

Mensch-Computer-Systeme

Standortvorteil, Anschrift, Weitere Informationsquellen



Fakultät für Mathematik und Informatik
<http://www.mathematik-informatik.uni-wuerzburg.de>
 Emil-Fischer-Straße 30, 97074 Würzburg



Institut für Informatik
<http://www.informatik.uni-wuerzburg.de>
 Am Hubland, 97074 Würzburg

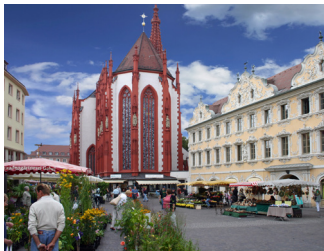
Institut für Mensch-Computer-Medien
<https://www.mcm.uni-wuerzburg.de>
 Oswald-Külpe-Weg 82, 97074 Würzburg

Bachelor of Science

Mensch-Computer-Systeme

Studium, Forschung und Beruf

Stadt



Die Stadt Würzburg, als traditionsreiche Universitätsstadt, ist durch ein breites kulturelles Angebot und das typisch studentische Leben geprägt. Immerhin machen die Studentinnen und Studenten der Würzburger Hochschulen ca. 20 Prozent der Gesamtbevölkerung aus.

Universität

Die Julius-Maximilians-Universität Würzburg wurde 1402 erstmals gegründet und ist damit weltweit eine der ältesten Universitäten. Als Volluniversität ist sie in einem sehr breiten Spektrum von Disziplinen, insbesondere in den Lebens-, Natur- und Geisteswissenschaften sehr gut aufgestellt, so dass sich für Studierende vielfältige interdisziplinäre Betätigungsfelder anbieten. In den vergangenen Jahren hat die Universität Würzburg ihre Wissenschaftskompetenz besonders in der Forschung unter Beweis gestellt. Nicht umsonst ist sie im DFG-Förder-Ranking regelmäßig in der Spitzengruppe zu



finden. Durch ein umfassendes Netzwerk von Partneruniversitäten (beispielsweise im Rahmen des ERASMUS-Programms) ermöglicht die Universität den regen Austausch von Studierenden und Lehrenden aus einer Vielzahl von Ländern.



Mensch-Computer-Systeme - auf einen Blick



Übersicht

Abschluss	Bachelor of Science
Studiendauer	6 Semester
Studienbeginn	Wintersemester
Zulassungsbeschränkung	ja
Master	Human-Computer Interaction M.Sc.

Weitere Informationsquellen

- Webseite des Studienfachs unter <http://www.hci.uni-wuerzburg.de/mcs/>
- Beratungsgespräch beim Fachstudienberater
 E-Mail: fachstudienberatung-mcs@uni-wuerzburg.de

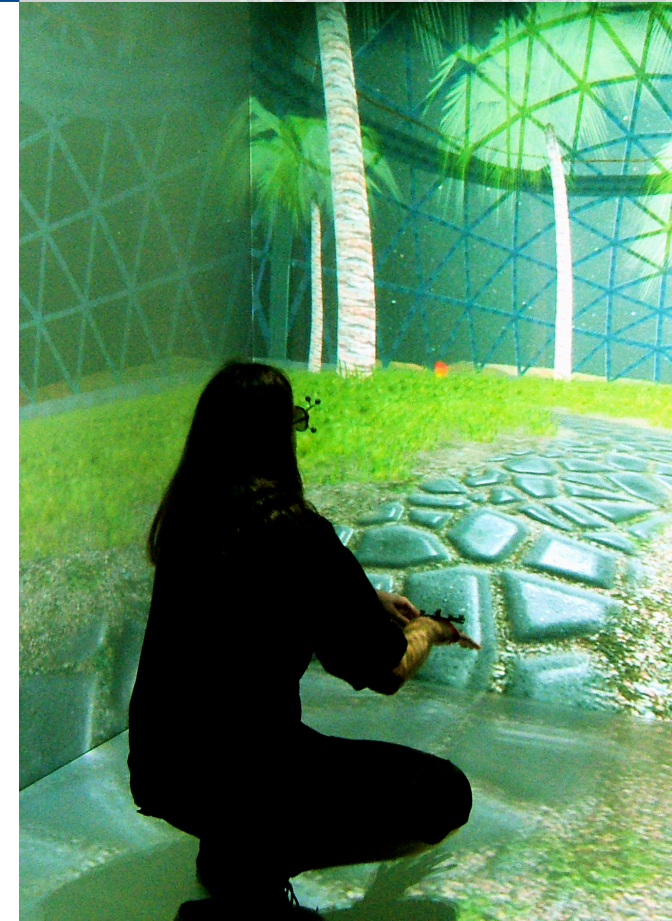
Die Hinweise in diesem Flyer wurden mit entsprechender Sorgfalt zusammengestellt. Bei abweichenden Aussagen gelten die ASPO bzw. die FSB in der jeweils gültigen Fassung.

