

Studiengang Informationswissenschaft (Master of Science)

Themenbereich: Informationsarchitektur

Modul-bezeichnung	Design Thinking Grundlagen: Ideation und Prototyping (Design Thinking)
Belegnummer	2210
Studiengang / Verwendbarkeit	Masterstudiengang Informationswissenschaft
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. Bernd Jörs
Dozent(in)	Sonja Quirnbach, Innovation Designer, T-Systems International GmbH, Digital Solutions
Dauer	1 Semester
Credits	10 CP
Prüfungsart	Anwesenheit, Aktive Mitarbeit, Abschlusspräsentation am 18.01.2019
Sprache	Deutsch
Inhalt	<p>Allgemein:</p> <ul style="list-style-type: none">• Grundlagen Design Thinking: Mindset, Prozess, Methoden• Ideation: Ideen finden und aufbauen, Kreativitätstechniken (Warum es so schwer ist, Ideen zu finden! Dos and dont's.)• Prototyping: Von der Idee zum Prototypen, speziell Paperprototypen (Jetzt wird's knifflig!)• User Tests und Iteration (Ist das Kunst oder kann das weg!)• Customer Journey (Alles im Kontext!) <p>Notwendig zum erfolgreichen Abschluss des Projekts:</p> <ul style="list-style-type: none">• Aktive Mitarbeit bei allen anfallenden Arbeitsschritten• Teilnahme an den verschiedenen Übungen und eigenverantwortliche Durchführung• Erstellung und Präsentation eines (Papier-) Prototypen mit passender Customer Journey
Angestrebte Lernergebnisse (Learning Outcome)	<p>Ziel des Master-Projekts ist die Vermittlung von Wissen über Design Thinking, speziell die Punkte Ideation und Prototyping.</p> <p>Am Ende des Projektes haben die Teilnehmer genügend Methodenwissen zur eigenständigen Umsetzung von der Ideen zu einem Prototyp, Erstellung einer Customer Journey.</p> <p>Darüber hinaus ist das Wissen um die Bewertungskriterien zur User Experience und zur Ableitung des Begriffes einer guten oder schlechten Usability vermittelt worden.</p>
Niveaustufe / Level	Fortgeschrittenes Level (advanced Level course)
Lehrform / SWS	Projekt (4 SWS)
Arbeitsaufwand / Workload	256 Stunden

Units (Einheiten)	
Notwendige Voraussetzungen	
Empfohlene Voraussetzungen	Interesse und ggf. Grundwissen zu den Themen: Usability-Methoden, Entwicklung von Software-Produkten, Interface-Gestaltung, Grundlagen Produktentwicklungsmethoden sollten vorhanden sein. Lust an der Zusammenarbeit in einem Team mit Aufgabenteilung. Optional Wissen über Design Thinking und Kreativitätstechniken.
Häufigkeit des Angebots	
Anerkannte Module	Siehe § 19 ABPO
Medienformen	
Literatur	Vermittlung in Lehrveranstaltung; Es wird eine Literaturliste geben, die im Laufe der Veranstaltung nach ausstehendem Arbeitsgebiet erweitert wird.

Stand: 26.09.2018, 10:35:58