

Modulübersicht

Modulübersicht Masterstudium User Experience Design & Data Visualization

Studienrichtung User Experience Design

Pflichtmodule User Experience Design

Human Computer Interaction	3
Psychological Basics	4
UX in der agilen Softwareentwicklung.....	5
Evaluation and User Experience Research	6
Interaction & Visual Design.....	7
User Experience Management.....	8

Pflichtmodule (gemeinsam mit Data Visualization)

Research Design and Qualitative Methods.....	9
Quantitative Methods	10
Consultancy Project1 and Project Management.....	11
Consultancy Project2	12
Masterthesis.....	13

Wahlpflichtmodule

Web Data Analytics	14
3D Imaging - Photogrammetrie	15
Dashboard Design	16
Designing for and with AI	17

Vertiefungsmodule

Accessibility.....	18
Digitale Ethik.....	19
Extended Reality	20
UX Portfolio.....	21
UX Writing	22

Wahlmodule

Lean UX for Product Development.....	23
--------------------------------------	----

Pflichtmodule User Experience Design

Human-Computer Interaction

Leitidee

Die Schnittstellen zwischen Mensch und Computer haben sich innerhalb der letzten Jahrzehnte rasant weiterentwickelt. Die Veranstaltung gliedert sich in die drei Themenblöcke: Past, Present und Future of HCI. Im Themenblock "Past of HCI" wird die Entwicklung der Themen: Human-Computer Interaction, Interaktive Systeme, Usability Engineering und UX Design betrachtet. Hierbei werden grundlegende Begriffe und Theorien vermittelt. Aufbauend wird im zweiten Block "Present of HCI" ein Fokus auf aktuelle Anwendungsdomänen, Entwicklungsprozesse und Best Practices gelegt. Im letzten Block "Future of HCI" wird anhand von aktuellen Forschungsthemen ein Blick in die Zukunft der Mensch-Computer Interaction geworfen.

Typ

Pflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden ...

... kennen den Ursprung und die Fachbegriffe des UX Designs und des HCIs und verstehen die Entwicklungspotenziale und die Bedeutung von UX in unserer Gesellschaft und Wirtschaft.

... verstehen die Kernkonzepte der Human-Computer Interaction, Usability Engineering und UX Design.

... kennen die Vielfalt heterogener interaktiver Systeme und können diese in Bezug auf ihre Anwendungsdomänen klassifizieren.

... haben ein Verständnis der Forschungsaktivitäten der Disziplin Human-Computer Interaction und sind in der Lage themenspezifische wissenschaftliche Literatur zu sichten, auszuwählen und zu präsentieren.

Psychological Basics

Leitidee

Die meisten technischen Systeme wie Software, Maschinen, Consumer Electronics, Websites oder Apps werden von Menschen bedient. Daher ist es unumgänglich, den Menschen mit seinen Kompetenzen und Grenzen besser zu verstehen. Die Psychologie dient als Grundlage, um Prozesse wie Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Denken, Entscheiden und Lernen zu verstehen und zu erklären. Das angeeignete Verständnis des menschlichen Erlebens und Verhaltens soll den Studierenden ermöglichen, nutzerzentrierte Systeme zu gestalten.

Typ

Pflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden

...verstehen die Kernkonzepte der Psychologie im Kontext von Human-Computer Interaction.

...verstehen, wie psychologische Theorien helfen, Fehler im HCID Design zu vermeiden und können diese anwenden, um die User Experience zu verbessern.

