

Formular für Lerninhalte

Kursbeschreibung

MAS MAS in Corporate Innovation Management	CAS	ECTS-Punkte 5
Verantwortlich Iris Müller	Dozierende Iris Müller, Marcel Uhr, Andreas Bossard	Modul Digital Prototyping
Unterrichtssprache deutsch	Präsenzverpflichtung Siehe Modulablauf	Gesamter Workload 150h

Leitidee

Digital Prototyping

Die zeit- und ortsunabhängige Zusammenarbeit in Unternehmen und Organisationen nimmt immer mehr zu. Smartphone's und Tablet-PC's mit ihren Applikationen und Mobilepages's unterstützen diesen Trend.

Um diese Applikationen bedürfnisgerecht entwickeln zu können, müssen die Abläufe der Unternehmung klar definiert und dokumentiert werden. Unter Einsatz verschiedener Methoden werden die Prozesse skizziert und auf Usability hin getestet.

Neben dem Verständnis der Prozesse spielen Benutzerinteraktionen und gerätespezifische Richtlinien eine wichtige Rolle bei der Konzipierung. Usability, Design und technische Rahmenbedingungen sind die Leitplanken, entlang welcher die Umsetzung geplant werden muss.

Lernziele

Einblick in das Thema Usability und Erstellen eines Paper Prototyps, Balsamiq Prototyps, Kenntnisse der Ausführung eines Usability Tests

Leistungsbewertung/Testatanforderung

Prüfungsart	Bewertete Projektarbeit (Slideument)
Umfang	Ca. 50 Seiten
Erlaubte Hilfsmittel	Balsamiq, PPT

Empfohlene Vorkenntnisse/Anforderungen

Bereits Erfahrungen mit Grafikprogrammen (GIMP, Photoshop, etc.)

Pflichtliteratur, welche durch die Studierenden vor dem Start des Workshops erarbeitet werden müssen.

Diese Angabe ist zwingend anzugeben.

Todd Zaki Warfel (2011). Prototyping. Rosenfeld

Lehrmethoden
Lerninhalte

Lehreinheit	Inhalte
Modulwoche 1	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen zum Modul • Administration und Organisation • Unterricht, Prüfungswesen und Praxisprojekt • Definition Projekt • Grundlagen Usability
Modulwoche 2	<ul style="list-style-type: none"> • Vorgehen ISO 9241-210 • Grundlagen Informationsarchitektur • Grundlagen Prototyping • Erstellen eines Paper Prototyps
Modulwoche 3	<ul style="list-style-type: none"> • Bearbeitung Paper Prototyp (Transferaufgabe)
Modulwoche 4	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in Balsamiq • Umsetzung des Paper Prototyps in Balsamiq • Grundlagen Evaluationsmethoden • Rekrutierung Testpersonen für Modulwoche 6
Modulwoche 5	<ul style="list-style-type: none"> • Online Konferenz
Modulwoche 6	<ul style="list-style-type: none"> • Usability Testing mit rekrutierter Zielgruppe im Usability Labor bei soultank AG, St.Gallen c/o Ostsinn • Analyse der Ergebnisse
Modulwoche 7	<ul style="list-style-type: none"> • Online Konferenz
Modulwoche 8	<ul style="list-style-type: none"> • Abgabe Balsamiq Prototyp und Ergebnispräsentation
Modulwoche 9	<ul style="list-style-type: none"> • Ergebnispräsentation
Projektarbeit	Ergebnispräsentation (Slideument mit Powerpoint) und Balsamiq Prototyp
	Angeleitetes Selbststudium: (Gruppenarbeiten, Präsentationen, Vor- und Nachbearbeitung der Lehrveranstaltung) Freies Selbststudium

Eingesetzte Literatur

Warfel, T.Z. (2011). Prototyping. Rosenfeld Media.

Snyder, C.(2003). Paper Prototyping. Morgan Kaufmann Publishers.

Krug, S. (2006). Don't make me think!: Web Usability: Das intuitive Web. mitp Business.

Cooper, A., Reimann, R. & Cronin, R. (2010). About Face 3: The Essentials of Interaction Design.mitp.

Empfohlene Literatur

Sarodnik, F.& Brau, H. (2011). Methoden der Usability Evaluation: Wissenschaftliche Grundlagen und praktische Anwendung. Huber, Bern.