

**Modul: Usability / User Experience Design**

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

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

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

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

<b>Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Aspekten</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Verwendung geschlechtergerechter Sprache (THL-Standard)</li><li>✓ Zielgruppengerechte Anpassung der didaktischen Methoden</li><li>✓ Sichtbarmachen von Vielfalt im Fach (Forscherinnen, Kulturen etc.)</li></ul>
<b>Verwendbarkeit</b>	Pflichtmodul im Studiengang ITD, Vertiefungsrichtung HCD Wahlpflichtmodul im Studiengang ITD, Vertiefungsrichtung CDE
<b>Bemerkungen</b>	

## Lehrveranstaltung: Usability / User Experience Design (Vorlesung)

(zu Modul: Usability / User Experience Design)

<b>Lehrveranstaltungsart</b>	Vorlesung	<b>Lernform</b>	Präsenz
<b>LV-Name englisch</b>	Usability / User Experience Design (Lecture)		
<b>Anwesenheitspflicht</b>	nein	<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	2
<b>Teilnahmebeschränkung</b>		<b>Semesterwochenstunden</b>	2
<b>Gruppengröße</b>		<b>Arbeitsaufwand in Stunden</b>	60
<b>Lehrsprache</b>	Deutsch	<b>Präsenzstunden</b>	30
<b>Studienleistung</b>		<b>Selbststudiumsstunden</b>	30
<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>	<p>Grundlagen der Softwareergonomie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menschliche Informationsverarbeitung</li> <li>• Handlungsmodelle</li> <li>• Fehler und sicherheitsbezogenes Verhalten</li> <li>• Soziotechnische Gestaltung</li> </ul> <p>Interface-Design</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklung der Software-Ergonomie</li> <li>• Normen und Richtlinien</li> <li>• Entwurfsprinzipien</li> <li>• Interaktionsparadigmen und -techniken</li> <li>• Dialoggestaltung</li> <li>• Joy of Use</li> </ul> <p>Usability-Engineering und -Evaluation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usability-Engineering-Methoden (u.a. Benutzermodellierung, Scenario Based Development, Prototyping)</li> <li>• ExpertInnenverfahren</li> <li>• NutzerInnen-zentrierte Verfahren</li> <li>• Planung von Evaluationsstudien</li> </ul>
<b>Literatur</b>	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).

<b>Bemerkungen</b>	
--------------------	--

## Lehrveranstaltung: Usability / User Experience Design (Praktikum)

(zu Modul: Usability / User Experience Design)

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

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>	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.
<b>Literatur</b>	<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).

<b>Bemerkungen</b>	
--------------------	--