

1. Semester: User Experience

Modul- Bezeichnung MSc Curriculum 2012	überarbeitet: Mündemann, 20.4.13	Stufen nach Bloom	User Experience
englische Modulbezeichnung			User experience
Abkürzung			UX
Beschreibung erstellt	am		10.04.2013
	durch		Thomaschewski
Niveaustufe			Master
Studiensemester			1
Kreditpunkte			5
Status	Pflichtmodul		Pflichtmodul
	Wahlpflichtmodul		
	Wahlmodul		
Häufigkeit des Angebotes			jedes Semester nach Bedarf der Hochschulen des VFH- Verbundes
Lehrsprache			Deutsch/Englisch
Autoren			Prof. Dr. Thomaschewski (HS Emden/Leer)
Verantwortliche Hochschule			HS Emden/Leer
Fachverbands- leiter(in)			Prof. Dr. Thomaschewski (HS Emden/Leer)
Verantwortliche(r)) Lehrende(r) am Standort nach dem Meister- Geselle-Prinzip: ein Lehrender für alle Standorte	Beuth-Hs Berlin		Prof. Dr. Thomaschewski (HS Emden/Leer)
	FH Brandenburg		Prof. Dr. Thomaschewski (HS Emden/Leer)
	FH Emden / Leer		Prof. Dr. Thomaschewski (HS Emden/Leer)
	FH Lübeck		Prof. Dr. Thomaschewski (HS Emden/Leer)
	Ostfalia Hochschule Wolfenbüttel		Prof. Dr. Thomaschewski (HS Emden/Leer)
Lerngebiet			Medieninformatik
Erworbene Kenntnisse, Fertigkeiten, Kompetenzen	Formale, algorithmische, mathematische Kompetenzen	Wissen	
		Verstehen	
		Anwenden	
		Analysieren	
		Synthetisieren	
		Evaluieren, Bewerten	
	Analyse-, Design- und Realisierungs- Kompetenzen	Wissen	
		Verstehen	
		Anwenden	Methoden und Werkzeuge des Human Centered Designs in eine vorliegende Aufgabenstellung und unter Berücksichtigung der Modelle des Software-Engineerings, insbesondere unter Berücksichtigung des Requirement Engineerings und agiler Entwicklungsmethoden, passgenau integrieren
			die aktuellen Begriffe (z.B. Usability, UX, UCD, HCD, Joy-of-Use etc.) in die Entwicklungsmethoden des Software Engineerings passgenau integrieren
		Analysieren	Konzepte der Usability und der User Experience sowie die wiss. Literatur zum Thema mit den zugehörigen Normen
		Synthetisieren	synthetisieren der aktuellen Methoden und Werkzeuge des Human Centered Designs (z.B. Personas, Storyboards, Persona driven User Stories, Prototypen, Fragebögen, Testverfahren)
			synthetisieren der aktuellen Begriffe (z.B. Usability, UX, UCD, HCD, Joy-of-Use etc.)

		Evaluieren, Bewerten	Methoden und Werkzeuge des Human Centered Design: Mehrwert in der Entwicklung benennen
	Technologische Kompetenzen	Wissen	
		Verstehen	
		Anwenden	
		Analysieren	
		Synthetisieren	
		Evaluieren, Bewerten	
	Fachübergreifende Kompetenzen	Wissen	
		Verstehen	
		Anwenden	
		Analysieren	
		Synthetisieren	
		Evaluieren, Bewerten	
	Methodenkompeten- zen	Wissen	
		Verstehen	
		Anwenden	
		Analysieren	
		Synthetisieren	
		Evaluieren, Bewerten	
	Projektmanagem- ent-Kompetenz	Wissen	
		Verstehen	
		Anwenden	
		Analysieren	
		Synthetisieren	
		Evaluieren, Bewerten	
	Soziale Kompetenz und Selbstkompetenz	Wissen	
		Verstehen	
		Anwenden	
		Analysieren	
		Synthetisieren	
		Evaluieren, Bewerten	
Obligatorische Teilnahmevoraus- setzungen (nach Prüfungsordnung)			Keine
Fakultative Teilnahmevoraussetzungen			Kenntnisse in angewandter Psychologie sind von Vorteil
Medien-/ Lernform			Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung (E-Mail, Chat, Einsendeaufgaben u. a.) sowie Präsenzphasen.
Arbeitsaufwand / work load (jeweils in Zeitstunden summiert)	Pflicht- Präsenzstudium	Vorlesung, Übung, Labor, Seminar u.a.	
		Modulprüfung	2h
	Online-Studium (Chat, Audio- / Videokonf. u.a.) incl. studentische Lerngruppen und fakultative Präsenzen		10h
	Erarbeiten der Prüfungsvorleistun- gen		12h
	Eigenstudium einschl. Prüfungs- vorbereitung		126h

