Aufwand orientiert sich an den zu

erreichenden ECTS-Punkten und variiert je nach Modul zwischen 3-6 ECTS und zwischen 2-4 Semesterwochenstunden. Entsprechend wird für die Ermittlung des Arbeitsaufwandes angenommen, dass pro ECTS 30 Arbeitsstunden investiert werden.

Mit diesem Lehrangebot folgt der Lehrstuhl für Mensch-Computer-Interaktion dem empfohlenen Curriculum der Gesellschaft für Informatik e.V. (GI). Besonders benutzerzentrierte Entwicklungsprozesse wie beispielsweise die Berücksichtigung verschiedener Formen der Evaluation sind in nahezu allen Lehrangeboten fest verankert.

Aus Sicht der Erstautorin liegt ein großes Potential in einer stärkeren interdisziplinären Vernetzung mit verschiedenen Fachbereichen. Ein intensiver Austausch mit der Psychologie aber auch vor allem der Soziologie stellt eine positive Chance dar, um neue Perspektiven und Bezüge in die Mensch-Computer-Interaktion einzubringen.

Die empirische Methodenausbildung die diese Fächer in der Regel beinhalten, kann im Bereich Mensch-Computer-Interaktion einen Mehrwert schaffen, da beispielsweise neue Methodenansätze und Vorgehensweisen gemeinsam mit den Studierenden erarbeitet werden können. Von diesem interdisziplinären Austausch kann nicht nur von wissenschaftlicher Seite profitiert, sondern auch relevante Kenntnisse für den späteren Berufseinstieg gewonnen werden.

Indem ein konkreter und zukunftsorientierter Anwendungsbezug der erlernten Methoden geschaffen wird, können hiervon auch die Human- und Sozialwissenschaften profitieren. Darüber hinaus kann eine angestrebte Verzahnung dieser verschiedenen Disziplinen auch dazu beitragen, die Fokussierung der Mensch-Computer-Interaktion auf den Menschen zu betonen.

Die Autoren wollen die Bedeutung der fachliche Diversität hervorheben und darauf verweisen, dass dies auch helfen kann die zu erreichende Balance zwischen theoretischem Wissen und der praktischen Erfahrung herzustellen (Gross 2014).

Der bereits realisierte niedrighschwellige Einstieg in die Lehre erleichtert den Disziplinen, die nicht in der Informatik angesiedelt sind, den problemlosen Zugang zu den entsprechenden Angeboten und kann dadurch einen ersten Schritt für den weiteren Austausch darstellen.

Literatur

- Gross, T. Human-Computer Interaction Education and Diversity. In Proceedings of the 16th International Conference on Human-Computer Interaction: Theories, Methods, And Tools - HCII 2014 (22.-27. Juni, Kreta, Griechenland). Kurosu, M., ed. Springer-Verlag, Heidelberg, 2014. pp. 187-198.
- MacKenzie, S., (2013). Human-Computer Interaction: An Empirical Research Perspective. Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers.
- Preece, J., Sharp, H. & Rogers, Y., (2002). Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. (4. Aufl.). New York: John Wiley & Sons Ltd.