UX in der agilen Softwareentwicklung

Leitidee

Die Arbeitsfelder User Experience und Software Entwicklung arbeiten oft eng miteinander an gemeinsamen Projekten und sogar in denselben Teams. Es ist enorm hilfreich, ein tieferes Verständnis für die Tätigkeiten der jeweils anderen Disziplin zu entwickeln. Dadurch lassen sich Prozesse und Schnittstellen optimieren und die Qualität des Ergebnisses steigt. Das Modul vermittelt die Anwendung agilen Methoden in der Software Entwicklung und die Rolle von UX Professionals in diesem Umfeld. Durch theoretische Konzepte und praxisorientierte Umsetzungen lernen die Studierenden, flexible und benutzerzentrierte Lösungen zu entwickeln. Es werden agile Prinzipien anhand des Frameworks Scrum vermittelt. Anhand eines Web-Software Projekts wird der Software-Lebenszyklus durchlebt und die gängigen Prozesse und Tätigkeiten erlernt. Das Modul betrachtet Werkzeuge und Technologien, welche heute angewandt werden, und zeigt Trends der Zukunft auf.

Typ

Pflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden

- ... kennen den agilen Ansatz als Methode der Softwareentwicklung
- ... verstehen die Integration von UX-Design im agilen Ansatz
- ... kennen und verstehen den modernen Software Lebenszyklus
- ... können ein kleines Web-Software Projekt umsetzen.

Evaluation and UX Research

Leitidee

User Research bildet die Grundlage, um ein Produkt oder einen Service mit guter User Experience zu designen: Wer sind die Nutzer:innen? Was sind ihre Erwartungen und Bedürfnisse? In welchen Situationen nutzen sie das Produkt oder den Service?

Die Studierenden lernen verschiedene qualitative und quantitative User-Research- und Evaluationsmethoden sowie aktuelle Tools kennen. Wir erklären die Vorgehensweisen und die Studierenden wenden ausgewählte Methoden einzeln und in Projektgruppen praktisch an.

Jedes Produkt / jeder Service ist anders und es ist auch Übungssache, die geeigneten Methoden zur Beantwortung der Fragen auszuwählen und umzusetzen. Deshalb diskutieren wir im Unterricht anhand von Fallstudien, welche Methoden in welchem Fall zielführend eingesetzt werden.

Typ

Pflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden ...

...können die unterschiedlichen Ansätze der qualitativen und quantitativen Nutzerforschung im User Experience Kontext gezielt einsetzen.

...kennen unterschiedliche Ansätze zur Evaluation von User Interfaces und können jeweils geeignete auswählen.

...können digitale Interfaces evaluieren und die Qualität einer Analyse beurteilen.

Interaction & Visual Design

Leitidee

Die Studierenden entwickeln ein digitales Produkt oder Service.

Von der Idee zu einem auf Nutzerbedürfnissen gestützten Konzept, zu Wireframes, der Erarbeitung einem eigenständiges Corporate Design, einem Graphical User Interface mit Design System bis hin zu einem interaktiven Prototyp.

Ziel ist es ein praxisnahes und durchdachtes Endergebnis zu schaffen, das sowohl funktional als auch ästhetisch überzeugt.

Typ

Pflichtmodul

Umfang

8 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden...

... können ein digitales Produkt oder einen Service von der Idee bis zum interaktiven Prototypen konzipieren & entwickeln

... verstehen die Grundlagen von Interaction- und Visual-Design und können diese anwenden.

... kennen die entsprechenden Interaction Pattern und Gestaltungsprinzipien

... können nutzerzentrierte Konzepte erstellen und Businessanforderungen applizieren

... beherrschen die Erstellung von Wireframes, Design-Systemen und Visual-Design-Lösungen

... können eigenständige Gestaltungswelten und markenkonforme Corporate Designs entwickeln

... kennen aktuelle Designtrends und können diese auf die Grafik Design Geschichte referenzieren

... sind in der Lage, den gesamten Designprozess zu planen, durchzuführen und zu reflektieren.

User Experience Management

Leitidee

Die Reife der Schweizer Unternehmen im Bereich UX ist sehr unterschiedlich. Dies reicht von keinerlei Kenntnisse von UX bis hin zu sehr professionellen UX Team mit einer ausgeprägten Strategie. Dieses Modul soll den Studierenden für jedes die Level der Organisation eine Toolset an die Hand geben, wie sie die Organisation weiterentwickeln können. Die Studierenden sollen als UX Manager in der Lage sein, User Experience in einem Unternehmen organisatorisch einzubetten und erfolgreich zu betreiben, führen, managen, sowie UX Experten einzustellen und zu coachen. Dazu braucht er/sie umfassende Fähigkeiten in den Bereichen Führung, Teamentwicklung, Kommunikation, Organisationsentwicklung und Usability Engineering.

