

Modul: Usability / User Experience Design

Niveau	Bachelor	Stundenplankürzel	UEX
Modulname englisch	Usability / User Experience Design		
Modulverantwortliche	Janneck, Monique, Prof. Dr.		
Fachbereich	Elektrotechnik und Informatik		
Studiengang	Informationstechnologie und Design, Bachelor		
Verpflichtungsgrad	Wahlpflicht	ECTS-Leistungspunkte	5
Fachsemester	4	Semesterwochenstunden	4
Dauer in Semestern	1	Arbeitsaufwand in Stunden	150
Angebotshäufigkeit	SoSe	Präsenzstunden	60
Lehrsprache	Deutsch	Selbststudiumsstunden	90

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

Prüfungsleistung	Projektarbeit	Prüfsprache	Deutsch
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	Drittelnoten
Lernergebnisse	<p>Die Studierenden lernen Bedeutung, Tätigkeitsfelder und zentrale Begriffe der Mensch-Computer-Interaktion kennen. Sie kennen wichtige Beiträge der Grundlagendisziplinen (Psychologie, Arbeits- und Kognitionswissenschaften) und können diese Erkenntnisse für die Analyse und Gestaltung von Softwareprodukten nutzbar machen.</p> <p>Weitere Inhalte sind Normen und rechtliche Grundlagen, Gestaltungsgrundsätze und -kriterien für unterschiedliche Anwendungskontexte. Die Studierenden setzen sich mit unterschiedlichen Interaktionstechniken und Dialogarten auseinander und sind in der Lage, diese zu bewerten und für einen gegebenen Nutzungskontext passend zu gestalten. Sie können die verschiedenen Begriffe und Konzepte, wie Usability, Joy of use, User Experience etc., einschätzen und abgrenzen.</p> <p>Die Studierenden lernen die Bedeutung einer benutzerzentrierten Vorgehensweise kennen. Sie können Methoden für die nutzerbezogene Anforderungsanalyse bewerten und anwenden.</p> <p>Zudem lernen sie quantitative und qualitative Evaluationsmethoden und deren unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten im Entwicklungszyklus kennen und sind in der Lage, eine Evaluationsstudie zu planen und durchzuführen.</p> <p>Durch teambasiertes Arbeiten im Rahmen von praxisorientierten Übungen während der Vorlesung sowie im Praktikum verbessern die Studierenden ihre Problemlösungskompetenz sowie ihre Teamfähigkeit. Im Rahmen des Praktikums sowie einer semesterbegleitenden Projektarbeit erproben sie die Inhalte des Moduls praktisch.</p>		
Teilnahmevoraussetzungen			

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	Pflichtmodul im Studiengang ITD, Vertiefungsrichtung HCD Wahlpflichtmodul im Studiengang INF
Bemerkungen	

Lehrveranstaltung: Usability / User Experience Design (Vorlesung)

(zu Modul: Usability / User Experience Design)

Lehrveranstaltungsart	Vorlesung	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	Usability / User Experience Design (Lecture)		
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		Prüfsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
Teilnahmevoraussetzungen			

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

Lehrinhalte	<p>Grundlagen der Softwareergonomie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menschliche Informationsverarbeitung • Handlungsmodelle • Fehler und sicherheitsbezogenes Verhalten • Soziotechnische Gestaltung <p>Interface-Design</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung der Software-Ergonomie • Normen und Richtlinien • Entwurfsprinzipien • Interaktionsparadigmen und -techniken • Dialoggestaltung • Joy of Use <p>Usability-Engineering und -Evaluation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usability-Engineering-Methoden (u.a. Benutzermodellierung, Scenario Based Development, Prototyping) • ExpertInnenverfahren • NutzerInnen-zentrierte Verfahren • Planung von Evaluationsstudien
Literatur	Dahm, Markus (2006). Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion. München: Pearson.

Janneck, Monique, Adelberger, Cyrill (2012). Komplexe Software-Einführungsprozesse gestalten – Grundlagen und Methoden. Boizenburg: vwh.

Norman, Donald (1988). The Psychology of Everyday Things. New York: Basic Books. (deutsch: Dinge des Alltags, Frankfurt: Campus)

Preim, Bernhard, Dachsel, Raimund (2010). Interaktive Systeme. Band 1: Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung. Berlin u.a.: Springer.

Sarodnick, Florian, Brau, Henning (2011). Methoden der Usability Evaluation, 2. Aufl. Bern: Huber.

Stapelkamp, Torsten (2007). Screen- und Interfacedesign. Heidelberg: Springer.

DIN EN ISO 9241: Ergonomie der Mensch-System Interaktion (Bezeichnung neuerer Teile der DIN EN ISO 9241 ab 2005) bzw. Ergonomische Anforderungen für Bürotätigkeiten mit Bildschirmgeräten (Bezeichnung älterer Teile der DIN EN ISO 9241).

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

Lehrveranstaltung: Usability / User Experience Design (Praktikum)

(zu Modul: Usability / User Experience Design)

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

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

Prüfungsleistung		Prüfsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
Teilnahmevoraussetzungen			

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

Lehrinhalte	Die Studierenden bearbeiten semesterbegleitend in Kleingruppen ein Projekt, anhand dessen sie Usability-Engineering-Methoden erproben (z.B. Entwicklung einer Website oder eines Software-Prototypen). Dies umfasst Planung, Umsetzung, Dokumentation und Präsentation. Sie werden dabei im Rahmen des Praktikums unterstützt.
Literatur	<p>Dahm, Markus (2006). Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion. München: Pearson.</p> <p>Janneck, Monique, Adelberger, Cyrill (2012). Komplexe Software-Einführungsprozesse gestalten – Grundlagen und Methoden. Boizenburg: vwh.</p> <p>Norman, Donald (1988). The Psychology of Everyday Things. New York: Basic Books. (deutsch: Dinge des Alltags, Frankfurt: Campus)</p> <p>Preim, Bernhard, Dachselt, Raimund (2010). Interaktive Systeme. Band 1: Grundlagen, Graphical User Interfaces, Informationsvisualisierung. Berlin u.a.: Springer.</p> <p>Sarodnick, Florian, Brau, Henning (2011). Methoden der Usability Evaluation, 2. Aufl. Bern: Huber.</p> <p>Stapelkamp, Torsten (2007). Screen- und Interfacedesign. Heidelberg: Springer.</p>

DIN EN ISO 9241: Ergonomie der Mensch-System Interaktion
(Bezeichnung neuerer Teile der DIN EN ISO 9241 ab 2005) bzw.
Ergonomische Anforderungen für Bürotätigkeiten mit Bildschirmgeräten
(Bezeichnung älterer Teile der DIN EN ISO 9241).

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