

6 User Experience	
User Experience	
Semester	1
Credit Points	5
Pflicht/ Wahlpflicht	Pflicht
Häufigkeit des Angebotes/ Verwendbarkeit	Jedes Semester nach Bedarf der Hochschulen im VFH-Verbund
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. rer. nat. Jörg Thomaschewski, Hochschule Emden/Leer
Lerngebiet	Medieninformatik
Teilnahmevoraussetzungen	keine
Lernergebnisse	<p>Nach der Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die UX-Definition gemäß der DIN EN 9241-210 von der Definition der Usability abgrenzen und die wissenschaftliche Herleitung nachvollziehbar beschreiben, inklusive der mit der UX zusammenhängenden Begriffe, der enthaltenen Ungenauigkeiten und der noch offenen Forschungsfragen. Sie sollen ferner im Internet befindliche Informationen zeitlich einordnen und auf ihre Korrektheit hin bewerten können.</li> <li>• verschiedene Messmethoden und ihre Einsatzzwecke klassifizieren. Sie können wiss. Publikationen zu den Messmethoden einordnen und die Randbedingungen benennen, die zu ihrem Einsatz notwendig sind, beispielweise die Bewertung der Wichtigkeit der zu messenden Dimensionen bei vorhandenen oder zu erstellenden interaktiven Systemen.</li> <li>• vorhandene Fragebögen für die Bewertung interaktiver Systeme strukturiert auswählen und diese einsetzen. Sie können die Konzepte beschreiben, die zur Erstellung der Fragebögen geführt haben und können nach der Durchführung einer Umfrage diese auswerten sowie eine vorgegebene Auswertung kritisch hinterfragen und somit korrekt interpretieren.</li> <li>• den Zusammenhang zwischen den Entwicklungsprozessen zur Entwicklung interaktiver Systeme und der Gestaltung einer guten UX beschreiben. Sie können ebenfalls beschreiben, dass die Prozesse der Softwareentwicklung und des Human Centered Designs unterschiedliche historische Wurzeln und unterschiedliche Vorgehensweisen haben und können unterschiedliche Integrationen der Prozesse anhand von wiss. Literatur nachvollziehbar analysieren. Darauf aufbauend können Sie die Notwendigkeit und die einzelnen Bereiche der DIN EN ISO 9241-220 analysieren, die die betrieblichen Prozesse des Human Centered Designs beschreiben.</li> </ul>

	Auf ein fiktives Anwendungsbeispiel können Sie anschließend die vorgenommenen Analysen anwenden
Prüfungsvorleistung	Einsendeaufgabe
Medien-/ Lernform	Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Foren, Chat, Webkonferenzen, Einsendeaufgaben u. a.)
Arbeitsaufwand	Prüfung: 120 Minuten Selbststudium: 101 h Betreutes Lernen : 29 h Vorbereitung PVL: 20 h
Präsenzinhalte	Besprechung der Einsendeaufgaben
Prüfungsform	Klausur (120 min.) oder ggf. mündliche Prüfung
Literatur	Das Modul arbeitet mit vielen Originalquellen, also den DIN-Normen und der wiss. Literatur. Es wird Bezug genommen auf (historisch) wichtige Bücher, aber der Stand der Forschung sowie die Vermittlung der Lerninhalte sind in keinem Lehrbuch fundiert beschrieben.
weitere Hinweise	Dieses Modul wird auf Deutsch angeboten

Studieninhalte
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Einleitung</li> <li>2. Usability</li> <li>3. Definition der User Experience</li> <li>4. Grundlagen der Messung der User Experience</li> <li>5. Fragebögen zur Messung der User Experience</li> <li>6. UX-Entwicklungsprozesse für Projekte</li> <li>7. Prozesse auf Unternehmensebene</li> <li>8. Ansatz einer Integration von HCD und agiler Entwicklung</li> </ol>