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 Quirmbach, 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	Allgemein: • 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 kniffelig!) • User Tests und Iteration (Ist das Kunst oder kann das weg!) • Customer Journey (Alles im Kontext!) Notwendig zum erfolgreichen Abschluss des Projekts: • 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)	Ziel des Master-Projekts ist die Vermittlung von Wissen über Design Thinking, speziell die Punkte Ideation und Prototyping. Am Ende des Projektes haben die Teilnehmer genügend Methodenwissen zur eigenständigen Umsetzung von der Ideen zu einem Prototyp, Erstellung einer Customer Journey. Darüber hinaus ist das Wissen um die Bewertungskriterien zur User Experience und zur Ableitung des Begriffes einer guten oder schlechten Usability vermittelt worden.
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