Hochschule Aalen
Fakultät Optik und Mechatronik

Modulhandbuch

User Experience

Stand: 10. Oktober 2023

Das Studienangebot User Experience

Jeder weiß intuitiv, wie man eine Banane schält und isst.

User Experience Professionals machen Produkte so einfach wie möglich.

Über dieses Modulhandbuch

In diesem Modulhandbuch finden Sie zu jedem Modul eine Beschreibung. Diese beinhaltet die zu erreichenden Kompetenzen, Inhalte, Literatur und Prüfungsleistungen. Jedes Semester wird eine Modulbeschreibung zu Semesterbeginn veröffentlicht (siehe Fußzeile). Das Sommersemester beginnt am 1. März, das Wintersemester am 1. September.

Think Before Printing

Wir wollen Sie nicht generell vom Drucken abhalten. Wir denken einfach, dass eine Erinnerung nicht schaden kann, dass die Verschwendung von Papier, Tinte und Toner weder wirtschaftlich noch ökologisch sinnvoll ist.

Inhaltsübersicht

Das Studienangebot User Experience

Grafische Übersicht der Pflichtmodule User Experience

Grafische Übersicht der Wahlpflichtmodule User Experience

Tabellarische Übersicht der Pflichtmodule User Experience

Tabellarische Übersicht der Wahlpflichtmodule User Experience

Modulbeschreibungen der einzelnen Module

Literaturverzeichnis

Hochschule Aalen
Fakultät Optik und Mechatronik

Grafische Übersicht der Pflichtmodule User Experience

Sem	CP	Abschluss Bachelor of Science																	
7	30	User Experience Projekt						Wissenschaftliches Arbeiten			Studium Generale			Bachelorarbeit					
		Prof. Dr. Markus Weber						Prof. Dr. Karsten Wendland			Praktikantenamt			Prof. Dr. Karsten Wendland					
		P, K	PLP, PLM	10 CP				S	PLS	5 CP	—	—	3 CP	P, K	—		12 CP		
6	30	Wahlpflichtmodul 1			Wahlpflichtmodul 2			Wahlpflichtmodul 3			Wahlpflichtmodul 4			Wahlpflichtmodul 5			Wahlpflichtmodul 6		
		International Information Design 1 bis 6 (Auslandssemester)																	
5	30	Praktisches Studiensemester (Praktikantenamt)																	
4	30	Rapid Manufacturing			Software Engineering			Usability Testing			Visual Design			3D-Visualisierung			Produktmanagement		
		Prof. Dr. Volker Grienitz			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Ralph Heinsohn			Prof. Ralph Heinsohn			Prof. Dr. Volker Grienitz		
		V, L	PLP, PLL	5 CP	V, Ü	PLK	5 CP	S	PLF	5 CP	S	PLF	5 CP	V, Ü	PLP	5 CP	V, Ü	PLP	5 CP
3	30	Virtuelle Modellierung			Datenmanagement			Software Prototyping			Interaction Design			2D-Visualisierung			Menschzentriertes Design		
		Prof. Ralph Heinsohn			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Ralph Heinsohn			Prof. Dr. Markus Weber		
		V, Ü	PLF, PLE	5 CP	V, L	PLF	5 CP	S	PLF	5 CP	S	PLF	5 CP	V, Ü, P	PLF	5 CP	S	PLF	5 CP
2	30	Produktentwicklung			Web Engineering			Requirements Engineering			Kognitive Psychologie			Gestaltung			Datenanalyse und -visualisierung		
		Prof. Dr. Volker Grienitz			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Ralph Heinsohn			Prof. Dr. Markus Weber		
		V, Ü	PLP, PLA	5 CP	V, Ü	PLP, PLR	V	V, Ü	PLF	5 CP	V, Ü	PLF	5 CP	V, Ü	PLF	5 CP	V, Ü	PLF	5 CP
1	30	Technik			Programmieren			User Research			Mathematik			Kommunikation und Didaktik			Intercultural Communication		
		Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Volker Grienitz		
		V, Ü	PLF, PLE	5 CP	V, Ü	PLF	5 CP	S	PLF	5 CP	V, Ü	PLK	5 CP	V, Ü	PLS	5 CP	V, Ü	PLF	5 CP

① Programmieren		
② Prof. Dr. Karsten Wendland		
③ V, Ü	④ PLF	5 CP ⑤

① Modulname		
② Modulverantwortung		
③ **Lehrveranstaltungsart** K Kolloquium L Labor P Projekt S Seminar Ü Übung V Vorlesung	**Prüfungsform** ④ PLA Praktische Arbeit PLE Entwurf PLF Portfolio PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLL Laborarbeit PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PLS Hausarbeit, Forschungsbericht semesterbegleitend in der Prüfungszeit	Credit Points ⑤

Farblegende:

- Spezifisches Modul für User Experience
- Gemeinsames Modul mit User Experience
- Individualisierungsmöglichkeit

Letzte Änderung: 14.10.2023 16:29
Modulhandbuch SPO 34
Wintersemester 2023/2024

Grafische Übersicht der Wahlpflichtmodule User Experience

6		**Virtual Augmented Reality**			**1. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen**			**2. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen**			**3. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen**								
		Prof. Ralph Heinsohn			Prüfungsausschussvorsitz			Prüfungsausschussvorsitz			Prüfungsausschussvorsitz								
		S	PLP	5 CP	—	—	5 CP	—	—	5 CP	—	—	5 CP						
6		**Creative Writing** *Sommersemester*			**Persuasive UX & Gamification** *Sommersemester*			**International Collaboration Project**			**Technikgestaltung** *Sommersemester*			**Technisches naturwissenschaftliches Projekt**			**User Experience Ethik** *Wintersemester*		
		Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Markus Weber		
		P	PLP	5 CP	S	PLF	5 CP	P, K	PLP, PLM	5 CP	S	PLM	5 CP	P, K	PLP, PLM	5 CP	S	PLF	5 CP

Weitere Wahlpflichtmodule aus dem Studienangebot Information Design

6		**Informationsmanagement** *Sommersemester*			**Videoproduktion**			**UX Writing**						**Information und Technik**					
		Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Ralph Heinsohn			Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Dr. Karsten Wendland			Prof. Dr. Constance Richter					
		P	PLF	5 CP	P	PLP	5 CP	S	PLF	5 CP	V	PLK	5 CP	S	PLF	5 CP			

Tabellarische Übersicht der Pflichtmodule User Experience

M-Nr.[1]	LV-Nr.[2]	Name	Sem[3]	P-Art	SWS[4]	Modulverantwortlicher Lehrender
94001		Technik	1			Prof. Dr. Constance Richter
	94101	Technik Grundlagen		PLF	2	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Lukas Schachner
	94102	Technisches Darstellen		PLE	2	Daniel Birkicht
94002		Mathematik	1	PLK		Prof. Dr. Constance Richter
	94103	Mathematik			4	Dr. Martin Franzen
94003		Programmieren	1	PLF		Prof. Dr. Karsten Wendland
	94104	Programmieren			2	Andreas Junginger
	94105	Programmieren – Übungen			2	Andreas Junginger
94004		User Research	1	PLF		Prof. Dr. Markus Weber
	94106	User Research			4	Prof. Dr. Markus Weber
94005		Kommunikation und Didaktik	1	PLS		Prof. Dr. Karsten Wendland
	94107	Kommunikation und Didaktik			4	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland
94006		Intercultural Communication	1	PLF		Prof. Dr. Volker Grienitz
	94108	Intercultural Communication			4	Natasha Levak Christiane Gläser
94007		Produktentwicklung	2			Prof. Dr. Volker Grienitz
	94201	Produktentwicklung		PLP	2	Prof. Dr. Volker Grienitz
	94202	3D-CAD		PLA	2	Meike Ballhause
94008		Web Engineering	2	PLP, PLR		Prof. Dr. Karsten Wendland
	94203	Web Engineering			4	Prof. Dr. Karsten Wendland
94009		Requirements Engineering	2	PLF		Prof. Dr. Markus Weber
	94204	Requirements Engineering			4	Prof. Dr. Constance Richter Dr. Matthias Reisemann
94010		Kognitive Psychologie	2	PLF		Prof. Dr. Markus Weber
	94205	Kognitive Psychologie			4	Patricia Malitzke
94011		Gestaltung	2	PLF		Prof. Ralph Heinsohn
	94206	Gestaltung			2	Bernd Reznicek
	94207	Gestaltung – Übung			2	Bernd Reznicek
94012		Datenanalyse und -visualisierung	2	PLF		Prof. Dr. Markus Weber
	94208	Datenanalyse und -visualisierung			4	Prof. Dr. Markus Weber

[1] M.-Nr. = Modulnummer
[2] LV-Nr. = Lehrveranstaltungsnummer. Die **fettgedruckte** Nummer ist die Prüfungsanmeldungsnummer für dieses Modul.
[3] Sem = Studiensemester
[4] SWS = Semesterwochenstunden

M-Nr.[1]	LV-Nr.[2]	Name	Sem[3]	P-Art	SWS[4]	Modulverantwortlicher Lehrender
94013		Virtuelle Modellierung	3			Prof. Ralph Heinsohn
	94301	3D-Illustration		PLF	2	Otto Salzer
	94302	3D-Rendering		PLE	2	Franco Zipperling
94014		Datenmanagement	3	PLF		Prof. Dr. Karsten Wendland
	94303	Datenmanagement			2	Erwin Finkbeiner
	94304	Datenmanagement – Übung			2	Erwin Finkbeiner
94015		Software Prototyping	3	PLF		Prof. Dr. Markus Weber
	94305	Software Prototyping			4	Andreas Junginger
94016		Interaction Design	3	PLF		Prof. Dr. Markus Weber
	94306	Interaction Design			4	Prof. Ralph Heinsohn Prof. Dr. Markus Weber
94017		2D-Visualisierung	3	PLF		Prof. Ralph Heinsohn
	94307	2D-Visualisierung			4	Bernd Reznicek Michael Ankenbrand
94018		Menschzentriertes Design	3	PLF		Prof. Dr. Markus Weber
	94308	Menschzentriertes Design			4	Prof. Dr. Volker Grienitz
94019		Rapid Manufacturing	4			Prof. Dr. Volker Grienitz
	94401	Rapid Manufacturing		PLP	2	Daniel Birkicht
	94402	Rapid Manufacturing – Labor		PLL	2	Daniel Birkicht
94020		Software Engineering	4	PLK		Prof. Dr. Karsten Wendland
	94403	Software Engineering			4	Erwin Finkbeiner
94021		Usability Testing	4	PLF		Prof. Dr. Markus Weber
	94404	Usability Testing			4	Prof. Dr. Markus Weber
94022		Visual Design	4	PLF		Prof. Ralph Heinsohn
	94405	Visual Design			4	Prof. Ralph Heinsohn Axel Woisetschläger
94023		3D-Visualisierung	4	PLP		Prof. Dr. Constance Richter
	94406	3D-Visualisierung			4	Prof. Ralph Heinsohn
94024		Produktmanagement	4	PLP		Prof. Dr. Volker Grienitz
	94408	Produktmanagement			4	Christiane Gläser Eka Hammerlindl
94500		Praktisches Studiensemester	5	PPR		Prof. Dr. Volker Grienitz
	94501	Begleitseminar			x	Prof. Dr. Volker Grienitz Prof. Dr. Constance Richter
	94502	Praktikum			x	Prof. Dr. Volker Grienitz
	94503	Kolloquium zum Praktikum			x	Prof. Dr. Volker Grienitz

M-Nr.[1]	LV-Nr.[2]	Name	Sem[3]	P-Art	SWS[4]	Modulverantwortlicher Lehrender
94025		User Experience Projekt	7			Prof. Dr. Markus Weber
	94701	User Experience Projekt		PLP	2	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Markus Weber
	94702	Kolloquium zum Projekt		PLM	1	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Markus Weber
94026		Wissenschaftliches Arbeiten	7	PLS		Prof. Dr. Karsten Wendland
	94703	Wissenschaftliches Arbeiten			1	Prof. Dr. Karsten Wendland
99999		Bachelorarbeit	7			Prof. Dr. Karsten Wendland
	9999	Bachelorarbeit		PLS		
	9998	Kolloquium zur Bachelorarbeit		PLK		
94999		Studium Generale	7	—		Prof. Dr. Volker Grienitz

