

Modulbezeichnung:	User Experience	
Modulnummer: DLBMIUEX	Semester: --	Dauer: Minimaldauer 1 Semester
Modultyp: Wahlpflicht		Regulär angeboten im: WS, SS
Workload: 300 h		ECTS Punkte : 10
Zugangsvoraussetzungen: keine		Unterrichtssprache: Deutsch
Kurse im Modul: <ul style="list-style-type: none"> • User Experience (DLBMIUEX01) • UX-Projekt (DLBMIUEX02) 		Workload: Selbststudium: 210 h Selbstüberprüfung: 30 Tutorien: 60 h
Kurskoordinatoren/Tutoren:: Siehe aktuelle Liste der Tutoren im Learning Management System		Modulverantwortliche(r): Prof. Dr. André Hollstein
Bezüge zu anderen Programmen: <ul style="list-style-type: none"> • Bachelor Informatik • Bachelor Wirtschaftsinformatik 		Bezüge zu anderen Modulen im Programm: <ul style="list-style-type: none"> • User Interface Design • Design Thinking
Qualifikations- und Lernziele des Moduls :		
User Experience: Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage, <ul style="list-style-type: none"> • den Begriff User Experience und dessen Konzepte zu beschreiben, einzuordnen und abzugrenzen. • Touchpoints zu analysieren, Customer Journey Maps zu erstellen und Personas zu beschreiben. • gezielt geeignete Techniken zu User Experience Design zu beschreiben und für eine konkrete Aufgabe gezielt auszuwählen. • Techniken für die Bewertung von UX zu beschreiben und für konkrete Aufgaben geeignete Techniken auszuwählen. • ausgewählte Techniken für das Informationsdesign zu beschreiben und abzugrenzen. • Konzepte und Vorgehensweisen für die Gestaltung von User Experience auf Prozess-, Service- und Unternehmensebene zu beschreiben und abzugrenzen. 		
UX-Projekt: Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage, <ul style="list-style-type: none"> • selbstständig kleine und mittlere Projektaufgaben im Bereich UX zielgerichtet durchzuführen und ein angemessenes Ergebnis zu erarbeiten. • eine geeignete Vorgehensweise in UX-Projekten festzulegen sowie passende Techniken und Methoden gezielt auszuwählen. • sowohl den Arbeitsprozess als auch das erzielte Ergebnis hinsichtlich der Zielerreichung kritisch zu reflektieren und zu dokumentieren. 		
Lehrinhalt des Moduls:		

User Experience:

- Grundlagen User Experience
- Customer Journey
- Ausgewählte UX-Techniken
- UX-Bewerten
- Informationsdesign
- UX im Großen

UX-Projekt:

- Praktisches Projekt mit Schwerpunkt UX
- Ergebnis und Vorgehen

Lehrmethoden:	Siehe Kursbeschreibungen	
Literatur:	Siehe Literaturliste der vorliegenden Kursbeschreibungen	
Anteil der Modulnote an der Gesamtabchlussnote des Programms : --	Prüfungszulassungsvoraussetzung:	Abschlussprüfungen:
	Siehe Kursbeschreibungen	<ul style="list-style-type: none">• DLBMIUEX01: Klausur, 90 Min. (50%)• DLBMIUEX02: Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht (50%)

Kursnummer: DLBMIUEX01	Kursname: User Experience	Gesamtstunden: 150 h ECTS Punkte: 5 ECTS
Kurstyp: Wahlpflicht Kursangebot : Kursdauer : Minimaldauer 1 Semester		Zugangsvoraussetzungen: keine
Kurskoordinator(en) / Dozenten / Lektoren: Siehe aktuelle Liste der Tutoren im Learning Management System		Bezüge zu anderen Modulen: Siehe Modulbeschreibung
<p>Beschreibung des Kurses:</p> <p>Der Begriff User Experience (UX) bezeichnet ganz allgemein die Erfahrung bzw. das Erlebnis, welches bei Nutzern und Kunden von Unternehmensangeboten erzeugt wird. Hier geht es also nicht nur darum die Usability von IT-Systemen zu verbessern, sondern ganzheitlich die Erfahrung von Nutzern und Kunden zu analysieren, zu gestalten und zu bewerten.</p> <p>Nach einer Einführung in das Thema User Experience wird zunächst das Konzept der Customer Journey erläutert und deren Einsatz diskutiert. Anschließend werden ausgewählte Techniken für die Gestaltung von User Experience eingeführt. Danach werden konkrete Techniken zur Bewertung von UX diskutiert und das Thema Informationsdesign betrachtet. Abschließend wird erläutert, wie UX auf der Ebene von Services und Unternehmen gezielt gestaltet werden kann.</p> <p>Kursziele:</p> <p>Nach erfolgreichem Abschluss des Kurses sind die Studierenden in der Lage,</p> <ul style="list-style-type: none"> • den Begriff User Experience und dessen Konzepte zu beschreiben, einzuordnen und abzugrenzen. • Touchpoints zu analysieren, Customer Journey Maps zu erstellen und Personas zu beschreiben. • gezielt geeignete Techniken zu User Experience Design zu beschreiben und für eine konkrete Aufgabe gezielt auszuwählen. • Techniken für die Bewertung von UX zu beschreiben und für konkrete Aufgaben geeignete Techniken auszuwählen. • ausgewählte Techniken für das Informationsdesign zu beschreiben und abzugrenzen. • Konzepte und Vorgehensweisen für die Gestaltung von User Experience auf Prozess-, Service- und Unternehmensebene zu beschreiben und abzugrenzen. <p>Lehrmethoden:</p> <p>Die Lehrmaterialien enthalten Skripte, Video-Vorlesungen, Übungen, Podcasts, (Online-) Tutorien und Fallstudien. Sie sind so strukturiert, dass Studierende sie in freier Ortswahl und zeitlich unabhängig bearbeiten können.</p> <p>Inhalte des Kurses:</p> <p>1. Grundlagen User Experience</p> <p>1.1 Begriffe, Konzepte, Geschichte</p> <p>1.2 User Experience Design und Management</p> <p>1.3 Ausgewählte Szenarien und praktische Beispiele</p> <p>2. Customer Journey</p> <p>2.1 Touchpoint</p>		