Bildquellen:

Bild auf dieser Seite: © Staatliches Bauamt
 Hauptgebäude: © R. Emmerich
 Würzburger Markt: © Christian VisualBeo Horvat, Wikimedia Commons
 Alte Mainbrücke und Festung: © Birgit Pittelkow
 ZHSG Z6: Marco Klüber (m-klueber.de)
 Augmented Reality Glasses: COM SALUD Agencia de comunicacion
https://www.flickr.com/photos/com_salud/15337748109
 Skinput System: Chris Harrison, Creative Commons

Herausgegeben vom
 Institut für Informatik der Julius-Maximilians-Universität Würzburg, mh 02/2017

Julius-Maximilians-
**UNIVERSITÄT
 WÜRZBURG**



Fakultät für Mathematik und Informatik
 Institut für Informatik
 Institut für Mensch-Computer-Medien



Bachelor Mensch-Computer-Systeme

Fach, Ziele, Inhalte

Aussichten

Master, Promotion

Was sind Mensch-Computer-Systeme?

In der modernen Welt werden immer mehr Aufgaben mit Unterstützung von interaktiven Computersystemen durchgeführt. Mögliche Einsatzgebiete finden sich sowohl in sozial als auch in wirtschaftlich relevanten Bereichen wie z.B. der Medizin, der Rehabilitation, der Lehre und der Ausbildung, dem Entertainment, der Produktentwicklung und -fertigung sowie im Verkehrsbereich. Der Studiengang Mensch-Computer-Systeme bildet Fachleute aus, die diese Systeme auf die Bedürfnisse und Ziele der Nutzer abstimmen, so dass sie effizient, effektiv und mit hoher User Experience bedient werden können.



Das Studium

In den ersten Semestern lernen die Studierenden die Grundlagen der Ergonomie, Psychologie und Programmierung sowie Methoden der benutzerzentrierten Gestaltung kennen; in den höheren Semestern wählen sie zunehmend eigene Schwerpunkte aus einer Vielzahl von spezialisierten Angeboten aus den Kernbereichen der Mensch-Computer-Interaktion und der Psychologischen Ergonomie.



Der Bachelorstudiengang Mensch-Computer-Systeme (6 Semester, 180 ECTS-Punkte) ist zulassungsbeschränkt. Eine Bewerbung für einen Studienstart zum Wintersemester muss bis zum 15. Juli erfolgen (Wenn das Abitur vor dem 16. Januar erworben wurde, ist die Bewerbungsfrist am 31. Mai.)

Der Masterstudiengang Human-Computer Interaction (4 Semester, 120 ECTS-Punkte) ist zulassungsfrei, erfordert jedoch die erfolgreiche Teilnahme an einem Eignungsverfahren. Der Studienstart ist zum Sommer- und Wintersemester möglich. Die Anmeldung zum Eignungsverfahren muss bis zum 15. Juli bzw. zum 15. Januar erfolgen.

Studienverlaufspläne

Mensch-Computer-Systeme • Bachelor of Science			
	Informatik	Psychologie	
Regelstudienzeit 6 Semester	Grundlagen Informatik I+II Programmierpraktikum	Grundlagen Psychologie I+II Statistik I+II	Allgemeine Schlüsselqualifikationen Fachspezifische Schlüsselqualifikationen
	Softwarequalität Softwarepraktikum	Usability & Softwareergonomie Forschungsmethoden	
	Interaktive Computergraphik	Methoden der benutzerzentrierten Gestaltung	
	Aktuelle Trends in Mensch-Computer-Interaktion	Interaction Guidelines Accessibility	
	Vertiefung MCS I-IV		
MCS-Projekt		Berufsorientierendes Praktikum	
Bachelorarbeit			

Stand: Januar 2017

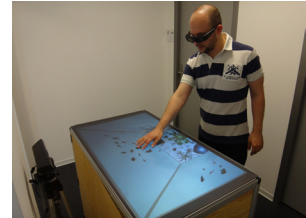
Human-Computer Interaction • Master of Science			
	Mastermodule Informatik	Mastermodule Vertiefung HCI	Mastermodule Psychologie
Regelstudienzeit 4 Semester	Masterprojekt		Masterseminar
	Masterarbeit		

Stand: Januar 2017

Aussichten



Absolventen des Studiengangs Mensch-Computer-Systeme arbeiten in der freien Wirtschaft wie auch in Forschungsorganisationen an der Gestaltung benutzungsfreundlicher Technik. Die Arbeit erfolgt oft in interdisziplinären Projektteams mit Informatikern, Psychologen, Designern, Ingenieuren und Betriebswissenschaftlern. Wie die Anwendungsfelder sind die Berufsbezeichnungen vielfältig und lauten z.B. Usability Engineer, User Researcher, User Interface Konzepter, Information Architect, User Experience Engineer, Game Interface Designer/Architect oder Human Factors Consultant. Typische Aufgaben umfassen die Analyse und Spezifikation von Benutzeranforderungen an technische Systeme, die Konzeption und Umsetzung von Benutzungsschnittstellen sowie deren Überprüfung durch Tests. Absolventen arbeiten in Usability- oder User-Experience-Abteilungen großer Unternehmen, in kleinen Agenturen oder selbständig als Berater.



Die Arbeitsmarktlage ist sehr gut, denn die Benutzungsfreundlichkeit ist bereits zu einem zentralen Produktmerkmal für Konsum- als auch Investitionsgüter geworden. Unter anderem ist das an den Mitgliederzahlen des Berufsverbandes der deutschen Usability Professionals Association (UPA) abzulesen, die sich in der letzten Dekade vervielfacht haben.

Master

Das Studium kann an der Universität Würzburg durch das Master-Studium „Human-Computer Interaction“ ergänzt werden.