

# MODULHANDBUCH

## **User Centricity Specialist (IU)**

### Weiterbildung User Centricity Specialist (UPS-DPUCS)

n/a ECTS

Fernstudium

Klassifizierung: Diploma

# Inhaltsverzeichnis

---

## 1. Semester

### **Modul DLBUXEUR: Einführung in User Research**

Modulbeschreibung .....7

Kurs DLBUXEUR01: Einführung in User Research .....9

### **Modul DLBUXEUT: Einführung in die Usability Evaluation**

Modulbeschreibung .....13

Kurs DLBUXEUT01: Einführung in die Usability Evaluation .....15

### **Modul DLBUXUXP: UX-Prototyping**

Modulbeschreibung .....19

Kurs DLBUXUXP01: UX-Prototyping .....21

### **Modul DLBUXUE: Usability Evaluation**

Modulbeschreibung .....25

Kurs DLBUXUE01: Usability Evaluation .....27

---



# 1. Semester

---



# Einführung in User Research

Modulcode: DLBUXEUR

|                                  |  |                     |                    |   |
|----------------------------------|--|---------------------|--------------------|---|
| <b>Modultyp</b><br>s. Curriculum | <b>Zugangsvoraussetzungen</b><br>keine | <b>Niveau</b><br>BA | <b>ECTS</b><br>n/a | <b>Zeitaufwand Studierende</b><br>150 h |
|----------------------------------|--|---------------------|--------------------|---|

|                                  |   |  |   |
|----------------------------------|---|--|---|
| <b>Semester</b><br>s. Curriculum | <b>Dauer</b><br>Minimaldauer:<br>1 Semester | <b>Regulär angeboten im</b><br>WiSe/SoSe | <b>Kurs- und Prüfungssprache</b><br>Deutsch |
|----------------------------------|---|--|---|

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Adelka Niels (Einführung in User Research)

## Kurse im Modul

- Einführung in User Research (DLBUXEUR01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Herangehensweise im User Centered Design
- User Research Methoden zur Ermittlung von User Requirements
- Fragebogengestaltung und Interviewmethoden
- Beobachtungstechniken
- Methoden und Tools des Service Designs

**Qualifikationsziele des Moduls****Einführung in User Research**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Herangehensweise des User Centered Design zu verstehen und selbständig anzuwenden.
- den Unterschied verschiedener User Research Methoden zur Ermittlung von User Requirements zu verstehen und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.
- Ansätze des Service Designs zur Ermittlung und Konsolidierung von User Research Ergebnissen zu kennen und anzuwenden.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Methoden

**Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management



# Einführung in User Research

Kurscode: DLBUXEUR01

| Niveau | Kurs- und Prüfungssprache | SWS | ECTS | Zugangsvoraussetzungen |
|--------|---------------------------|-----|------|------------------------|
| BA     | Deutsch                   |     | n/a  | keine                  |

## Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, Techniken der User Research zur Ableitung von User Requirements zu vermitteln. Hierzu wird die Herangehensweise des User Centered Design vorgestellt. Ein Augenmerk wird auf die Planung der Nutzungskontextanalyse gelegt. Der inhaltliche Schwerpunkt liegt in der Vermittlung von User Research Methoden, welche die Studierenden nach Abschluss des Kurses projektspezifisch auswählen und anwenden können. Neben Interviewmethoden werden Beobachtungstechniken vermittelt. Ebenso wird auf die Gestaltung von Fragebögen, Beobachtungsprotokollen sowie auf die Entwicklung von Moderationsleitfaden für Fokusgruppen eingegangen. Den Abschluss bildet die Ableitung und Konsolidierung von qualitativen und quantitativen Nutzungsanforderungen. Zudem wird die Herangehensweise im Service Design diskutiert und spezifische Service Design Methoden und Tools vorgestellt.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Herangehensweise des User Centered Design zu verstehen und selbständig anzuwenden.
- den Unterschied verschiedener User Research Methoden zur Ermittlung von User Requirements zu verstehen und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.
- Ansätze des Service Designs zur Ermittlung und Konsolidierung von User Research Ergebnissen zu kennen und anzuwenden.

