

Modul: Designmethodologie

Niveau	Bachelor	Stundenplankürzel	DesM
Modulname englisch	Design Methodology		
Modulverantwortliche	Prof. Dr. Felicidad Romero-Tejedor		
Fachbereich	Elektrotechnik und Informatik		
Studiengang	Informationstechnologie und Design, Bachelor		
Verpflichtungsgrad	Wahlpflicht	ECTS-Leistungspunkte	7
Fachsemester	4	Semesterwochenstunden	4
Dauer in Semestern	1	Arbeitsaufwand in Stunden	210
Angebotshäufigkeit	SoSe	Präsenzstunden	60
Lehrsprache	Deutsch	Selbststudiumsstunden	150

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

Prüfungsleistung		Prüfsprache	
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	
Lernergebnisse			
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: Designmethodologie

(zu Modul: Designmethodologie)

Lehrveranstaltungsart	Vorlesung	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	Design Methodology		
Anwesenheitspflicht	nein	ECTS-Leistungspunkte	3
Teilnahmebeschränkung		Semesterwochenstunden	2
Gruppengröße		Arbeitsaufwand in Stunden	90
Lehrsprache	Deutsch	Präsenzstunden	30
Studienleistung		Selbststudiumsstunden	60
Dauer SL in Minuten		Bewertungssystem SL	

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

Prüfungsleistung	Projektarbeit	Prüfsprache	Deutsch
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	Drittelnoten

Lernergebnisse	Die Studierenden werden mit dem Workflow des Designs vertraut gemacht. Im Erlernen erprobter methodologischer Werkzeuge sollen die Studierenden ihre Angst vor dem leeren Blatt Papier verlieren. Vom Designkonzept bis zur Kundenpräsentation der Ergebnisse wird der Prozess in designmethodologische Schritte eingeteilt. Ziel des Moduls ist, sich von den Zufälligkeiten der Ideen und Geschmacksentscheidungen zu befreien, um ein argumentationsfähiges Ergebnis zu erhalten.
-----------------------	--

Teilnahmevoraussetzungen	
---------------------------------	--

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

Lehrinhalte	<p>LE1 Methodologie-Einführung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Methodologie in Wissenschaft und Praxis <p>LE 2 Semantischer Konzeptraum</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Semantischer Raum: Szenario, Personas, Dramaturgie 3. Semantischer Raum: Moodcharts, Collage, Sketchnotes... 4. Semantischer Raum: Ist-Soll. 5. Semantischer Raum: Elemente und Funktionen <p>LE 3 Topologischer Entwurfsraum</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Topologischer Raum: Orientierung 7. Topologischer Raum: Anordnung der Elemente 8. Räumliche Anordnung 9. Zeitliche Anordnung <p>LE 4 Ästhetischer Entwurfsraum</p>
--------------------	---

	<p>10. Raum Ästhetik</p> <p>11. Ästhetik: Einheitliches Erscheinungsbild; Konsistenz in den Zeichensystemen</p> <p>12. Ästhetik: Determinierung / Konkretisierung der visuellen Elemente</p> <p>13. Ästhetik: visuelle Bildsprache (Produktsprache, Produktsemantik)</p> <p>Testen Eye-Tracking / Redesign</p> <p>LE 5 Präsentation</p> <p>14. Argumentative Dokumentation und Präsentation eines Entwurfs</p>
Literatur	<p>Ambrose, Gavin und Paul Harris, Design Thinking, Stiebner 2010</p> <p>Best, Kathryn, Grundlagen des Designmanagements, Stiebner 2012</p> <p>van den Boom, Holger und Felicidad Romero-Tejedor, Design. Zur Praxis des Entwerfens, Olms 2012 (3. Auflage)</p> <p>van den Boom, Holger und Felicidad Romero-Tejedor, Das Ikonische: Ein heuristisches Konzept zur Generierung projektiver Handlungsräume im Design, Kassel University Press 2017 (open access möglich)</p> <p>Brown, Timm, Change by Design. How Design Thinking transforms organizations and inspires innovation, Harper Collins 2009</p> <p>Buchanan, Richard und Victor Margolin, Discovering design. Exploration in design studies, University of Chicago Press 1996</p> <p>Lawson, Bryan, How designers think. The design process demystified, Architectural Press, Oxford 1997 (3. Auflage)</p> <p>Lockwood, Thomas, Design Thinking. Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value, Allworth Press 2010</p> <p>Rowe, Peter G., Design Thinking, MIT Press 1991</p>
Bemerkungen	

