

**Modul: Designprojekt I (HCD)**

<b>Niveau</b>	Bachelor	<b>Kürzel</b>	DesP I HCD
<b>Modulname englisch</b>	Design Project I HCD		
<b>Modulverantwortliche</b>	Prof. Dr. Felicidad Romero-Tejedor		
<b>Fachbereich</b>	Elektrotechnik und Informatik		
<b>Studiengang</b>	Informationstechnologie und Design, Bachelor		
<b>Verpflichtungsgrad</b>	Pflicht	<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	10
<b>Fachsemester</b>	5	<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Dauer in Semestern</b>	1	<b>Arbeitsaufwand in Stunden</b>	300
<b>Angebotshäufigkeit</b>	WiSe	<b>Präsenzstunden</b>	15
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch/Englisch	<b>Selbststudiumsstunden</b>	285

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

<b>Prüfungsleistung</b>	Projektarbeit	<b>Prüfungsprache</b>	Deutsch/Englisch
<b>Dauer PL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem PL</b>	Drittelnoten

**Lernergebnisse**

Das Modul soll den Studierenden 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.

Das Modul dient weiterhin der vertiefenden Auseinandersetzung komplexer Aufgabenstellungen innerhalb der digitalen Medien und der Orientierung und Spezialisierung der Studierenden.

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.

Lernziele:

- Projekte in Teamarbeit organisieren können und Teamfähigkeit trainieren.
- Erlernte Methoden der Konzeption, der Designmethodologie, der Usability, des Designs und der Realisierung sinnvoll einsetzen können.
- Projekte mit begrenzten Budgets an Zeit, Arbeitskraft und Geld erfolgreich umsetzen können.
- Die Projektergebnisse überzeugend präsentieren und argumentativ verteidigen können.

- Design und seine kognitiv-ergonomischen Aspekte in der Praxis anwenden können.

**Teilnahmevoraussetzungen**

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

**Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Aspekten**

- ✓ Verwendung geschlechtergerechter Sprache (THL-Standard)
- ✓ Zielgruppengerechte Anpassung der didaktischen Methoden
- ✓ Sichtbarmachen von Vielfalt im Fach (Forscherinnen, Kulturen etc.)

**Verwendbarkeit**

**Bemerkungen**

## Lehrveranstaltung: Designprojekt I (HCD)

(zu Modul: Designprojekt I (HCD))

<b>Lehrveranstaltungsart</b>	Praktikum	<b>Lernform</b>	Präsenz
<b>LV-Name englisch</b>	Design Project I HCD		
<b>Anwesenheitspflicht</b>	ja	<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	10
<b>Teilnahmebeschränkung</b>		<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Gruppengröße</b>	12	<b>Arbeitsaufwand in Stunden</b>	300
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch/Englisch	<b>Präsenzstunden</b>	15
<b>Studienleistung</b>		<b>Selbststudiumsstunden</b>	285
<b>Dauer SL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem SL</b>	

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

<b>Prüfungsleistung</b>		<b>Prüfsprache</b>	
<b>Dauer PL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem PL</b>	
<b>Lernergebnisse</b>			
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>			

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

<b>Lehrinhalte</b>	Gestaltung und Realisation: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikationsdesign-Projekt: z.B. einer Werbekampagne für die Printmedien in Synergie mit einem Event oder einem digitalen Medium (crossmediales Design), oder das Design eines Printmediums (Buch, Zeitung, Magazin o.ä.)</li> <li>• Kreatives Projekt: In einer experimentellen, weiter entwickelten Weise werden neue Ideen ausprobiert und verbessert. Hier werden anspruchsvolle Ästhetik, experimentelle Interaktion, sinnliches Erlebnis entwickelt.</li> <li>• interaktiven Projekts: z.B. einer Website oder mobilen Applikation in Kooperation mit einem regionalen Unternehmen</li> <li>• Dienstleistungs-Projekt: Interaktive Anwendungen zur Steuerung und Kontrolle von Alltags-Kontexten. Z. B. »Digitale Küche«.</li> </ul>
<b>Literatur</b>	Empfehlungen der vorhergehenden Module
<b>Bemerkungen</b>	