Tabellarische Übersicht der Wahlpflichtmodule User Experience

M-Nr.[5]	LV-Nr.[6]	Name	Sem[7]	P-Art	SWS[8]	Modulverantwortlicher Lehrender
98801		Creative Writing	6	PLP	4	Prof. Dr. Constance Richter
	98601	Creative Writing				Prof. Dr. Constance Richter
94802		International Collaboration Project	6		4	Prof. Dr. Karsten Wendland
	94602	International Collaboration Project		PLP		Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Markus Weber Prof. Dr. Karsten Wendland
	94603	International Collaboration Colloquium		PLM		Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Markus Weber Prof. Dr. Karsten Wendland
94803		Persuasive UX & Gamification	6	PLF		Prof. Dr. Markus Weber
	94604	Persuasive UX & Gamification			4	
94804		Technikgestaltung	6	PLM	4	Prof. Dr. Karsten Wendland
	94605	Technikgestaltung				Prof. Dr. Karsten Wendland
94805		Technisches naturwissenschaftliches Projekt	6		4	Prof. Dr. Karsten Wendland
	94606	Technische naturwissenschaftliche Projektarbeit		PLP		Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Markus Weber Prof. Dr. Karsten Wendland
	94607	Kolloquium zum Technischen naturwissenschaftlichen Projekt		PLM		Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Markus Weber Prof. Dr. Karsten Wendland
94806		User Experience Ethik	6	PLF	4	Prof. Dr. Markus Weber
	94608	User Experience Ethik				Prof. Dr. Markus Weber
94807		Virtual and Augmented Reality	6			Prof. Ralph Heinsohn
	94609	Virtual and Augmented Reality				Prof. Dr. Carsten Lecon
94808		1. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen	6			Prüfungsausschussvorsitz
	94610	Wahlfach HS-1				
94809		2. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen	6			Prüfungsausschussvorsitz
	94611	Wahlfach HS-2				
94810		3. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen	6			Prüfungsausschussvorsitz
	94612	Wahlfach HS-3				

[5] M.-Nr. = Modulnummer
[6] LV-Nr. = Lehrveranstaltungsnummer. Die **fettgedruckte** Nummer ist die Prüfungsanmeldungsnummer für dieses Modul.
[7] Sem = Studiensemester
[8] SWS = Semesterwochenstunden

Technik

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter	
Modulnummer	94001	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Lukas Amadeus Schachner	
Prüfungsnummer	94101	
Modulart	Pflichtmodul	
Lehrplansemester	1. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	deutsch	
Organisationsform	Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- haben ein Allgemeinverständnis vom Technikbegriff und können ihn definieren und erklären.
- können technische Aufbauten/Systeme hinterfragen, Wirkzusammenhänge recherchieren, darstellen und erklären.
- sind in der Lage, technische Zeichnungen zu verstehen sowie technische Artefakte sowohl zweidimensional als auch dreidimensional zu skizzieren.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind durch die begleitenden Übungen in der Lage, als Team zusammenzuarbeiten, sich gegenseitig in der Lösung der Aufgaben zu unterstützen und die Ergebnisse zielgruppengerecht zu kommunizieren.

Lerninhalte

- Technikverständnis
- Technikdidaktik
- Technikvisualisierung (statisch, dynamisch, interaktik)
- Planen und Konstruieren
- Exkursion explorhino, Technikmuseum oder/und produzierenden Unternehmen

Literatur

#dkinfografik (2019): Technik einfach verstehen. Praktisches Wissen grafisch erklärt. München: Dorling Kindersley.

Schlagenhauf, Wilfried (2021): Allgemeinbildung Technik für Dummies. 1. Auflage. Weinheim: Wiley-Vch (Lernen einfach gemacht).

Weiterführende Literatur

Ropohl, Günter (2009): Allgemeine Technologie. Zugl.: Karlsruhe, Univ., Habil.-Schrift, 1978. Univ.-Verl. Karlsruhe, Karlsruhe.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art[1]	SWS
94101	Technik Grundlagen	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Lukas Amadeus Schachner	V, Ü	2
94102	Technisches Darstellen	Daniel Birkicht	V, Ü	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94101	PLF	Lernzielkontrolle (Faktenwissen)	semesterbegleitend
		Visualisierung eines Technikaufbaus (Gruppenarbeit)	semesterbegleitend
94102	PLE	100 %	semesterbegleitend

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Abgabe des Zwischentestats

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Feedback zu den Übungszeichnungen

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert*
E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)
PLA Praktische Arbeit

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Programmieren

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Modulnummer	94003	
Prüfungsverantwortlich	Andreas Junginger	
Prüfungsnummer	94104	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	1. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind nach dem Besuch des Moduls in der Lage, die grundlegenden Felder der angewandten Informatik, im Bereich der objektorientierten Systementwicklung anzuwenden.
- sind in der Lage, die Denkweise der Objektorientierten Systementwicklung wiederzugeben und auf konkrete Problemstellungen anzuwenden.
- sind in der Lage, die objektorientierte Analyse und objektorientierte Modellierung mit Hilfe einer einschlägigen Modellierungssprache anzuwenden und verschiedene problemorientierte Aufgaben zu bearbeiten.
- sind in der Lage, Problemstellungen mit Hilfe der Objektorientierten Methode zu reflektieren, zu analysieren und zu modellieren sowie kleinere Programmieraufgaben zu lösen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können im Team programmieren und lernen ihre Methoden zu analysieren und zu reflektieren.
- sind in der Lage, eigenen Lösungen prägnant darzustellen, fremde Lösungen zu erfassen und gemeinsam zu einem abgestimmten Ergebnis zusammenzuführen.

Lerninhalte

- Objektorientiertes Paradigma
- Grundkonzepte der Objektorientierten Systementwicklung
- Objektorientierte Analyse
- Objektorientiertes Design
- UML (oder Alternative)
- Grundlagen einer aktuellen OO-Programmiersprache
- Datentypen, Kontrollstrukturen, einfache Algorithmen
- Anwendungen für verschiedene Gerätetypen (z. B. mobile Endgeräte)
- Umgang mit komplexeren Entwicklungsumgebungen (z. B. Eclipse)

Literatur

Kecher, Christoph; Hoffmann-Elbern, Ralf; Will, Torsten T. (2021): UML 2.5. Das umfassende Handbuch. 7. Auflage, revidierte Ausgabe. Bonn: Rheinwerk.

Lahres, Bernhard; Raýman, Gregor; Strich, Stefan (2021): Objektorientierte Programmierung. Das umfassende Handbuch. 5., aktualisierte Auflage. Bonn: Rheinwerk Verlag. Online verfügbar unter https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6484819.

Lo Iacono, Luigi; Wiefling, Stephan; Schneider, Michael (2020): Programmieren trainieren. Mit über 130 Workouts in Java und Python. 2., erweiterte Auflage. München: Hanser.

Sommerville, Ian (2020): Modernes Software-Engineering. Entwurf und Entwicklung von Softwareprodukten. Hallbergmoos: Pearson.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94104	Programmieren	Andreas Junginger	V	2
94105	Programmieren – Übungen	Andreas Junginger	Ü	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr.[2]	Art und Dauer des Leistungsnachweises[3]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94104	PLF	50 %	Digitale Lernzielkontrollen (Faktenwissen)
		50 %	Praktische Aufgaben

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 P-Nr. = Prüfungsnummer

3 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

User Research

Studiengang	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber
Modulnummer	94004
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber
Prüfungsnummer	94106
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	1. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Präsenz	60 Stunden
Workload Selbststudium	90 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, die grundlegende Begriffe und Konzepte von Usability und User Experience wiederzugeben und anzuwenden.
- sind in der Lage, Grundsätze der menschzentrierten Gestaltung anzuwenden und Nutzungskontexte zu spezifizieren (Nutzungskontextanalyse).
- sind in der Lage, Beobachtungen im Nutzungskontext und Interviews vorzubereiten, durchzuführen und auszuwerten (User Research).
- sind in der Lage, geeignete Artefakte (z. B. Personas, Nutzungsszenarien) zur Kommunikation von User Research Befunden zu erstellen.
- sind in der Lage, User Research Befunde kritisch zu reflektieren.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind durch die integrierten Übungen in der Lage über die Inhalte fachlich zu kommunizieren.
- können Aufgaben und Projekte in Gruppen bearbeiten und lösen.
- sind in der Lage Lösungen darzustellen, diese präsentieren und verteidigen.
- können geeignete Methoden auswählen und anwenden.

Lerninhalte

- Grundlegende Begriffe und Konzepte (Einführung in Usability, Definition von Usability und User Experience, ISO 9241 Familie von Standards)
- Grundlagen der menschzentrierten Gestaltung (menschzentrierter Gestaltungsprozess)
- Verstehen und Spezifizieren des Nutzungskontexts:
  - Essenzielle Methoden der User Research: Beobachtung, Interview
  - Erstellung von Personas
  - Erstellung von Szenarien
- Aufbereitung und Präsentation von User Research Befunden

Literatur

DIN EN ISO 9241-210:2020-03, Ergonomie der Mensch-System-Interaktion – Teil 210: Menschzentrierte Gestaltung interaktiver Systeme (ISO 9241-210:2019)

Geis, Thomas; Tesch, Guido (2019): Basiswissen Usability und User Experience. Aus- und Weiterbildung zum UXQB Certified Professional for Usability and User Experience (CPUX) - Foundation Level (CPUX-F). 1. Auflage. Heidelberg: dpunkt.verlag.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94106	User Research	Prof. Dr. Markus Weber	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94106	PLM	100 %	Präsentation Praxisprojekt mit Kolloquium

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Mitglied einer Gruppe innerhalb der ersten zwei Vorlesungswochen

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Feedback zur Zwischenpräsentation und Interviewcoachings

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Mathematik

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter	
Modulnummer	94002	
Prüfungsverantwortlich	Dr. Martin Franzen	
Prüfungsnummer	94103	
Modulart	Pflichtmodul	
Lehrplansemester	1. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	deutsch	
Organisationsform	Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- verfügen über grundlegende Kenntnisse der beschreibenden und schließenden Statistik
- können händisch und mithilfe des Computers Übungsaufgaben lösen
- sind in der Lage wissenschaftliche Übungsprojekte umzusetzen

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- organisieren sich in Kleingruppen, um gemeinsam Übungsaufgaben und Übungsprojekte zu bearbeiten und das erlernte Wissen zu vertiefen.
- klären in den angebotenen Vorlesungen, Tutorien und Kolloquien offene Fragen und diskutieren verschiedene Lösungswege.

Lerninhalte

- beschreibende Statistik
- schließende Statistik

Literatur

Bortz, Jürgen; Schuster, Christof (2010): Statistik für Human- und Sozialwissenschaften, 7., vollständig überarbeitete Auflage. Heidelberg: Springer.

Weiterführende Literatur

Helfrich-Schkarbanenko, Andreas (2023): Mathematik und ChatGPT, 1. Auflage. Heidelberg: Springer.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94103	Mathematik	Dr. Martin Franzen	V, Ü	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94103	PLF (90 Minuten)	100 %	

Voraussetzungen für die Zulassung zu den Modulprüfungen (zwei Klausuren, ein Projekt)

Erfolgreiche Teilnahme am Tutorium und am Kolloquium

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Feedback zu den Übungsaufgaben, zu den Übungsprojekten

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Kommunikation und Didaktik

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Modulnummer	94005	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Prüfungsnummer	94107	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	1. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Hybrid	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- kennen grundlegende Modelle der technischen und der interpersonalen Kommunikation sowie Modelle und Strategien zur Massenkommunikation und der Kommunikation in digitalen Medien.
- kennen Grundlinien der historischen Entwicklung der Mediengeschichte.
- können heutige medial vermittelte Kommunikationsakte und -strategien multiperspektivisch einordnen, kritisch analysieren und reflektieren.
- kennen grundlegende Ansätze der Didaktik und der Technikdidaktik und können diese auf eigene Themen anwenden.
- sind in der Lage, professionelle Textverarbeitungssysteme einzusetzen und mit diesen ein erste wissenschaftliche Arbeit anzufertigen.
- haben ein Grundverständnis für Kriterien und Methoden wissenschaftlichen Arbeitens aufgebaut und können dies auf neue Themen und Fragestellungen anwenden.
- können die wichtigsten Felder und Techniken der Medienproduktion mit ihren Entstehungsgeschichten beschreiben und die spezifische heutige Rolle bzw. Funktion von Information Designern und User Experience Professionals einordnen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können wissenschaftliche Fragestellungen erarbeiten.
- sind in der Lage, Kommunikationsakte zu reflektieren und zu gestalten.
- sind in der Lage selbstgesteuert wissenschaftlich zu recherchieren sowie Materialien aufzuarbeiten.
- sind in der Lage methodisch und strukturiert bei der Verfassung und Erstellung von Dokumenten vorzugehen.

