

Modulnummer	Modulname	Verantwortlicher Dozent
INF-VMI-6	Interaktionsdesign Praxis	Prof. Dr. Groh rainer.groh@tu-dresden.de
Inhalte und Qualifikationsziele	Die Studierenden besitzen die notwendigen wissenschaftlichen Kenntnisse und gestalterischen Fähigkeiten, um eigenständig interaktive Strukturen zu entwerfen und zu realisieren. Darüber hinaus besitzen die Studierenden soziale Kompetenzen und die entsprechende Teamfähigkeit, um komplexe Aufgabenstellungen der Mensch-Maschine-Interaktion lösen zu können. Die Inhalte des Moduls nach Wahl der Studierenden sind: Anwendung gestalterischer Fertigkeiten und wissenschaftlicher Kenntnisse beim Entwurf und bei der prototypischen Realisierung interaktiver Strukturen, Analyse praktischer Anwendungsszenarien, Strukturierung kooperativer Arbeit.	
Lehr- und Lernformen	Das Modul umfasst Komplexpraktika im Umfang von 4 SWS sowie das Selbststudium. Die Lehrveranstaltungen sind im angegebenen Umfang aus dem Katalog INF-VMI-6 der Fakultät Informatik zu wählen. Dieser wird zu Semesterbeginn fakultätsüblich bekannt gegeben.	
Voraussetzungen für die Teilnahme	Vorausgesetzt werden Kenntnisse in den Grundlagen der Gestaltung (Kompositionslehre, Typographie, Farbmetrik, Farbästhetik, Piktogramme und Kreativitätstechniken), der Mediengestaltung (Print-Raster, Web-Raster, Werbung, Multi-Media-Systeme, Animation, Metaphern und Motive, Graphische Semiologie, Interface-Theorie sowie Corporate Design) und der Computergraphik (Aufbau von Graphiksystemen, Funktionsweise graphischer Displaysysteme, Rastergraphik, Farbräume, Artefakte und Antialiasing, Graphikprogrammierung, einfache Triangulierungsprobleme, Bezierkurven, Transformationen, Turtle-Graphik, prozedurale Graphik) vorausgesetzt. Literatur: James Monaco: Film verstehen. 2002. John Gage: Kulturgeschichte der Farbe, 1994. Hans Peter Willberg, Friedrich Forssmann: Erste Hilfe in Typografie. 1999. Veruschka Götz: Raster für das Webdesign. 2002. James D. Foley et. al.: Computer Graphics: Principles and Practice in C. 1995.	
Verwendbarkeit	Das Modul ist eines von 11 Vertiefungsmodulen im Master-Studiengang Medieninformatik von denen Module im Umfang von insgesamt 60 Leistungspunkten zu wählen sind.	
Voraussetzungen für die Vergabe von Leistungspunkten	Die Leistungspunkte werden erworben, wenn die Modulprüfung bestanden ist. Die Modulprüfung besteht aus einer Präsentation.	
Leistungspunkte und Noten	Durch das Modul können 6 Leistungspunkte erworben werden. Die Modulnote entspricht der Note der Präsentation.	

Häufigkeit des Moduls	Das Modul wird jedes Studienjahr im Wintersemester angeboten.
Arbeitsaufwand	Der Arbeitsaufwand beträgt insgesamt 180 Stunden.
Dauer des Moduls	Das Modul umfasst 1 Semester.