



Ruhr Master School
of Applied Sciences

Dieses Wahlpflichtmodul ist ein Angebot der:

Hochschule Bochum
Bochum University
of Applied Sciences



Technische Informatik

User Experience und Anwendungsentwicklung

Prof. Dr.-Ing. Christian Weidauer
christian.weidauer@hs-bochum.de

Hochschule Bochum
Bochum University
of Applied Sciences



Fachhochschule
Dortmund
University of Applied Sciences and Arts



Westfälische
Hochschule
Gelsenkirchen Bocholt Recklinghausen
University of Applied Sciences

STIFTUNG
MERCATOR



User Experience und Anwendungsentwicklung (UEA)				
- User Experience and Application Development				
Kennnummer	Workload	Credits	Semester	Dauer
CVH-MA-UEA	180 h	6	jährlich im Wintersemester	1 Sem.
1	Lehrveranstaltungen	Kontaktzeit	Selbststudium	gepl. Gruppengröße
	Seminaristischer Unterricht	4 SWS / 60 h	120 h	30 Studierende
2	Lernergebnisse (learning outcomes) / Kompetenzen			
	<ul style="list-style-type: none"> • Die Studierenden verstehen die Relevanz des Usability Engineerings und User Experience Designs und können diese argumentativ darstellen. • Sie können die Methoden und Konzepte erläutern, gezielt auswählen und anwenden. • Die Studierenden können Nutzungskontexte analysieren und sowohl Anwendungen mit Benutzungsschnittstellen unter Berücksichtigung von Usability-Aspekten entwickeln als auch Lösungen vor diesem Hintergrund evaluieren. • Die Studierenden können die gesellschaftliche Relevanz darstellen, die sich aus der allgegenwärtigen Mensch-Computer-Interaktion ergibt, sowie die damit verbundene Herausforderung, Dienste für alle nutzbar und beherrschbar zu machen. 			
3	Inhalte			
	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Begriffe und Konzepte des Usability Engineerings und des User Experience Designs • Grundsätze der menschenzentrierten Gestaltung • Analyse des Nutzungskontexts und Spezifikation von Nutzungsanforderungen • Normen, Verordnungen, Styleguides und Richtlinien • Entwickeln von Designlösungen • Usability-Evaluierung • Entwicklung von Benutzungsschnittstellen für mobile, Desktop- oder Web-Anwendungen • Technologien zum Erstellen von Anwendungen mit Benutzungsschnittstellen • Beispielhafte Fragestellungen der angewandten Forschung und Lösungsansätze zu oben genannten Inhalten und darüber hinaus sowie ihre Diskussion 			
4	Lehrformen			
	Seminaristischer Unterricht mit integrierten Praxiselementen			
5	Inhaltliche Teilnahmevoraussetzungen			
	Programmierkenntnisse in Java sind empfohlen.			
6	Prüfungsformen			
	Klausurarbeit oder Hausarbeit			
7	Voraussetzungen für die Vergabe von Kreditpunkten			
	Bestandene Modulprüfung (s. Punkt 6)			

8	Verwendung des Moduls CVH-Masterstudiengänge; Möglichkeit der Nutzung im Rahmen der RMS
9	Stellenwert der Note für die Endnote 1/15
10	Modulbeauftragte/r und hauptamtlich Lehrende, Vertreter <u>Prof. Dr.-Ing. Christian Weidauer; Prof. Dr. Marco Schmidt</u>
11	Sonstige Informationen Die technologieneutralen Inhalte zu Usability und User Experience orientieren sich an den Curricula des International Usability and UX Qualification Boards (UXQB e. V.) Empfohlene Literatur: <ul style="list-style-type: none">• T. Geis, G. Tesch: Basiswissen Usability und User Experience, dpunkt.verlag Heidelberg 2019• T. Geis, K. Polkehn: Praxiswissen User Requirements, dpunkt.verlag Heidelberg 2018• Ausgewählte Teile der Normenreihe DIN EN ISO 9241 zur Ergonomie der Mensch-System-Interaktion (insbesondere die Teile 9241-11, -110, -143, -161, -210 und -220), Beuth Verlag Berlin