Lerninhalte

- Grundzüge und Kernbegriffe wissenschaftlichen Arbeitens
- Kommunikationstheorien und -modelle
- Medienwissenschaften und Mediengeschichte
- Wissenschaftliche Methoden in unterschiedlichen Fachdisziplinen
- Grundzüge der Didaktik und Technikdidaktik
- Grundlagen zum Aufbau von Dokumenten
- Zusammenspiel von Dokumenten und Vorlagen
- Erstellung einer Dokumentenvorlage
- Grundlagen zur semantischen Auszeichnung
- Integration von Grafiken
- Typografische Gestaltung und Formatierung
- Zitieren und Verweisen
- Schreiben und Verfassen von wissenschaftlichen Texten
- Schreibstil und Umgang mit Schreibblockaden

Literatur

Brosius, Hans-Bernd; Haas, Alexander (2022): Methoden der empirischen Kommunikationsforschung. Eine Einführung. 8., vollst. überarb. u. erw. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH; Springer VS (Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft).

Khabyuk, Olexiy (2019): Kommunikationsmodelle. Grundlagen - Anwendungsfelder - Grenzen. Hg. v. Horst Peters. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer (BWL Bachelor Basics).

Kipman, Ulrike; Leopold-Wildburger, Ulrike; Reiter, Thomas (2018): Wissenschaftliches Arbeiten 4.0. Vortragen und Verfassen leicht gemacht. 3. Auflage. Berlin: Springer (Lehrbuch).

Oehlrich, Marcus (2022): Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben. Schritt für Schritt zur Bachelor- und Master-Thesis in den Wirtschaftswissenschaften. 3., vollst. überarb. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH; Springer Gabler.

Weiterführende Literatur

Oswald, Michael (2022): Strategisches Framing: Eine Einführung. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94107	Kommunikation und Didaktik	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94107	PLS	100 %	Hausarbeit

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Freigabe des Themas der Hausarbeit im ersten Vorlesungsmonat

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Feedback zu den praktischen Übungen

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning, X nicht fixiert*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLM Mündliche Prüfung, PLA Praktische Arbeit, PLR Referat, PLE Entwurf, PLP Projekt, PLL Laborarbeit, PLF Portfolio, PPR Praktikum, PLT Lerntagebuch, PMC Multiple Choice, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Intercultural Communication

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz	
Modulnummer	94006	
Prüfungsverantwortlich	Natasha Levak	
Prüfungsnummer	94108	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	1. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstunden	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Englisch	
Organisationsform	Hybrid	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können vertiefte Kenntnisse und Fertigkeiten zur Bearbeitung interkultureller und kulturwissenschaftlicher Fragestellungen aus interdisziplinärer Perspektive anwenden.
- erlangen ein multiperspektivisches Verständnis interkultureller Kommunikation und können Problemfelder der interkulturellen Praxis mit verschiedenen disziplinären Zugängen beschreiben und analysieren.
- erlangen ein Bewusstsein über die eigene kulturelle Prägung und über eigene Vorurteile.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können sich auf fremde Sichtweisen einstellen, sie vorübergehend annehmen und als Realität anerkennen.
- haben die Fähigkeit, die Werte anderer Kulturen gelten zu lassen.
- können interkulturell im Businessumfeld synchron und asynchron kommunizieren.

Lerninhalte

- Kulturdimensionen
- Länderporträts
- Kulturunterschiede
- Praxisbeispiele
- Interkulturelle verbale und nonverbale Kommunikation
- Sprache und Kultur
- Kulturtransfer
- Interkulturelle Produktkommunikation

Literatur

Gibson, Robert (2010): Intercultural Business Communication. Cultures negotiating. 1. Aufl., 3. Dr. Berlin: Cornelsen & Oxford University Press (Studium kompakt).

Hofstede, Geert; Hofstede, Gert Jan; Minkov, Michael (2010): Cultures and organizations. Software of the mind : intercultural cooperation and its importance for survival. Revised and expanded third edition. New York: McGraw-Hill.

Lewis, Richard D. (2018): When cultures collide. Leading across cultures. The 4th edition of the global guide. London, Boston: Nicholas Brealey Publishing.

Meyer, Erin (2015): The culture map. Decoding how people think, lead, and get things done across cultures. International edition, first edition. New York: PublicAffairs.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94108	Intercultural Communication	Natasha Levak Christiane Gläser	V/Ü	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94108	PLF	40 %	Mündliche Präsentation
		40 %	Schriftliche Ausarbeitung zu einem interkulturellen Thema
		20 %	Lernzielkontrollen: praktische Aufgaben, die in den Lehrveranstaltungen ausgegeben werden

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert*
E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)
PLA Praktische Arbeit

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

Produktentwicklung

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz	
Modulnummer	94007	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz	
Prüfungsnummer	94201	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	2. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstunden	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Präsenz, Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können einen Produktentstehungsprozess (PEP) beschreiben und planen.
- sind in der Lage, die Phasen der Produktentwicklung zu benennen.
- sind in der Lage, die Anforderungen im Markt für die Produktentwicklung abzuleiten
- sind in der Lage technischen Rahmenbedingungen für die Produktentwicklung aufzunehmen und zu bewerten
- sind in der Lage den Einsatz ausgewählter Methoden wirksam einzusetzen

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können die die gelernten Methoden auf andere Fachgebiete übertragen.
- sind in der Lage ihre erlernten Fähigkeiten sowohl selbstständig als auch im Team auf konkrete Aufgabenstellungen anzuwenden.

Lerninhalte

- Produktentwicklungsprozesse (Systems Engineering)
- Kreativitätsmethoden
- Agile Methoden der Produktentwicklung
- Technologiereifegradeinschätzungen
- Stakeholder-Analysen
- Erfolgsfaktoren des Marktes und des Produktes
- Market Pull und Technology Push

Literatur

Jürgen Gausemeier, et. al.: Innovationen für die Märkte von morgen Strategische Planung von Produkten, Dienstleistungen und Geschäftsmodellen, ISBN 978-3-446-42824-9, E-Book-ISBN 978-3-446-42972-7, 2019 Carl Hanser Verlag München

Gothelf, Jeff; Seiden, Joshua (2020): Lean UX. Produktentwicklung und -design mit agilen Teams. 2. Auflage. Frechen: mitp (mitp Professional). Online verfügbar unter https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6200948.

Stern, Nicolai (o.J.): Einstieg in Computer Aided Design mit Autodesk® Fusion 360™. digitales/gedrucktes Lehrbuch mit Beispielen. Online verfügbar unter https://sterndidactic.com/products/einstieg-in-computer-aided-design-mit-autodesk%C2%AE-fusion-360%E2%84%A2.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94201	Produktentwicklung	Prof. Dr. Volker Grienitz	V	2
94202	3D-CAD (Online)	Meike Ballhause	Ü	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr.[2]	Art und Dauer des Leistungsnachweises[3]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94201	PLP	50 %	Benotete Projektarbeit
94202	PLA	50 %	Praktische Aufgaben in einem CAD-System, Open Book

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 P-Nr. = Prüfungsnummer

3 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

Web Engineering

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Modulnummer	94008	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Prüfungsnummer	94203	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	2. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstunden	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- kennen die Grundlagen des Internet und die Funktionsweise von Webanwendungen.
- sind in der Lage, eigene Frontend-Webanwendungen zu planen und W3C-konform mit Auszeichnungssprachen, Skriptsprachen und Web-CMS umzusetzen.
- verfügen über analytische und konzeptionelle Kompetenz zur Bewertung von Bestandssystemen und können innovative Relaunch-Maßnahmen auf technischer Ebene wie auf Ebene digitaler Geschäftsmodelle entwickeln.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage sich in Arbeitsgruppe zu organisieren und ergebnisorientiert zu arbeiten.
- können selbständig wissenschaftlich recherchieren, Quellen einordnen und Materialien passend in die eigene Arbeit aufnehmen.
- sind sie in der Lage, auf unerwartete Änderungsanforderungen (change requests) produktiv zu reagieren und mit neuen Anforderungen zu arbeiten

Lerninhalte

Die Veranstaltung ist als Einführungsseminar mit begleitendem Umsetzungsprojekt organisiert. Die erfolgreiche Teilnahme setzt mehrfache aktive vorbereitete Seminarbeiträge der Studierenden sowie die erfolgreiche Umsetzung eines Web-Projekts voraus. Teilnehmer mit Vorkenntnissen können die Veranstaltung für Vertiefungsthemen nutzen.

Thematische Schwerpunkte:

- Einführung in Internet und World Wide Web, Web 2.0, Web 3.0
- HTML- und CSS-Grundlagen, Vertiefung, Validierung
- Intelligente Formulare
- Responsive Web Design
- Web-CMS im Vergleich
- Internet-Repositories
- Web Analytics
- Suchmaschinenoptimierung
- Testing
- Tools, moderne und klassische Entwicklungsumgebungen
- Web Metrics, Kostenabschätzung, Kennzahlen
- Analyse von Ausschreibungen für Web-Projekte, Analyse digitaler Geschäftsmodelle, Angebotserstellungen
- Professionelle Organisation von Web-Projekten, Rollen und Kompetenzen
- Web-Agenturprozesse, Abnahmekriterien für Web-Projekte
- Online-Recht und DSGVO

Vertiefungen für Fortgeschrittene:

- DOM-Scripting / Client-Programmierung
- CSS3, Bootstrap, SASS/SCSS
- Javascript, PHP, Backend-Interaktion
- Datenbankanbindungen
- Web Services Development and Deployment
- Sonderthemen

Literatur

Bühler, P., Schlaich, P., & Sinner, D. (2023). HTML und CSS: Semantik - Design - Responsive Layouts. Springer-Verlag. Elektronischer Volltext (Campuslizenz) https://doi.org/10.1007/978-3-662-66663-0

Jacobsen, J. (2017). Website-Konzeption: Erfolgreiche und nutzerfreundliche Websites planen, umsetzen und betreiben. 8. Aktualisierte Auflage. dpunkt. verlag. Elektronischer Volltext (Campuslizenz): http://www.content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783960881513
Arbeitsdokumente aus dem Buch frei zugänglich über Autorenwebsite.

selfhtml – Die Energie des Verstehens. Deutschsprachige Dokumentation zu HTML und verwandten Technologien. SELFHTML e.V., https://wiki.selfhtml.org/

W3Schools. The largest web developer site on the internet. Online Web Tutorials u.a. für HTML, CSS, php. https://www.w3schools.com/

Sens, B. (2018). Suchmaschinenoptimierung: Erste Schritte und Checklisten für bessere Google-Positionen. Springer-Verlag. Elektronischer Volltext: https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-658-21524-8.pdf

Weiterführende Literatur

Haugeland, I. K. F., Følstad, A., Taylor, C., & Bjørkli, C. A. (2022). Understanding the user experience of customer service chatbots: An experimental study of chatbot interaction design. International Journal of Human-Computer Studies, 161, 102788

Luo, B., Lau, R. Y., Li, C., & Si, Y. W. (2022). A critical review of state-of-the-art chatbot designs and applications. Wiley Interdisciplinary Reviews: Data Mining and Knowledge Discovery, 12(1), e1434.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94203	Web Engineering	Prof. Dr. Karsten Wendland	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94203	PLP benotet, PLR benotet	25 % PLR – Referat 1 25 % PLR – Referat 2 50 % PLP – Projektergebnis	Die persönliche PLP-Note wird aus dem erbrachten Beitrag zur Projektteam-leistung ermittelt.

