

User Centered Design

Modulbezeichnung	User Centered Design
Modulverantwortliche(r)	Schmidt, A.P.
Modulniveau	Bachelor
EDV-Bezeichnung	-
Modulumfang (ECTS)	5
Semester	3
Lernziele & Kompetenzen	<p>Fachliche Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden kennen Prozesse für das User-Centered-Design • Die Studierenden kennen User Experience • Die Studierenden kennen agile Vorgehensweisen, ihre Voraussetzungen und ihre Artefakte • Die Studierenden kennen qualitative Methoden im Kontext des User-Centered-Designs • Die Studierenden kennen soziotechnische Methoden im Kontext des Design-Processes <p>Methodenkompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können Methoden zur Entwicklung von Ideen anwenden • Die Studierenden können Methoden zur technischen und wirtschaftlichen Bewertung von Ideen anwenden • Die Studierenden können Methoden zur Evaluierung von Designs anwenden <p>Selbst- und Sozialkompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden können für einen gegebenen Kontext Ideen entwickeln, sie anderen vorstellen und sie kritisch mit anderen diskutieren • Die Studierenden können mit Unsicherheit bei Entscheidungen im Designprozess umgehen
Assoziierte Module	-
Verwertbarkeit des Moduls	(s. Studiengangskonzept)
Inhaltliche Voraussetzungen	-
Voraussetzungen nach SPO	-
Prüfungsleistung	Referat (50%), Schriftliche Klausur (50%)

Lehrveranstaltung(en)

Lehrveranstaltung	User Centered Design (Vorlesung)
Modul	User Centered Design
Dozent(in)	Schmidt, A.P.
EDV-Bezeichnung	
Umfang (SWS)	4 SWS
Workload (Zeitstunden)	Präsenzstudium: 60, Eigenstudium: 90
Turnus	in jedem Semester
Art/Modus	Vorlesung
Lehrsprache	Deutsch
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen <ul style="list-style-type: none"> ○ User Experience • Vorgehensmodelle und Methoden <ul style="list-style-type: none"> ○ User-Centered Design ○ Agiles Projektmanagement und agile Softwareentwicklung ○ Soziotechnische und interdisziplinäre Perspektiven und Methoden ○ Wirtschaftliche Perspektiven: Business Model Canvas, Lean Startup • Ideenentwicklung und -bewertung <ul style="list-style-type: none"> ○ Kreativitätstechniken ○ Bewertungsmethoden <ul style="list-style-type: none"> ▪ technische Bewertung ▪ ökonomische Bewertung ○ Erprobung an innovativen technischen Themen • Interaktive Designmethoden <ul style="list-style-type: none"> ○ qualitative und narrative Analysemethoden <ul style="list-style-type: none"> ▪ Methoden ▪ Artefakte: User Stories, Personas, Design Narratives, ... ○ (Paper-)prototyping: Methoden und Tools ○ Evaluationsmethoden: quantitativ und qualitativ • Weitergehende Konzepte <ul style="list-style-type: none"> ○ Pattern-basierte Ansätze ○ Design-based Research
Lehrmethoden	<p>Kombination unterschiedlichen Formen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorlesung für die Einführung in den theoretischen Hintergrund • Gruppenarbeiten zur Erprobung der Methoden • moderierte Konversation und kollaborative Reflektion • begleitende kleine Projekte
Inhaltliche Voraussetzungen	Modellierung, Programmierkenntnisse
Literatur	Wird angekündigt zu den jeweiligen Themenbereichen
Anmerkungen	keine