Typ

Pflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden ...

- ...wissen wie man die UX Maturität in einem Unternehmen misst und steigert.
- ...wissen wie man UX Design und UX Research für ein Unternehmen organisiert.
- ... wie man den ROI von UX belegt.
- ... wie UX Experten rekrutiert werden und die UX Skills aufgebaut werden
- ... wie UX standardisiert wird.

Pflichtmodule (Gemeinsam mit Data Visualization)

Research Design and Qualitative Methods

Leitidee

In dem Modul lernen Studierende alle relevanten Phasen des Forschungsprozesses kennen – von der Erarbeitung einer forschungsleitenden Fragestellung, über die Auswahl einer geeigneten Forschungsmethode, bis hin zur Datensammlung, -auswertung und -präsentation. Hierbei liegt der Fokus primär auf der Vermittlung quantitativer und qualitativer Forschungsmethoden und deren Anwendung. Darüber hinaus werden die Studierenden für den Umgang mit wissenschaftlicher Forschung im Allgemeinen sensibilisiert und lernen, wie man Studien richtig liest, Forschungsmethoden bewertet und Befunde einordnet. Die Aneignung dieses Wissens und diverser methodischer Fähigkeiten erlernen die Studierenden in Übungen, welche den Unterricht begleiten.

Typ

Pflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Nach der erfolgreichen Teilnahme am Modul sind die Studierenden in der Lage...

...ein eigenes Forschungsprojekt wie beispielsweise ihre Masterarbeit zu konzipieren und durchzuführen.

...wissenschaftliche Fragestellungen zu formulieren und die zu ihrer Beantwortung passende Forschungsmethode auszuwählen.

...wissenschaftliche Literatur systematisch zu recherchieren, sichten und verarbeiten.

...Befunde wissenschaftlicher Studien fachkundig zu bewerten und kritisch einzuordnen.

Quantitative Methods

Leitidee

Der Kurs gibt einen Überblick über Methoden, die in der quantitativen empirischen Forschung zur Anwendung kommen. Die auf Hypothesen basierende Entwicklung von Fragebögen gehört ebenso dazu wie die Erhebung von Daten und ihre statistische Auswertung. Es werden Aspekte aus der klassischen Testtheorie, der deskriptiven und der schliessenden Statistik unter Verwendung von R behandelt.

Typ

Pflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden sind in der Lage, eine quantitative empirische Studie zu konzipieren und einfache Datenerhebungsinstrumente dazu zu entwickeln.

Sie können die daraus gewonnenen Daten aufbereiten und mit R analysieren.

Sie sind in der Lage, die zu ihrer Fragestellung passenden Analysemethoden auszuwählen, anzuwenden und die Ergebnisse daraus folgerichtig zu interpretieren.

Consultancy Project 1 and Project Management

Leitidee

Die Studierenden entwickeln eine Lösung für ein anspruchsvolles praktisches Problem im Bereich ihrer Studienrichtung.

Typ

Pflichtmodul

Umfang

7 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden sind in der Lage

- mit wissenschaftlich fundierten Methoden eine Lösung für ein anspruchsvolles Problem eines Auftraggebers zu entwickeln
- ein Beratungsprojekt im Team zu leiten
- ergebnisorientierte Ergebnisse dem Auftraggeber überzeugend zu präsentieren

Consultancy Project 2

Leitidee

Das Consultancy Project 2 Projekt stellt die Studierenden vor die Aufgabe eine praktisch relevante Problemstellung aus der Studienrichtung auf wissenschaftlich und fachlich fundierte Weise zu lösen.

