

Modul: Responsive Webdesign

Niveau	Bachelor	Kürzel	RW
Modulname englisch	Responsive Webdesign		
Modulverantwortliche	Prof. Isabella Beyer		
Fachbereich	Elektrotechnik und Informatik		
Studiengang	Informatik, Bachelor		
Verpflichtungsgrad	Wahlpflicht	ECTS-Leistungspunkte	5
Fachsemester	(Nicht festgelegt)	Semesterwochenstunden	4
Dauer in Semestern	1	Arbeitsaufwand in Stunden	150
Angebotshäufigkeit	WiSe	Präsenzstunden	60
Lehrsprache	Deutsch	Selbststudiumsstunden	90

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

Prüfungsleistung	Portfolio-Prüfung	Prüfungsprache	Deutsch
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	Drittelnoten
Lernergebnisse	<p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls kennen sich die Studierenden mit den Grundlagen des Screendesigns für das Responsive Web aus. Sie können Digitale Produkte für Desktop, Tablet und Mobile-Anwendungen konzipieren und gestalten.</p> <p>Sie haben an Beispielen und vor allem an der eigenen Projektarbeit durch alle Produktionsphasen hindurch gelernt, die Inhalte von digitalen Medien zu planen, zu kalkulieren und zu strukturieren, eine Informationsarchitektur anzulegen und durch Prototyping die Navigationsführung zu testen.</p> <p>Sie erhalten einen Ausblick zu der Gestaltung von TouchPoints und damit einer plattformübergreifenden Erfahrung (UX).</p>		
Teilnahmevoraussetzungen	Kenntnisse in bestimmten Anwenderprogrammen, Bildbearbeitung		

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es **genau eine** modulabschließende Prüfung gibt.

Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Aspekten	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Verwendung geschlechtergerechter Sprache (THL-Standard) ✓ Zielgruppengerechte Anpassung der didaktischen Methoden ✓ Sichtbarmachen von Vielfalt im Fach (Forscherinnen, Kulturen etc.)
Verwendbarkeit	
Bemerkungen	

Lehrveranstaltung: Responsive Webdesign

(zu Modul: Responsive Webdesign)

Lehrveranstaltungsart	Vorlesung	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	Responsive Webdesign		
Anwesenheitspflicht	nein	ECTS-Leistungspunkte	2
Teilnahmebeschränkung		Semesterwochenstunden	2
Gruppengröße		Arbeitsaufwand in Stunden	60
Lehrsprache	Deutsch	Präsenzstunden	30
Studienleistung		Selbststudiumsstunden	30
Dauer SL in Minuten		Bewertungssystem SL	

