

Anlage 5

Modulhandbuch des Studiengangs

User Experience Design

Bachelor of Arts

des Fachbereichs Media

der Hochschule Darmstadt – University of Applied Sciences

vom 12.11.2024

Zugrundeliegende BBPO vom 12.11.2024 (Amtliche Mitteilungen Jahr 2025)

Inhalt

0	Projektbasiertes Lernen	3
1	Modulbeschreibungen der Pflichtmodule im 1. Semester	5
	Designtheorie 1	5
	Selbstentwicklung und-management 1	8
	Projekt 1: UXD-Grundlagen	11
2	Modulbeschreibungen der Pflichtmodule im 2. Semester	14
	Designtheorie 2	14
	Projekt 2: Human Centred Design	17
3	Modulbeschreibungen der Pflichtmodule im 3. bis 7. Semester	21
	Projekt 3: UX für Mobilität	21
	Projekt 4: UX für hybride vernetzte Systeme	25
	Praxismodul	28
	Projekt 6: UX in Raum und Umwelt	31
	Projekt 7: Research Projekt	34
	Bachelor-Projekt und Kolloquium	37
4	Modulbeschreibungen der Wahlpflichtmodule im 2. bis 6. Semester	40
	Wahlpflichtkurs User Experience Design	40

0 Projektbasiertes Lernen

Voraussetzungen

Mit der Zunahme an Komplexität umgehen lernen

Die Arbeit im Bereich User Experience Design zeichnet sich heute durch eine mehrdimensionale Multidisziplinarität aus.

1. Sie ist eine Kombination aus Psychologie, Soziologie, Gestaltung, Marketing, Management, Informatik und Technik (den „klassischen“ Disziplinen).
2. In Projekten, die in der Regel Erfahrungen entlang der Wertschöpfungskette eines Customer Lifecycles konzipieren und gestalten, muss mit einer Kombination verschiedener Mediengattungen mit linearen und/oder interaktiven Modalitäten wie Animation, Spiel, interaktive Produkte, Installationen, Video, Sound, u.v.m. umgegangen werden.
3. In das Leben von Menschen eingebettete Erfahrungen lassen sich nicht in „das Digitale“ und „das Gegenständliche“ abgrenzen. Wir leben heute in einer hybriden vernetzten Umwelt, die sich in immer kürzeren Abständen verändert.

Die Lehre sollte dieser Thematik Rechnung tragen, indem sie entsprechende Methoden zum Umgang mit steigender Komplexität hervorhebt.

Auseinandersetzung mit neuen Arbeitskonzepten

Der Wandel von der Industrie- zur KI-unterstützten Wissensgesellschaft hat tiefgreifende Auswirkungen auf die heutigen und zukünftigen Arbeitsmuster. Die Halbwertszeit von Werkzeugen und Software wird immer kürzer. KI wird zum „Mitarbeiter“. Für den einzelnen Arbeitnehmer bedeutet dies die Zunahme von selbstgesteuerter Arbeit, Selbstmotivation, Selbstorganisation, rechtlicher und ethischer Verantwortung für den Einsatz von Technik, lebenslangem Lernen und darüber hinaus Teamarbeit nicht nur in internationalen (d.h. multikulturellen) Umgebungen, sondern auch mit Technik (KI). Dies erfordert Lehrmethoden, die den Studierenden helfen, die in diesen Bereichen erforderlichen Qualifikationen zu erwerben.

Unterstützung des konstruktivistischen Lernens

Im traditionellen Sinne bedeutet Lernen, sich Fakten einzuprägen und abzurufen. Damit wird deklaratives Wissen auf statische Weise erworben, was jedoch in komplexen Situationen nur begrenzt geeignet ist. Der zukünftige User Experience Designer benötigt vielmehr praktische Methoden- und Problemlösungskompetenzen. Daher ist ein Wechsel von einem instruktionalen zu einem konstruktivistischen Ansatz des Lehrens sinnvoll. In diesem Sinne bedeutet Lernen, einerseits die beständigen Grundlagen zu verinnerlichen und andererseits aktiv (neue) Denkmuster zu konstruieren.

Unterstützung des aktiven Lernens

Konstruktivistisches Lernen bedeutet den Wechsel von der Reproduktion zur Produktion, von der Aneignung von Wissen zur Entwicklung von Kompetenzen, von der Prüfung zur Förderung, von der Lehre zum Coaching. Diese Anforderungen können durch eine angemessene Verbindung zwischen Theorie und Praxis erfüllt werden.

Unterstützung beim Lernen, wie man lernt

Wissensmanagement ist eine zentrale Aufgabe unserer Wissensgesellschaft. Bis heute dominiert der Gedanke des vorwiegend expliziten Wissensaustauschs. Besonders in der Medienindustrie ist jedoch ein Wandel von kodifiziertem Wissen (externalisiertes Wissen) hin zu implizitem Wissen (stilles/tacit Wissen) notwendig. Implizites Wissen ist schwer zu übertragen, weil es tief im Kontext des individuellen Erlebens verwurzelt ist. Das Lehrkonzept sollte Zugang, Erwerb und Austausch zu und von implizitem Wissen ermöglichen.

Definition

Projektbasiertes Lernen (PBL) ist ein pädagogischer Ansatz, bei dem sich die Studierenden an einem anspruchsvollen, interdisziplinären Projekt beteiligen, das sich um ein reales Problem oder eine Herausforderung dreht. Die Studierenden erforschen, hinterfragen und arbeiten aktiv zusammen, um tiefgreifendes inhaltliches Wissen und Fähigkeiten zum kritischen Denken zu entwickeln. PBL fördert die Autonomie und Verantwortung der Studierenden, da sie sinnvolle Entscheidungen treffen, Forschung betreiben und ihre Ergebnisse in einem greifbaren, authentischen Produkt, Proof of Concept oder einer Präsentation vorstellen. Dieser studierendenzentrierte Ansatz fördert die Problemlösungs- und Kommunikationsfähigkeiten sowie die Anwendung von Wissen in praktischen

Kontexten, bereitet die Studierenden auf reale Situationen vor und fördert ein tieferes Verständnis des Lehrstoffs.

Implementierung in das Programm

Der PBL-Ansatz soll die Disziplinen Nutzerforschung, Design, Prototyping und Testing, Programmierung und Technik, Selbst- und Projektmanagement als feste Bestandteile eines Projektmoduls mit einem vorgegebenen Semesterthema einbeziehen. Das Modul folgt dem zeitlichen Ablauf einer realen Projekt-Situation, einschließlich der Schritte Forschung/ Recherche, Ideenfindung, Konzept, Entwicklung, Umsetzung, Veröffentlichung, Diskussion, Bewertung und Dokumentation.

Art des Unterrichts

PBL ermutigt Studierende, komplexe Fragen oder Probleme zu finden und zu untersuchen, Pläne oder Experimente zu entwerfen, Daten zu sammeln und zu analysieren, Schlussfolgerungen zu ziehen und Artefakte zu erstellen, um ihr erworbenes Wissen zu präsentieren. PBL ist eine Abkehr von traditionellen Lehrmethoden, bei der die Rolle des Lehrenden darin besteht, den Lernprozess zu leiten, anstatt Wissen zu vermitteln (Hmelo-Silver, C. E. & Barrows, H. S. (2006). „Goals and strategies of a problem-based learning facilitator“, *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1. 21-39.). Aus dieser Perspektive sind Feedback und Reflexion über den Lernprozess und die Gruppendynamik wesentliche Bestandteile des PBL. Die Studierenden werden als aktive Akteure betrachtet, die sich an der Konstruktion sozialen Wissens beteiligen. Nichtsdestotrotz ist ein professioneller und zuverlässiger Input-Rahmen erforderlich.

Lehrmethoden in den Workshops können sein:
Seminar, Impulsvortrag, Coaching, Diskussion

Allgemeine Lernergebnisse

Im Einzelnen entwickelt PBL die folgenden Fähigkeiten:

- Fähigkeit zum kritischen Denken
- Analytische und methodische Fähigkeiten (übertragbare Fähigkeiten)
- Forschungskompetenz
- Problemlösungskompetenz
- Selbst- und Projektmanagement-Kompetenz
- Kommunikations-, Verhandlungs- und Konfliktlösungskompetenz
- Erwerb von flexibel einsetzbarem Wissen
- Entwicklung interdisziplinärer Kompetenzen
- Soziale Kompetenz
- Teamfähigkeit
- Kompetenzen für lebenslanges Lernen

Projektphasen

(Grundlegendes Raster, das an die themenspezifischen Projekte anzupassen ist)

- Regeln für die Arbeit definieren
- Situation analysieren
- Problem definieren
- Forschung entwerfen und Arbeit verteilen
- Forschung und Arbeit durchführen
- Ergebnisse teilen und analysieren
- Schlussfolgerung