Typ

Pflichtmodul

Umfang

5 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden sind in der Lage eine praktische Problemstellung auf wissenschaftlich und fachlich fundierte Weise für einen Auftraggeber zu lösen.

Masterthesis

Leitidee

Die Masterarbeit ist das Meisterstück des Masterstudiums.

Typ

Pflichtmodul

Umfang

18 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden zeigen, dass sie in der Lage sind, einen Lösungsansatz für ein praxisrelevantes Problem selbstständig, zeitlich begrenzt, wissenschaftlich und ergebnisorientiert zu entwickeln.

Wahlpflichtmodule

Web Data Analytics

Leitidee

Die Studierenden erhalten Einblicke in die Webanalyse und lernen, wie sie Websites und Online-Marketingkanäle überwachen können.

Sie lernen, wie sie die Online-Aktivitäten eines Unternehmens analysieren und steuern können und wissen, welche Online-Marketing-Maßnahmen zur Verfügung stehen, wie sie eingesetzt werden sollten und wie ihre Leistung gemessen werden sollte.

Darüber hinaus sind sie in der Lage, Online-Marketing-Ziele auf Basis relevanter KPIs und geeigneter Marketing- und Analysetools zu planen, zu definieren und zu messen. Auf der Grundlage dieses Know-hows können datengesteuerte Entscheidungen getroffen werden, um Geschäfts- und Marketingziele zu erreichen.

Typ

Wahlpflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden wissen, wie Webanalyse funktioniert und kennen aktuelle Webanalysetools und -software. Sie wissen, wie man Online-(Marketing-)Aktivitäten analysiert und steuert und verstehen, wie verschiedene Online-Marketing-Kanäle funktionieren. Die Studierenden sind in der Lage, Online-Marketing-Ziele zu planen, zu definieren und zu messen sowie relevante Online-Marketing-KPIs und -Metriken zu verstehen und datengetriebene Marketingentscheidungen zu treffen.

3D Imaging - Photogrammetrie

Leitidee

Den Studierenden wird anhand praktischer Beispiele sowohl theoretisches als auch praktisches Wissen über Photogrammetrie vermittelt. Die Lernziele legen den Schwerpunkt auf das Verständnis der Grundlagen, die Anwendung von Software und Hardware, die Visualisierung von Daten sowie die praktische Anwendung in realen Szenarien.

Typ

Wahlpflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden:

- verstehen die Grundprinzipien der Photogrammetrie und können den Prozess der Rekonstruktion von 3D-Modellen aus Bildern erklären
- können geeignete Methoden zur Aufnahme von Objekten mithilfe von Kameras auswählen und anwenden
- verstehen die grundlegenden Bildverarbeitungstechniken, die in der Photogrammetrie eingesetzt werden, und können diese auf reale Bilddaten anwenden
- können gängige Photogrammetriesoftware identifizieren und deren Funktionen beschreiben
- sind mit den verschiedenen Hardware-Komponenten vertraut, die für die Photogrammetrie benötigt werden, z. B. Kameras, Beleuchtung und Stative
- verstehen verschiedene Visualisierungsmethoden für Photogrammetrie-Daten, einschließlich Videowänden, Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR).
- Die Studierenden können die erlernten Konzepte und Techniken der Photogrammetrie auf reale Anwendungsfälle anwenden

Dashboard Design

Leitidee

Die Studierenden lernen anhand eines Datensatzbeispiels, die Wichtigkeit eines Dashboards kennen, indem sie die Daten visuell und interaktiv in verschiedenen Dashboardkomponenten darstellen.

Typ

Wahlpflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden sind in der Lage Datensätze zu verstehen und Daten visuell darzustellen.

Die Studierenden sind in der Lage zu erklären ein Mockup zu erzeugen und visuelle Komponenten in einem Dashboard einzufügen.

Die Studierenden sind in der Lage, eine Dashboard Evaluation durchzuführen und zu verbessern.

