

Modulbezeichnung	3.3. Designpsychologie
Kürzel für Stundenplan	DPsy
Semester	3
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. Felicidad Romero-Tejedor
Dozent(in)	Prof. Dr. Felicidad Romero-Tejedor
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtmodul
Lehrform / SWS	Vorlesung 2 SWS, Praktikum 1 SWS
Arbeitsaufwand	32 h Vorlesung + 16 h Praktikum + 162 h Vor-/Nachbereitung Vorlesung und Projekt = 210 h
Kreditpunkte (gem. ECTS)	7
Voraussetzungen	keine
Lernziele / Kompetenzen	Das Modul gibt einen Überblick über die Psychologie in Anwendung auf das Design. Die kognitive Psychologie bestimmt das heutige Design. Die Designsysteme müssen an den Menschen angepasst werden. Das Modul möchte die Studierenden für Fragen der Mensch-Maschine-Schnittstelle sensibilisieren
Inhalt	<p>LEHREINHEITEN</p> <p>Einführung in die Psychologie: Vom Behaviorismus zum Kognitivismus</p> <p><i>LE Wahrnehmungspsychologie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltpsychologie: Optische Täuschungen Gestaltgesetze • Farbpsychologie: Farbe und Gestaltung <p><i>LE Kognitive Psychologie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Intelligenz • Visuelle Intelligenz • Kognition und Handlung • Gedächtnis, Langzeitgedächtnis • Sequenzen, Operationen und Schemata • Kindliche Entwicklung • Gerontopsychologie • Orientierung und Umwelt, ökologische Psychologie • Kognitive Räume • <i>Cognition Design</i>

Modulbezeichnung	3.3. Designpsychologie
	<p><i>LE Werbe- und Konsumpsychologie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Marktpsychologie CI, merchandizing, product placing, u.a. • Konsumwerbung, Printwerbung der 50er Jahre bis heute • Werbestrategien • Neuromarketing <p><i>LE Kulturpsychologie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Symbolpsychologie und Psychologie der Kultur: Der Mensch und seine Symbole <p><i>LE Sozialpsychologie</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Sozialpsychologie • Motivationspsychologie • Sozialpsychologie Moden, Klischees, Zielgruppen • Gesellschaft: Extroversion, Introversion und digitale Medien
Literatur	<p>GRUNDLITERATUR:</p> <p>Berzbach, Frank, <i>Kreativität aushalten / Psychologie für Designer</i>, Hermann Schmidt 2010</p> <p>Khazaeli, Cyrus Dominik, <i>Systemisches Design. Intelligente Oberflächen für Information und Interaktion</i>, Rowohlt, Reinbek bei Hamburg, 2005</p> <p>Norman, D. A., <i>Dinge des Alltags. Gutes Design und Psychologie für Gebrauchsgegenstände</i>, Campus, Frankfurt, 1989</p> <p>—, <i>The invisible Computer</i>, Cambridge, MIT Press 1998</p> <p>—, <i>The Design of Future Things</i>, Perseus Books 2007.</p> <p>Seyler, Axel, <i>Wahrnehmen und Falschnehmen. Praxis der Gestaltpsychologie</i>, Anabas 2003</p> <p>Weinschenk, Susan M. <i>100 Dinge. Die jeder Designer über Menschen wissen muss</i>, Addison Wesley 2011</p> <p>In der Vorlesung zusätzlich VERTIEFUNGSLITERATUR zu den Themen</p>
Studien-/Prüfungsleistungen	Projektarbeit