

Modul:IAM (SPO 2018):Grundlagen interaktiver Gestaltung

Wechseln zu:[Navigation](#), [Suche](#)

Studiengang	Interaktive Medien (IAM (SPO 2018))
Studienabschnitt	Grundlagen- und Orientierungsphase
Name	Grundlagen interaktiver Gestaltung
Name (englisch)	Fundamentals of Interaction Design
Kürzel	go.ia
Unterrichtssprache	Deutsch
Verwendbarkeit	Bachelorstudiengang Interaktive Medien
Turnus	Jahreszyklus (jeweils im Sommersemester)
Modulart:	Pflichtmodul
Wird gehalten:	Sommersemester
Studiensemester	IAM 2
Dauer	1 Semester
Lehrformen	Seminaristischer Unterricht, Praktikum
Credits	8
SWS	6 (Lehre: 2, Praktikum: 4)
Workload	Präsenzstudium: 90 h (durchschnittlich 6 h pro Woche) Eigenstudium: 110 - 150 h (durchschnittlich 7,3 - 10 h pro Woche)
Modulkoordinator(en)	Daniel Rothaug
Lehrende(r)	Daniel Rothaug

Die Prüfung wird in diesem Semester angeboten.

Besondere Regelungen	Eine erfolgreiche Teilnahme an der Prüfung ist Voraussetzung für den Eintritt in die Vertiefungsphase.
Prüfungsnummer	1917030
Prüfer	Daniel Rothaug
Zweitprüfer	Andreas Muxel
Prüfungsart	Studienarbeit

Prüfungsdetails	Dauer: 110 - 150 h Gewichtung der Einzelleistungen
	<ul style="list-style-type: none"> • Ergebnis der Studienarbeit: 70% • Dokumentation der Studienarbeit: 20% • Präsentation der Studienarbeit: 10%
Hilfsmittel	künstlerische Materialien (Skizzenbuch, Stifte), Software (z.B. Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Sketch, Adobe XD, Processing, Arduino)
Zeugnisgewichtung	50 %
Benotung	Kommanote

1 Lernergebnisse/Qualifikationsziele

Kenntnisse:

Studierende erhalten einen Überblick über:

- Ordnungssysteme und Informationsgestaltung
- Prinzipien der Interaktions- und Interfacegestaltung
- Grundlagen des Creative Prototyping
- Medienübergreifende Entwurfs- und Kreativitätstechniken
- grundlegende analoge und digitale Entwurfswerkzeuge
- Grundlagen Usability und Gestalttheorie

Fertigkeiten:

Studierende sind in der Lage:

grundlegende gestalterische Prinzipien und Typographie mediengerecht in unterschiedlichen digitalen Ausgabemedien anzuwenden

gestalterische Aufgabenstellungen eigenständig mit analogen und digitalen Entwurfswerkzeugen zu prototypisieren

grundlegende Entwurfs- und Kreativitätstechniken anzuwenden

Aufgabenstellungen experimentell und prozesshaft durch Prototypen und Gestaltungsvarianten zu lösen

Prozesse zu analysieren und zu visualisieren

Kompetenzen:

Studierende können:

elementare Prinzipien der Interaktions- und Interfacegestaltung zielgerichtet anwenden

interaktiv-künstlerische Werke eigenständig kritisch analysieren und einordnen

interaktiv-künstlerische Werke medienadäquat präsentieren, argumentieren und dokumentieren

2 Inhalte

Informationsgestaltung, Datenvisualisierung und Mapping

Screendesign (Typographie, Raster, Gestaltungssysteme)

Grundlagen der Interaktions- und Interfacegestaltung

Grundlagen Usability und Human-Centered Design

Creative Prototyping und Generatives Design

3 Literatur

Bohnacker, Hartmut/Groß, Benedikt/Laub, Julia/Lazzeroni, Claudius: Generative Gestaltung. Hermann Schmidt, 2009

Igoe, Tom: Making Things Talk (Make). Köln: O'Reilly Germany, 2012

Moggridge, Bill: Designing Interactions. MIT Press, 2004

Lidwell, William: Universal Principles of Design. Rockport Publishers, 2010

Khazaeli, Cyrus Dominik: Systemisches Design - Intelligente Oberflächen für Information und Interaktion. Rowohlt Taschenbuch Verlag, 2005

O'Sullivan, Dan/Igoe, Tom: Physical Computing: Sensing and Controlling the Physical World with Computers. Course Technology PTR, 2004

Maeda, John: The Laws of Simplicity. MIT Press, 2007

Kategorie:

ModulNeu

Diese Seite wurde zuletzt am 21. September 2020 um 14:36 Uhr bearbeitet.

Inhalt verfügbar unter [CC BY-SA 4.0](#).