Designing for and with AI

Leitidee

Der Kurs „Designing for and with AI“ richtet sich an Studierende, die die Potenziale von Künstlicher Intelligenz (KI) im User Experience Design verstehen und praxisnah anwenden möchten. Im Fokus steht die Frage, wie Künstliche Intelligenz als Werkzeug, Partner und Gestaltungskontext in nutzerzentrierte Designprozesse integriert werden kann.

Im Laufe des Moduls setzen sich die Studierenden mit den Grundlagen intelligenter Systeme auseinander und lernen, wie KI-gestützte Tools kreative Prozesse unterstützen, automatisieren und neue Formen der Interaktion ermöglichen. Von der Prototypenerstellung mit generativen Modellen bis hin zur Gestaltung vertrauenswürdiger, erklärbarer KI-Systeme wird ein breites Spektrum an Methoden, Anwendungen und ethischen Fragestellungen behandelt.

Der Kurs legt grossen Wert auf praxisnahes, forschendes Lernen. Interaktive Workshops, kollaborative Projektarbeiten und hands-on Sessions mit aktuellen KI-Tools ermöglichen es den Studierenden, eigene KI-gestützte UX-Projekte zu realisieren. Am Ende des Kurses verfügen die Studierenden nicht nur über ein fundiertes Verständnis für UX Design im KI-Zeitalter, sondern auch über die Fähigkeit, innovative, adaptive und verantwortungsvolle Nutzererlebnisse mitzugestalten – Kompetenzen, die in der digitalen Produktentwicklung von morgen entscheidend sind.

Typ

Wahlpflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden ...

... verstehen die Grundlagen Künstlicher Intelligenz im Kontext von UX Design.

... können KI-gestützte Tools im Designprozess gezielt einsetzen, um kreative Prozesse zu unterstützen, Interface-Prototypen zu entwickeln und Designsysteme teilautomatisiert zu generieren. Sie entwickeln Best Practices für KI-unterstützte UX-Workflows.

... verfügen über Kenntnisse im nutzerzentrierten Design von KI-Systemen. Sie können spezifische UX-Methoden für KI-Produkte anwenden und Anforderungen an Fairness, Transparenz und Inklusion berücksichtigen. Sie verstehen die Herausforderungen von Bias und Datenschutz in KI-basierten Systemen.

... kennen die Konzepte und Methoden von Explainable AI (XAI) und können Prinzipien der Transparenz und Vertrauenswürdigkeit in AI-gestützte Interfaces integrieren. Sie verstehen, wie Nutzer durch erklärbare Systeme mehr Kontrolle und Vertrauen gewinnen, und setzen dies in Projekten um.

... reflektieren kritisch die Rolle von KI im UX Design der Zukunft und analysieren aktuelle Trends wie generative KI, XR oder Adaptive Interfaces. Sie sind in der Lage, eigene UX-Projekte mit KI-Integration zu entwickeln, präsentieren diese im Rahmen des Kurses und diskutieren ethische sowie gestalterische Fragestellungen im Umgang mit KI.

Vertiefungsmodule

Accessibility

Leitidee

Das Modul Accessibility vermittelt den Studierenden grundlegende Kenntnisse im Bereich Barrierefreiheit von digitalen Systemen. Ziel ist es, den Studierenden ein Verständnis für die Auswirkungen ihrer Arbeit auf die Gesellschaft und die individuellen Nutzer*innen zu vermitteln. Die Studierenden sollen lernen, digitale Systeme barrierefrei zu gestalten. In diesem Modul werden die Studierenden ein Verständnis für die Bedeutung von Accessibility im User Experience Design erlangen. Sie werden die verschiedenen Arten von Barrieren identifizieren und digitale Systeme unter Berücksichtigung von Barrierefreiheit gestalten. Sie werden in der Lage sein, die Auswirkungen von digitalen Systemen auf die Gesellschaft und die Nutzer*innen zu analysieren, digitale Systeme auf Barrierefreiheit zu evaluieren sowie Lösungen zur Verbesserung der Barrierefreiheit derselben zu entwickeln.

Typ

Wahlpflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden...

