

Modulbezeichnung	<b>6.3. Designprojekt II (HCD)</b>
Kürzel für Stundenplan	DesP II
Semester	6. Semester
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. Felicidad Romero-Tejedor
Dozent(in)	Prof. Dr. Romero, Prof. Dr. Janneck, Prof. Dr. Dr. Küster
Sprache	Deutsch
Zuordnung zum Curriculum	Pflichtmodul Vertiefungsrichtung HCD
Lehrform / SWS	Projekt; Gruppengröße ca. 4
Arbeitsaufwand	16 h wöchentliche Projektbesprechung mit der Professorin bzw. dem Professor + 64 h Dokumentation des Projekts und + Präsentationsvorbereitung + 280 h Projektarbeit = 360 h
Kreditpunkte (gem. ECTS)	12
Voraussetzungen	Module der vorhergehenden Semester
Lernziele / Kompetenzen	<p>Das Modul soll den Studierenden auf höherem Niveau als im Designprojekt I eine weitere Möglichkeit zum Einblick in die praktische Arbeit im Team und mit internen und externen Kunden vermitteln und limitierende Parameter, wie Zeit, Budget und die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Auffassungen im Team und beim Kunden, im kreativen Prozess erlebbar machen. Branchenspezifische sowie branchenübergreifende Aspekte des kognitiven Designs sollen hierbei vertieft und erlebt werden.</p> <p>Das Modul dient weiterhin der vertiefenden Auseinandersetzung komplexer Aufgabenstellungen innerhalb der digitalen Medien und der Orientierung und Spezialisierung der Studierenden.</p> <p>Anhand eines Projekts sollen die Studenten ihre Design-, Programmier- und Ergonomie-Kompetenzen durch die vollständige Ausführung eines methodologischen Entwicklungsprozesses ausbauen und festigen. Der Bogen vom Konzept bis zur Realisierung muss in einer vollständigen Dokumentation wiedergespiegelt werden.</p> <p><u>Lernziele:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Projekte in Teamarbeit organisieren können und Teamfähigkeit trainieren.</li> <li>• Erlernte Methoden der Konzeption, der Designmethodologie, der Usability, des Designs und der Realisierung sinnvoll einsetzen können.</li> <li>• Projekte mit begrenzten Budgets an Zeit, Arbeitskraft und Geld erfolgreich umsetzen können.</li> <li>• Die Projektergebnisse überzeugend präsentieren und argumentativ verteidigen können.</li> <li>• Kognitiv-ergonomische Aspekte des Designs und der</li> </ul>

Modulbezeichnung	<b>6.3. Designprojekt II (HCD)</b>
	<p>Methodik durch Design Research in der Praxis anwenden können.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Szenarien mit zugehöriger Interaktion planen.</li> <li>• Arbeit mit der Zielgruppe vertiefen.</li> </ul>
Inhalt	<p><u>Gestaltung/Programmierung und Realisation:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Kommunikationsdesign-Projekt:</u> z.B. einer Corporate Identity und einer Werbekampagne für die Printmedien in Synergie mit digitalen Medien inkl. Design, Realisierung und Evaluierung.</li> <li>• <u>Interaktives Projekt:</u> Mit Anwendung von Design und Research werden mit einer bestimmte Zielgruppe Konzept, Inhalte, Design und Verbesserung von Ergebnissen erarbeitet. Im Mittelpunkt stehen die felicity conditions der Interaktion. Hierbei sollten nicht typische Anwender als Zielgruppe dienen.</li> <li>• <u>Erlebnis Projekt:</u> Ein bestimmtes vorgedachtes Szenario wird kreiert und dabei digitale Anwendungen erprobt. Handlungen, User-Experience, konsistentes Design und Gelingen in der Interaktion sind die Ziele.</li> <li>• <u>Kreatives Projekt:</u> In einer experimentellen, weiter entwickelten Weise werden neue Ideen ausprobiert und verbessert. Hier werden anspruchsvolle Ästhetik, experimentelle Interaktion, sinnliches Erlebnis entwickelt.</li> <li>• <u>Orientierungs-Projekt:</u> Bedienungsflächen zur Steuerung von Maschinen. Z.B. in der Medizin, Industrie und anderen Kontexten.</li> <li>• <u>Dienstleistungs-Projekt:</u> Interaktive Anwendungen zur Steuerung und Kontrolle von Alltags-Kontexten. Z. B. »Digitale Küche«.</li> </ul>
Literatur	Vgl. die Empfehlungen der vorhergehenden Module
Studien-/Prüfungsleistungen	Projektarbeit