

## Modul: Responsive Webdesign

<b>Niveau</b>	Bachelor	<b>Stundenplankürzel</b>	RW
<b>Modulname englisch</b>	Responsive Webdesign		
<b>Modulverantwortliche</b>	Prof. Isabella Beyer		
<b>Fachbereich</b>	Elektrotechnik und Informatik		
<b>Studiengang</b>	Informationstechnologie und Design, Bachelor		
<b>Verpflichtungsgrad</b>	Pflicht	<b>ECTS-Leistungspunkte</b>	5
<b>Fachsemester</b>	3	<b>Semesterwochenstunden</b>	4
<b>Dauer in Semestern</b>	1	<b>Arbeitsaufwand in Stunden</b>	150
<b>Angebotshäufigkeit</b>	WiSe	<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>	Portfolio-Prüfung	<b>Prüfungsprache</b>	Deutsch
<b>Dauer PL in Minuten</b>		<b>Bewertungssystem PL</b>	Drittelnoten
<b>Lernergebnisse</b>	<p>Nach erfolgreichem Abschluss des Moduls kennen sich die Studierenden mit den Grundlagen des Screendesigns für das Responsive Web aus. Sie können Digitale Produkte für Desktop, Tablet und Mobile-Anwendungen konzipieren und gestalten.</p> <p>Sie haben an Beispielen und vor allem an der eigenen Projektarbeit durch alle Produktionsphasen hindurch gelernt, die Inhalte von digitalen Medien zu planen, zu kalkulieren und zu strukturieren, eine Informationsarchitektur anzulegen und durch Prototyping die Navigationsführung zu testen.</p> <p>Sie erhalten einen Ausblick zu der Gestaltung von TouchPoints und damit einer plattformübergreifenden Erfahrung (UX).</p>		
<b>Teilnahmevoraussetzungen</b>	Kenntnisse in bestimmten Anwenderprogrammen, Bildbearbeitung		

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>	
<b>Bemerkungen</b>	

## Lehrveranstaltung: Responsive Webdesign

(zu Modul: Responsive Webdesign)

<b>Lehrveranstaltungsart</b>	Vorlesung	<b>Lernform</b>	Präsenz
<b>LV-Name englisch</b>	Responsive Webdesign		
<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>Einführung ins Responsive Web, Gestaltung und Konzeption von Digitalen Produkten, Screendesign, Interaktive Systeme, Nutzungskontext, Nutzerverhalten, Usability und User Experience–Grundlagen, Mobile Systeme, Beyond Mobile, TouchPoints zu Immersiven- und Transmedia-Anwendungen.</p> <p>01_VL_Einführung Usability, UX, Responsive Web, Nutzungskontext (Grundlagen)</p> <p>02_VL_Briefing</p> <p>03_VL_Lasten und Pflichtenheft</p> <p>04_VL_Kalkulation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nach AGD (Allianz Deutscher Designer) und BGD (Berufsverband Deutscher Kommunikationsdesigner)</li> <li>• Ermittlung des eignen Wertes auf dem Markt pro Stunde</li> <li>• Kalkulationsbeispiele von Web-Produkten</li> </ul> <p>05_VL_Recherche, Design Thinking</p> <p>06_VL_Strukturlayout und Informationsarchitektur (IA)</p> <p>07_VL_Funktionslayout_Wireframe</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Differenzierung zwischen Wireframe, Prototyp, MockUp</li> <li>• Prototyping-Tools</li> <li>• Prototype für Usability Testing (Grundlagen)</li> </ul>
--------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TouchPoints und Einbindung von CrossMedia/ Digitalen Produkten</li> </ul> <p>08_VL_Komposition, Positionierung im Web</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konditionierung, Erwartung, Mindmaps</li> </ul> <p>09_VL_ScreenDesign (UI)</p> <p>10_VL_Farbe, Typografie im Web</p> <p>11_VL_Ausblick: Beyond Mobile; Digitale Produkte/ Transmedia/ Plattformübergreifend</p>
<b>Literatur</b>	<p>Spies, M. Branded Interactions, Creating the Digital Experience, Thames &amp; Hudson Ltd, 2015</p> <p>Norman, D. The Design of Everyday Things, Basic Books 2013</p> <p>Krug, S. Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability (Revisited), 2013</p> <p>Nielsen, J. Should Mobile Design Principles Be Applied to the Desktop?, Peachpit 2012 (Artikel)</p> <p>Goodwin, K. Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services, 2009</p> <p>Alexander, K. Kompendium der visuellen Information und Kommunikation, x.media, 2007.</p> <p>Böhringer, J., Bühler, P. und Schlaich, P., Kompendium der Mediengestaltung: Produktion und Technik für Digital- und Printmedien, x.media, 2008.</p> <p>Jacobsen, J. Website-Konzeption. Erfolgreiche Web- und Multimedia-Anwendungen entwickeln, Addison-Wesley, 2. Aufl. 2006.</p> <p>Markus, D. Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion, Pearson Studium 2006</p> <p>Radtke u. a. Handbuch Visuelle Mediengestaltung, Cornelsen 2004</p> <p>Zusätzliche Online Quellen:</p> <p>Nielsen Norman Group, <a href="http://www.nngroup.com">www.nngroup.com</a></p> <p>International Usability and UX Qualification Board,</p> <p>Interaction Design Foundation, <a href="http://www.interaction-design.org">www.interaction-design.org</a></p> <p>Zusätzlich werden aktuelle Artikel hereingereicht.</p>
<b>Bemerkungen</b>	

## Lehrveranstaltung: Responsive Webdesign Praktikum

(zu Modul: Responsive Webdesign)

<b>Lehrveranstaltungsart</b>	Praktikum	<b>Lernform</b>	Präsenz
<b>LV-Name englisch</b>	Responsive Webdesign 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>	Praktikum	<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>	Alle Produktionsphasen vom Briefing zum finalen Produkt. Kreativtechniken und praktische Übungen in den gängigen, professionellen Adobe Programmen.
<b>Literatur</b>	<p>Spies, M. Branded Interactions, Creating the Digital Experience, Thames &amp; Hudson Ltd, 2015</p> <p>Norman, D. The Design of Everyday Things, Basic Books 2013</p> <p>Krug, S. Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability (Revisited), 2013</p> <p>Nielsen, J. Should Mobile Design Principles Be Applied to the Desktop?, Peachpit 2012 (Artikel)</p> <p>Goodwin, K. Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services, 2009</p> <p>Alexander, K. Kompendium der visuellen Information und Kommunikation, x.media, 2007.</p> <p>Böhringer, J., Bühler, P. und Schlaich, P., Kompendium der Mediengestaltung: Produktion und Technik für Digital- und Printmedien, x.media, 2008.</p> <p>Jacobsen, J. Website-Konzeption. Erfolgreiche Web- und Multimedia-Anwendungen entwickeln, Addison-Wesley, 2. Aufl. 2006.</p>

Markus, D. Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion, Pearson Studium 2006

Radtke u. a. Handbuch Visuelle Mediengestaltung, Cornelsen 2004

Zusätzliche Online Quellen:

Nielsen Norman Group, [www.nngroup.com](http://www.nngroup.com)

International Usability and UX Qualification Board, [www.uxqb.org](http://www.uxqb.org)

Interaction Design Foundation, [www.interaction-design.org](http://www.interaction-design.org)

Zusätzlich werden aktuelle Artikel hereingereicht.

---

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

---