Vorteile von PBL im Vergleich zu traditionellen Vorlesungen

- Höhere Lern-Motivation als in reinen Vorlesungs-/Übungsszenarien.
- Förderung eines tieferen Verständnisses durch aktives Engagement.
- Entwicklung von Fähigkeiten zur Problemlösung und zum kritischen Denken.
- Förderung von Kreativität und Innovation.
- Förderung von Zusammenarbeit und Teamarbeit.
- Erleichterung der praktischen Anwendung von Wissen.
- Motivation der Studierenden, indem es Lernen relevant macht.
- Festigung des Gelernten, indem Studierende es anderen im Team erklären und sie anleiten
- Förderung von sozialer Interaktion, Selbst- und Fremdeinschätzung
- Förderung von sozialer Resilienz und Selbstsicherheit
- Verbesserung der Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten.
- Förderung von selbstgesteuertem Lernen und Autonomie.
- Möglichkeiten für fächerübergreifendes Lernen.
- Ermöglichung von Integration von Technologie in den Lernprozess

1 Modulbeschreibungen der Pflichtmodule im 1. Semester

Designtheorie 1

1	Modulname Designtheorie 1
1.1	Modulkürzel UXD_DT1
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Designtheorie 1
1.4	Semester Semester 1
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Tsune Tanaka
1.6	Weitere Lehrende NN
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>„Designen heißt, nicht Einzelprodukte, sondern heute Lebensweisen von morgen zu gestalten“. Hierzu soll der Blick der Studierenden geöffnet werden für mögliche (wünschenswerte) Zukunftsbilder, bzw. mögliche Antworten auf die drängenden Fragen von heute und morgen. Der Blick geht dabei bewusst weg von produktzentrierten Betrachtungen, hin zu gesellschaftlichen Zusammenhängen, Umgang mit Umwelt und Technik oder anderen aktuellen komplexeren Fragestellungen. Die Lehrveranstaltung konfrontiert mit Utopien und Dystopien aus Kunst und Wissenschaft, stellt sie zur Diskussion und bringt diese in Bezug zum möglichen Handlungsfeld von Designschaffenden. Die Studierenden erweitern dabei ihre Perspektive auf Design und lernen, eigene strategische Ziele zu formulieren, und eine (vorläufige) eigene Definition ihrer Rolle als Gestaltende abzuleiten, die in den Folgesemestern in den Projekten aufgegriffen und weiterentwickelt werden kann.</p> <p>Beispielhafte Modulinhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellungen von der Zukunft in Kunst und Wissenschaft und ihre Rolle in der Designgeschichte • Modelle digitaler und dinglicher Lebensräume in der Zukunft in Science-Fiction Filmen und

	<p>Literatur (mechanische Steuerung, visuelle Schnittstellen, volumetrische Projektion, Gesten, akustische Schnittstellen, Gehirnschnittstellen, erweiterte Realität, Anthropomorphismus)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beschäftigung mit den großen Herausforderungen für die Zukunft (Gesellschaftliches Miteinander, Ernährung, Klimawandel, ...) • Aussagen aktueller Trend- und Zukunftsforschung • Utopien für zukünftige Kommunikation, Ernährung, Lernen, Medizin, Partnerschaft, ...
3	<p>Ziele</p> <p>Das Modul soll die Studierenden zu Folgendem befähigen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kenntnisse: Kennen von Information, Theorie-und/oder Faktenwissen <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der Bedeutung des Zukunftsbegriffs für Designgeschichte und -praxis • Kenntnis und Umgang mit den Begriffen und Theorien zu Utopien, Eutopien und Dystopien 2. Fertigkeiten: Kognitive und praktische Fertigkeiten bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden <ul style="list-style-type: none"> • Die Fähigkeit, sich auf bestimmte Reize zu konzentrieren und in den Diskurs zu einem Thema zu treten. • Das Konzept der Utopie/Eutopie im Design beschreiben können • Zukunftsmodelle verstehen, bewerten und in praktische Designkonzepte transferieren können 3. Kompetenzen: Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen <ul style="list-style-type: none"> • Schlussfolgerungen aus fiktiven und nicht fiktiven Quellen für die eigene Haltung und Arbeit zu ziehen • Design als Möglichkeit einsetzen können, eine (eigene) Position zu kommunizieren
4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Project Based Learning (PBL)</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>Gesamtaufwand: 125 h</p> <p>Präsenzzeiten: 3 SWS 75 h</p> <p>Selbststudium: 50 h</p> <p>Credit Points: 5</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsvoraussetzung: Keine</p> <p>Prüfungsform: Beteiligung am Seminar und Anfertigung eines Lernportfolios nach §13 BBPO, Abs. 1. Nach vorhergehender individueller Zieldefinition. Die Inhalte des Lernportfolios werden zu Beginn des Moduls erörtert, geplant und festgelegt.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeit: Beim nächsten Kursangebot im Folgejahr</p> <p>Aufgrund der persönlichkeitsbildenden Natur des Moduls (Sensibilisierung für Sichtweisen, Entwicklung von Haltung und persönlicher Perspektive der zukünftigen Designschaffenden) sind die Prüfungen und das Modul unbewertet. Bei Beteiligung am Seminar und Bestehen des geforderten Lernportfolios wird das Testat „Mit Erfolg teilgenommen“ erteilt.</p>

7	Notwendige Kenntnisse –
8	Empfohlene Kenntnisse –
9	Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots Semester 1, Wintersemester
10	Verwendbarkeit des Moduls –
11	Literatur Im Verlauf des Kurses werden den Studierenden Literatur/ Film- und Videomaterial/Podcasts zur Verfügung gestellt.

Selbstentwicklung und-management 1

1	Modulname Selbstentwicklung und-management 1
1.1	Modulkürzel UXD_SuM1
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Selbstentwicklung und-management 1
1.4	Semester Semester 1
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Andrea Krajewski
1.6	Weitere Lehrende Dieter Stasch, NN
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>Das Modul soll Studierende zum einen unterstützen, das Prinzip des Hochschulstudiums (im Kontrast zum Prinzip „Schule“) als selbstverantwortliches mit- und voneinander Lernen zu verstehen und konstruktiv zum Betreiben des eigenen Fortschritts anwenden zu können. Zum anderen soll es Studierende ermöglichen, sich ein Bild von ihren eigenen Zielen, Stärken und Schwächen zu machen und dem entsprechend individuelle Wege und Ziele für das Studium entwickeln und formulieren zu können. Zuletzt soll es Studierende zu kritischem Denken, zum Diskurs und einer konstruktiven Kommunikation befähigen.</p> <p>Beispielhafte Modulinhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Studium allgemein-Zielsetzung des Studiums • Selbstverständnis in der Rolle als Student – Rollendefinition – Rollen leben (Persönlichkeitsmodelle, Big Five Test, Inneres Team, Transaktionsanalyse) • Selbstverständnis als UXD-Studierende/r (Model Integral Coaching, Selbstbild-Fremdbild, Selbstmanagement-Einführung in Prinzipien und Vorstellung von Tools) • Was ist Kommunikation, Information, Interaktion? (Begriffsdefinitionen und TCI-Modell) • Kommunikation – Funktionen verstehen (Kommunikationsebenen, Vier-Ohren-Modell, Kommunikationsprozesse) • Kommunikation – Diskurs lernen (Grundbegriffe der Rhetorik)

	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Psychologie des Lernens, Lernkonzepte • Wissenschaftliche Forschung und Anwendung in der Praxis • Selbständiges Denken (Strukturieren, abstrahieren, Komplexität reduzieren, schlussfolgern, transferieren, reflektieren, entscheiden)
3	<p>Ziele</p> <p>Das Modul soll die Studierenden zu Folgendem befähigen:</p> <p>1. Kenntnisse: Kennen von Information, Theorie-und/oder Faktenwissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis von Modellen zu Persönlichkeit, Rolle, Kommunikation und Diskurs • Kenntnis von Methoden zur Selbsteinschätzung • Kenntnis von Lern-Methoden • Kenntnis von Methoden wissenschaftlichen Arbeitens <p>2. Fertigkeiten: Kognitive und praktische Fertigkeiten bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, die grundlegenden Elemente der wissenschaftlichen Forschung für die Forschungs- und Projektpraxis im Designbereich zu verstehen, beschreiben und anwenden zu können • Fähigkeit, die grundlegenden Elemente der Kommunikation und Interaktion zu verstehen und beschreiben zu können <p>3. Kompetenzen: Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, Strategien zur Selbstmotivierung anwenden zu können • Fähigkeit, sich selbst einzuschätzen und dem entsprechend zu organisieren • Fähigkeit, das eigene Studium zu verstehen und die eigenen Lernerfolge aktiv zu steuern • Fähigkeit, persönliche Lernstrategien anzuwenden, das eigene Lernverhalten zu analysieren und zu verändern • Fähigkeit, die grundlegenden Elemente der Kommunikation und Interaktion in Zusammenarbeit mit anderen anzuwenden • Fähigkeit, soziale Kompetenz, Teamfähigkeit, Teamleitungsfähigkeit in Teamarbeit anwenden können
4	<p>Lehr- und Lernformen Project Based Learning (PBL)</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>Gesamtaufwand: 125 h Präsenzzeiten: 3 SWS 75 h Selbststudium: 50 h Credit Points: 5</p>

