

Modul: Designprojekt II (HCD)

Niveau	Bachelor	Kürzel	DesP II
Modulname englisch	Design Project II		
Modulverantwortliche	Prof. Dr. Felicidad Romero-Tejedor		
Fachbereich	Elektrotechnik und Informatik		
Studiengang	Informationstechnologie und Design, Bachelor		
Verpflichtungsgrad	Pflicht	ECTS-Leistungspunkte	12
Fachsemester	6	Semesterwochenstunden	2
Dauer in Semestern	1	Arbeitsaufwand in Stunden	360
Angebotshäufigkeit	SoSe	Präsenzstunden	15
Lehrsprache	Deutsch/Englisch	Selbststudiumsstunden	345

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

Prüfungsleistung	Projektarbeit	Prüfungsprache	Deutsch/Englisch
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	Drittelnoten
Lernergebnisse	<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>Lernziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Die Projektergebnisse überzeugend präsentieren und argumentativ verteidigen können. • Kognitiv-ergonomische Aspekte des Designs und der Methodik durch Design Research in der Praxis anwenden können. • Szenarien mit zugehöriger Interaktion planen. • Arbeit mit der Zielgruppe vertiefen.
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	
Bemerkungen	

Lehrveranstaltung: Designprojekt II (HCD)

(zu Modul: Designprojekt II (HCD))

Lehrveranstaltungsart	Praktikum	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	Design Project II HCD		
Anwesenheitspflicht	ja	ECTS-Leistungspunkte	12
Teilnahmebeschränkung		Semesterwochenstunden	2
Gruppengröße	12	Arbeitsaufwand in Stunden	360
Lehrsprache	Deutsch/Englisch	Präsenzstunden	15
Studienleistung		Selbststudiumsstunden	345
Dauer SL in Minuten		Bewertungssystem SL	

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

Prüfungsleistung		Prüfungsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
Teilnahmevoraussetzungen			

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

Lehrinhalte	Gestaltung/Programmierung und Realisation: <ul style="list-style-type: none"> • Kommunikationsdesign-Projekt: z.B. einer Corporate Identity und einer Werbekampagne für die Printmedien in Synergie mit digitalen Medien inkl. Design, Realisierung und Evaluierung. • Interaktives Projekt: 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. • Erlebnis-Projekt: Ein bestimmtes vorgedachtes Szenario wird kreiert und dabei digitale Anwendungen erprobt. Handlungen, User-Experience, konsistentes Design und Gelingen in der Interaktion sind die Ziele. • Kreatives Projekt: In einer experimentellen, weiter entwickelten Weise werden neue Ideen ausprobiert und verbessert. Hier werden anspruchsvolle Ästhetik, experimentelle Interaktion, sinnliches Erlebnis entwickelt. • Orientierungs-Projekt: Bedienungsoberflächen zur Steuerung von Maschinen. Z.B. in der Medizin, Industrie und anderen Kontexten. • Dienstleistungs-Projekt: Interaktive Anwendungen zur Steuerung und Kontrolle von Alltags-Kontexten. Z. B. »Digitale Küche«.
Literatur	Empfehlungen der vorhergehenden Module

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