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

—

Bemerkungen

—

Requirements Engineering

Studiengang	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber
Modulnummer	94009
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Prüfungsnummer	94204
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Kontaktstunden	60 Stunden
Workload Selbststudium	90 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können Erfordernisse erheben und formulieren.
- können Anforderungen aus Erfordernissen ableiten und präzise formulieren, wie sie z. B. in Lastenheften, Leistungsscheinen, Anforderungsspezifikationen etc. benötigt werden.
- sind in der Lage, Lücken und Unschärfen in Anforderungen zu identifizieren und zu klären.
- können Anforderungen prüfen und verwalten.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, ihre Fähigkeiten selbständig auf konkrete Aufgabenstellungen anzuwenden.
- können Lösungen in Gruppen diskutieren und schriftlich darstellen. Sie sind in der Lage, ihre Meinung zu verteidigen und dadurch ihr Selbstbewusstsein zu stärken.

Lerninhalte

- Nutzungsanforderungen: Erfordernisse versus Nutzungsanforderungen
- Interessenvertreteranforderungen versus Nutzungsanforderungen
- Qualitative versus quantitative Nutzungsanforderungen
- Extrahieren der Erfordernisse aus dem Nutzungskontext
- Ableiten von Nutzungsanforderungen aus den Erfordernissen
- Formulieren und Strukturieren von Nutzungsanforderungen
- Grundlagen des Requirements Engineering
- Unternehmensmodellierung
- Techniken der Anforderungsermittlung und Anforderungsdokumentation
- Prüfung und Abstimmung von Anforderungen
- Anforderungen verwalten

Literatur

Geis, Thomas; Polkehn, Knut (2018): Praxiswissen User Requirements. Nutzungsqualität systematisch, nachhaltig und agil in die Produktentwicklung integrieren : Aus- und Weiterbildung zum UXQB® Certified Professional for Usability and User Experience - Advanced Level "User Requirements Engineering“ (CPUX-UR). 1. Auflage. Heidelberg: dpunkt.verlag. Online verfügbar unter https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=1885551.

Rupp, Chris (2021): Requirements-Engineering und -Management. Das Handbuch für Anforderungen in jeder Situation. 7., aktualisierte und erweiterte Auflage. München: Hanser.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende(r)	Art[1]	SWS
94204	Requirements Engineering	Prof. Dr. Constance Richter Dr. Matthias Reisemann	V	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94204	PLF	50 %	Anforderungsmatrix mit mündlichem Kolloquium
		50 %	digitale Lernzielkontrollen (Faktenwissen)

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

Kognitive Psychologie

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber	
Modulnummer	94010	94010
Prüfungsverantwortlich	Patricia Malitzke	
Prüfungsnummer	94205	94010
Modulart	Pflichtmodul	Pflichtmodul
Studiensemester	2. Semester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- verstehen die psychologischen Grundlagen von visueller, auditiver und somatosensorischer Wahrnehmung.
- können Verhaltensreaktionen von Nutzern auf Basis von grundlegenden Denk-, Gedächtnis- und Aufmerksamkeitsmodellen erklären.
- können den Einfluss von Emotionen und Motiven auf kognitive Prozesse beschreiben.
- sind in der Lage, zentrale Theorien der kognitiven Sprach- und Textverarbeitung im menschzentrierten Gestaltungsprozess anzuwenden.
- können psychologisches Grundlagenwissen in seiner Relevanz bezüglich der Gestaltung interaktiver Systeme bewerten und zur Anwendung bringen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, Informationen zu einem Thema zusammenzutragen, zu strukturieren, kritisch zu reflektieren und im Rahmen eines Vortrags zu präsentieren und zu diskutieren.

Lerninhalte

- Visuelle, auditive und somatosensorische Wahrnehmung
- Visuelle und auditive Aufmerksamkeit
- Gedächtnismodelle
- Problemlösestrategien und kreatives Denken
- Entscheidungsprozesse
- Emotion und Motivation
- Sprachverstehen und -produktion
- Textverarbeitung

Literatur

Anderson, John R. (2013): Kognitive Psychologie. 7. Auflage. Berlin: Springer Verlag

Bak, Peter Michael (2020): Wahrnehmung, Gedächtnis, Sprache, Denken. Allgemeine Psychologie I - das Wichtigste, prägnant und anwendungsorientiert. Berlin: Springer-Verlag GmbH Deutschland. Online verfügbar unter: https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-662-61775-5

Dehaene, Stanislas (2012): Lesen. Die größte Erfindung der Menschheit und was dabei in unseren Köpfen passiert. München: btb Verlag

Eicher, Hans (2018): Die verblüffende Macht der Sprache. Was Sie mit Worten auslösen oder verhindern und was Ihr Sprachverhalten verrät. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer Fachmedien. Online verfügbar unter https://link.springer.com/book/10.1007%2F978-3-658-18663-0

Goldstein, E. Bruce (2014): Wahrnehmungspsychologie. Der Grundkurs. 9. Auflage. Berlin: Springer Verlag

Kahneman, Daniel (2015): Schnelles Denken, langsames Denken. 14. Auflage. München: Pantheon Verlag

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94205	Kognitive Psychologie	Patricia Malitzke	V	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94205	PLR	25 %	Fachvortrag (Anwendungsbezug)
	PLC	75 %	Multimedial gestützte, schriftliche Lernzielkontrolle (Faktenwissen)

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Gestaltung

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Modulnummer	94011	
Prüfungsverantwortlich	Bernd Reznicek	
Prüfungsnummer	94206	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	2. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, geeignete Gestaltungsmittel zu wählen.
- sind in der Lage, Gestaltungsmittel zu nennen und zu bewerten sowie das gelernte Wissen in Projekten umzusetzen.
- sind in der Lage, systematische und strukturierte Visualisierungen aus dem Bereich der Technik zu erarbeiten.
- sind in der Lage eigenständig eine Gestaltungsumgebung einzurichten und zu betreiben und zu betreiben und Leistungsnachweise darin zu erbringen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, eigene Lösungen prägnant darzustellen, fremde Lösungen zu erfassen und gemeinsam zu einem abgestimmten Ergebnis zusammenzuführen.
- können Verantwortung im Team übernehmen.

Lerninhalte

- Grundlagen Präsentationstechniken
- Erstellen von Layoutentwürfen
- Typografie und Regeln
- Layout und Gestaltungsraster
- Visuelle Zeichen
- Farbwirkung
- Illustration und Bildgestaltung
- Erstellung von Layoutentwürfen

Literatur

Kompendium der Mediengestaltung. I. Konzeption und Gestaltung (2014). Unter Mitarbeit von Joachim Böhringer, Peter Bühler, Patrick Schlaich und Dominik Sinner. 6., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.

Kompendium der Mediengestaltung Digital und Print. Konzeption und Gestaltung, Produktion und Technik für Digital- und Printmedien (2014). Unter Mitarbeit von Joachim Böhringer, Peter Bühler, Patrick Schlaich und Dominik Sinner. 6., vollst. überarb. u. erw. Aufl. 2014. Berlin: Springer Berlin (X.media.press).

Böhringer, Joachim (2014): Kompendium der Mediengestaltung. IV. Medienproduktion Digital. Unter Mitarbeit von Peter Bühler, Patrick Schlaich und Dominik Sinner. 6th ed. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin / Heidelberg (X. media. press Ser). Online verfügbar unter https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=1967875.

Böhringer, Joachim; Bühler, Peter; Schlaich, Patrick; Sinner, Dominik (2014): Kompendium der Mediengestaltung. III. Medienproduktion Print. 6., vollst. überarb. u. erw. Aufl. 2014. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg (X.media.press). Online verfügbar unter http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflicht-1546876.

Böhringer, Joachim; Bühler, Peter; Schlaich, Patrick; Sinner, Dominik (2014): Kompendium der Mediengestaltung. IV. Medienproduktion Digital. 6., vollst. überarb. u. erw. Aufl. 2014. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg (X.media.press). Online verfügbar unter http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflicht-1559400.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94206	Gestaltung	Bernd Reznicek	V	2
94207	Gestaltung – Übung	Bernd Reznicek	Ü	2

[1] *V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert*
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94206 94207	PLF	25 Punkte	Vortrag (PechaKucha-Methode)
		25 Punkte	Plakatgestaltung
		50 Punkte	Schwachstellenanalyse Gestaltung (PLK), Open Book
		50 Punkte	Synthese einer Gestaltung (PLA), Open Book

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht
PLM Mündliche Prüfung
PLA Praktische Arbeit
PLR Referat
PLE Entwurf
PLP Projekt
PLL Laborarbeit
PLF Portfolio
PPR Praktikum
PLT Lerntagebuch
PMC Multiple Choice
PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Datenanalyse und -visualisierung

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber	
Modulnummer	94012	94012
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber	
Prüfungsnummer	94208	94208
Modulart	Pflichtmodul	Pflichtmodul
Studiensemester	3. Semester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Hybrid	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können Daten fundiert analysieren und auswerten.
- können die Relevanz verschiedener Daten und Visualisierungen im Hinblick auf konkrete Fragestellungen bewerten.
- können entscheiden, welche Darstellungsform die geeignetste ist, um die aus einer Datenanalyse resultierenden Ergebnisse am besten zu visualisieren und zielgruppengerecht zu kommunizieren.
- können Daten und Visualisierungen kritisch rezipieren.
- können datengestütztes Storytelling durchführen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können in Diskussionen fundiert Thesen vertreten und diskutieren.
- können in Diskussionen präsentierte Thesen kritisch hinterfragen.
- können Informationen zielgruppengerecht präsentieren.

Lerninhalte

- Mess- und Skalenniveaus
- Visualisierungstypen und Designelemente
- Darstellungsarten: statisch, dynamisch, interaktiv
- Daten-Designprinzipien
- Vorgehensmodelle zur Erstellung von Datenvisualisierungen
- Gängige Analyse- und Visualisierungsfehler
- Datengestütztes Storytelling

Literatur

Cairo, Alberto (2016): The truthful art. Data, charts, and maps for communication. San Francisco, CA: New Riders.

Kirk, Andy (2019): Data visualisation. A handbook for data driven design. 2nd edition. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC, Melbourne: SAGE.

Wilke, Claus (2020): Datenvisualisierung. Grundlagen und Praxis : wie Sie aussagekräftige Diagramme und Grafiken gestalten. 1. Auflage. Heidelberg: O'Reilly. Online verfügbar unter https://www.content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783960103813.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94208	Datenanalyse und -visualisierung	Prof. Dr. Markus Weber	V, Ü	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94208	PLF	50%	Datenvisualisierung: Aufbereitung und Präsentation eines Fallbeispiels
		50%	Dokumentation der Vorgehensweise zur Erstellung der Datenvisualisierung („Werkstattbericht“)

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Bemerkungen

—

Virtuelle Modellierung

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Modulnummer	94013	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Prüfungsnummer	94301	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	3. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstudium	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, designorientierte Simulationen anhand von Teilen und/oder Produkten zu entwickeln, zu erstellen und durchzuführen.
- können Freiformflächen generieren, Class-A-Flächen erstellen, alternative Flächenmodellierungsmethoden analysieren und aufbauen, Restriktionen und Möglichkeiten in der Freiformflächenmodellierung analysieren.
- sind in der Lage, Simulationsformen für Designer analysieren, Simulationen von Handhabungen und Bewegungsabläufen entwickeln, Animationen und VR-Elemente erstellen und animierte Visualisierungen generieren.
- sind in der Lage Freiformflächen zu generieren, Flächenmanipulationen zu erstellen und Validierungen durchzuführen und Flächen zielgerichtet zu überarbeiten.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, ihre Fähigkeiten selbständig auf konkrete Aufgabenstellungen anzuwenden.