6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsvoraussetzung: Keine</p> <p>Prüfungsform: Beteiligung am Seminar und Anfertigung eines Lernportfolios nach §13 BBPO, Abs. 1.. Die Inhalte des Lernportfolios werden zu Beginn des Moduls bekannt gegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeit: Beim nächsten Kursangebot im Folgejahr</p> <p>Aufgrund der persönlichkeitsbildenden Natur des Moduls (Erkennen und Entwickeln der eigenen Persönlichkeit, Entwicklung von individuellen Lernstrategien, Auseinandersetzung mit der Rolle im Studium, Entwicklung von Kommunikations- und Diskursfähigkeit) sind die Prüfungen und das Modul unbewertet. Bei Beteiligung am Seminar und Bestehen des geforderten Lernportfolios wird das Testat „Mit Erfolg teilgenommen“ erteilt.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>-</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>-</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Semester 1, Wintersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>-</p>
11	<p>Literatur</p> <p>Im Verlauf des Kurses werden den Studierenden Literatur und Tools zur Verfügung gestellt.</p>

Projekt 1: UXD-Grundlagen

1	Modulname Projekt 1: UXD-Grundlagen
1.1	Modulkürzel UXD_P1
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Projekt 1: UXD-Grundlagen
1.4	Semester Semester 1
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Andrea Krajewski
1.6	Weitere Lehrende Tsune Tanaka, Torben Toepper, Max Studanski, NN
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>Das Modul führt Studierende anhand einer thematisch vorgegebenen Aufgabenstellung schrittweise durch ein erstes UXD-Projekt. Sie lernen, Aufgaben als Projekte anzugehen und werden zur Selbstmotivation und zur gegenseitigen Unterstützung herausgefordert. Mit der diesem Stadium des Designstudiums vorherrschende Vorstellung von der Reduktion der Design-Domäne auf eine ästhetische Funktion wird dabei bewusst gebrochen. Die Studierenden lernen im Projekt nicht nur den erweiterten Blickwinkel eines UX-Designers auf die Gestaltung einer komplexen Erfahrung über die ästhetische Funktion von Gestaltung hinaus kennen. Sie lernen auch, durch einen transdisziplinären Ansatz, bei dem nicht zwischen gestalterischen und technischen Fragestellungen unterschieden wird, zeitgemäße, in die digitale Welt passende Lösungen zu konzipieren, zu gestalten und prototypisch zu demonstrieren. Um dies zu unterstützen, bearbeiten in den Projekten des Studiengangs alle beteiligten Disziplinen die gleichen Kernfragen, bzw. Kernthesen. Im Modul P1 werden klassische UXD-Inhalte um passende technologische Inhalte erweitert.</p> <p>Beispielhafte Modulinhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der erweiterte Designbegriff: das Unsichtbare in Design und Technik • Der Computer als Werkzeug (z. B. E/A-Operationen, Hard- und Softwareschnittstellen, Kommunikation, Netzwerke) • Erlebnis und UXD

	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse und Strategie • Grundlegende gestalterische und technische Konzepte und Beispiele von Anwendungen • KI als Co-Pilot • Handlungsspielräume planen, modellieren und umsetzen (UML, Wireframes) • Bildschirmbasierte Interaktion gestalten und umsetzen • Interface-Design und -Programmierung: Grundlagen-Repertoire für audiovisuelle Erlebnisse und ihre Umsetzung (Vom Mood zum Designkonzept, Farbe, Komposition, Raster, • Umgang mit (Bild und Ton-)Medien (rechtliche, technische und gestalterische Fragestellungen) • Kommunikation, Dokumentation, Präsentation und Diskurs
<p>3</p>	<p>Ziele</p> <p>Das Modul soll die Studierenden zu Folgendem befähigen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kenntnisse: Kennen von Information, Theorie-und/oder Faktenwissen <ul style="list-style-type: none"> • Erweitertes Designverständnis • Grundlagen in Service-Design, Wahrnehmungspsychologie, audiovisueller Gestaltung • Grundlagen in gestalterischer und technischer Strategie und Konzeption • Grundlagen der Logik und der logischen Operationen • Grundlagen in Programmierung 2. Fertigkeiten: Kognitive und praktische Fertigkeiten bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden <ul style="list-style-type: none"> • Anwendung von grundlegenden Methoden in einem UXD-Projekt • Verständnis für Grundlagen der Logik und der logischen Operationen in der Programmierung • Fähigkeit, neue oder komplexe Aufgaben zu analysieren, Strategien zu entwickeln und Lösungen zu finden (Problemlösung). 3. Kompetenzen: Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, Design als planerisch-strategische Maßnahme verstehen und einsetzen können • Fähigkeit, die Rolle der Informatik in verschiedenen Medienbereichen zu verstehen • Fähigkeit, Technik als Design-Werkzeug verstehen und anwenden zu können • Fähigkeit, Ein Design-Projekt planen, strukturieren und durchführen können • Fähigkeit, Grundlegende programmierseitige Konzepte: Variablen, Typen, Zuweisungen, Eingabe/Ausgabe, Ablaufsteuerung, Funktionen und Parameter anwenden zu können • Fähigkeit, verschiedenen Zielgruppen- und Stakeholder-Interessen erkennen zu können • Fähigkeit, Botschaften formulieren und durch ein Design- und Technik-Repertoire ausdrücken zu können • Fähigkeit, Erlebnisse für Nutzende inszenieren, planen, gestalten und in Form einer einfachen Website technisch umsetzen zu können • Fähigkeit, soziale Kompetenz, Teamfähigkeit, Teamleitungsfähigkeit in Teamarbeit anwenden zu können • Fähigkeit, Die Rolle von KIT für UXD-Projekte verstehen und einschätzen zu können • Ihr Werk präsentieren und diskutieren zu können

4	<p>Lehr- und Lernformen Project Based Learning (PBL)</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points Gesamtaufwand: 500 h Präsenzzeiten: 10 SWS, 250 h Selbststudium: 250 h Credit Points: 20</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsvoraussetzung: Keine</p> <p>Prüfungsform: Portfolio-Prüfung nach §13 BBPO, Abs. 1. Die Inhalte des Lernportfolios werden zu Beginn des Moduls bekannt gegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeit: Beim nächsten Kursangebot im Folgejahr</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse -</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse -</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots Semester 2, Sommersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls -</p>
11	<p>Literatur Im Verlauf des Kurses wird den Studierenden Literatur zur Verfügung gestellt.</p>

2 Modulbeschreibungen der Pflichtmodule im 2. Semester

Designtheorie 2

1	Modulname Designtheorie 2
1.1	Modulkürzel UXD-DT2
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Designtheorie 2
1.4	Semester Semester 2
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Tsune Tanaka
1.6	Weitere Lehrende NN
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>„Design-Haltung“ ist das Leitmotiv des Designtheorie-Kurses im zweiten Semester. Die Designtheorie ist im Vergleich zu den Natur- oder Sozialwissenschaften eine recht junge Wissenschaft. Lange Zeit wurde Design als etwas zwischen Kunst und Handwerk angesehen. Heute umfasst die Designtheorie Methoden, Strategien und Forschung im Bereich des Designs. Sie dient sowohl der Konzeption als auch der Reflexion des gestalterischen Werkes selbst und seines Gestaltungsprozesses.</p> <p>Während die traditionellen Wissenschaften Objekte haben, die experimentell oder empirisch beobachtet werden, gestaltet und verändert Design die Umwelt, Designtheorie ist nie universell und muss eine Situation, einen Kontext oder eine Zeit berücksichtigen. Designtheorie zwingt dazu, die Transformation von der Theorie zur Praxis weiterzuentwickeln. Der Kurs bietet Zugang zur Designtheorie als Wissens- und Reflexionsquelle für den eigenen Designprozess.</p> <p>Beispielhafte Modulinhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entwurfsgeschichte - vom Hardware- zum Softwareentwurf - Der Mythos des guten Designs - Design-Ethik - Kreatives Denken - Design als Statement - Design ist nicht gleich Design

3	<p>Ziele</p> <p>Das Modul soll die Studierenden zu Folgendem befähigen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kenntnisse: Kennen von Information, Theorie-und/oder Faktenwissen <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis der Bedeutung und Entwicklung des Designbegriffs in der Designgeschichte 2. Fertigkeiten: Kognitive und praktische Fertigkeiten bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, das Konzept der Designtheorie zu verstehen und zu beschreiben • Fähigkeit, die eigene Position als Designer definieren zu können • Fähigkeit, zwischen verschiedenen Handlungsoptionen im Design zu wählen und die Konsequenzen abzuwägen. 3. Kompetenzen: Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen <ul style="list-style-type: none"> • Anwendung designtheoretischer Strategien für den eigenen Designprozess
4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Seminar (Sem), Lehrportfolio (L)</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>Gesamtaufwand: 125 h Präsenzzeiten: 3 SWS 75 h Selbststudium: 50 h Credit Points: 5</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsvoraussetzung: Keine</p> <p>Prüfungsform: Beteiligung am Seminar und Anfertigung eines Lernportfolios nach §13 BBPO, Abs. 1. Nach vorhergehender individueller Zieldefinition. Die Inhalte des Lernportfolios werden zu Beginn des Moduls erörtert, geplant und festgelegt.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeit: Beim nächsten Kursangebot im Folgejahr</p> <p>Aufgrund der persönlichkeitsbildenden Natur des Moduls (Sensibilisierung für Sichtweisen, Entwicklung von Haltung und persönlicher Perspektive der zukünftigen Designschaffenden) sind die Prüfungen und das Modul unbewertet. Bei Beteiligung am Seminar und Bestehen des geforderten Lernportfolios wird das Testat „Mit Erfolg teilgenommen“ erteilt.</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>–</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>–</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Semester 2, Sommersemester</p>

10	Verwendbarkeit des Moduls –
11	Literatur Im Verlauf des Kurses werden den Studierenden Literatur/ Film- und Videomaterial/Podcasts zur Verfügung gestellt.