## Kursinhalt

1. Grundlagen und Begriffserklärungen
  - 1.1 Begriffserklärungen User Research und User Requirements
  - 1.2 Ziele und Herausforderungen der User Research
2. Grundidee des User Centered Design
  - 2.1 Verstehen
  - 2.2 Designen
  - 2.3 Vergegenwärtigen
  - 2.4 Evaluieren
  - 2.5 Iteratives Design
  - 2.6 Implementierung

3. Nutzungskontextanalyse planen
  - 3.1 Anlass, Ziele und Vorgehen der Nutzungskontextanalyse
  - 3.2 Benutzer für die Datenerhebung auswählen und rekrutieren
  - 3.3 Vorbereitende Desk Research
  - 3.4 Arbeitsprodukte und Rollen im User Requirements Engineering
4. User Research Methoden zur Bestimmung von User Requirements
  - 4.1 Beobachtungsmethoden
  - 4.2 Interviewmethoden
  - 4.3 Fragebogen
  - 4.4 Fokusgruppen
  - 4.5 Cultural Probes
5. Von Nutzenkontextinformationen zu Nutzungsanforderungen
  - 5.1 Erfordernisse identifizieren
  - 5.2 Qualitative und quantitative Nutzungsanforderungen
  - 5.3 Nutzungsanforderungen ableiten und strukturieren
  - 5.4 Nutzungsanforderungen konsolidieren
6. Service Design Methoden
  - 6.1 Zielsetzung und Herangehensweisen
  - 6.2 User Journeys und Service Blueprints
  - 6.3 System Maps
  - 6.4 User Stories schreiben
  - 6.5 Research Reports schreiben

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Baxter, K./Courage, C./Caine, K. (2015): Understanding your users. A practical guide to user research methods. Elsevier Morgan Kaufmann, Amsterdam.
- Cooper, A./Reimann, R./Cronin, D./Noessel, Ch. (2014): About Face: The Essentials of Interaction Design. 4. Auflage, John Wiley & Sons, Indianapolis.
- Geis, T./Tesch, G. (2019): Basiswissen Usability und User Experience: Aus- und Weiterbildung zum UXQB Certified Professional for Usability and User Experience. dpunkt Verlag, Heidelberg.
- Goodman, E./Kuniavsky, M./Moed, A. (2012): Observing the user experience. A practitioner's guide to user research. Elsevier Morgan Kaufmann, Amsterdam.
- Stickdorn, M./Hormess, M./Lawrence, A./Schneider, J. (2018): This is Service Design Doing. O'Reilly Media, Sebastopol.

**Studienformat Fernstudium**

|                                   |                                    |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| <b>Studienform</b><br>Fernstudium | <b>Kursart</b><br>Online-Vorlesung |
|-----------------------------------|------------------------------------|

|  |  |
|--|--|
| <b>Informationen zur Prüfung</b>         |  |
| <b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b> | <b>BOLK:</b> Ja<br><b>Evaluation:</b> Nein |
| <b>Prüfungsleistung</b>                  | Klausur, 90 Minuten                        |

|                                |                       |                 |                          |                     |               |
|--------------------------------|-----------------------|-----------------|--------------------------|---------------------|---------------|
| <b>Zeitaufwand Studierende</b> |                       |                 |                          |                     |               |
| <b>Selbststudium</b>           | <b>Präsenzstudium</b> | <b>Tutorium</b> | <b>Selbstüberprüfung</b> | <b>Praxisanteil</b> | <b>Gesamt</b> |
| 90 h                           | 0 h                   | 30 h            | 30 h                     | 0 h                 | 150 h         |

|   |  |
|---|--|
| <b>Lehrmethoden</b>   |  |
| <input type="checkbox"/> Learning Sprints®<br><input checked="" type="checkbox"/> Skript<br><input type="checkbox"/> Vodcast<br><input checked="" type="checkbox"/> Shortcast<br><input checked="" type="checkbox"/> Audio<br><input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur | <input type="checkbox"/> Repetitorium<br><input type="checkbox"/> Creative Lab<br><input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden<br><input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed<br><input type="checkbox"/> Reader<br><input checked="" type="checkbox"/> Folien |

