

<b>Modulbezeichnung</b>	<b>User Experience</b>
<b>Modulbezeichnung (eng.)</b>	User Experience
<b>Semester (Häufigkeit)</b>	1 (jedes Semester)
<b>ECTS-Punkte (Dauer)</b>	5 (1 Semester)
<b>Art</b>	Pflichtmodul
<b>Studentische Arbeitsbelastung</b>	29 h Kontaktzeit + 121 h Selbststudium
<b>Voraussetzungen (laut MPO)</b>	
<b>Empf. Voraussetzungen</b>	Kenntnisse in angewandter Psychologie sind von Vorteil
<b>Verwendbarkeit</b>	MOMI
<b>Prüfungsart und -dauer</b>	Klausur 2 h oder mündliche Prüfung
<b>Lehr- und Lernmethoden</b>	Multimedial aufbereitetes Online-Studienmodul zum Selbststudium mit zeitlich parallel laufender Online-Betreuung und regelmäßigen virtuellen Lehrveranstaltungen
<b>Modulverantwortliche(r)</b>	J. Thomaschewski

#### **Qualifikationsziele**

Nach der Teilnahme an diesem Modul können die Studierenden

- die UX-Definition gemäß der DIN EN 9241-210 von der Definition der Usability abgrenzen und die wissenschaftliche Herleitung nachvollziehbar beschreiben, inklusive der mit der UX zusammenhängenden Begriffe, der enthaltenen Ungenauigkeiten und der noch offenen Forschungsfragen. Sie sollen ferner im Internet befindliche Informationen zeitlich einordnen und auf ihre Korrektheit hin bewerten können.
- verschiedene Messmethoden und ihre Einsatzzwecke klassifizieren. Sie können wiss. Publikationen zu den Messmethoden einordnen und die Randbedingungen benennen, die zu ihrem Einsatz notwendig sind, beispielweise die Bewertung der Wichtigkeit der zu messenden Dimensionen bei vorhandenen oder zu erstellenden interaktiven Systemen.
- vorhandene Fragebögen für die Bewertung interaktiver Systeme strukturiert auswählen und diese einsetzen. Sie können die Konzepte beschreiben, die zur Erstellung der Fragebögen geführt haben und können nach der Durchführung einer Umfrage diese auswerten sowie eine vorgegebene Auswertung kritisch hinterfragen und somit korrekt interpretieren.
- den Zusammenhang zwischen den Entwicklungsprozessen zur Entwicklung interaktiver Systeme und der Gestaltung einer guten UX beschreiben. Sie können ebenfalls beschreiben, dass die Prozesse der Softwareentwicklung und des Human Centered Designs unterschiedliche historische Wurzeln und unterschiedliche Vorgehensweisen haben und können unterschiedliche Integrationen der Prozesse anhand von wiss. Literatur nachvollziehbar analysieren. Darauf aufbauend können Sie die Notwendigkeit und die einzelnen Bereiche der DIN EN ISO 9241-220 analysieren, die die betrieblichen Prozesse des Human Centered Designs beschreiben. Auf ein fiktives Anwendungsbeispiel können Sie anschließend die vorgenommenen Analysen anwenden

**Lehrinhalte**

1. Einleitung
2. Usability
3. Definition der User Experience
4. Grundlagen der Messung der User Experience
5. Fragebögen zur Messung der User Experience
6. UX-Entwicklungsprozesse für Projekte
7. Prozesse auf Unternehmensebene
8. Ansatz einer Integration von HCD und agiler Entwicklung

**Literatur**

Das Modul arbeitet mit vielen Originalquellen, also den DIN-Normen und der wiss. Literatur. Es wird Bezug genommen auf (historisch) wichtige Bücher, aber der Stand der Forschung sowie die Vermittlung der Lerninhalte sind in keinem Lehrbuch fundiert beschrieben.

**Lehrveranstaltungen**

<b>Dozenten/-innen</b>	<b>Titel der Lehrveranstaltung</b>
J. Thomaschewski	User Experience