...können die Bedeutung von Accessibility in der User Experience erläutern

...können die verschiedenen Arten von Barrieren, die digitale Systeme aufweisen können, identifizieren und verstehen

...können Lösungen zur Verbesserung der Barrierefreiheit von digitalen Systemen entwickeln

...können die Wirksamkeit von Lösungen zur Verbesserung der Barrierefreiheit von digitalen Systemen bewerten

...können die Anforderungen an digitale Systeme im Hinblick auf Barrierefreiheit identifizieren und in ihr Design integrieren

Digitale Ethik

Leitidee

Das Modul Digitale Ethik vermittelt den Studierenden grundlegende Kenntnisse im Bereich Ethik im digitalen Zeitalter. Ziel ist es, den Studierenden ein Verständnis für die Auswirkungen ihrer Arbeit auf die Gesellschaft und die individuellen Nutzer*innen zu vermitteln und zu zeigen, wie Ethik im Spannungsfeld zwischen Wirtschaft und Gesellschaft eine zunehmend wichtige Rolle spielt. Die Studierenden erhalten, Denkanstöße, Methoden und Werkzeuge, um souveräner ethische Entscheidungen zu treffen im Designprozess – und im besten Fall auch in ihrem digitalen Alltagsleben. Diskussion und Reflexion sind essenziell im Bereich der Ethik. Dementsprechend ist der Unterricht sehr interaktiv aufgebaut und bietet Platz auch aktuelle Themen und Fragen der Teilnehmer*innen aufzunehmen.

Typ

Wahlpflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden...

- ...können die Bedeutung von Digitaler Ethik in der User Experience erläutern
- ... verstehen das Zusammenspiel von Technologie und Gesellschaft und können die Auswirkungen von digitalen Systemen auf die Nutzer*innen analysieren
- ...können gut begründete ethische Entscheidungen im Designprozess treffen
- ...können ethische Entscheidungen im Designprozess treffen
- ...können die Anforderungen an digitale Systeme im Hinblick auf digitale Ethik identifizieren und in ihr Design integrieren.

Extended Reality

Leitidee

Die Studierenden lernen das Thema XR (Extended/Augmented/Virtual Reality) anhand der vorgestellten Praxisfälle kennen. Für die Studierenden gilt es die Aspekte der Geschäftsmodelle, sowie die Verbindung von UX, Design und Technologie zu erkunden und zu verstehen. Der Kurs deckt die relevanten Themengebiete (Technologie, 3D, UX, Design) theoretisch und praktisch ab, wobei der Fokus auf UX und Design liegt. Die Studierenden vertiefen zudem ihr erlangtes Wissen bei der Konzeption, Prototypung und Realisierung ihrer eigenen VR Applikation.

Typ

Wahlpflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden lernen ...

... den Unterschied zwischen 2D- und 3D-UX zu analysieren und die Auswirkungen auf Interaktion und Gestaltung zu bewerten.

... sinnvolle XR-Anwendungsfälle zu identifizieren, zu beurteilen und zu begründen, in welchen Kontexten XR echten Mehrwert bietet.

... XR-Erlebnisse zu konzipieren, zu gestalten und prototypisch umzusetzen, indem sie geeignete UX-Methoden, Interaktionskonzepte und Designprinzipien anwenden.

... Grundlagen von Game Engines und 3D-Modellierung anzuwenden, um einfache interaktive Szenen zu erstellen und deren Funktionsweise zu erklären.

... die Schritte einer vollständigen 3D-Pipeline zu planen, auszuführen und kritisch zu reflektieren – vom 3D-Scan bis zur Entwicklung eines einfachen 3D-Games.

UX Portfolio

Leitidee

Am Ende dieses Moduls haben die Studierenden ein vollständiges und überzeugendes UX-Portfolio entwickelt. Dieses Portfolio reflektiert ihre individuelle Designphilosophie und Fachkompetenz, um sie optimal auf zukünftige Karrieremöglichkeiten im Bereich UX-Design vorzubereiten.