# Einführung in die Usability Evaluation

Modulcode: DLBUXEUT

|                                  |  |                     |                    |   |
|----------------------------------|--|---------------------|--------------------|---|
| <b>Modultyp</b><br>s. Curriculum | <b>Zugangsvoraussetzungen</b><br>keine | <b>Niveau</b><br>BA | <b>ECTS</b><br>n/a | <b>Zeitaufwand Studierende</b><br>150 h |
|----------------------------------|--|---------------------|--------------------|---|

|                                  |   |  |   |
|----------------------------------|---|--|---|
| <b>Semester</b><br>s. Curriculum | <b>Dauer</b><br>Minimaldauer:<br>1 Semester | <b>Regulär angeboten im</b><br>WiSe/SoSe | <b>Kurs- und<br/>Prüfungssprache</b><br>Deutsch |
|----------------------------------|---|--|---|

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Jurek Breuninger (Einführung in die Usability Evaluation)

## Kurse im Modul

- Einführung in die Usability Evaluation (DLBUXEUT01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- Arten und Einsatzzwecke von Evaluationen
- Qualitative User Testing Methoden
- Empirische User Testing Methoden
- Deskriptive Statistik
- Einführung Interferenzstatistik, T-Test

**Qualifikationsziele des Moduls****Einführung in die Usability Evaluation**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- unterschiedliche Arten von Evaluationsmethoden und deren Zielsetzung zu erläutern und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.
- die Bedeutung des User Testings im User Centered Design Prozess zu verstehen.
- Methoden der Statistik anzuwenden und einfache statistische Auswertungen durchzuführen.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Methoden

**Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management

# Einführung in die Usability Evaluation

Kurscode: DLBUXEUT01

| Niveau | Kurs- und Prüfungssprache | SWS | ECTS | Zugangsvoraussetzungen |
|--------|---------------------------|-----|------|------------------------|
| BA     | Deutsch                   |     | n/a  | keine                  |

## Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, den Studierenden eine Einführung in die unterschiedlichen Arten und Zielsetzungen von Evaluationen im User Centered Design Prozess zu vermitteln. Zunächst werden verschiedene qualitative Methoden des User Testings diskutiert. Hierfür werden Studienabläufe sowie Möglichkeiten zur Darstellung der Ergebnisse aufgezeigt. Einen Schwerpunkt bilden empirische Evaluationsmethoden mit Nutzern. Neben dem Studiendesign und der Hypothesenformulierung wird die Auswahl der zu erhebenden Daten diskutiert. Neben der Theorie zum User Testing bietet der Kurs eine praktische Einführung in das Statistical Computing. Hierbei wird den Studierenden vermittelt, wie sie mit Hilfe des Tools R einfache statistische Auswertungen durchführen können. Neben der deskriptiven Statistik wird in die Interferenzstatistik eingeführt.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- unterschiedliche Arten von Evaluationsmethoden und deren Zielsetzung zu erläutern und projektspezifisch geeignete Methoden auszuwählen.
- die Bedeutung des User Testings im User Centered Design Prozess zu verstehen.
- Methoden der Statistik anzuwenden und einfache statistische Auswertungen durchzuführen.

## Kursinhalt

1. Grundlagen der Usability Evaluation
  - 1.1 Ziele und Herausforderungen
  - 1.2 Arten von Evaluationen
2. Analytische Methoden
  - 2.1 Cognitive Walkthrough
  - 2.2 Heuristische Evaluation
  - 2.3 GOMS

3. Empirische Methoden
  - 3.1 Studiendesign
  - 3.2 Etablierte Methoden
  - 3.3 Hypothesen, Variablen und Skalen
  - 3.4 Statistische Auswertung
  - 3.5 Probanden
  - 3.6 Einsatz von Fragebögen
4. Einstieg in das Statistical Computing
  - 4.1 Definition und Abgrenzung
  - 4.2 Beispiele für Statistik-Software
  - 4.3 Einrichtung der Arbeitsumgebung
5. Grundlagen der Programmierung mit R
  - 5.1 R als Taschenrechner
  - 5.2 Zuweisungen und Variablen
  - 5.3 Vektoren und Matrizen
  - 5.4 Logik
  - 5.5 Funktionen
  - 5.6 Datentypen und Datenstrukturen
6. Auf Daten zugreifen
  - 6.1 Daten eingeben
  - 6.2 Import und Export von externen Dateien
  - 6.3 Datenmanagement in R
7. Deskriptive Statistik
  - 7.1 Univariate deskriptive Statistik
  - 7.2 Bivariate deskriptive Statistik
8. Inferenzstatistik
  - 8.1 Verteilungen
  - 8.2 Stichproben
  - 8.3 T-Test