Projekt 2: Human Centred Design

1	Modulname Projekt 2: Human Centred Design
1.1	Modulkürzel UXD_P2
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Projekt 2: Human Centred Design
1.4	Semester Semester 2
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Andrea Krajewski
1.6	Weitere Lehrende Tsune Tanaka, Torben Toepper, Max Studanski, Dieter Stasch, NN
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>Das Modul setzt die Entwicklung des erweiterten Designverständnisses im UXD im Rahmen des Projektseminars fort. Kernthema in diesem Projekt ist, Empathie für Nutzende zu entwickeln und die Prinzipien des Menschen- und Gesellschafts-zentrierten Designs zu verstehen und anzuwenden. Zu einem vorgegebenen Thema entsteht eine dynamische, responsive Web-Anwendung.</p> <p>In dem Modul festigen die Studierenden zum einen die im ersten Semester angeeigneten Methoden und Tools und erweitern sie um Methoden des User Experience Research. Sie verfeinern ihr gestalterisches und technisches Repertoire in Richtung dynamischer Gestaltung und Umsetzung. Handwerkliche Themen sind die Integration von linearen Medien, der webbasierte Umgang mit Fonts und die Gestaltung und Umsetzung von UI-Animationen.</p> <p>Die Studierenden werden ermutigt, Verantwortung für selbstgesteuerte, gruppenorientierte Lernprozesse zu übernehmen. Sie erforschen individuelle und kollektive Methoden der Problemlösung und des Wissensaufbaus. Sie entwickeln auf ein Publikum zugeschnittene Präsentationsideen, visualisieren und verbalisieren das Wesentliche einer Botschaft, sprechen und präsentieren vor einem Publikum und beantworten kritische Fragen im Rahmen ihrer Projekte.</p> <p>Der transdisziplinäre Ansatz wird neben dem Thema Gestaltung und Technik um das Thema Team-Arbeit erweitert. Zur Unterstützung der Projekte wird eine jahrgangsübergreifende</p>

	<p>Technik-Werkstatt eingerichtet, an der die Coaches des 2., 4. und 6. Semesters teilnehmen.</p> <p>Beispielhafte Modulinhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regeln der Teamkommunikation, Rollen und Einstellungen im Team • Methoden des User Research und Transfer der Erkenntnisse in gestalterische und technische Konzepte • Konzept und Methoden des User Centred Design/Coding • Vertiefung Projektabläufe im UXD in Design und Coding • Informationsarchitektur/Software-Architektur (z.B. Prinzipien des User Flow, Unified Modeling Language (UML), Prinzipien der Anordnung von Informationen (PAP), Content Lifecycle Design (CLD)) • Vertiefung User Interface Design/Coding (Barrierefreiheit, UI-Animation, Typografie und Layout) • Vertiefung Programmierung (Einführung in die Konzepte der OOP, Funktionen, Schleifen und Bedingungen, Integration von Algorithmen und Medienobjekten, Wiederverwendbarkeit von Code, Anwendung fortgeschrittener Datenstrukturen) • Interaktive Inszenierung von Markenerlebnisse • Grundlagen-Repertoire für die Gestaltung und Umsetzung dynamischer Websites • Grundlagen der Audio- und Videoproduktion und ihre Einbindung • Projektmarketing, Präsentation von Research und Projektphasen, Diskurs
<p>3 Ziele</p>	<p>Das Modul soll die Studierenden zu Folgendem befähigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lösung von Teamproblemen; Anwendung relevanter und angemessener Umgangsformen bei der Kommunikation mit Beteiligten • Anwendung grundlegender Forschungsprinzipien wie: Untersuchung des Themas und Identifizierung des Publikums/Nutzers, bestehender Produkte, des sozialen und kulturellen Umfelds sowie der funktionalen und technischen Bedingungen der Medienanwendung • Demonstration methodischer und praktischer Fähigkeiten bei der Entwicklung, Visualisierung und Bewertung verschiedener Ideen und Konzepte • Medienerzeugnisse in einer angemessenen Mediensprache und mit den erforderlichen technischen Fertigkeiten zu produzieren • Grundlegende Methoden des Projektmanagements und des Medienrechts verstehen und anwenden • Dokumentation der Projektentwicklung und der Leistungen des Projektmanagements <p>1. Kenntnisse: Kennen von Information, Theorie-und/oder Faktenwissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung des Verständnisses des Konzepts des erweiterten Designverständnisses • Kenntnis und Verständnis des Konzepts und der Methoden des nutzerzentrierten Designs • Kenntnis und Verständnis für Methoden des User Experience Research • Erweiterte Kenntnisse in gestalterischer und technischer Strategie und Konzeption • Verständnis für objektorientierte Programmierkonzepte • Verständnis für den Umgang mit Daten • Verständnis für die Grundlagen des Medienrechts und die entsprechende Verwendung von Medien • Kenntnis der Hauptmerkmale teambasierter Projekte <p>2. Fertigkeiten: Kognitive und praktische Fertigkeiten bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Fertigkeit, grundlegende einschlägige Methoden in einem UXD-Projekt anzuwenden • Fertigkeit, im Rahmen des User Experience Research, Informationen zu analysieren, Schlüsse zu ziehen und Zusammenhänge zu erkennen • Fertigkeit, mit den für das Projektvorhaben passenden Design- und Coding-Tools umzugehen • Fähigkeit, Algorithmen zu analysieren, verstehen und zu erstellen <p>3. Kompetenzen: Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, soziale Kompetenz, Teamfähigkeit, Teamleitungsfähigkeit in Teamarbeit anwenden zu können sowie Teamkonflikte identifizieren und analysieren zu können. • Fähigkeit, gelernte Projektmethoden auszuwählen, die zum Projekt und zum Team passen, • Fähigkeit, eine UX-Strategie und -Konzeption auf Basis von Kenntnissen zu Anforderungen und Bedürfnissen von Stakeholdern in Design und Technik zu entwickeln. • Fähigkeit, eine komplexe responsive Website mit dynamischen Daten, als Teil einer UX-Strategie zu planen, zu strukturieren, gestalten, programmieren und zu hosten. • Fähigkeit, Teamprozesse zu steuern, Konflikte mit entsprechenden Strategien zu begegnen und den Erfolg oder Misserfolg der angewandten Maßnahmen bewerten zu können. • Fähigkeit, Ihr Werk in seinen wesentlichen Entwicklungsstationen Außenstehenden präsentieren und diskutieren zu können
4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Project Based Learning (PBL)</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>Gesamtaufwand: 500 h</p> <p>Präsenzzeiten: 10 SWS, 250 h</p> <p>Selbststudium: 250 h</p> <p>Credit Points: 20</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsvoraussetzung: Keine</p> <p>Prüfungsform: Portfolio-Prüfung nach §13 BBPO, Abs. 1. Die Inhalte des Lernportfolios werden zu Beginn des Moduls bekannt gegeben. Die Leistungen im fachlichen Bereich Team-Arbeit werden nicht bewertet, um entstehende Teamkonflikte offen ansprechen und verarbeiten zu können. Ebenso wenig werden die evtl. in Anspruch genommenen, persönlichen Coachings bewertet. Diese werden nach Absprache mit dem Coach separat dokumentiert und fließen nicht ins Lernportfolio ein.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeit: Beim nächsten Kursangebot im Folgejahr</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>–</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>–</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Semester 2, Sommersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>–</p>

11	Literatur Im Verlauf des Kurses wird den Studierenden Literatur zur Verfügung gestellt.
-----------	---

3 Modulbeschreibungen der Pflichtmodule im 3. bis 7. Semester

Projekt 3: UX für Mobilität

1	Modulname Projekt 3: UX für Mobilität
1.1	Modulkürzel UXD_P3
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Projekt 3: UX für Mobilität
1.4	Semester Semester 3
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Tsune Tanaka
1.6	Weitere Lehrende Andrea Krajewski, Torben Toepper, Romina Marsico, Dieter Stasch, NN
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>„Entwickeln sie User Experiences für mobile Szenarien“ – so lautet das Leitthema des Projektseminars im 3. Semester. Die Studierenden beschäftigen sich mit der Natur von Veränderung, Bewegung, Geschwindigkeit, Langsamkeit, Kognition, sozialen Bezügen, etc. und untersuchen, die sich hieraus ergebenden Anforderungen von Stakeholdern an Produkte und Services im mobilen Kontext.</p> <p>Die Studierenden erforschen als Einzelpersonen zentrale Themen der Aufgabenstellung und leiten davon eine übergreifende, abstrakte Projektfragestellungen ab. Die ermittelten Fragestellungen werden dann im Diskurs zusammengefasst oder einzeln in Projekte überführt und in konkrete, fallspezifische Fragen umgewandelt. Die Studierenden lernen, Forschungserkenntnisse zu abstrahieren und auf konkrete Szenarien und Fragestellungen zu transferieren.</p> <p>In diesem Projektseminar wird auch der Begriff der Interaktion im UXD eingeführt, als aufeinander bezogenes Handeln zwischen menschlichen und/oder nichtmenschlichen Akteuren. Ziel von Interaktionsgestaltung im UXD ist demnach, etwa die zwischenmenschliche Interaktion zu</p>

ermöglichen und zu unterstützen. Das Studienprogramm geht damit über die aus IT-Kontexten bekannte Eingrenzung von Interaktion auf Mensch-Computer-Systeme hinaus. Interaktive Medien werden vielmehr verstanden als Mittel, dieses Handeln zu unterstützen. Das Medium ist damit ein Agent, der z.B. als Stellvertretung eines Interaktionspartners (ein Mensch, ein Unternehmen, etc.) agiert.