Summe Workload in Stunden			150h
Präsenzinhalte			Besprechung der Einsendeaufgaben
Präsenzart	obligatorisch		
	fakultativ		fakultativ
Präsenzteilnahme	erfordert physische Anwesenheit		
	per web-Konferenz möglich		Die Vermittlung der Präsenzinhalte ist per Webkonferenz möglich.
Prüfungsvorleistungen	Präsenzteilnahme		ggf. Teilnahme an der Präsenzveranstaltung.
	Online-Teilnahme		Teilnahme an der Präsenzveranstaltung.
	Einsendeaufgaben		Erfolgreiche Bearbeitung von Einsendeaufgaben
	Hausarbeit / Projektarbeit		
Teilleistungsnachweise			
Prüfungsform	Klausur	(120 Min)	Klausur (120 min)
	Mündliche Prüfung	(30 Min)	ggf. Mündliche Prüfung bei geringer Teilnehmerzahl
	Hausarbeit mit Kolloquium	(30 Min)	
Benotung			
Literatur			<p>Hassenzahl, Marc 2010. Experience Design: Technology for all the right reasons. San Rafael, Calif.: Morgan & Claypool. (Synthesis lectures on human-centered informatics, 8).</p> <p>Beyer, Hugh 2010: User-centered agile methods. San Rafael, Calif. (1537 Fourth Street, San Rafael, CA 94901 USA): Morgan & Claypool. (Synthesis lectures on human-centered informatics, 10).</p> <p>Deutsches Institut für Normung.: Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme (ISO 9241-210:2010)</p> <p>Sarodnick, F.; Brau, H.: „Methoden der Usability Evaluation“ Verlag Huber</p> <p>Cooper, A.; Reinmann, R.; Cronin, D.: „About Face“ Verlag mitp</p> <p>Unger, Russ & Chandler, Carolyn. A project guide to UX design: For user experience designers in the field or in the making. London: New Riders; Pearson Education.</p> <p>Sharp, Helen, Rogers, Yvonne & Preece, Jenny. Interaction design: Beyond human-computer interaction. Wiley</p>
Weitere Hinweise			Dieses Modul wird auf Deutsch angeboten, unter Verwendung englischsprachiger Literatur.
Studieninhalte des Moduls (Allgemeines zum Modul / Zusammenfassung)			<p>Das Modul User Experience setzt als Basis das Wissen aus dem Bachelor-Modul „Mensch-Computer-Kommunikation“ voraus. Hierzu wird das Modul MCK den Studierenden als „Nachschlagewerk“ zur Verfügung gestellt.</p> <p>Der Schwerpunkt dieses Moduls liegt in der theoretischen Behandlung der zur Begriffsbildung wichtigen Literatur zu den Themen Usability, User Experience, UCD, HCD sowie zur Eingliederung in die Prozesse des Software Engineerings. Das Modul vertieft das Verständnis und vervollständigt den „Werkzeugkoffer“ eines Usability-Engineers.</p>
Kapitelüberschriften / Überschriften der Lerneinheiten			