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Prüfungsleistung		Prüfungsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
Teilnahmevoraussetzungen			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Lehrinhalte	<p>Einführung ins Responsive Web, Gestaltung und Konzeption von Digitalen Produkten, Screendesign, Interaktive Systeme, Nutzungskontext, Nutzerverhalten, Usability und User Experience–Grundlagen, Mobile Systeme, Beyond Mobile, TouchPoints zu Immersiven- und Transmedia-Anwendungen.</p> <p>01_VL_Einführung Usability, UX, Responsive Web, Nutzungskontext (Grundlagen)</p> <p>02_VL_Briefing</p> <p>03_VL_Lasten und Pflichtenheft</p> <p>04_VL_Kalkulation</p> <ul style="list-style-type: none"> • nach AGD (Allianz Deutscher Designer) und BGD (Berufsverband Deutscher Kommunikationsdesigner) • Ermittlung des eignen Wertes auf dem Markt pro Stunde • Kalkulationsbeispiele von Web-Produkten <p>05_VL_Recherche, Design Thinking</p> <p>06_VL_Strukturlayout und Informationsarchitektur (IA)</p> <p>07_VL_Funktionslayout_Wireframe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Differenzierung zwischen Wireframe, Prototyp, MockUp • Prototyping-Tools • Prototype für Usability Testing (Grundlagen)
--------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • TouchPoints und Einbindung von CrossMedia/ Digitalen Produkten <p>08_VL_Komposition, Positionierung im Web</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konditionierung, Erwartung, Mindmaps <p>09_VL_ScreenDesign (UI)</p> <p>10_VL_Farbe, Typografie im Web</p> <p>11_VL_Ausblick: Beyond Mobile; Digitale Produkte/ Transmedia/ Plattformübergreifend</p>
Literatur	<p>Spies, M. Branded Interactions, Creating the Digital Experience, Thames & Hudson Ltd, 2015</p> <p>Norman, D. The Design of Everyday Things, Basic Books 2013</p> <p>Krug, S. Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability (Revisited), 2013</p> <p>Nielsen, J. Should Mobile Design Principles Be Applied to the Desktop?, Peachpit 2012 (Artikel)</p> <p>Goodwin, K. Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services, 2009</p> <p>Alexander, K. Kompendium der visuellen Information und Kommunikation, x.media, 2007.</p> <p>Böhringer, J., Bühler, P. und Schlaich, P., Kompendium der Mediengestaltung: Produktion und Technik für Digital- und Printmedien, x.media, 2008.</p> <p>Jacobsen, J. Website-Konzeption. Erfolgreiche Web- und Multimedia-Anwendungen entwickeln, Addison-Wesley, 2. Aufl. 2006.</p> <p>Markus, D. Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion, Pearson Studium 2006</p> <p>Radtke u. a. Handbuch Visuelle Mediengestaltung, Cornelsen 2004</p> <p>Zusätzliche Online Quellen:</p> <p>Nielsen Norman Group, www.nngroup.com</p> <p>International Usability and UX Qualification Board, Interaction Design Foundation, www.interaction-design.org</p> <p>Zusätzlich werden aktuelle Artikel hereingereicht.</p>
Bemerkungen	

Lehrveranstaltung: Responsive Webdesign Praktikum

(zu Modul: Responsive Webdesign)

Lehrveranstaltungsart	Praktikum	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	Responsive Webdesign Practical Training		
Anwesenheitspflicht	ja	ECTS-Leistungspunkte	3
Teilnahmebeschränkung		Semesterwochenstunden	2
Gruppengröße	12	Arbeitsaufwand in Stunden	90
Lehrsprache	Deutsch	Präsenzstunden	30
Studienleistung	Praktikum	Selbststudiumsstunden	60
Dauer SL in Minuten		Bewertungssystem SL	Teilnahme

Der folgende Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Prüfungsleistung		Prüfungsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
Teilnahmevoraussetzungen			

Der vorige Abschnitt ist nur ausgefüllt, wenn es eine lehrveranstaltungsspezifische Prüfung gibt.

Lehrinhalte	Alle Produktionsphasen vom Briefing zum finalen Produkt. Kreativtechniken und praktische Übungen in den gängigen, professionellen Adobe Programmen.
Literatur	<p>Spies, M. Branded Interactions, Creating the Digital Experience, Thames & Hudson Ltd, 2015</p> <p>Norman, D. The Design of Everyday Things, Basic Books 2013</p> <p>Krug, S. Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability (Revisited), 2013</p> <p>Nielsen, J. Should Mobile Design Principles Be Applied to the Desktop?, Peachpit 2012 (Artikel)</p> <p>Goodwin, K. Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services, 2009</p> <p>Alexander, K. Kompendium der visuellen Information und Kommunikation, x.media, 2007.</p> <p>Böhringer, J., Bühler, P. und Schlaich, P., Kompendium der Mediengestaltung: Produktion und Technik für Digital- und Printmedien, x.media, 2008.</p> <p>Jacobsen, J. Website-Konzeption. Erfolgreiche Web- und Multimedia-Anwendungen entwickeln, Addison-Wesley, 2. Aufl. 2006.</p>

Markus, D. Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion, Pearson Studium 2006

Radtke u. a. Handbuch Visuelle Mediengestaltung, Cornelsen 2004

Zusätzliche Online Quellen:

Nielsen Norman Group, www.nngroup.com

International Usability and UX Qualification Board, www.uxqb.org

Interaction Design Foundation, www.interaction-design.org

Zusätzlich werden aktuelle Artikel hereingereicht.

Bemerkungen	
--------------------	--