**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Albert, B./Tullis, T. (2013): Measuring the User Experience: Collecting, Analysing, and Presenting Usability Metrics. 2. Auflage, Morgan Kaufmann, Waltham.
- Butz, A./Krüger, A. (2017): Mensch-Maschine-Interaktion. 2. Auflage, Walter De Gruyter, Berlin/Boston.
- Döring, N./Bortz, J. (2016): Forschungsmethoden und Evaluation in den Sozial- und Humanwissenschaften. 5. Auflage, Springer Verlag, Berlin/Heidelberg.
- Field, A./Graham J. H. (2017): How to Design and Report Experiments. Sage Publications, 2. Auflage, London.
- Luhmann, M. (2015): R für Einsteiger: Einführung in die Statistiksoftware für die Sozialwissenschaften. Beltz, Weinheim/Basel.
- Sauro, J./Lewis, J.R. (2016): Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research. 2. Auflage, Elsevier Morgan Kaufmann, Cambridge.
- Wollschläger, D. (2015): Grundlagen der Datenanalyse mit R: Eine anwendungsorientierte Einführung. Springer Spektrum, Berlin/Heidelberg.

**Studienformat Fernstudium**

|                                   |                                    |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| <b>Studienform</b><br>Fernstudium | <b>Kursart</b><br>Online-Vorlesung |
|-----------------------------------|------------------------------------|

|  |  |
|--|--|
| <b>Informationen zur Prüfung</b>         |  |
| <b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b> | <b>BOLK:</b> Ja<br><b>Evaluation:</b> Nein |
| <b>Prüfungsleistung</b>                  | Klausur, 90 Minuten                        |

|                                |                       |                 |                          |                     |               |
|--------------------------------|-----------------------|-----------------|--------------------------|---------------------|---------------|
| <b>Zeitaufwand Studierende</b> |                       |                 |                          |                     |               |
| <b>Selbststudium</b>           | <b>Präsenzstudium</b> | <b>Tutorium</b> | <b>Selbstüberprüfung</b> | <b>Praxisanteil</b> | <b>Gesamt</b> |
| 90 h                           | 0 h                   | 30 h            | 30 h                     | 0 h                 | 150 h         |

|   |  |
|---|--|
| <b>Lehrmethoden</b>   |  |
| <input type="checkbox"/> Learning Sprints®<br><input checked="" type="checkbox"/> Skript<br><input type="checkbox"/> Vodcast<br><input checked="" type="checkbox"/> Shortcast<br><input checked="" type="checkbox"/> Audio<br><input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur | <input type="checkbox"/> Repetitorium<br><input type="checkbox"/> Creative Lab<br><input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden<br><input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed<br><input type="checkbox"/> Reader<br><input checked="" type="checkbox"/> Folien |

## UX-Prototyping

Modulcode: DLBUXUXP

|                                  |  |                     |                    |   |
|----------------------------------|--|---------------------|--------------------|---|
| <b>Modultyp</b><br>s. Curriculum | <b>Zugangsvoraussetzungen</b><br>keine | <b>Niveau</b><br>BA | <b>ECTS</b><br>n/a | <b>Zeitaufwand Studierende</b><br>150 h |
|----------------------------------|--|---------------------|--------------------|---|

|                                  |   |  |   |
|----------------------------------|---|--|---|
| <b>Semester</b><br>s. Curriculum | <b>Dauer</b><br>Minimaldauer:<br>1 Semester | <b>Regulär angeboten im</b><br>WiSe/SoSe | <b>Kurs- und<br/>Prüfungssprache</b><br>Deutsch |
|----------------------------------|---|--|---|

### Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Adelka Niels (UX-Prototyping)

### Kurse im Modul

- UX-Prototyping (DLBUXUXP01)

