

DIG Graphical User Interface

Gestaltung und prototypische Umsetzung von grafischen Benutzerschnittstellen.

Angebot für

Bisheriges Studienmodell > Design > Bachelor Design > Interaction Design > 2. Semester

Nummer und Typ	BDE-VIAD-V-2020.05.21F.001 / Moduldurchführung
Modul	Graphical User Interface
Veranstalter	Departement Design
Leitung	Prof. Jürgen Späth Marcial Koch
Zeit	Di 11. Mai 2021 bis Fr 11. Juni 2021 23 Tage
ECTS	7 Credits
Voraussetzungen	Bestandene Kurse des 1. Semester (Design und Technologie)
Lehrform	Seminar mit Übungs- und Selbststudiumsanteilen
Zielgruppen	Pflichtmodul für 2. Semester Interaction Design
Lernziele / Kompetenzen	Erstes Kennenlernen von unterschiedlichen Designmethoden zur Entwicklung eines Graphical User Interfaces. Methoden: User Interview, Personas, Scenarios, Wireframes, Prototyping, Usability Testing.
Inhalte	Analyse eines bestehenden Graphical User Interface. Durch persönliche Befragungen von Nutzern Erkenntnisse über ihr Verhalten, ihre Probleme und Wünsche gewinnen. Um die unterschiedlichen repräsentativen Benutzergruppen besser zu verstehen werden Personas erstellt. Anschliessend werden anhand von unterschiedlichen Use Cases die Funktionalitäten der Anwendung spezifiziert. Mit Wireframes wird das Grundgerüst des Interfaces festgelegt. Über das Gerüst wird dann die grafische Oberfläche gestaltet. Teilbereiche werden prototypisch umgesetzt, um diesen für einen einfachen Usability Test einzusetzen.
Bibliographie / Literatur	Dark Horse Innovation (Hg): Digital Innovation Playbook. Das unverzichtbare Arbeitsbuch für Gründer, Macher und Manager, Hamburg 2016 Maeda, John (Hg): The Laws of Simplicity. Design, Technology, Business, Life, Cambridge, Massachusetts 2006
Leistungsnachweis / Testatanforderung	min. 80% Anwesenheit, Dokumentation, digitale Abgabe der Aufgaben (siehe Paul)
Termine	11.05.2021 - 11.06.2021
Dauer	23 Tage
Bewertungsform	Noten von A - F