Das Modul richtet sich gezielt an Studierende, die auf praktische Weise lernen wollen, wie sie sich von anderen Bewerbern abheben und Arbeitgeber von sich überzeugen können.

Die Teilnehmer lernen, ihre Fähigkeiten und Problemlösungskompetenz in einem gut strukturierten Portfolio effektiv zu präsentieren, das sowohl ästhetisch ansprechend als auch funktional ist. Dabei erfahren sie, wie sie Projekte überzeugend darstellen und ihre Stärken optimal vermarkten können.

Der Schwerpunkt dieses Moduls liegt auf der Erstellung eines persönlichen Portfolios, das die individuelle Marke des UX-Designers bzw. Researchers hervorhebt und gleichzeitig den Anforderungen ihrer potenziellen Arbeitgeber oder Kunden gerecht wird.

Durch praktische Übungen werden die Studierenden lernen, ihre Arbeiten effektiv zu präsentieren, Designentscheidungen zu begründen und ihre Kompetenzen in den Bereichen User Research, Wireframing, Prototyping und User Testing hervorzuheben. Dabei werden Themen wie digitale Portfolio-Plattformen, das Verfassen von Case Studies und persönliches Branding behandelt.

Typ

Wahlpflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden...

... sollen in der Lage sein, die Bedeutung und den Zweck eines UX-Portfolios zu erläutern und wie es im Kontext der beruflichen Entwicklung im UX-Design eingesetzt wird.

... Die Studierenden sollen die erlernten Kenntnisse anwenden, um ein grundlegendes UX-Portfolio zu erstellen, das ihre Projekte und Designfähigkeiten zeigt.

... Die Studierenden sollen verschiedene UX-Portfolios analysieren und bewerten können, um Stärken, Schwächen und mögliche Verbesserungen zu identifizieren.

... Die Studierenden sollen in der Lage sein, ihr eigenes Portfolio kritisch zu beurteilen, Feedback zu integrieren und Verbesserungen vorzunehmen, um die Wirksamkeit und Professionalität ihres Portfolios zu erhöhen.

... Die Studierenden sollen ein umfassendes, professionelles UX-Portfolio erstellen, das ihre besten Arbeiten präsentiert und ihre Fähigkeiten und Erfahrungen in UX-Design/ UX-Research effektiv demonstriert.

... Die Studierenden sollen verschiedene Aspekte des UX-Designs (wie User Research, Prototyping, User Testing) in ihr Portfolio integrieren, um eine kohärente und überzeugende Präsentation ihrer Fähigkeiten zu bieten.

UX Writing

Leitidee

Wie entsteht Vertrauen in digitalen Interaktionen? Wie haucht man einem digitalen Produkt Menschlichkeit ein? Wie managt man Emotionen? Wie sorgt man dafür, dass die Nutzenden nicht nur zum Ziel kommen, sondern zu Fans werden?

Die Antwort lautet: Durch strategische Kommunikation entlang der User Journey – die gezielte Wahl der richtigen Worte, im richtigen Tonfall, am richtigen Ort. Im Schnitt besteht 36% eines digitalen Interfaces aus Worten – von Hinweisen über Buttons bis Fehlermeldungen. Und sobald etwas mit Worten kommuniziert – egal ob Mensch, Website, App oder Kaffeeautomat – erwarten wir dieselben Konventionen wie im Gespräch mit Menschen. Gelingt es uns als UX-Designer, diese Worte richtig zu wählen, schaffen wir Vertrauen, gewinnen Kunden und machen Nutzer zu Fans.

In diesem Wahlmodul tauchst du in die aufstrebende Disziplin von UX-Writing & Trust Management ein. Du lernst, wie du digitalen Produkten das Sprechen beibringst und wie du die Interaktion mit digitalen Produkten zu einem Erlebnis machst, das nicht nur funktional und zielführend ist, sondern auch menschlich, angenehm und authentisch.

