

# Studiengang Informationswissenschaft (Master of Science)

## Themenbereich: Informationsarchitektur

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

<b>Units (Einheiten)</b>	
<b>Notwendige Voraussetzungen</b>	
<b>Empfohlene Voraussetzungen</b>	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.
<b>Häufigkeit des Angebots</b>	
<b>Anerkannte Module</b>	Siehe § 19 ABPO
<b>Medienformen</b>	
<b>Literatur</b>	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