

Applied UX-Methods (W3M10810)

Applied UX-Methods

FORMALE ANGABEN ZUM MODUL

MODULNUMMER	VERORTUNG IM STUDIENVERLAUF	MODULDAUER (SEMESTER)	MODULVERANTWORTUNG	SPRACHE
W3M10810	-	1	Prof. Dr. Stephan Daurer	Deutsch/Englisch

EINGESETZTE LEHRFORMEN

LEHRFORMEN	LEHRMETHODEN
Vorlesung, Übung	Lehrvortrag, Diskussion, Fallstudien

EINGESETZTE PRÜFUNGSFORMEN

PRÜFUNGSLEISTUNG	PRÜFUNGSUMFANG (IN MINUTEN)	BENOTUNG
Referat	20	ja

WORKLOAD UND ECTS-LEISTUNGSPUNKTE

WORKLOAD INSGESAMT (IN H)	DAVON PRÄSENZZEIT (IN H)	DAVON SELBSTSTUDIUM (IN H)	ECTS-LEISTUNGSPUNKTE
135	42	93	5

QUALIFIKATIONSZIELE UND KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZ

Die Studierenden kennen die Bedeutung und Möglichkeiten der UX zur nutzerzentrierten Gestaltung digitaler Produkte und Services. Sie können diese Möglichkeiten reflektiert bewerten und konzeptionell einsetzen. Sie können Anforderungen an User Experience erläutern und deren Umsetzung in UX-Projekten anhand etablierter Prozesse gestalten und umsetzen.

METHODENKOMPETENZ

Die Studierenden sind in der Lage UX Methoden zu differenzieren. Sie können aus den unterschiedlichen Methoden für ein gegebenes Praxisproblem geeignete Methoden auswählen und diese im Rahmen eines Praxisprojekts anwenden. Sie sind in der Lage, die Ergebnisse dieser Prozesse zu beurteilen, indem sie geeignete Verfahren (zum Beispiel Usability-Tests im Labor oder als Remote-Test) auswählen und eigenständig durchführen.

PERSONALE UND SOZIALE KOMPETENZ

Die Studierenden kennen die sozialen und ethischen Dimensionen der UX Methoden und können diese kritisch reflektieren. Sie sind in der Lage, Aufgaben für ein UX Projekt zu identifizieren, diese Aufgaben aufzuteilen und das Projekt im Team umzusetzen. Sie können die Anforderungen und Auswirkungen auf unterschiedliche Rollen im UX-Prozess einschätzen und dies in der Teamarbeit umsetzen.

ÜBERGREIFENDE HANDLUNGSKOMPETENZ

Die Studierenden können auch UX-Methoden in einem praktischen Case anwenden und eine methodenbasierte strukturierte Lösung im Team erarbeiten. Diese können sie auf vergleichbare Situationen übertragen und kritisch reflektieren.

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN	PRÄSENZZEIT	SELBSTSTUDIUM
Applied UX-Methods	42	93

LERNEINHEITEN UND INHALTE

LEHR- UND LERNEINHEITEN

PRÄSENZZEIT

SELBSTSTUDIUM

GRUNDLAGEN DES USER EXPERIENCE

- Definition und Begriffsabgrenzung zu verwandten Begriffen
- Erfolgsfaktoren und Reifegrad von User Experience
- Wirtschaftliche Bedeutung der User Experience

USER EXPERIENCE PROZESS

- Nutzerforschung im User Experience Prozess (Verstehen, Explorieren, Entwerfen, Testen)
- User Experience Methoden und Tools

ROLLEN UND DIMENSIONEN DER USER EXPERIENCE

- Produkt und Service
- Nutzer
- Unternehmen

GRUNDLAGEN NUTZERZENTRIERTER GESTALTUNG

- Anforderung an die Informationsdarstellung – ISO 9241-12
- Grundsätze der Dialoggestaltung – ISO 9241-110
- Anforderungen an die Gebrauchstauglichkeit – ISO 9241-11

ANGEWANDTE USER EXPERIENCE METHODEN

- Problemdefinitionsphase: Briefing User Experience Case
- Analysephase: User Experience Case Research
- Umsetzungsphase: Moderierte Teamarbeit zum User Experience Case: Vom Problem zur Lösung
- Ergebnispräsentationsphase: Vorstellung der Lösung des Cases durch Teams

AKTUELLE TRENDS IN DER USER EXPERIENCE FORSCHUNG

BESONDERHEITEN

-

VORAUSSETZUNGEN

-

LITERATUR

Es wird jeweils die aktuellste Auflage zu Grunde gelegt.

Albert, B./ Tullis, T.: Measuring the User Experience, Amsterdam: Interactive Technologies

Jacobsen, J./Meyer, L.: Praxisbuch Usability und UX, Bonn: Rheinwerk

Krug, S.: Don't Make Me Think: A Common Sense Approach To Web Usability, Berkeley: New Riders

Moser, C.: User Experience Design: Berlin, Heidelberg: Springer

Norman, Don: The Design of Everyday Things, New York: Basic Books

Sarodnick, F./ Brau, H.: Methoden der Usability Evaluation, Bern: Hogrefe

Ergänzend Onlinequellen zur Methodik: o.V.: Methods Table, <https://www.usabilitytest.com/usabilitynet/tools-methods> (Zugriff: 01.02.2020)