Lehrveranstaltung: Designmethodologie Praktikum

(zu Modul: Designmethodologie)

Lehrveranstaltungsart	Praktikum	Lernform	Präsenz
LV-Name englisch	Design Methodology Practical Training		
Anwesenheitspflicht	ja	ECTS-Leistungspunkte	4
Teilnahmebeschränkung		Semesterwochenstunden	2
Gruppengröße	12	Arbeitsaufwand in Stunden	120
Lehrsprache	Deutsch	Präsenzstunden	30
Studienleistung		Selbststudiumsstunden	90
Dauer SL in Minuten		Bewertungssystem SL	

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

Prüfungsleistung	Projektarbeit	Prüfsprache	Deutsch
Dauer PL in Minuten		Bewertungssystem PL	Drittelnoten
Lernergebnisse	Die Studierenden werden mit dem Workflow des Designs vertraut gemacht. Im Erlernen erprobter methodologischer Werkzeuge sollen die Studierenden ihre Angst vor dem leeren Blatt Papier verlieren. Vom Designkonzept bis zur Kundenpräsentation der Ergebnisse wird der Prozess in designmethodologische Schritte eingeteilt. Ziel des Moduls ist, sich von den Zufälligkeiten der Ideen und Geschmacksentscheidungen zu befreien, um ein argumentationsfähiges Ergebnis zu erhalten.		
Teilnahmevoraussetzungen			

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

Lehrinhalte	<p>LE1 Methodologie-Einführung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Methodologie in Wissenschaft und Praxis <p>LE 2 Semantischer Konzeptraum</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Semantischer Raum: Szenario, Personas, Dramaturgie 3. Semantischer Raum: Moodcharts, Collage, Sketchnotes... 4. Semantischer Raum: Ist-Soll. 5. Semantischer Raum: Elemente und Funktionen <p>LE 3 Topologischer Entwurfsraum</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Topologischer Raum: Orientierung 7. Topologischer Raum: Anordnung der Elemente 8. Räumliche Anordnung 9. Zeitliche Anordnung <p>LE 4 Ästhetischer Entwurfsraum</p>
--------------------	---

	<p>10. Raum Ästhetik</p> <p>11. Ästhetik: Einheitliches Erscheinungsbild; Konsistenz in den Zeichensystemen</p> <p>12. Ästhetik: Determinierung / Konkretisierung der visuellen Elemente</p> <p>13. Ästhetik: visuelle Bildsprache (Produktsprache, Produktsemantik)</p> <p>Testen Eye-Tracking / Redesign</p> <p>LE 5 Präsentation</p> <p>14. Argumentative Dokumentation und Präsentation eines Entwurfs</p>
Literatur	<p>Ambrose, Gavin und Paul Harris, Design Thinking, Stiebner 2010</p> <p>Best, Kathryn, Grundlagen des Designmanagements, Stiebner 2012</p> <p>van den Boom, Holger und Felicidad Romero-Tejedor, Design. Zur Praxis des Entwerfens, Olms 2012 (3. Auflage)</p> <p>van den Boom, Holger und Felicidad Romero-Tejedor, Das Ikonische: Ein heuristisches Konzept zur Generierung projektiver Handlungsräume im Design, Kassel University Press 2017 (open access möglich)</p> <p>Brown, Timm, Change by Design. How Design Thinking transforms organizations and inspires innovation, Harper Collins 2009</p> <p>Buchanan, Richard und Victor Margolin, Discovering design. Exploration in design studies, University of Chicago Press 1996</p> <p>Lawson, Bryan, How designers think. The design process demystified, Architectural Press, Oxford 1997 (3. Auflage)</p> <p>Lockwood, Thomas, Design Thinking. Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value, Allworth Press 2010</p> <p>Rowe, Peter G., Design Thinking, MIT Press 1991</p>
Bemerkungen	