Lerninhalte

- Simulationsformen für Designer
- Simulation von Handhabungen und Bewegungsabläufen
- VR-Elemente
- Animierte Visualisierungen planen und erstellen
- Modellieren von Freiformflächen
- Class-A-Flächengenerierung
- Praxisnahe Flächenmodelliermethoden
- G0-G3 Übergänge
- Restriktionen von Möglichkeiten in der Freiformflächenmodellierung

Literatur

Robertson, Scott (2014): How to render. The Fundamentals of Light, Shadow and Reflectivity. Culver City, Calif: Design Studio Press.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94301	3D-Illustration	Otto Salzer	S	2
94302	3D-Rendering	Franco Zipperling	S	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr.[2]	Art und Dauer des Leistungsnachweises[3]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94309	PLF	25 %	Schriftliche Lernzielkontrolle (Theorie)
		25 %	Praktische Aufgaben
94310	PLE	50 %	Entwürfe

[1] *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

[2] P-Nr. = Prüfungsnummer

[3] *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

Datenmanagement

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Modulnummer	94014	
Prüfungsverantwortlich	Erwin Finkbeiner	
Prüfungsnummer (P-Nr.)	94303	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	3. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstunden	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, die Grundlagen und Einsatzmöglichkeiten mit XML in der Technischen Dokumentation und weiteren Einsatzgebieten zu nennen.
- können Informationen mit XML und weiteren Standards zu strukturieren sowie an Hand von Fallbeispielen ihre Kenntnisse anwenden und vertiefen.
- sind in der Lage, den grundlegenden und sicheren Umgang mit den XML-Elementen anzuwenden. Sie können die Vorteile von XML gegenüber SGML und HTML nennen.
- können XML-basierte Systeme bedarfsgerecht konfigurieren und verschiedene Standards anwenden.
- können die relationalen Datenbanktechnologien benennen und verfügen über Anwendungswissen der Datenmodellierung.
- haben einen Überblick über Einsatz von Datenbanken bei den Verwaltungs- und Publikationsprozessen.
- sind in der Lage eigenständig Entwicklungsumgebungen einzurichten und zu betreiben und Leistungsnachweise darin zu erbringen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage fächer- und themenübergreifen Datenstrukturen und -banken zu konzipieren und anzulegen.

Lerninhalte

- Vorteile von XML gegenüber SGML und HTML
- Syntax von XML, gültige XML-Dokumente
- Einführung in DTD, DITA, XML-Schema, XSL(T)
- Verarbeiten von XML-Daten für verschiedene Medien
- Relationale Datenbanken und Modellierung
- SQL-Syntax und Umsetzung in DB-Systemen
- Web- und DTP-Schnittstellen als Voraussetzung des Database Publishing
- Merkmale und Einsatz von XML-Datenbanken

Literatur

Fuchs, Elmar (2021): SQL - Grundlagen und Datenbankdesign. 1. Ausgabe. Bodenheim: HERDT.

Vonhoegen, Helmut (2015): Einstieg in XML. Grundlagen, Praxis, Referenz. 8., aktualisierte Aufl. Bonn: Rheinwerk (Rheinwerk Computing).

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94303	Datenmanagement	Erwin Finkbeiner	V	2
94304	Datenmanagement – Übungen	Erwin Finkbeiner	L	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94303	PLF	100 %	digitale, synchrone semesterbegleitende Online-Lernzielkontrollen (je 1/3), Open Book

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

Software Prototyping

Studienangebot	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber	
Modulnummer	94015	94015
Prüfungsverantwortlich	Andreas Junginger	
Prüfungsnummer	94305	94305
Modulart	Wahlpflichtmodul	Pflichtmodul
Studiensemester	6. Semester	3. Semester
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, mithilfe verschiedener Werkzeuge interaktive Prototypen zu erstellen, die Skizzen und Wireframes Leben einhauchen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können Studierende anderer Fächergruppen ihre interaktive Prototypen anwenden lassen und lernen dadurch durch Beobachtung das Verhalten von Nutzern kennen.

Lerninhalte

- Wireframing: Funktionalität: Was kann die Anwendung?
- Interaktivität: Wie funktioniert die Anwendung?
- Visualität: Wie stellt die Anwendung sich dar?
- Werkzeuge: Balsamiq, HotGloo, Axure, Omnigraffle, Keynotopia

Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94305	Software Prototyping	Andreas Junginger	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94305	PLF	100 %	Erstellung und Präsentation eines interaktiven Prototyps

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert*
E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)
PLA Praktische Arbeit

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Interaction Design

Studiengang	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber
Modulnummer	94016
Prüfungsverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn
Prüfungsnummer	94306
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	3. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Kontaktstudium	60 Stunden
Workload Selbststudium	90 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Hybrid (Theorie), Präsenz (praktische Arbeiten)

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- kennen die verschiedenen Interaktionsarten (z.B. Sprachinteraktion, Gesteninteraktion) und sie voneinander abgrenzen.
- können interaktionsrelevante Anforderungen an ein interaktives System identifizieren.
- können interaktionsrelevante Anforderungen in ein gebrauchstaugliches Interaktionsdesign überführen.
- können ein Interaktionsdesign mittels geeigneter Artefakte dokumentieren.
- können Interaktionsdesign-Entscheidungen fundiert reflektieren und kommunizieren.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können ihre Projektkommunikation hinsichtlich der Anforderungen unterschiedlicher Stakeholder reflektieren und zielgerichtet gestalten.

Lerninhalte

- Interaktionstypen (Gesten, Sprache, …)
- Grundlegende Design-Konzepte (Affordance, Intuitivität, Mentales Modell)
- Dialogprinzipien, Heuristiken, Richtlinien und Standards
- Design Patterns
- Strukturierung von Interface Design Projekten
- Design-Kommunikation

Literatur

About Face. The Essentials of Interaction Design (2014). Unter Mitarbeit von Alan Cooper, Robert Reimann, Dave Cronin und Christopher Noessel. 4., Auflage. New York, NY: John Wiley & Sons.

Sharp, Helen; Preece, Jenny; Rogers, Yvonne (2019): Interaction design. Beyond human-computer interaction. Fifth edition. Indianapolis, IN: Wiley (ProQuest Ebook Central). Online verfügbar unter https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=5746446.

Tidwell, Jenifer; Brewer, Charles; Valencia, Aynne (2020): Designing interfaces. Patterns for effective interaction design. Third edition. Sebastopol, California: O'Reilly. Online verfügbar unter https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=5996435.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94306	Interaction Design	Prof. Dr. Markus Weber Prof. Ralph Heinsohn	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94306	PLF	70 %	Ausarbeitung eines Interaktionsdesigns
		30 %	Projektdokumentation

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLM Mündliche Prüfung, PLA Praktische Arbeit, PLR Referat, PLE Entwurf, PLP Projekt, PLL Laborarbeit, PLF Portfolio, PPR Praktikum, PLT Lerntagebuch, PMC Multiple Choice, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Bemerkungen

—

2D-Visualisierung

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Modulnummer	94017	
Prüfungsverantwortlich	Bernd Reznicek	
Prüfungsnummer	94307	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	3. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, digitale Fotos aufzunehmen und zu bearbeiten.
- können technische Zeichnungen, Logos und Piktogramme entwickeln sowie professionelle Präsentationen erstellen.
- sind in der Lage mit Digitalkameras umzugehen und sind somit sicher im Erstellen und Aufnehmen digitaler Fotos. Sie können die Möglichkeiten und Grenzen von Digitalkameras einzuschätzen.
- können die grundlegenden Funktionen von Photoshop, Bridge und Camera Raw anwenden, um Bilder und Fotokompositionen für Druck, Internet und andere Medien zu erstellen sowie diese zu optimieren.
- sind in der Lage, mittels komplexer Funktionen von Illustrator und PowerPoint ihre Arbeit für die Erstellung von technischen Illustrationen und Präsentationen zu optimieren und eigene Ideen schnell und professionell in die Tat umzusetzen.
- sind in der Lage eigenständig eine 2D-Visualisierungsumgebung einzurichten und zu betreiben und Leistungsnachweise darin zu erbringen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage als Team zu agieren und gemeinsam Aufgaben zu lösen.

Lerninhalte

- Sachfotografie
- Sachfotografie für technische Dokumentation und Vertrieb
- Portraitaufnahmen und Gruppenfotos für Öffentlichkeitsarbeit
- Grundlagen der Fotografie und der Kameratechnik, Motivwahl, Beleuchtung und Belichtung, Hintergrund
- Einsatz von professioneller Kamera- und Studioausrüstung
- Schärfe, Tonwertkorrektur, Helligkeit, Kontrast, Farbe, Farbmanagement, Bildausschnitt und Bildwinkel und Bildformate,
- Camera Raw-Konvertierungsfunktionen
- Bildoptimierung für verschiedene Ausgabemedien
- Arbeiten mit Auswahlwerkzeugen, Ebenen und Masken
- Freistellen komplexer Bildmotive
- Retuschieren und Korrigieren von Bilddetails
- Erzeugen von Fotocollagen sowie Bildeffekte mit professionellen Bildbearbeitungstechniken

Literatur

Gockel, Tilo (2018): Die Neue Fotoschule. Von den Grundlagen zur Fotopraxis. Heidelberg: dpunkt.verlag. Online verfügbar unter http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflicht-1300105.

Hedgecoe, John (2008): Fotografieren. Die neue große Fotoschule. [Aktualisierte Aufl.]. München: Dorling Kindersley.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art[1]	SWS
94307	2D-Visualierung	Bernd Reznicek Michael Ankenbrand	V, Ü	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94307	PLF	25 %	Fotoarbeiten
		75 %	Digitale Bildbearbeitung (Praktische Aufgaben), Open Book

---

[1] *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert*
E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

[2] *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)
PLA Praktische Arbeit

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

Menschzentriertes Design

Studienangebot	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber	
Modulnummer	94018	94018
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz	
Prüfungsnummer	94308	94308
Modulart	Wahlpflichtmodul	Pflichtmodul
Studiensemester	6. Semester	3. Semester
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- kennen die grundlegenden Ziele und Prinzipien des Menschzentrierten Designs.
- kennen typische Ausgestaltungen von Prozessen des Menschzentrierten Designs.
- sind in der Lage, Methoden des Menschzentrierten Designs anzuwenden.
- sind in der Lage, einen Prozess des Menschzentrierten Designs praktisch zu durchlaufen, indem sie geeignete Methoden und Werkzeuge praktisch einsetzen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, in Teamarbeit Problemfelder zu analysieren und eine gemeinsame Sichtweise darauf zu entwickeln.
- sind in der Lage, Probleme und entsprechende Lösungskriterien klar zu definieren.

Lerninhalte

- Menschzentriertes Design – Werte und Prinzipien
- Prozessmodelle des Menschzentrierten Designs (z.B. Design Thinking)
- Nutzeranalyse (z.B. ethnographische Ansätze) und -modellierung (z.B. Personas)
- Problemanalyse und -definition (z.B. „How might we“-Fragen)
- Menschzentrierte Lösungsgestaltung (z.B. partizipatives Design)
- Storytelling

Literatur

Lewrick, Michael; Link, Patrick; Leifer, Larry (2020): The design thinking toolbox. A guide to mastering the most popular and valuable innovation methods. Unter Mitarbeit von Achim Schmidt. Hoboken, New Jersey: Wiley.

Schallmo, Daniel; Lang, Klaus (2020): Design Thinking erfolgreich anwenden. So entwickeln Sie in 7 Phasen kundenorientierte Produkte und Dienstleistungen. 2., aktualisierte Auflage. Wiesbaden, Heidelberg: Imprint Springer Gabler (Springer eBook Collection).

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94308	Menschzentriertes Design	Prof. Dr. Volker Grienitz	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94308	PLF	50 %	Lösungserarbeitung zu einer Design Challenge mittels Vorgehensweisen aus dem Menschzentrierten Design
		50%	Dokumentation des Designprozesses

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Rapid Manufacturing

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz	
Modulnummer	94019	
Prüfungsverantwortlich	Daniel Birkicht	
Prüfungsnummer	94401	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	4. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstunden	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind auf Grund praktischer Erfahrungen in der Lage, die Grundlagen von Rapid Manufacturing zu beschreiben.
- kennen die Unterschiede verschiedener Rapid-Manufacturing-Verfahren und können sie anwenden.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in Lage, Aufgaben selbständig und als Team zu lösen, sowie über technische Vorgänge zu diskutieren.
- nehmen im Rahmen kontinuierlicher Übungen ihre persönlichen Lernfortschritte wahr und können darauf basierend mit konstruktiv-kritischen Rückmeldungen umgehen.