Im Projekt werden interaktive Produkte und Services für mobile Szenarien konzipiert, gestaltet und prototypisch umgesetzt.

Der transdisziplinäre Ansatz wird neben dem Thema Gestaltung und Technik um das Thema Zeit- und Projektmanagement erweitert. Zur Unterstützung der Projekte wird eine jahrgangsübergreifende Technik-Werkstatt eingerichtet. Den Studierenden steht bei Bedarf bei Problemen mit Selbstmanagement und Teamarbeit ein notenunabhängig beratender Personal Coach zur Verfügung.

Beispielhafte Modulinhalte

- Grundlegende Theorien, Methoden und Instrumente des Zeit- und Projektmanagements
- Wissenschaftliches Arbeiten und Anwendung auf UXD-Projekte
- Methoden der wissenschaftlichen Recherche, Ableitung von Erkenntnissen, Zusammenführung und Diskussion von Erkenntnissen verschiedener Researcher, Transfer auf übergreifende Projektfragestellungen
- Gestaltungsparameter von Interfaces und Interaktion für mobile Medien (z.B. Raster und responsives Design, Navigationskonzepte für mobile Medien, Touch-screen-kompatible Konzepte (Einhand-/Zweihand-Bedienung, Formate (Portrait/Landscape, Gesten, Feedbacks) und Design Models, Component Libraries, Pattern Libraries, Typografie für kleine Bildschirme, Inhaltsaufbereitung für mobile Szenarien)
- Technische Rahmenbedingungen (Mobile Entwicklung, Web on Mobile, APIs, Frameworks, Datenformate (JSON/XML), Server Side Coding (Datenbanken, Datenmodelle, Vertiefung Node JS, Frameworks (z.B. React Native))
- Fragen der Datensicherheit und des Datenschutzes
- Vertiefung Programmierung (Einführung in die Konzepte der OOP, Funktionen, Schleifen und Bedingungen, Integration von Algorithmen und Medienobjekten, Wiederverwendbarkeit von Code, Anwendung fortgeschrittener Datenstrukturen)

3 Ziele

Das Modul soll die Studierenden zu Folgendem befähigen:

1. Kenntnisse: Kennen von Information, Theorie-und/oder Faktenwissen

- Kenntnisse der Methoden des Zeit- und Projektmanagements
- Kenntnisse ergonomischer und technischer Anforderungen an mobile interaktive Anwendungen und Geräte.
- Grundlegende Kenntnisse des Designmanagements
- Kenntnisse in audiovisueller Gestaltung und Programmierung mobiler Anwendungen
- Erweiterte Kenntnisse in gestalterischer und technischer Strategie und Konzeption
- Vertiefte Grundlagen in Programmierung mobiler Anwendungen

2. Fertigkeiten: Kognitive und praktische Fertigkeiten bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden

- Fähigkeit, aus Research-Ergebnissen Erkenntnisse abzuleiten und zu einer allgemeingültigen Fragestellung zu abstrahieren.
- Fähigkeit, eine eigene These zu erarbeiten, zu stützen, zu abstrahieren und in einen Designprozess umzuwandeln.

	<ul style="list-style-type: none"> • Fertigkeit, generative Tools in Design und Coding einzusetzen (Kuration, Prompting und Evolution von KI-generierten Entwürfen) • Fähigkeit, Interfaces und Interaktionen für mobile Medien zu gestalten und technisch zu konzipieren • Fähigkeit, Prototyping als aktive Design-Methode anzuwenden • Vertieftes Verständnis für Datenverarbeitung und die Anwendung komplexer Datenmodelle. • Fähigkeit, ein Projekt zu planen und kontrolliert fristgerecht durchführen zu können. <p>3. Kompetenzen: Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, Themen zu abstrahieren, ggf. zu kombinieren und in eine Projektstrategie umzuwandeln. • Fähigkeit, aufgestellte Thesen zu hinterfragen und zu prüfen • Fähigkeit, einen fruchtbaren fachlichen Austausch mit anderen Teilnehmenden des Projektseminars zu führen und die Erkenntnisse ins eigene Projekt einzubringen. • Fähigkeit, ermittelte User-Bedürfnisse und kontextuelle Bedingungen in UXD-Konzepte zu transferieren
4	<p>Lehr- und Lernformen Project Based Learning (PBL)</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points Gesamtaufwand: 500 h Präsenzzeiten: 10 SWS, 250 h Selbststudium: 250 h Credit Points: 20</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsvoraussetzung: Gemäß §11 BBPO Abs. 6 erfolgt die generelle Zulassung zur Prüfung nur, wenn alle Module aus Semester 1 bestanden wurden</p> <p>Prüfungsform: Portfolio-Prüfung nach §13 BBPO, Abs. 1. Die Inhalte des Lernportfolios werden zu Beginn des Moduls bekannt gegeben. Die evtl. in Anspruch genommenen, persönlichen Coachings werden nicht bewertet. Diese werden nach Absprache mit dem Coach separat dokumentiert und fließen nicht ins Lernportfolio ein.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeit: Beim nächsten Kursangebot im Folgejahr</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse Kenntnisse aus dem ersten Semester.</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse Kenntnisse aus dem 2. Semester.</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots Semester 3, Wintersemester</p>
10	<p>Verwendbarkeit des Moduls –</p>

11	Literatur Im Verlauf des Kurses wird den Studierenden Literatur zur Verfügung gestellt.
-----------	---

Projekt 4: UX für hybride vernetzte Systeme

1	Modulname Projekt 4: UX für hybride vernetzte Systeme
1.1	Modulkürzel UXD_P4
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Projekt 4: UX für hybride vernetzte Systeme
1.4	Semester Semester 4
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Tsune Tanaka
1.6	Weitere Lehrende Andrea Krajewski, Torben Toepper, Max Studanski, Sarah Antes, Dieter Stasch, NN
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>„Entwickeln sie User Experiences eingebettet in vernetzte hybride Systeme“ – so lautet das Leitthema des Projektseminars im 4. Semester. Die Studierenden beschäftigen sich mit der dinglichen Welt, deren Artefakte zunehmend digital erweitert und miteinander vernetzt sind (Keywords: Smart Objects, IoT, Ambient Assisted Living, Smart Home, etc.).</p> <p>Das Projekt soll das Bewusstsein für komplexe Probleme und Lösungen jenseits einzelner und in sich geschlossener Medienprodukte fördern. Gleichsam kann die Dimension von User Experience Design als ein Erlebnis über viele Touchpoints hinweg erprobt werden. Haben sich die Studierenden bislang hauptsächlich mit digitalen interaktiven Anwendungen beschäftigt, erfordert es die Aufgabenstellung nun, sich mit digital erweiterten physischen Objekten (hybride Artefakte) als Interfaces auseinander zu setzen. Die Studierenden lernen so, die Funktionen von Gestaltung von einem medienunabhängigen Standpunkt aus zu definieren. Durch die gestalterische Auseinandersetzung mit dem Dinglichen und dem Digitalen wird im Projekt eine übergreifende Designsprache entwickelt und angewandt.</p> <p>Die Studierenden lernen, neue Services und Geschäftsfelder für neue Medien und technische Entwicklungen in Verbindung mit der Entwicklung von nutzerorientierten Lösungen zu finden. Dabei sollen auch ethische, soziale und rechtliche Aspekte berücksichtigt werden.</p> <p>Im Projekt werden interaktive vernetzte hybride Produkte und Services für komplexe Lebensfelder konzipiert, gestaltet und prototypisch umgesetzt.</p>