2.2 Customer Journey Map

2.3 Persona

3. Ausgewählte UX-Techniken

3.1 Contextual Inquiry

3.2 Szenarien

3.3 Storyboards

3.4 Prototyping

3.5 Use Cases und User Stories

3.6 Richtlinien und Styleguides

4. UX-Bewerten

4.1 Usability Testing

4.2 Beobachtungstechniken

4.3 Befragungstechniken und Fragebögen

5. Informationsdesign

5.1 Menschliche Wahrnehmung und Information

5.2 Card Sorting

5.3 Scribbles

5.4 Wireframes

6. UX im Großen

6.1 UX in Services und Geschäftsprozessen

6.2 UX von Unternehmen

Literatur:

- Gothelf, J./Seiden, J. (2015): Lean Ux. Mitp, Frechen.
- Jacobsen, J./Meyer, L. (2017) Praxisbuch Usability und UX. Rheinwerk Computing, Bonn.
- Keller, B./Ott, C. S. (2017): Touchpoint Management. Haufe Lexware, Freiburg.
- Moser, C. (2012): User Experience Design: Mit erlebniszentrierter Softwareentwicklung zu Produkten, die begeistern. Springer, Heidelberg.
- Richter, M./Flückiger, M. (2016): Usability und UX kompakt: Produkte für Menschen. 4. Auflage, Springer Vieweg, Heidelberg.

Prüfungsleistung:

Klausur, 90 Min.

Zeitaufwand Studierende (in Std.): 150

Selbststudium (in Std.): 90

Selbstüberprüfung (in Std.): 30

Tutorien (in Std.): 30

Kursnummer: DLBMIUEX02	Kursname: UX-Projekt	Gesamtstunden: 150 h ECTS Punkte: 5 ECTS
Kurstyp: Wahlpflicht Kursangebot : Kursdauer : Minimaldauer 1 Semester		Zugangsvoraussetzungen: keine
Kurskoordinator(en) / Dozenten / Lektoren: Siehe aktuelle Liste der Tutoren im Learning Management System		Bezüge zu anderen Modulen: Siehe Modulbeschreibung
Beschreibung des Kurses: Ziel des Moduls ist es in einem praktischen Projekt die bereits erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten zum Thema User Experience anzuwenden. Dazu bearbeiten die Studierenden selbstorganisiert ein Projekt mit dem Schwerpunkt User Experience. Kursziele: Nach erfolgreichem Abschluss des Kurses sind die Studierenden in der Lage, <ul style="list-style-type: none"> • selbstständig kleine und mittlere Projektaufgaben im Bereich UX zielgerichtet durchzuführen und ein angemessenes Ergebnis zu erarbeiten. • eine geeignete Vorgehensweise in UX-Projekten festzulegen sowie passende Techniken und Methoden gezielt auszuwählen. • sowohl den Arbeitsprozess als auch das erzielte Ergebnis hinsichtlich der Zielerreichung kritisch zu reflektieren und zu dokumentieren. Lehrmethoden: Die Lehrmaterialien enthalten Leitfäden, Video-Präsentationen, (Online-)Tutorien und Foren. Sie sind so strukturiert, dass Studierende sie in freier Ortswahl und zeitlich unabhängig bearbeiten können. Inhalte des Kurses: Die im Kurs User Experience erworbenen Kenntnisse werden Projekten angewendet. Die Vorgehensweise, die erzielten Ergebnisse und die kritische Reflexion werden in einem Projektbericht schriftlich dokumentiert.		
Literatur: <ul style="list-style-type: none"> • Gothelf, J./Seiden, J. (2015): Lean Ux. Mitp, Frechen. • Jacobsen, J./Meyer, L. (2017) Praxisbuch Usability und UX. Rheinwerk Computing, Bonn. • Keller, B./Ott, C. S. (2017): Touchpoint Management. Haufe Lexware, Freiburg. • Moser, C. (2012): User Experience Design: Mit erlebniszentrierter Softwareentwicklung zu Produkten, die begeistern. Springer, Heidelberg. • Richter, M./Flückiger, M. (2016): Usability und UX kompakt: Produkte für Menschen. 4. Auflage, Springer Vieweg, Heidelberg. 		
Prüfungsleistung: Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht		

Zeitaufwand Studierende (in Std.): 150

Selbststudium (in Std.): 120
Selbstüberprüfung (in Std.): -
Tutorien (in Std.): 30