Lerninhalte

- 3D-Druckverfahren
- 3D-Druckanwendung

Literatur

Berger, Uwe; Hartmann, Andreas; Schmid, Dietmar (2019): 3D-Druck - additive Fertigungsverfahren. Rapid Prototyping, Rapid Tooling, Rapid Manufacturing. 3. Auflage. Haan-Gruiten: Verlag Europa-Lehrmittel Nourney, Vollmer GmbH & Co. KG.

Feldmann, Carsten; Pumpe, Andreas (2016): 3D-Druck – Verfahrensauswahl und Wirtschaftlichkeit. Entscheidungsunterstützung für Unternehmen. Wiesbaden: Springer Gabler (essentials). Online verfügbar unter http://dx.doi.org/10.1007/978-3-658-15196-6.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94401	Rapid Manufacturing	Daniel Birkicht	V	2
94402	Rapid Manufacturing – Labor	Daniel Birkicht	L	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94401	PLP	100 %	praktische Arbeiten am 3D-Drucker (Labor)

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Software Engineering

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Modulnummer	94020	
Prüfungsverantwortlich	Erwin Finkbeiner	
Prüfungsnummer	94403	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	4. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können Software anhand verschiedener Software Engineering Aspekte bewerten und mit Hilfe weiterer Informationen den Entwicklungsprozess nachvollziehen.
- können eigene Projekte skizzieren und modellieren, sowie prototypisch entwickeln und modellieren.
- verstehen die grundlegenden Aspekte des Software Engineering und können sie anwenden.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- legen Wert auf die verschiedenen Qualitätsstandards und können diese reflektiert für das eigene, so wie dritte Projekte bewerten.
- können in kleinen Gruppen Projekte bearbeiten, gemeinsam einen Lösungsweg entwickeln, diskutieren und umsetzen.

Lerninhalte

- Programmiersprache Python
- Software Engineering: Definition und Überblick
- Normen und Standards in der Softwareentwicklung
- Integrierte Entwicklungsumgebungen (Docs-As-Code Methode)
- Analyse und Spezifikation
- Entwurf
- Wartung
- Dokumentation in der Softwareentwicklung
- Implementierung
- Testen und testgetriebene Entwicklung
- Software Ökosysteme und Implikationen

Literatur

Krypczyk, Veikko; Bochkor, Elena (2021): Handbuch für Softwareentwickler. Das Standardwerk für professionelles Software Engineering. 2. Auflage. Bonn: Rheinwerk; Rheinwerk Computing.

Sommerville, Ian (2020): Modernes Software-Engineering. Entwurf und Entwicklung von Softwareprodukten. Hallbergmoos: Pearson.

Weiterführende Literatur

Winters, Titus; Manshreck, Tom; Wright, Hyrum (2020): Software engineering at Google. Lessons learned from programming over time. Beijing: O'Reilly. Online verfügbar unter https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6125413.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94403	Software Engineering	Erwin Finkbeiner	V	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr.[2]	Art und Dauer des Leistungsnachweises[3]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94403	PLK (90 Minuten)	100 %	

[1] *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

[2] P-Nr. = Prüfungsnummer

[3] *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

Usability Testing

Studienangebot	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber	
Modulnummer	94021	94021
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber	
Prüfungsnummer	94404	94404
Modulart	Wahlpflichtmodul	Pflichtmodul
Studiensemester	6. Semester	4. Semester
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, unterschiedliche Verfahren zur Usability-Evaluierung zu unterscheiden und abhängig von einem konkreten Anwendungsfall geeignete Verfahren auszuwählen.
- in der Lage, Usability-Inspektionen unter Rückgriff auf Usability-Heuristiken sowie in Form von Usability-Reviews zu planen, durchzuführen und auszuwerten.
- sind in der Lage, Usability-Tests zu planen, durchzuführen und auszuwerten.
- sind in der Lage, die Ergebnisse von Usability-Evaluierungen zielgruppengerecht an Stakeholder zu kommunizieren.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind durch die praktischen Arbeiten in der Lage, sich flexibel auf individuelle Personen einzustellen, die an empirischen Untersuchungen teilnehmen, um die soziale Interaktion optimal zu gestalten und um das eigene Verhaltensrepertoire in Moderation und Beobachtung zu erweitern.

Lerninhalte

- Überblick Usability-Evaluierung (formativ, summativ)
- Usability Heuristiken
- Usability Inspektion
- Usability-Test
- Planung, Durchführung und Auswertung von Usability Evaluierungen
- Kommunikation von Evaluationsergebnissen

Literatur

Barnum, Carol M. (2021): Usability testing essentials. Ready, set…test! 2nd edition. Amsterdam, Boston, Heidelberg, London, New York, Oxford: Morgan Kaufmann Elsevier. Online verfügbar unter https://www.sciencedirect.com/science/book/9780128169421.

Dumas, Joseph S.; Loring, Beth A. (2008): Moderating usability tests. Principles and practices for interacting. Amsterdam, Heidelberg: Morgan Kaufmann (The Morgan Kaufmann series in interactive technologies).

Krug, Steve (2010): Web Usability. Rocket Surgery Made Easy. München, Boston, Mass. u.a.: Addison-Wesley.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
98680 94405	Usability Testing	Prof. Dr. Markus Weber	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98680 94405	PLF	50 %	Reporting zu Usability Inspektion
		50%	Reporting zu Usability Test

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

---

[1] *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

[2] *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Visual Design

Studienangebot	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Modulnummer		94022
Prüfungsverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Prüfungsnummer		94405
Modulart	Wahlpflichtmodul	Pflichtmodul
Studiensemester	6. Semester	4. Semester
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstudium	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, Prinzipien des Interface Design zu erkennen und die Grundlagen der Gestaltung von Interface Elementen zu beschreiben.
- können anhand von Anwendungsbeispielen User Interface Design Prinzipien und Patterns anwenden.
- können Methoden und Werkzeuge aus dem User Interface Design (bspw. Wireframes und Moodboards) praktisch anwenden, um ästhetisch ansprechende und gebrauchstaugliche User Interfaces zu gestalten.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, (Interaktions-)Anforderungen zu analysieren, und als Grundlage für die Gestaltung eines User Interface zu nutzen.
- sind in auch in der Lage, Designentscheidungen fundiert mit Stakeholdern zu diskutieren.

Lerninhalte

- Usability Prinzipien und Richtlinien
- Design-Konzepte (Affordance, Intuitivität, Mentales Modell)
- Dialogprinzipien, Heuristiken, Richtlinien und Standards
- Designpatterns
- Interaktionsdesign
- Visuelles Design

Literatur

About face. The essentials of interaction design (2014). 4. ed. (Online-Ausg.). Indianapolis, Indiana: Wiley. Online verfügbar unter https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=1762072.

McKay, Everett N. (2013): UI is communication. How to design intuitive, user-centered interfaces by focusing on effective communication. Amsterdam, Boston, Heidelberg: Elsevier Morgan Kaufmann. Online verfügbar unter https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=1218201.

Sharp, Helen; Rogers, Yvonne; Preece, Jenny (2019): Interaction design. Beyond human-computer interaction. Fifth edition. Indianapolis, IN, München: Wiley; Ciando. Online verfügbar unter http://ebooks.ciando.com/book/index.cfm/bok_id/2656072.

Tidwell, Jenifer; Brewer, Charles; Valencia, Aynne (2020): Designing interfaces. Patterns for effective interaction design. Third edition. Sebastopol, California: O'Reilly. Online verfügbar unter https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=5996435

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94405	Interface Design	Prof. Ralph Heinsohn Axel Woisetschläger	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94405	PLF	70 %	Erstellung eines visuellen Designs
		30%	Projektdokumentation

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Bemerkungen

—

3D-Visualisierung

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Modulnummer	94023	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Prüfungsnummer	94406	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	4. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstudium	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, die grundlegenden Funktionen eines 3D Animationsprogramms zu bedienen und eine mind. 30 Sekunden lange 3D-Animation mit technisch-wissenschaftlichem Inhalt zu erstellen.
- sind in der Lage die wesentlichen Faktoren wie beispielsweise Licht und Kamera zu beurteilen.
- sind in der Lage eine zugehörige Projektplanung, sowie die Abstimmungen im Team durchzuführen.
- sind Sie in der Lage eine Aufwandabschätzung (Zeit, Kosten, Qualität) bzgl. der Erstellung einer 3D-Animation abzuschätzen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können darauf basierend mit konstruktiv-kritischen Rückmeldungen umgehen.

Lerninhalte

- 3D-Modellieren
- Texturieren
- Licht
- Kamera
- Animation
- Rendering
- Postproduktion

Literatur

Autodesk: Tutorials. Find written and video tutorials for beginners to the most advanced users and learn about Autodesk products. Online verfügbar unter https://area.autodesk.com/learn/tutorials/.

Funk, Gerhard: DMA. E-Learningplattform für die digitale Medienausbildung. Online verfügbar unter http://www.dma.ufg.ac.at/app.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94023	3D-Visualisierung	Prof. Ralph Heinsohn	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94406	PLP	100 %	

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Produktmanagement

Studiengang	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz
Modulnummer	94024
Prüfungsverantwortlich	Christiane Gläser
Prüfungsnummer	94408
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	4. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	5 CP
Workload Kontaktstunden	60 Stunden
Workload Selbststudium	90 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- lernen agile Methoden kennen und anzuwenden.
- können klassische Methoden von agilen unterscheiden.
- können agile Techniken in ihre Arbeit integrieren.
- können sind in hybriden Produktmanagementwelten bewegen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- haben eine Gesamtübersicht über die vielfältigen Tätigkeitsbereiche eines Produktmanagers anhand von Praxisbeispielen in der Veranstaltung, die sie in der Diskussion mit Firmenexperten, u. a. einem Produktmanager aus der Industrie überprüfen

Lerninhalte

- Produktverantwortung
- Agiles Management und Methoden (Scrum, DevOps, Business Canvas)
- Lean Product Development
- Lean Startup
- Product Analytics
- Business Modelling
- Product Backlog
- VUCA Welt

Literatur

Aumayr, Klaus J. (2019): Erfolgreiches Produktmanagement. Tool-Box für das professionelle Produktmanagement und Produktmarketing. 5., erw. Auflage 2019. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Schneider, Jan (2021): Produktmanagement - agil und lean. Methoden und Spielregeln für die Arbeit an der besseren Lösung. 1. Auflage. Freiburg, München, Stuttgart: Haufe Group.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94408	Produktmanagement	Christiane Gläser Eka Hammerlindl	V, Ü	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr.[2]	Art und Dauer des Leistungsnachweises[3]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94408	PLP	100 %	

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung* *L Labor* *S Seminar* *PR Praktikum* *EX Experiment* *X nicht fixiert*
E Exkursion *Ü Übung* *P Projekt* *K Kolloquium* *EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 P-Nr. = Prüfungsnummer

3 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten* *PLR Referat* *PLL Laborarbeit* *PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht *PLE Entwurf* *PLF Portfolio* *PMC Multiple Choice*
PLM Mündliche Prüfung *PLP Projekt* *PPR Praktikum* *PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)*
PLA Praktische Arbeit

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Praktisches Studiensemester User Experience

Studienangang	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz
Modulnummer	94500
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz
Prüfungsnummer	94501
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	5. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	3
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	30
Workload Präsenz	30 Stunden (Begleitseminar, 1 Kolloquiumstermin im 6. Studiensemester)
Workload Selbststudium	95 Arbeitstage im Unternehmen
Teilnahmevoraussetzung	Die Module der ersten drei Studiensemester müssen erfolgreich abgeschlossen sein.
Sprache	Deutsch, Englisch
Organisationsform	Präsenz, Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, in einem industriellen Teilbereich ihr bisher im Studium erworbenes Wissen und methodisches Vorgehen einzuschätzen und anzuwenden.
- können ihr bisher erworbenes Wissen und methodisches Vorgehen innerhalb der realen Arbeitswelt anwenden.
- sind zudem in der Lage, den Ablauf von Projekten in der Industrie darzustellen.
- festigen ihr Fachwissen in Projekten.
- sind durch das Verfassen des technischen Berichts in der Lage, die Vorgehensweise ihrer fachlichen Tätigkeit zu reflektieren und zu dokumentieren.
- erforschen und analysieren von Lebens- und Nutzungskontexten und Zielgruppen (User Research, Erfordernisse und Nutzungsanforderungen ableiten)
- gestalten menschzentrierte Produkte und Services (Anforderungsdefinition, Entwurf, Konzeption, Benutzerführung, Interface Design, Service Design, Spezifikation und Produktintegration)
- entwickeln menschzentrierte Produkte und Services (Projektmanagement, Systementwurf, Implementierung, Softwaretest, Softwareverifikation)
- evaluieren menschzentrierte Produkte und Services (Ergonomiebewertung, Probandenstudien (z. B. Usability Test), Akzeptanzanalysen und Begutachtung (z. B. Usability Inspektion)).