	<p>Der transdisziplinäre Ansatz wird neben dem Thema Gestaltung und Technik um das Thema Projektmanagement und Projektkalkulation erweitert. Zur Unterstützung der Projekte wird eine jahrgangsübergreifende Technik-Werkstatt eingerichtet. Den Studierenden steht bei Bedarf bei Problemen mit Selbstmanagement und Teamarbeit ein notenunabhängig beratender Personal Coach zur Verfügung.</p> <p>Beispielhafte Modulinhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Weiterführende Theorien, Methoden und Instrumente Projektmanagements und der Projektkalkulation • Phänomenologie der Dinge (Einfluss der dinglichen Welt auf die Denkweise von Menschen) • Einfluss der digitalen Transformation auf die Lebenswelt von Menschen. • Erweiterung des Interaktionsbegriffs (z.B. durch die Akteur-Netzwerk-Theorie von Latour) • Einführung in die Grundlagen der dreidimensionalen Gestaltung anhand produktsprachlicher Faktoren (Syntax, Pragmatik und Semantik) • Neudefinition des Nutzers (Paradigmenwechsel durch assistive Technologie) • Gestaltung und technische Umsetzung von Interfaces und Interaktion für smarte vernetzte Objekte (Touch-, Sprach-, Blick-, Hirnstrom- und andere IO-Konzepte) • KI-gestützte Entwicklung (Vorbereitung, UML, Tools, Chancen, Limitierung, Generated Code Sanity Check, Debugging) • Technische Rahmenbedingungen (Konnektivität (z. B. Lan, Wlan, WiFi, Bluetooth, NFC, LoRa), Sensorik und Aktorik, Microcontroller (z.B. Arduino, Raspberry Pi) und Interaktion), Anwendungsschnittstellen (API) • Responsible IoT
<p>3 Ziele</p>	<p>Das Modul soll die Studierenden zu Folgendem befähigen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kenntnisse: Kennen von Information, Theorie-und/oder Faktenwissen <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefte Kenntnisse der Methoden Projektmanagements sowie Projektkalkulation • Kenntnisse gestalterischer und technischer Anforderungen an hybride interaktive Systeme • Produktsprachliche Kenntnisse • Grundlegendes Verständnis für Sensorik und Netzwerke • Kenntnisse in multisensorischer Gestaltung und Programmierung hybrider interaktiver Systeme • Grundlagen in der prototypischen Programmierung hybrider interaktiver Systeme 2. Fertigkeiten: Kognitive und praktische Fertigkeiten bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, aus (design)philosophischen Theorien Erkenntnisse abzuleiten und zu einem Designkonzept zu formulieren • Fertigkeit, KI-Tools in Design und Coding einzusetzen • Fähigkeit, Interfaces und Interaktionen für vernetzte hybride Systeme zu gestalten und technisch zu konzipieren • Fähigkeit, Prototyping als aktive Design-Methode anzuwenden • Fähigkeit, ein Projekt zu planen und zu kalkulieren

	<p>3. Kompetenzen: Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, eine eigene Designstrategie zu entwickeln, anzuwenden und andere davon zu überzeugen • Fähigkeit, emergente Technologien kritisch zu hinterfragen und Perspektiven für einen menschenfreundlichen, nachhaltigen und konstruktiven Einsatz aufzuzeigen • Fähigkeit, potenzielle Geldgebende in einem Pitch von einer Projektidee zu überzeugen
	<p>4 Lehr- und Lernformen</p> <p>Project Based Learning (PBL)</p>
	<p>5 Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>Gesamtaufwand: 500 h Präsenzzeiten: 10 SWS, 250 h Selbststudium: 250 h Credit Points: 20</p>
	<p>6 Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsvoraussetzung: Gemäß §11 BBPO Abs. 6 erfolgt die generelle Zulassung zur Prüfung nur, wenn alle Pflicht-Module aus Semester 1 und 2 bestanden wurden.</p> <p>Prüfungsform: Portfolio-Prüfung nach §13 BBPO, Abs. 1. Die Inhalte des Lernportfolios werden zu Beginn des Moduls bekannt gegeben. Die evtl. in Anspruch genommenen, persönlichen Coachings werden nicht bewertet. Diese werden nach Absprache mit dem Coach separat dokumentiert und fließen nicht ins Lernportfolio ein.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeit: Beim nächsten Kursangebot im Folgejahr</p>
	<p>7 Notwendige Kenntnisse</p> <p>Kenntnisse aus den Pflichtkursen der Semester 1 bis 2</p>
	<p>8 Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Kenntnisse aus dem 3. Semester.</p>
	<p>9 Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Semester 4, Sommersemester</p>
	<p>10 Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>–</p>
	<p>11 Literatur</p> <p>Im Verlauf des Kurses wird den Studierenden Literatur zur Verfügung gestellt.</p>

Praxismodul (Praktikum, Vorbereitung und Nachbereitung)

1	Modulname Praxismodul
1.1	Modulkürzel UXD_P5P
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Praktikum und Begleitseminar
1.4	Semester Semester 5
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Tsune Tanaka
1.6	Weitere Lehrende NN
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>Das Industriepraktikum dauert sechs Monate. Vor dem Praktikum und nach dem Praktikum findet ein Begleitseminar an der Hochschule statt.</p> <p>Im Seminar vor dem Praktikum werden im Team Informationen über Industrieunternehmen und die Organisation des Praktikums erarbeitet und aufbereitet.</p> <p>Im Seminar nach dem Praktikum reflektieren die Studierenden ihre Erfahrungen und Lernergebnisse. Alles Weitere regelt §10 BBPO (Praxismodul) und BBPO Anlage 4 (Ordnung für das Praxismodul).</p>

<p>3 Ziele</p>	<p>Das Modul soll die Studierenden zu Folgendem befähigen:</p> <p>1. Kenntnisse: Kennen von Information, Theorie-und/oder Faktenwissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnis über die einzelnen Arbeitsfelder der theoretischen und/oder praktischen Arbeit eines UX-Designers • Kenntnis über Prozesse und Abläufe der professionellen Designstätigkeit <p>2. Fertigkeiten: Kognitive und praktische Fertigkeiten bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, UXD-Konzepte in interdisziplinären Teams zu entwickeln und in komplexe Projekte zu integrieren. • Fähigkeit, neue Anwendungsbereiche und neue professionelle Methoden zu reflektieren • Fähigkeit, aktuelle Rekrutierungs- und Auswahlverfahren von Unternehmen und Institutionen im Bereich UXD zu identifizieren und unterscheiden und geeignete Bewerbungsunterlagen zu erstellen. <p>3. Kompetenzen: Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, die Bedürfnisse der Praxis in kommende Projekte zu integrieren • Fähigkeit, Methoden aus der Praxis in kommende Projekte zu integrieren
<p>4 Lehr- und Lernformen</p>	<p>a) Vorbereitendes Seminar (Sem)</p> <p>b) Berufspraktikum (BP)</p> <p>c) Nachbereitendes Seminar (Sem)</p>
<p>5 Arbeitsaufwand und Credit Points</p>	<p>Gesamtaufwand: 750 h</p> <p>Präsenzzeiten: 6 SWS, 95 h</p> <p>Selbststudium: 655 h</p> <p>Credit Points: 30</p>
<p>6 Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p>	<p>Prüfungsvoraussetzung: Gemäß §11 BBPO Abs. 6 erfolgt die generelle Zulassung zur Prüfung nur, wenn alle Pflicht-Module aus Semester 1 bis 3 bestanden wurden.</p> <p>Prüfungsform: Die Prüfung basiert auf der verpflichtenden Teilnahme am Begleitseminar (Vor- und Nachbereitung), der Abgabe eines schriftlichen Praktikumsberichts und der ca. 10-minütigen Präsentation zum Praktikum mit einem Anteil von 100 %. Der oder die Lehrende gibt in der ersten Woche der Vorlesungszeit die Terminierung der Prüfung (Abgabe Bericht und Datum der Präsentation) und eventuelle Abweichungen von den Prüfungsformen gemäß §10 ABPO bekannt.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeit: Die Prüfung ist wiederholbar.</p>
<p>7 Notwendige Kenntnisse</p>	<p>Kenntnisse aus dem Semestern 1 bis 3</p>

8	Empfohlene Kenntnisse Kenntnisse aus dem Semester 4
9	Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots Semester 5, Wintersemester
10	Verwendbarkeit des Moduls –
11	Literatur

Projekt 6: UX in Raum und Umwelt

1	Modulname Projekt 6: UX in Raum und Umwelt
1.1	Modulkürzel UXD_P6
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Projekt 6: UX in Raum und Umwelt
1.4	Semester Semester 6
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Andrea Krajewski
1.6	Weitere Lehrende Tsune Tanaka, Torben Toepper, Max Studanski, Andreas Schindler, Dieter Stasch, NN
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>„xtreme interfacing“ - das ist das Leitthema des Projektseminars im 6. Semester. Das Ziel dieses Projekts ist die Planung, Gestaltung und prototypische Umsetzung der Erfahrungen in einem Mediensystem, das sich ohne sichtbare Schnittstellen nahtlos in die Umgebung der Nutzenden einfügt und/oder umgekehrt das völlige Eintauchen des Benutzers in die Benutzererfahrung der Schnittstelle ermöglicht.</p> <p>Dies erfordert eine andere Definition von Interface, Interaktion und Computing. Die Studierenden erforschen, verwenden und kombinieren komplexe Technologien aus den Bereichen Softwareentwicklung, Programmierung und Netzwerktechnologien, um das Potenzial innovativer oder alternativer Schnittstellenansätze zu erkunden. Im Rahmen des Projekts könnte z.B. eine ambient-intelligente-Anwendung (Aml) entwickelt werden, die auf eine definierte Zielgruppe eingeht und die Bedürfnisse der Nutzenden und das Marktpotenzial berücksichtigt. Das Produkt könnte in seiner Gesamtheit konzipiert und als Prototyp, Mockup oder Simulation entwickelt werden.</p> <p>Die Studierenden lernen, darüber hinaus, wie man moderne Unternehmensgründungen im Medienbereich durchführt und wie man an Finanzmittel kommt.</p> <p>Das Projekt eröffnet den Studierenden einen Einstieg in Designforschung (Forschung durch Design) und ermöglicht einen experimentellen Ansatz im Designprozess. Anders als bei den vorherigen Aufgabenstellungen stehen zunächst nicht erhobene Anforderungen von Nutzenden im Vordergrund, sondern die erarbeitete These der oder des Studierenden zu einem selbst gewählten oder gegebenen Thema.</p> <p>Im Projekt verbinden Sie die im Studium bislang erlernten Dimensionen von Design zusammen</p>

und arbeiten ggf. einen Schwerpunkt heraus.