### Art der Prüfung(en)

#### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Klausur, 90 Minuten

#### Teilmodulprüfung

### Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

### Lehrinhalt des Moduls

- Erläuterung verschiedener Arten Prototypen
- Beschreibung unterschiedlicher Prototyping Techniken
- Vorgehen im Prototyping
- Prototyping von Service Prozessen und User Experiences
- Prototyping von digitalen und physischen Produkten

**Qualifikationsziele des Moduls****UX-Prototyping**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Ziele und Herangehensweisen im UX Prototyping zu kennen.
- den Unterschied verschiedener Arten von Prototypen zu verstehen und projektspezifisch geeignete auszuwählen.
- verschiedene Prototyping Techniken anzuwenden.
- das Vorgehen im Prototyping Prozess zu skizzieren und selbständig anzuwenden.
- das Prototyping von Service Prozessen zu erläutern und Ideation Methoden einsetzen zu können.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Methoden

**Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule**

Alle Bachelor-Programme im Bereich Wirtschaft & Management

# UX-Prototyping

Kurscode: DLBUXUXP01

| Niveau | Kurs- und Prüfungssprache | SWS | ECTS | Zugangsvoraussetzungen |
|--------|---------------------------|-----|------|------------------------|
| BA     | Deutsch                   |     | n/a  | keine                  |

## Beschreibung des Kurses

Ziel ist es, einen Überblick über die Möglichkeiten und Einsatzziele des UX-Prototypings zu geben. Zunächst werden unterschiedliche Arten von Prototypen, in Abhängigkeit der Fidelity, differenziert. Die verschiedenen Arten werden in Abhängigkeit ihrer jeweiligen Zielsetzung und ihres Einsatzzweckes diskutiert. Ebenso wird auf das Vorgehen und die Herausforderungen im Prototyping Prozess eingegangen. Der inhaltliche Schwerpunkt liegt in der Vermittlung von verschiedenen Prototyping Methoden. Hierzu werden unterschiedliche Techniken vorgestellt und ein Überblick über verbreitete Tools gegeben. Zudem werden die Besonderheiten im Prototyping von Service Design Prozessen diskutiert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- die Ziele und Herangehensweisen im UX Prototyping zu kennen.
- den Unterschied verschiedener Arten von Prototypen zu verstehen und projektspezifisch geeignete auszuwählen.
- verschiedene Prototyping Techniken anzuwenden.
- das Vorgehen im Prototyping Prozess zu skizzieren und selbständig anzuwenden.
- das Prototyping von Service Prozessen zu erläutern und Ideation Methoden einsetzen zu können.

## Kursinhalt

1. Grundlagen und Begriffserklärungen
  - 1.1 Begriffsdefinition: Was ist ein Prototyp?
  - 1.2 Ziele und Herangehensweisen im Prototyping
2. Arten von Prototypen
  - 2.1 Low Fidelity
  - 2.2 Mid Fidelity
  - 2.3 High Fidelity
  - 2.4 Dimensionen der Fidelity

3. Der Prototyping Prozess
  - 3.1 Einsatzzwecke von Prototypen
  - 3.2 Zielsetzung der Prototypen definieren
  - 3.3 Fidelity festlegen
  - 3.4 Prototyping Technik wählen
4. Prototyping Techniken
  - 4.1 Scribbles
  - 4.2 Wireframes
  - 4.3 Storyboards
  - 4.4 Videoprototypen
  - 4.5 Wizard of Oz
  - 4.6 Prototyping Tools
5. Prototyping von digitalen und physischen Produkten
  - 5.1 Herausforderungen im Prototyping von digitalen Produkten
  - 5.2 Herausforderungen im Prototyping von physischen Produkten
6. Prototyping im Service Design
  - 6.1 Vorgehen zur Ideenfindung
  - 6.2 Ideation Methoden
  - 6.3 Prototyping von Service Prozessen und Experiences

## Literatur

### Pflichtliteratur

### Weiterführende Literatur

- Butz, A./Krüger, A. (2017): Mensch-Maschine-Interaktion. 2. Auflage, Walter De Gruyter, Berlin/Boston.
- Buxton, B./Greenberg, S./Carpendale, S./Marquardt, N. (2018): Sketching User Experiences: Das praktische Arbeitsbuch zum Erlernen von Sketching und zahlreicher Skizziermethoden. MITP Verlag, Heidelberg.
- McElroy, K. (2016): Prototyping for Designers: Developing the Best Digital and Physical Products. O'Reilly Media, Sebastopol.
- Stickdorn, M./Hormess, M./Lawrence, A./Schneider, J. (2018): This is Service Design Doing. O'Reilly Media, Sebastopol.
- Warfel, T.Z. (2009): Prototyping: A Practitioner's Guide. Rosenfeld Media, New York.