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, sich in ein bestehendes Team im Unternehmen zu integrieren.
- sind in der Lage, über ihre fachlichen Tätigkeiten, die sie während des praktischen Studiensemesters getätigt haben, zu diskutieren und diese im Rahmen eines Kolloquiums zu präsentieren.

Lerninhalte

Begleitveranstaltung:

- Bewerbungsunterlagen erstellen und Bewerbungsgespräche führen
- Kolloquien der Studierenden des 6. Studiensemesters
- Bericht schreiben
- Zeitmanagement
- Grundlagen Unternehmenskommunikation

Literatur

Hirsch-Weber, Andreas; Scherer, Stefan (2016): Wissenschaftliches Schreiben und Abschlussarbeit in Natur- und Ingenieurwissenschaften. Grundlagen - Praxisbeispiele - Übungen : 42 Abbildungen, 13 Tabellen. Unter Mitarbeit von Beate Bornschein, Evelin Kessel, Lydia Krott, Simon Lang und Sarah Gari. Stuttgart: Verlag Eugen Ulmer (UTB Schlüsselkompetenzen, Natur- und Ingenieurwissenschaften, 4450).

Lutis, Virginie de (2019): Kommunikation Im Unternehmen. Tipps Für Effizientes Kommunizieren Mit Kollegen, Vorgesetzten und Mitarbeitern. Unter Mitarbeit von Sarah Mareike Lobeck. Namur: Lemaitre Publishing (Coaching Ser). Online verfügbar unter https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6610148.

Müller, Eckehard (2016): Den Praktikumsbericht richtig schreiben. Auswertung, Fehlerrechnung und Ergebnisdarstellung. Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft mbH; UVK/Lucius (UTB, 4618).

Weiterführende Literatur

Reichel, Tim (2016): Bachelor of Time - Zeitmanagement im Studium. 1. Auflage, Format: PDF. Aachen: Studienscheiss Verlag.

Gemein, Vera (2021): Kurzer Weg zur guten Bewerbung. Der Kompakt-Ratgeber für Bewerbungsmappe und Vorstellungsgespräch. Eurasburg: Vera Gemein.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94501	Begleitseminar	Prof. Dr. Constance Richter	V	2
94502	Praktikum	Die Studierenden werden von einem Professor oder wissenschaftlichen Mitarbeiter betreut. Die Zuteilung findet in der ersten Vorlesungswoche statt. Die Studierenden organisieren einen Termin zwischen den Betreuenden der Hochschule und des Unternehmens.	PR	—
94503	Kolloquium	betreuende Person der Hochschule, ggf. betreuende Person des Unternehmens	K	—

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94501	—	—	—
94502	PLS	—	Praktikumsbericht
94503	PLM	—	Kolloquium

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Die Module der ersten drei Studiensemester müssen erfolgreich abgeschlossen sein.

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Feedbackgespräch zum Praktikumsbericht

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

User Experience Projekt

Studiengang	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber
Modulnummer	94025
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber
Prüfungsnummer	94701
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	7. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	10 CP
Workload Präsenz	45 Stunden
Workload Selbststudium	265 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	94500 Praktisches Studiensemester
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Online

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können in Kleingruppen an einer Problemstellung arbeiten und regelmäßig ihren Fortschritt vor Studierenden und Unternehmen präsentieren.
- können menschzentriert Lösungen erarbeiten und ihre Vorgehensweise argumentieren.
- können menschzentrierte Methoden auswählen und auf ihre Themenstellungen anwenden und ggf. anpassen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können die Lösungen anderer Teams diskutieren und konstruktiv bewerten.
- können aus den Diskussionen anderer Teams weiteres Vorgehen für das eigene Team ableiten.

Lerninhalte

- Projektmanagement
- Zeitmanagement
- Teambuildingmethoden
- Die Studierenden bearbeiten in Kleingruppen (max. 4 Studierenden) eine Problemstellung eines Unternehmens oder einer Organisation.

Literatur

Themenspezifische Literatur, Empfehlungen während der Lehrveranstaltung

Weiterführende Literatur

Beifuss, Annika; Holzbaur, Ulrich (2020): Projektmanagement für Studierende. Strategie und Methode für ein erfolgreiches Studium. 2. Auflage. Wiesbaden, Germany: Springer Gabler (essentials).

Chen, John (2012): 50 Digital Team-Building Games. Fast, Fun Meeting Openers, Group Activities and Adventures using Social Media, Smart Phones, GPS, Tablets, and More. 1., Auflage. New York, NY: John Wiley & Sons.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94701	User Experience Projektarbeit	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Markus Weber	P	2
94702	Kolloquium zum User Experience Projekt	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Markus Weber	K	1

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr.[2]	Art und Dauer des Leistungsnachweises[3]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94701	PLP	100 %	Projektbericht
94702	PLM		Projektpräsentation, 15 min mit anschließenden Fragen, Dienstag nach der letzten Prüfungswoche.

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Wöchentliche Pitches

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 P-Nr. = Prüfungsnummer

3 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Wissenschaftliches Arbeiten

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Modulnummer	94026	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland	
Prüfungsnummer	94703	
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	7. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstunden	15 Stunden	
Workload Selbststudium	135 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können themenspezifische Informationen recherchieren, erheben, be- und auswerten.
- können themenspezifische Informationen schriftlich und mündlich zusammenfassen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können wissenschaftlich argumentieren.

Lerninhalte

- Grundlagen Präsentationstechniken
- Grundlagen zum Aufbau von Dokumenten
- Zusammenspiel von Dokumenten und Vorlagen
- Erstellung einer Dokumentenvorlage
- Grundlagen zur semantischen Auszeichnung
- Integration von Grafiken
- Typografische Gestaltung und Formatierung
- Zitieren und Verweisen

Literatur

Kipman, Ulrike; Leopold-Wildburger, Ulrike; Reiter, Thomas (2018): Wissenschaftliches Arbeiten 4.0. Vortragen und Verfassen leicht gemacht. 3. Auflage. Berlin: Springer (Lehrbuch).

Oehlrich, Marcus (2022): Wissenschaftliches Arbeiten und Schreiben. Schritt für Schritt zur Bachelor- und Master-Thesis in den Wirtschaftswissenschaften. 3., vollst. überarb. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH; Springer Gabler.

Voss, Rödiger (2020): Wissenschaftliches Arbeiten … leicht verständlich! Mit zahlreichen Abbildungen und Übersichten. 7., überarbeitete Auflage. München: UVK Verlag (UTB, 8447. Schlüsselkompetenzen).

Wichmann, Angela (2019): Quantitative und Qualitative Forschung im Vergleich. Denkweisen, Zielsetzungen und Arbeitsprozesse. 1. Auflage 2019. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg (Psychologie für Studium und Beruf).

Weiterführende Literatur

Brosius, Hans-Bernd; Haas, Alexander (2022): Methoden der empirischen Kommunikationsforschung. Eine Einführung. 8., vollst. überarb. u. erw. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH; Springer VS (Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft).

Pospeschill, Markus (2013): Empirische Methoden in der Psychologie. 1. Aufl. Stuttgart: UTB GmbH; Reinhardt.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94703	Wissenschaftliches Arbeiten	Prof. Dr. Karsten Wendland Prof. Dr. Constance Richter	S	1

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94703	PLS	100 %	Wissenschaftliche Arbeit (Theorie)

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Studium Generale

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz	
Modulnummer	98999	94999
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Volker Grienitz	
Prüfungsnummer	98999	94999
Modulart	Pflichtmodul	
Studiensemester	7. Semester	
Moduldauer	7 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	3 CP	
Workload Präsenz	—	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	—	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

—

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- erweitern ihre ganzheitliche Bildung und schaffen sich ein stabiles theoretisches Fundament für eine erfolgreiche Berufslaufbahn.
- stärken und fördern ihre Persönlichkeitsentwicklung.

Lerninhalte

Fachspezifische Möglichkeiten, bspw.:
- Messen
- Kongresse
- Fachtagungen
- Exkursionen

Fachübergreifende Möglichkeiten:
- siehe Career Center der Hochschule Aalen: https://www.hs-aalen.de/de/facilities/7

Ehrenamtliche Möglichkeiten:
- siehe Career Center der Hochschule Aalen: https://www.hs-aalen.de/de/pages/externes-ehrenamt

Literatur

Hochschule Aalen (Lesefassung vom 2011): Richtlinie der Hochschule Aalen – Technik und Wirtschaft über das Studium Generale und den Erwerb von Sozialkompetenz. Online verfügbar unter https://www.hs-aalen.de/uploads/mediapool/media/file/2076/Careercenter_Richtlinie_Studium_Generale__deutsch.pdf, zuletzt aktualisiert am 30.06.2011, zuletzt geprüft am 28.09.2023.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94999 98999	Studium Generale	—	x	—

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr.[2]	Art und Dauer des Leistungsnachweises[3]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94999 98999	PLS	100 %	Abschlussbericht, Muster

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 P-Nr. = Prüfungsnummer

3 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLM Mündliche Prüfung, PLA Praktische Arbeit, PLR Referat, PLE Entwurf, PLP Projekt, PLL Laborarbeit, PLF Portfolio, PPR Praktikum, PLT Lerntagebuch, PMC Multiple Choice, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Bemerkungen

—

Bachelorarbeit

Studiengang	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland
Modulnummer	99999
Prüfungsverantwortlich	Erstbetreuer der Abschlussarbeit
Prüfungsnummer	9999
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	7. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	12 CP
Workload Präsenz	—
Workload Selbststudium	360 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	—

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden können …

- ein tiefgreifendes und umfassendes Verständnis für Menschen in deren Lebensumwelt entwickeln, indem sie Nutzungskontexte erforschen, beschreiben und analysieren.
- menschzentrierte Produkte und Services **gestalten** (Anforderungsdefinition, Entwurf, Konzeption, Benutzerführung, Interface Design, Service Design, Spezifikation und Produktintegration).
- menschzentrierte Produkte und Services **entwickeln** (Projektmanagement, Systementwurf, Implementierung, Softwaretest, Softwareverifikation).
- menschzentrierte Produkte und Services **evaluieren** (Ergonomiebewertung, Probandenstudien (z. B. Usability Test), Akzeptanzanalysen und Begutachtung (z. B. Usability Inspektion)).

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden können …

- fachliche Entscheidungen kritisch entwickeln, beurteilen und bewerten. Dabei bedienen sie sich der im Studium erlernten Verfahren, Kreativtechniken und Innovationsmethoden und können vertiefend wissenschaftlich innovativ tätig sein.
- in interdisziplinären, interkulturellen Teams arbeiten. Interdisziplinäre und internationale Studienaspekte befähigen, sich den zunehmend globalen Herausforderungen und Ansprüchen zu stellen und sich auch auf globalen Märkten zu behaupten.
- interdisziplinäre, interkulturelle Teams anleiten und führen. Die Vermittlung methodischer und sozialer Kompetenzen und die stark seminaristische und projektorientierte Ausrichtung der Module fördern die Persönlichkeitsbildung und die Entwicklung von Führungsqualitäten.
- ethische wie auch gesellschaftliche Aspekte innerhalb ihrer Tätigkeit berücksichtigen. Sie reflektieren ihr berufliches Handeln und entwickeln somit ein berufliches Selbstbild.

Lerninhalte

—

Literatur

—

Weiterführende Literatur

Berger, Helga (2020): Schritt für Schritt zur Abschlussarbeit. Gliedern, formulieren, formatieren. 2., verbesserte Auflage. Paderborn, Deutschland: Ferdinand Schöningh (Schlüsselkompetenzen, 5106).

Peters, Jan H.; Dörfler, Tobias (2019): Schreiben und Gestalten von Abschlussarbeiten in der Psychologie und den Sozialwissenschaften. 2., aktualisierte Auflage. Hallbergmoos: Pearson Studium (Pearson Studium - Psychologie).