Das Projekt gibt den Studierenden durch den experimentellen Charakter Raum, neue Methoden, Tools und Technologien selbsttätig zu erschließen und zu evaluieren. Zur Erschließung neuer Technologien werden je nach Projektbedarf Workshops in der Coding-Werkstatt angeboten (z.B. Unity, vvvv, KI-basiertes Coding, ...)

Der transdisziplinäre Ansatz wird neben dem Thema Gestaltung und Technik um das Thema Business-Strategie, Unternehmensgründung und Finanzierung erweitert. Zur Unterstützung der Projekte wird eine jahrgangsübergreifende Technik-Werkstatt eingerichtet. Den Studierenden steht bei Bedarf bei Problemen mit Selbstmanagement und Teamarbeit ein notenunabhängig beratender Personal Coach zur Verfügung.

Beispielhafte Modulinhalte

- Entrepreneurship, Marketing, Businessplan, Full Lifecycle Usecase
- Design-Forschung, Ziele und Methoden
- Design „beyond use“: Spekulatives Design, Kritisches Design
- Spatial Design und Gestaltung von Interaktion mit und in immersiven Interfaces
- Programmierkonzepte und Anwendungen für Spatial Experiences (z.B. vvvv, TouchDesigner, Unity, ...)
- Futuring, Zukunftsforschung, Trendforschung
- Technikfolgeabschätzung

3 Ziele

Das Modul soll die Studierenden zu Folgendem befähigen:

1. Kenntnisse: Kennen von Information, Theorie-und/oder Faktenwissen

- Vertiefte Kenntnisse von Entrepreneurship-Methoden
- Verständnis der relevanten konzeptionellen, theoretischen, sozialen, technischen und gestalterischen Fragen im Zusammenhang mit immersive Interfaces in Raum und Umgebung
- Technologische Kenntnisse zur Unterstützung der Gestaltung von Umgebungs- und/oder Umweltsystemen. Architektur von komplexen Soft- und Hardwaresystemen (z.B. Ambient Systems)

2. Fertigkeiten: Kognitive und praktische Fertigkeiten bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden

- Fähigkeit, eine gestaltete These zu formulieren und zu entwickeln (Designforschung)
- Fähigkeit, Interfaces und Interaktionen für immersive Interfaces in Raum und Umgebung zu gestalten und technisch zu konzipieren
- Fähigkeit, Prototyping als aktive Design-Methode anzuwenden
- Fähigkeit, neue Schnittstellen- und Interaktionstechnologien zu verstehen, zu diskutieren und anwenden zu können
- Fähigkeit, ein Unternehmen zu planen und Finanzierungskonzepte für seinen Start zu entwickeln

	<p>3. Kompetenzen: Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit, ein eigenes durch eine begründete These gestütztes Designprojekt auf- und umzusetzen. • Fähigkeit, Zusammenhänge und mögliche Entwicklungen in Gesellschaft, Politik, Kultur, Technik und Umwelt zu erkennen und als Designer oder Designerin Stellung zu beziehen. • Fähigkeit, Kenntnisse und Fertigkeiten, die für die Durchführung eines Projektes fehlen zu identifizieren und sie sich in angemessener Tiefe selbsttätig anzueignen. • Fähigkeit zum kritischen Denken in Bezug auf Innovation, neue Formate und Technologien • Fähigkeit, technische Innovationen in kulturelle und/oder soziale Innovationen umzusetzen
<p>4</p>	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Project Based Learning (PBL)</p>
<p>5</p>	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>Gesamtaufwand: 500 h Präsenzzeiten: 10 SWS, 250 h Selbststudium: 250 h Credit Points: 20</p>
<p>6</p>	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsvoraussetzung: Gemäß §11 BBPO Abs. 6 erfolgt die generelle Zulassung zur Prüfung nur, wenn alle Pflicht-Module aus Semester 1 und 2 bestanden wurden.</p> <p>Prüfungsform: Portfolio-Prüfung nach §13 BBPO, Abs. 1. Die Inhalte des Lernportfolios werden zu Beginn des Moduls bekannt gegeben. Die evtl. in Anspruch genommenen, persönlichen Coachings werden nicht bewertet. Diese werden nach Absprache mit dem Coach separat dokumentiert und fließen nicht ins Lernportfolio ein.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeit: Beim nächsten Kursangebot im Folgejahr</p>
<p>7</p>	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Kenntnisse aus den Pflichtkursen der Semester 1 bis 4</p>
<p>8</p>	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>–</p>
<p>9</p>	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Semester 6, Sommersemester</p>
<p>10</p>	<p>Verwendbarkeit des Moduls</p> <p>–</p>
<p>11</p>	<p>Literatur</p> <p>Im Verlauf des Kurses wird den Studierenden Literatur zur Verfügung gestellt.</p>

Projekt 7R: Research Projekt

1	Modulname Projekt 7R: Research Projekt
1.1	Modulkürzel UXD_P7R
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Projekt 7: Research Projekt
1.4	Semester Semester 7
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Tsune Tanaka
1.6	Weitere Lehrende Prof. Andrea Krajewski, NN
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	Inhalt In diesem Modul vertiefen und professionalisieren die Studierenden die im Studium erworbene Forschungskompetenz. Sie entwickeln selbstständig eine Forschungsfrage, planen den Forschungsprozess, führen die Forschung nach anerkannten wissenschaftlichen Methoden durch, dokumentieren diese in einem Paper, leiten daraus ein mögliches praktisches oder theoretisches Projekt im Bereich UXD ab, diskutieren und präsentieren die Ergebnisse. Sie werden dabei von einem Coach begleitet, dem sie regelmäßig ihre Zwischenergebnisse vortragen.

3	<p>Ziele</p> <p>Das Modul soll die Studierenden zu Folgendem befähigen:</p> <p>1. Kenntnisse: Kennen von Information, Theorie-und/oder Faktenwissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kenntnisse in den Methoden wissenschaftlichen Arbeitens <p>2. Fertigkeiten: Kognitive und praktische Fertigkeiten bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verständnis der Bedeutung fundierter und professioneller Forschung als Grundlage für eine fortgeschrittene Projektentwicklung. • Fähigkeit, ein wissenschaftliches Paper zu strukturieren und zu schreiben <p>3. Kompetenzen: Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zum kritischen Denken in Bezug auf Innovation, neue Formate und Technologien • Entwicklung eigener künstlerisch-wissenschaftlicher Interessensfelder und eine intrinsische Motivation, Projektthemen zu verfolgen • Fähigkeit zur selbst motivierten und selbst organisierten Forschung und Überführung der Ergebnisse in ein UXD-Projekt (Abstraktions- und Transferfähigkeit) • Fähigkeit, ein eigenes Projekt zu begründen und zu promoten
4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Project Based Learning (PBL)</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>Gesamtaufwand: 375 h Präsenzzeiten: 3 SWS, 75 h Selbststudium: 300 h Credit Points: 15</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsvoraussetzung: Gemäß §11 BBPO Abs. 6 erfolgt die generelle Zulassung zur Prüfung nur, wenn alle Pflichtmodule aus Semester 1 und 5 bestanden wurden.</p> <p>Prüfungsform: Die Form der Prüfung wird als Hausarbeit durchgeführt, die aus einer Forschungsdokumentation gemäß ABPO § 12 Abs. 3 mit einer Dauer von ca. 8 Wochen (80 % der Endnote) und einer Präsentation gemäß ABPO § 13 Abs. 5 mit einer Dauer von 15 Minuten (20 % der Endnote).</p> <p>Wiederholungsmöglichkeit: Die Prüfung ist in jedem Folgesemester wiederholbar</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>Kenntnisse aus den Pflichtkursen der Semester 1 bis 5</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>Kenntnisse aus Semester 6</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Semester 7, Wintersemester</p>