**Studienformat Fernstudium**

|                                   |                                    |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| <b>Studienform</b><br>Fernstudium | <b>Kursart</b><br>Online-Vorlesung |
|-----------------------------------|------------------------------------|

|  |  |
|--|--|
| <b>Informationen zur Prüfung</b>         |  |
| <b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b> | <b>BOLK:</b> Ja<br><b>Evaluation:</b> Nein |
| <b>Prüfungsleistung</b>                  | Klausur, 90 Minuten                        |

|                                |                              |                         |                                  |                            |                        |
|--------------------------------|------------------------------|-------------------------|----------------------------------|----------------------------|------------------------|
| <b>Zeitaufwand Studierende</b> |                              |                         |                                  |                            |                        |
| <b>Selbststudium</b><br>90 h   | <b>Präsenzstudium</b><br>0 h | <b>Tutorium</b><br>30 h | <b>Selbstüberprüfung</b><br>30 h | <b>Praxisanteil</b><br>0 h | <b>Gesamt</b><br>150 h |

|   |  |
|---|--|
| <b>Lehrmethoden</b>   |  |
| <input type="checkbox"/> Learning Sprints®<br><input checked="" type="checkbox"/> Skript<br><input type="checkbox"/> Vodcast<br><input checked="" type="checkbox"/> Shortcast<br><input checked="" type="checkbox"/> Audio<br><input checked="" type="checkbox"/> Musterklausur | <input type="checkbox"/> Repetitorium<br><input type="checkbox"/> Creative Lab<br><input type="checkbox"/> Prüfungsleitfaden<br><input checked="" type="checkbox"/> Live Tutorium/Course Feed<br><input type="checkbox"/> Reader<br><input checked="" type="checkbox"/> Folien |

DLBUXUXP01



# Usability Evaluation

Modulcode: DLBUXUE

|                                  |   |                     |                    |   |
|----------------------------------|---|---------------------|--------------------|---|
| <b>Modultyp</b><br>s. Curriculum | <b>Zugangsvoraussetzungen</b><br>DLBUXEUT01 | <b>Niveau</b><br>BA | <b>ECTS</b><br>n/a | <b>Zeitaufwand Studierende</b><br>150 h |
|----------------------------------|---|---------------------|--------------------|---|

|                                  |   |  |   |
|----------------------------------|---|--|---|
| <b>Semester</b><br>s. Curriculum | <b>Dauer</b><br>Minimaldauer:<br>1 Semester | <b>Regulär angeboten im</b><br>WiSe/SoSe | <b>Kurs- und Prüfungssprache</b><br>Deutsch |
|----------------------------------|---|--|---|

## Modulverantwortliche(r)

Prof. Dr. Inga Schlömer (Usability Evaluation)

## Kurse im Modul

- Usability Evaluation (DLBUXUE01)

## Art der Prüfung(en)

### Modulprüfung

Studienformat: Fernstudium  
Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht

### Teilmodulprüfung

## Anteil der Modulnote an der Gesamtnote

s. Curriculum

## Lehrinhalt des Moduls

- In diesem Modul erlangen die Studierenden praktische Kompetenzen in der Anwendung von Evaluationsmethoden zur Bewertung der Usability.
- Eine aktuelle Themenliste befindet sich im Learning Management System.

**Qualifikationsziele des Moduls****Usability Evaluation**

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- ein Evaluationskonzept zur Bewertung der Usability zu entwickeln.
- für eine gegebene Aufgabenstellung geeignete Evaluationsmethoden auszuwählen.
- ausgewählte Evaluationsmethoden selbständig anzuwenden.
- die Evaluationsergebnisse zu analysieren und zu dokumentieren.
- die Usability eines User Interfaces zu bewerten.