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
9999	Bachelorarbeit	2 Betreuer: – 1. Betreuer: Hochschule – 2. Betreuer: Hochschule oder Vertreter aus dem Unternehmen, der mind. einen B. Sc. hat.	P	12
9998	Kolloquium zur Bachelorarbeit	Erstprüfer, Zweitprüfer	K	—

[1] *V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert*
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr.[2]	Art und Dauer des Leistungsnachweises[3]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
9999	PLS	100 %	Bachelorarbeit
9998	PLK		Kolloquium

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

[2] P-Nr. = Prüfungsnummer

[3] *PLK Schriftliche Klausurarbeiten*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht
PLM Mündliche Prüfung
PLA Praktische Arbeit
PLR Referat
PLE Entwurf
PLP Projekt
PLL Laborarbeit
PLF Portfolio
PPR Praktikum
PLT Lerntagebuch
PMC Multiple Choice
PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Virtual and Augmented Reality

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Modulnummer	94807	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Carsten Lecon	
Prüfungsnummer	94609	
Modulart	Wahlpflichtmodul	
Studiensemester	6. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	Praktisches Studiensemester	
Sprache	Deutsch, Englisch	
Organisationsform	Hybrid	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, VR und AR zu unterscheiden und projektspezifischen anzuwenden und umzusetzen.
- können virtuelle Anwendungen programmieren. Dazu verstehen sie die Syntax von ausgewählten Tools und können die Eigenschaften von virtuellen Welten auflisten.
- können Verfahren zur Erstellung von 3D-Animationen und von 3D-Welten einsetzen.
- können Animationen und virtuelle Anwendungen erstellen und bearbeiten.
- sind in der Lage sich im Team abzustimmen, sowie fachlich über das Thema VR und AR zu diskutieren.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können in einer Gruppe Projektziele definieren und diese umsetzen. Sie arbeiten im Team und können somit entsprechende Soft Skills wie Zeitmanagement, Konfliktmanagement, Präsentationskompetenz etc. erfahren.
- können selbständig (allein oder in Gruppen) Themen aus dem Lehrgebiet erarbeiten und darstellen.

Lerninhalte

- Geschichte von VR und AR
- Konzeptionierung und Erstellung einer AR-/VR-Umgebungen

Literatur

Dörner, Ralf; Broll, Wolfgang; Grimm, Paul; Jung, Bernhard (Hg.) (2019): Virtual und Augmented Reality (VR/AR). Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität. Springer-Verlag GmbH. 2., erweiterte und aktualisierte Auflage. Berlin: Heidelberg. Online verfügbar unter http://www.springer.com.

Grimm, Paul; Jung, Yvonne A.; Dörner, Ralf; Geiger, Christian (Hg.) (2019): Virtuelle und Erweiterte Realität. 16. Workshop der GI-Fachgruppe VR/AR. Gesellschaft für Informatik; Shaker Verlag. Düren: Shaker Verlag (Berichte aus der Informatik).

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94609	Virtual and Augmented Reality	Prof. Dr. Carsten Lecon	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94609	PLP	100 %	Projekt

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

1. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland (Prüfungsausschussvorsitzender)	
Modulnummer	98808	94808
Prüfungsverantwortlich		
Prüfungsnummer	98610	94610
Modulart	Wahlpflichtmodul	
Studiensemester	6. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstudium	x Stunden	
Workload Selbststudium	x Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	Der Studierende reicht digital, formlos zu Vorlesungsbeginn des Semesters (spätestens vor der Prüfungsanmeldung) – eine Übersicht der entweder bereits belegten und/oder der zu belegenden Wahlpflichtmodule ein und – die jeweilige Modulbescheinigung des zu belegenden Wahlpflichtmoduls. Der Prüfungsausschussvorsitzende gibt schriftliche Rückmeldung (E-Mail).	
Sprache	—	
Organisationsform	—	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

—

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

—

Lerninhalte

—

Literatur

—

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
98610 94610	Wahlfach HS-1	—	x	x

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98610 94610	Wahlfach HS-1	—	—

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung* *L Labor* *S Seminar* *PR Praktikum* *EX Experiment* *X nicht fixiert*
E Exkursion *Ü Übung* *P Projekt* *K Kolloquium* *EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten* *PLR Referat* *PLL Laborarbeit* *PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht *PLE Entwurf* *PLF Portfolio* *PMC Multiple Choice*
PLM Mündliche Prüfung *PLP Projekt* *PPR Praktikum* *PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)*
PLA Praktische Arbeit

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

2. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland (Prüfungsausschussvorsitzender)	
Modulnummer	98809	94809
Prüfungsverantwortlich		
Prüfungsnummer	98611	94611
Modulart	Wahlpflichtmodul	
Studiensemester	6. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstudium	x Stunden	
Workload Selbststudium	x Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	Der Studierende reicht digital, formlos zu Vorlesungsbeginn des Semesters (spätestens vor der Prüfungsanmeldung) – eine Übersicht der entweder bereits belegten und/oder der zu belegenden Wahlpflichtmodule ein und – die jeweilige Modulbescheinigung des zu belegenden Wahlpflichtmoduls. Der Prüfungsausschussvorsitzende gibt schriftliche Rückmeldung (E-Mail).	
Sprache	—	
Organisationsform	—	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

—

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

—

Lerninhalte

—

Literatur

—

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
98611 94611	Wahlfach HS-1	—	x	x

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98611 94611	Wahlfach HS-1	—	—

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung* *L Labor* *S Seminar* *PR Praktikum* *EX Experiment* *X nicht fixiert*
E Exkursion *Ü Übung* *P Projekt* *K Kolloquium* *EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten* *PLR Referat* *PLL Laborarbeit* *PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht *PLE Entwurf* *PLF Portfolio* *PMC Multiple Choice*
PLM Mündliche Prüfung *PLP Projekt* *PPR Praktikum* *PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)*
PLA Praktische Arbeit

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

3. Modul aus dem Bachelorangebot der HS Aalen

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland (Prüfungsausschussvorsitzender)	
Modulnummer	98810	94810
Prüfungsverantwortlich		
Prüfungsnummer	98612	94612
Modulart	Wahlpflichtmodul	
Studiensemester	6. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Kontaktstudium	x Stunden	
Workload Selbststudium	x Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	Der Studierende reicht digital, formlos zu Vorlesungsbeginn des Semesters (spätestens vor der Prüfungsanmeldung) – eine Übersicht der entweder bereits belegten und/oder der zu belegenden Wahlpflichtmodule ein und – die jeweilige Modulbescheinigung des zu belegenden Wahlpflichtmoduls. Der Prüfungsausschussvorsitzende gibt schriftliche Rückmeldung (E-Mail).	
Sprache	—	
Organisationsform	—	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

—

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

—

Lerninhalte

—

Literatur

—

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
98612 94612	Wahlfach HS-1	—	x	x

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98612 94612	Wahlfach HS-1	—	—

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung* *L Labor* *S Seminar* *PR Praktikum* *EX Experiment* *X nicht fixiert*
E Exkursion *Ü Übung* *P Projekt* *K Kolloquium* *EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten* *PLR Referat* *PLL Laborarbeit* *PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht *PLE Entwurf* *PLF Portfolio* *PMC Multiple Choice*
PLM Mündliche Prüfung *PLP Projekt* *PPR Praktikum* *PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)*
PLA Praktische Arbeit

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Technisches naturwissenschaftliches Projekt

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter	
Modulnummer	94805	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter	
Prüfungsnummer	94606	
Modulart	Wahlpflichtmodul	
Studiensemester	6. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	30 Stunden	
Workload Selbststudium	120 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Hybrid	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können fachspezifisch Projekte interdisziplinär bearbeiten.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- können in interdisziplinären Teams arbeiten.
- können interdisziplinäre Teams anleiten und führen.

Lerninhalte

- Themenspezifische Problemstellungen, die gemeinsam mit Studierenden anderer Studienangebote und ggf. mit Unternehmen bearbeitet werden. Die Themen werden von den betreuenden Professoren oder auch von Studierenden zu Semesterbeginn vorgeschlagen.

Literatur

—

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
94606	Technisches naturwissenschaftliches Projekt	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland Prof. Dr. Markus Weber NN	P	—
94607	Kolloquium zum Technischen naturwissenschaftlichen Projekt	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland Prof. Dr. Markus Weber NN	K	—

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
94606	PLP	100 %	Projektbericht
94607	PLM		Projektpräsentation (15 min) mit anschließender Fragerunde

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

Die mündliche Prüfung findet am Dienstag nach dem Prüfungszeitraum statt.

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Videoproduktion

Studiengang	Information Design	User Experience
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 34	
Modulverantwortlich	Prof. Ralph Heinsohn	
Modulnummer	98803	
Prüfungsverantwortlich	Dennis Herzig	
Prüfungsnummer	98603	
Modulart	Wahlpflichtmodul	
Studiensemester	6. Semester	
Moduldauer	1 Semester	
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1	
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester	
Credit Points	5 CP	
Workload Präsenz	60 Stunden	
Workload Selbststudium	90 Stunden	
Teilnahmevoraussetzung	—	
Sprache	Deutsch	
Organisationsform	Online, Präsenz	

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind in der Lage, die Grundlagen der Videoproduktion zu anzuwenden und ein Video mit den dafür notwendigen Arbeitsschritten zu erstellen.
- sind in der Lage die Bildsprache als wesentlichen Aspekt der Videoproduktion zu verstehen.
- können Kamera- und Schnitttechnik anwenden sowie ein Drehbuch unter dem Aspekt Projektmanagement (Zeit/Kosten/Rechte/Qualität) von digitalen Videoproduktionen erstellen.
- in der Lage, eine ca. 5 Minuten lange Videoproduktion mit technisch-wissenschaftlichem Inhalt zu erstellen. Dabei sind sie in der Lage, neben der Anwendung von Dreh- und Schnitttechniken, die Postproduktion sowie ggf. die Vertonung durchzuführen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden …

- sind durch das Projekt in der Lage die Arbeitsschritte eines Produktionsteams zu verstehen, zu planen und durchzuführen.
- sind in der Lage sich im Team abzustimmen, sowie fachlich über das Thema Videoproduktion zu diskutieren.

Lerninhalte

- Einführung in die Bildsprache, Filmanalyse, Drehbucherstellung
- Einführung in Kamera- und Schnitttechnik
- Produktion eines Videofilms (Dreh, Schnitt, Postproduktion, ggf. Vertonung)

Literatur

Fluch, Detlef (2021): Technische Grundlagen für Mediengestalter*innen. Handbuch der Audio- und Videotechnik. 7. Auflage. Norderstedt: Books on Demand.

Schmitt, Wolfgang M. (2022): Mit Filmen sehen lernen. Originalausgabe. Berlin: Suhrkamp (edition suhrkamp, 2791).

Weiterführende Literatur

Eick, Dennis (2013): Digitales Erzählen. Die Dramaturgie der Neuen Medien. Köln: Herbert von Halem (Praxis Film). Online verfügbar unter https://elibrary.utb.de/doi/book/10.1453/9783744505710.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrender	Art[1]	SWS
98603	Videoproduktion	Prof. Ralph Heinsohn Dennis Herzig	P	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises[2]	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
98603	PLP	100 %	Videoprojekt

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

---

1 *V Vorlesung, L Labor, S Seminar, PR Praktikum, EX Experiment, X nicht fixiert, E Exkursion, Ü Übung, P Projekt, K Kolloquium, EL E-Learning*

Bachelor ab SPO 33 (§ 63); Master ab SPO 32

2 *PLK Schriftliche Klausurarbeiten, PLR Referat, PLL Laborarbeit, PLT Lerntagebuch, PLS Hausarbeit/Forschungsbericht, PLE Entwurf, PLF Portfolio, PMC Multiple Choice, PLM Mündliche Prüfung, PLP Projekt, PPR Praktikum, PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur), PLA Praktische Arbeit*

Bachelor ab SPO 33 (§ 20); Master ab SPO 32

Hochschule Aalen

Hochschule Aalen | Studiengang User Experience
Anton-Huber-Straße 21 | 73430 Aalen
www.hs-aalen.de | www.uxsab.de