10	Verwendbarkeit des Moduls –
11	Literatur –

Projekt 7B: Bachelor-Projekt und Kolloquium

1	Modulname Projekt 7B: Bachelor-Projekt und Kolloquium
1.1	Modulkürzel UXD_P7B
1.2	Art Pflicht
1.3	Lehrveranstaltung Bachelor-Projekt und Kolloquium
1.4	Semester Semester 7
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Tsune Tanaka
1.6	Weitere Lehrende Prof. Andrea Krajewski, NN
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>Das Bachelor-Projekt kann gemäß BBPO §12, Abs.2 theoretischer und/oder praktischer Natur sein.</p> <p>Die Studierenden können ein Mediensystem oder ein Medienprodukt im Rahmen eines UXD-Konzeptes entwickeln und realisieren, bzw. sich mit diesen im Rahmen einer theoretischen Arbeit beschäftigen (z. B. eine Anwendung, IoT-Artefakte, interaktive ubiquitäre Raumkonzepte). Die Bachelor-Arbeit kann kulturell oder marktbezogen ausgerichtet sein. Sie soll zeigen, dass die Kandidatin oder der Kandidat fähig ist, innerhalb einer vorgegebenen Frist eine selbst ermittelte Fragestellung aus dem Bereich User Experience Design selbstständig nach professionellen wissenschaftlichen und gestalterischen Methoden zu bearbeiten.</p> <p>Die Arbeit soll auf zuvor ermittelten Grundlagen in den für sie relevanten Bereichen (Mensch, Gesellschaft, Kultur, Technik, Interaktion, Business, Umwelt, Recht...) basieren. Hierfür können sich die Studierenden auf bereits durchgeführte Untersuchungen stützen (z.B. auf die im Rahmen von P7R durchgeführte Forschung) und/oder im Rahmen des Bachelor-Projektes eigenen Research durchführen.</p> <p>Die Studierenden sollen jederzeit in der Lage sein, über den Stand der Arbeit durch Schulterblick-Präsentationen zu informieren. Sie nutzen dabei wo sinnvoll Prototyping als Designmethode. Das Endergebnis ist ein funktionsfähiges interaktives Modell, anhand dessen das UX-Konzept nachvollziehbar erlebt werden kann.</p> <p>Projekte können das Ergebnis von Einzel- oder Teamarbeit sein. Im Falle von Teamarbeit sollte</p>

	das vorgeschlagene Projekt die Verantwortungsbereiche jedes Teammitglieds klar umreißen.
3 Ziele	<p>Das Modul soll die Studierenden zu Folgendem befähigen:</p> <p>1. Kenntnisse: Kennen von Information, Theorie-und/oder Faktenwissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiefgreifendes Verständnis für alle Aspekte des UXD in Bezug auf Stakeholder, Service, Erlebnis, Touchpoint-Kette, Inhalte, Design, kulturellen Kontext und Technologie für interaktive Service-, Produkt- und Umgebungs-Erfahrungen. <p>2. Fertigkeiten: Kognitive und praktische Fertigkeiten bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fähigkeit zur Erörterung der mit dem Projekt verbundenen gestalterischen, kulturellen, technischen und wirtschaftlichen Fragen • Fähigkeit, Projektmanagementmethoden und -instrumente beim Einsatz von Projektressourcen und bei der Einhaltung von Projektmeilensteinen innerhalb des Zeitrahmens und gemäß den Spezifikationen angemessen einzusetzen • Technische, kreative und/oder konzeptionelle Fähigkeiten und Kenntnis der entsprechenden professionellen Instrumente bei der Entwicklung, Fertigstellung und Präsentation der Projektergebnisse <p>3. Kompetenzen: Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beweis kritischer persönlicher Reflexion und Verantwortlichkeit in Bezug auf das Lernen aus erfolgreichen und nicht erfolgreichen Projektergebnissen • Urteilsvermögen bei der Anwendung geeigneter Forschungs- und Entwurfsmethoden, um die endgültige(n) Lösung(en) für das vorgeschlagene Projekt zu finden
4 Lehr- und Lernformen	Project Based Learning (PBL)
5 Arbeitsaufwand und Credit Points	<p>Gesamtaufwand: 375 h</p> <p>Präsenzzeiten: 2 SWS, 50 h</p> <p>Selbststudium: 325 h</p> <p>Credit Points: 15</p>
6 Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung	<p>Prüfungsvoraussetzung: Gemäß §11 Abs. 6 BBPO erfolgt die generelle Zulassung zur Prüfung nur, wenn alle Module aus Semester 1 und 6 inklusive des Praxismoduls und alle Wahlpflichtmodule bis auf zwei bestanden wurden.</p> <p>Prüfungsform: Bachelor-Projekt und Kolloquium. Gemäß § 23 Abs. 8 ABPO beträgt der Anteil des Bachelor-Projekts an der Modulnote 75 % und der Anteil des Kolloquiums an der Endnote 25 %.</p> <p>Dauer des Bachelor-Projekts gemäß §12 Abs. 6 BBPO, Dauer des Kolloquiums gemäß §12 Abs. 12 BBPO</p> <p>Wiederholungsmöglichkeit: Die Prüfung ist in jedem Folgesemester wiederholbar</p>

7	Notwendige Kenntnisse Kenntnisse aus den Pflichtkursen der Semester 1 bis 5
8	Empfohlene Kenntnisse Kenntnisse aus Semester 6
9	Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots Semester 7, Wintersemester
10	Verwendbarkeit des Moduls –
11	Literatur –

4 Modulbeschreibungen der Wahlpflichtmodule im 2. bis 6. Semester

Wahlpflichtkurse User Experience Design

1	Modulname Wahlpflichtkurs User Experience Design
1.1	Modulkürzel UXD_WP (1-7)
1.2	Art Wahlpflicht
1.3	Lehrveranstaltung Wahlpflichtkurs User Experience Design
1.4	Semester Semester 2-6
1.5	Modulverantwortliche(r) Prof. Andrea Krajewski
1.6	Weitere Lehrende NN
1.7	Studiengangsniveau Bachelor
1.8	Lehrsprache Deutsch
2	<p>Inhalt</p> <p>Die Wahlpflichtmodule dienen der Vertiefung von UXD-Kompetenzen. Sie können auch als Projektbegleitung eingesetzt werden. Die Studierenden erweitern ihr Wissen und ihre Kompetenzen in spezialisierten Medienbereichen im Zusammenhang mit User Experience Design.</p> <p>Beispielhafte Modulthemen</p> <ul style="list-style-type: none"> • UXD_WPS: UXD/Strategie • UXD_WPG: UXD/Gestaltung • UXD_WPM: UXD/Management • UXD-WPT: UXD/Technik und Coding • UXD_WPFE: UXD/Forschung und Entwicklung • UXD_WPSK: Sozial- und Kulturwissenschaften <p>Die Wahlpflichtangebote werden den aktuellen Fragestellungen im Fachgebiet UXD jeweils angepasst.</p>

3	<p>Ziele</p> <p>Das Modul soll die Studierenden zu Folgendem befähigen:</p> <p>1. Kenntnisse: Kennen von Information, Theorie-und/oder Faktenwissen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung des Wissens und Verständnisses im Bereich des angebotenen Wahlfachs. <p>2. Fertigkeiten: Kognitive und praktische Fertigkeiten bei denen Kenntnisse (Wissen) eingesetzt werden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung der im angebotenen Wahlfach angebotenen Methoden in UXD-Konzepten und -Produktionen. <p>3. Kompetenzen: Integration von Kenntnissen, Fertigkeiten und sozialen sowie methodischen Fähigkeiten in Arbeits- oder Lernsituationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Design- und technische Fähigkeiten einsetzen können, um ein professionelles Medienprodukt zu erstellen. • Fähigkeit, einen Service oder ein Produktsystem anhand des Erfolgs und der Funktionalität des Designs, der Technik, aber auch aus kultureller Perspektive bewerten und beurteilen zu können. • Fähigkeit, die in den Wahlpflichtkursen erworbenen Kenntnissen und Fertigkeiten kombiniert in einem komplexen Projekt zu integrieren.
4	<p>Lehr- und Lernformen</p> <p>Project Based Learning (PBL)</p>
5	<p>Arbeitsaufwand und Credit Points</p> <p>Gesamtaufwand: 125 h Präsenzzeiten: 3 SWS, 75 h Selbststudium: 50 h Credit Points: 5</p>
6	<p>Prüfungsform, Prüfungsdauer und Prüfungsvoraussetzung</p> <p>Prüfungsvoraussetzung: Wahlpflichtmodule können ab dem 2. Semester belegt werden.</p> <p>Prüfungsform: Portfolio-Prüfung nach §13 BBPO, Abs. 1. Die Inhalte des Lernportfolios werden zu Beginn des Moduls bekannt gegeben.</p> <p>Wiederholungsmöglichkeit: Beim nächsten Kursangebot im Folgejahr oder -semester</p>
7	<p>Notwendige Kenntnisse</p> <p>–</p>
8	<p>Empfohlene Kenntnisse</p> <p>–</p>
9	<p>Dauer, zeitliche Gliederung und Häufigkeit des Angebots</p> <p>Semester 2-7, Sommer- und Wintersemester</p>

10	Verwendbarkeit des Moduls –
11	Literatur Im Verlauf des Kurses wird den Studierenden Literatur zur Verfügung gestellt.