**Bezüge zu anderen Modulen im Studiengang**

Ist Grundlage für weitere Module im Bereich Informatik & Software-Entwicklung

**Bezüge zu anderen Studiengängen der Hochschule**

Alle Bachelor-Programme im Bereich IT & Technik

# Usability Evaluation

Kurscode: DLBUXUE01

| Niveau | Kurs- und Prüfungssprache | SWS | ECTS | Zugangsvoraussetzungen |
|--------|---------------------------|-----|------|------------------------|
| BA     | Deutsch                   |     | n/a  | DLBUXEUT01             |

## Beschreibung des Kurses

Die Studierenden üben sich in diesem Kurs an einem Praxisprojekt aus dem Bereich der Usability Evaluation. Für eine gegebene Fragestellung wird ein Evaluationskonzept erarbeitet. Das Vorgehen sowie die Evaluationsergebnisse werden in einem Projektbericht dokumentiert.

## Kursziele

Nach erfolgreichem Abschluss sind die Studierenden in der Lage,

- ein Evaluationskonzept zur Bewertung der Usability zu entwickeln.
- für eine gegebene Aufgabenstellung geeignete Evaluationsmethoden auszuwählen.
- ausgewählte Evaluationsmethoden selbständig anzuwenden.
- die Evaluationsergebnisse zu analysieren und zu dokumentieren.
- die Usability eines User Interfaces zu bewerten.

## Kursinhalt

- In diesem Kurs erlangen die Studierenden praktische Kompetenzen in der Anwendung von Evaluationsmethoden zur Bewertung der Usability. Hierzu erarbeiten sie in einer selbstständigen Projektarbeit zu einer gegebenen Fragestellungen ein passendes Evaluationskonzept zur Bewertung der Usability eines User Interfaces. In einem Projektbericht werden das Vorgehen, die Durchführung sowie die Ergebnisse der Usability Evaluation dokumentiert.

**Literatur****Pflichtliteratur****Weiterführende Literatur**

- Albert, B./Tullis, T. (2013): Measuring the User Experience: Collecting, Analysing, and Presenting Usability Metrics. 2. Auflage, Morgan Kaufmann, Waltham.
- Butz, A./Krüger, A. (2017): Mensch-Maschine-Interaktion. 2. Auflage, Walter De Gruyter, Berlin/Boston.
- Cooper, A./Reimann, R./Cronin, D./ Noessel, Ch. (2014): About Face: The Essentials of Interaction Design. 4. Auflage, John Wiley & Sons, Indianapolis.
- Field, A./Graham J. H. (2017): How to Design and Report Experiments. Sage Publications, 2. Auflage, London.
- Sauro, J./Lewis, J.R. (2016): Quantifying the User Experience: Practical Statistics for User Research. 2. Auflage, Elsevier Morgan Kaufmann, Cambridge.

**Studienformat Fernstudium**

|                                   |                           |
|-----------------------------------|---------------------------|
| <b>Studienform</b><br>Fernstudium | <b>Kursart</b><br>Projekt |
|-----------------------------------|---------------------------|

|  |  |
|--|--|
| <b>Informationen zur Prüfung</b>         |  |
| <b>Prüfungszulassungsvoraussetzungen</b> | <b>BOLK:</b> Nein<br><b>Evaluation:</b> Nein |
| <b>Prüfungsleistung</b>                  | Schriftliche Ausarbeitung: Projektbericht    |

|                                |                       |                 |                          |                     |               |
|--------------------------------|-----------------------|-----------------|--------------------------|---------------------|---------------|
| <b>Zeitaufwand Studierende</b> |                       |                 |                          |                     |               |
| <b>Selbststudium</b>           | <b>Präsenzstudium</b> | <b>Tutorium</b> | <b>Selbstüberprüfung</b> | <b>Praxisanteil</b> | <b>Gesamt</b> |
| 120 h                          | 0 h                   | 30 h            | 0 h                      | 0 h                 | 150 h         |

|  |
|--|
| <b>Lehrmethoden</b>  |
| Die Lehrmaterialien enthalten Leitfäden, Video-Präsentationen, (Online-)Tutorien und Foren. Sie sind so strukturiert, dass Studierende sie in freier Ortswahl und zeitlich unabhängig bearbeiten können. |