FACHMODUL A: Kickstarter / UX hands-on Prototyping

Start des Masterstudiums in der Vertiefung Product Design und Einführung in Methoden des UX Designs

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Master Design > Product Design > 1. Semester

Nummer und Typ	MDE-VPR-FachA-1000.20F.002 / Moduldurchführung
Modul	Produkt Fachinput A 1. Semester
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Susanne Marti, Robert Wettstein
ECTS	2 Credits
Lehrform	Fachinput, Seminar: Gruppenarbeit, Einzelarbeit
Zielgruppen	Pflichtmodul 1. Semester Master of Arts in Design - Vertiefung Product Design
Lernziele / Kompetenzen	<p>Der Fachinput A ist in zwei Teile gegliedert, entsprechend die Lernziele:</p> <p>1. Kickstarter (Susanne Marti, Robert Wettstein) Die Studierenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - können ihr Projektvorhaben formulieren und sind in der Lage nach Phasen zu strukturieren. - kennen die relevanten Kernelemente und grundlegenden Treiber, die ihr Projektthema tangieren, beeinflussen. - lernen durch eine Kultur des Austausches und des selbst-initiierten kollaborativen Arbeitens, wie sie ihr Projekt beschleunigen und bereichern können. - verstehen mit welchen Fragestellungen sie auf potentielle Partner oder Experten zugehen können. - lernen ihre Peers als potentielle Reflektionspartner zu nutzen. <p>Ziel ist die Entwicklung eines mentalen Planes zum individuellen Projekt, um einen erfolgreichen Start einzuleiten.</p> <p>2. UX hands-on Prototyping (N.N.) Die Studierenden lernen die UX-Grundprinzipien kennen und werden vertraut mit Methoden des schnellen und iterativen Ideenfindungs- und Entwurfsprozesses, wie bsp. hands-on Prototyping.</p>
Inhalte	<p>1. Kickstarter Anhand einer Standortbestimmung wird der Handlungsraum erörtert, durch eine erste Fragestellung der Fokus definiert und anhand Diskussionen im Stil eines Agenturbriefings die Rolle des Designers in Bezug auf inhaltliche Herleitung und Planung seines Projekts angewandt gelernt. Anwendung von Kreativtechniken.</p> <p>2. Nach einer Einführung in die Grundlagen des User Experience Designs (UE, UX) werden Methoden und Tools vermittelt und den Studierenden die Möglichkeit gegeben, diese anhand der eigenen Fragestellung des Master Projektes anzuwenden und zu erproben.</p>
Bibliographie / Literatur	Bibliographie / Literatur wird benannt oder abgegeben
Leistungsnachweis /	Aktive Teilnahme, mind. 80% Anwesenheit und Abgabe der geforderten

Testatanforderung	Leistungsnachweise.
Termine	Kickstarter: 25. und 26.02.2020 UX hands-on Prototyping: 04.03.2020
Dauer	ganztags
Bewertungsform	bestanden / nicht bestanden