Am Schluss des Kurses hast du ein Portfolio an Konzepten und Arbeiten aus dem Bereich UX-Writing & Trust Management, die du Job-Bewerbungen beilegen kannst um dich auf dem Jobmarkt zu differenzieren.

Typ

Wahlpflichtmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden...

... sollen in der Lage sein, die Bedeutung und den Zweck eines UX-Portfolios zu erläutern und wie es im Kontext der beruflichen Entwicklung im UX-Design eingesetzt wird.

... Die Studierenden sollen die erlernten Kenntnisse anwenden, um ein grundlegendes UX-Portfolio zu erstellen, das ihre Projekte und Designfähigkeiten zeigt.

... Die Studierenden sollen verschiedene UX-Portfolios analysieren und bewerten können, um Stärken, Schwächen und mögliche Verbesserungen zu identifizieren.

... Die Studierenden sollen in der Lage sein, ihr eigenes Portfolio kritisch zu beurteilen, Feedback zu integrieren und Verbesserungen vorzunehmen, um die Wirksamkeit und Professionalität ihres Portfolios zu erhöhen.

... Die Studierenden sollen ein umfassendes, professionelles UX-Portfolio erstellen, das ihre besten Arbeiten präsentiert und ihre Fähigkeiten und Erfahrungen in UX-Design/ UX-Research effektiv demonstriert.

... Die Studierenden sollen verschiedene Aspekte des UX-Designs (wie User Research, Prototyping, User Testing) in ihr Portfolio integrieren, um eine kohärente und überzeugende Präsentation ihrer Fähigkeiten zu bieten.

Wahlmodule

Lean UX for Product Development

Leitidee

Der Kurs „Lean UX for Product Development: From Idea to MVP“ richtet sich an Studierende, die die Grundlagen von nutzerzentriertem Design in einem dynamischen und unternehmerischen Umfeld anwenden möchten. Der Schwerpunkt liegt auf dem Lean UX Canvas, einem strategischen Werkzeug, das hilft, innovative Ideen nutzerzentriert und effizient zu entwickeln und zu validieren. Im Laufe des Moduls durchlaufen die Studierenden in Gruppen den Prozess der Produktentwicklung, von der ersten Idee bis hin zum Prototyp eines Minimum Viable Product (MVP). Der iterative Ansatz des Kurses kombiniert Design Thinking, Lean Startup und agile Methoden, um praxisnahe Kompetenzen als Gesamtpaket zu vermitteln. Der Kurs legt großen Wert auf praxisorientiertes Lernen. Gruppenarbeit, Feedbackschleifen und die Anwendung der erlernten Methoden in bereits durchgeführten Kursen stehen im Vordergrund. Ergänzt wird der Kurs durch interaktive Vorträge, Fallstudien und praxisnahe Übungen. Am Ende des Kurses haben die Teilnehmenden nicht nur ein MVP entwickelt, sondern auch ein tiefes Verständnis dafür gewonnen, wie man Produkte in einem iterativen und nutzerzentrierten UX-Prozess entwickelt und weiterentwickelt. Diese Kompetenzen sind sowohl im Startup-Umfeld als auch in der UX-Produktentwicklung großer Organisationen von unschätzbarem Wert.

Typ

Wahlmodul

Umfang

4 ECTS-Punkte

Lernergebnisse

Die Studierenden ...

... kennen die Prinzipien des Lean UX Canvas und können den Lean UX Canvas anwenden, um Ideen systematisch zu strukturieren, Nutzerbedürfnisse zu analysieren und testbare Hypothesen zu entwickeln. Sie sind in der Lage, diese Methoden in einem iterativen Prozess der Produktentwicklung anzuwenden.

... können einen MVP erstellen, der auf fundierten Annahmen und Nutzerfeedback basiert. Dazu gehören die Fähigkeiten, Prototypen mit geeigneten Tools zu erstellen, initiale Nutzertests durchzuführen und die gewonnenen Erkenntnisse in die Weiterentwicklung des Produkts einfließen zu lassen.