

MDBA12 Interactive Content

Nr.: MD BA 12	Pflichtmodul: Interactive Content	Sprache: deutsch		Credits: 8	
		Häufigkeit: jährlich im WS		Semesterlage: 3	
		Workload: 240 h		Prüfungsform: PA / HA / EW	
	Voraussetzungen für die Teilnahme: keine	Präsenz: 90 h	Selbststudium: 150 h		
Veranstaltungen		Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich)		Lehr- und Lernformen	Umfang (SWS)
User Interface/Experience		Prof. Interaktive Medien (N.N.)		S	2
Interactive Design		Prof. Interaktive Medien (N.N.)		S	2
Medienprogrammierung		Prof. Interaktive Medien (N.N.)		S	2
Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD					
Inhalte					
<u>User Interface/Experience:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Analyse von Produkten und Kundenbedürfnissen - Erstellung von Wireframes und Prototypen - Erstellung von Flow-Chart (Informationsarchitektur) - Berücksichtigung von Kundenbedürfnisse bei der Umsetzung des Designs - Visualisierung von effektiven und effizienten Benutzeroberflächen unter Berücksichtigung der Mensch-Maschinen Interaktionen - Ausblick auf die gestalterischen Aspekte von Künstlicher Intelligenz im Kontext von GUI 					
<u>Interactive Design:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Analyse aktueller Internettechnologien - Analytische Bewertungskriterien für Webanwendungen im Bereich Marketing, E-Learning, Social Media und mobile Medien - Gestalterische Aspekte der Interaktion und grafischer Benutzeroberflächen - Aufbereitung von Medien für die crossmediale Produktion 					
<u>Medienprogrammierung:</u>					
<ul style="list-style-type: none"> - Erweiterung der Kenntnisse in HTML, CSS oder JAVA - Umsetzung einer interaktiven Anwendung, unter Berücksichtigung von mobilen Anwendungen und aktuellen Entwicklungen 					
Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen					
<u>User Interface/Experience:</u>					
<p>Die Studierenden werden zur selbstständigen Konzeption und Erstellung von dynamischen Web- und App-Anwendungen befähigt. Dazu werden die erweiterten Potenziale von Online Medien näher thematisiert und entsprechende Fertigkeiten für die Programmierung ausgewählter Sprachsysteme für die Analyse und Verwaltung von Daten umfassend vermittelt. Darüber hinaus sollen die Studierenden Websites, Apps, Social Media Plattformen und mobile Medien als interdisziplinäres Produkt analysieren lernen und dazu in die Lage versetzt werden, die Machbarkeit einer Produktion zu beurteilen. Die Studierenden erlernen dabei dynamische Online Anwendungen im Hinblick auf Screen Design, Kommunikationspotenzial und Rezeption zu beurteilen und die Bedeutung der einzelnen Abschnitte im Produktionsablauf einzuschätzen. Das gesetzte Ziel ist es, auf der Basis strategischer Konzepte eine Vorgehensweise für Konzeption und Realisierung erfolgreicher Inhaltsvermittlung über Websites, Apps, Social Media Plattformen und mobilen Medien aufzuzeigen.</p>					
<u>Interactive Design:</u>					

Die technischen und inhaltlichen Entwicklungen innerhalb der Medienlandschaft ziehen durch die Einführung von Smartphones, Touchpads und anderen mobilen Formaten einen starken gestalterischen Bedarf nach sich. Das Fach Interactive Design trägt diesen Tendenzen Rechnung und setzt sich mit der crossmedialen Aufbereitung von Inhalten auseinander. Die Studierenden lernen durch Analyse der verschiedenen Medienträger die Unterschiede und speziellen Anforderungen an den verschiedenen Medien kennen.

Medienprogrammierung:

Neben der Kenntniserweiterung verschiedener Möglichkeiten der Umsetzung von crossmedialen Inhalten, werden ihre Fertigkeiten zur Erstellung und Entwicklung solcher Formate weiter ausgebaut. Das Fach Medienprogrammierung befähigt die Studierenden durch die Erweiterung ihrer Programmierkenntnisse selbstständig beispielsweise Web- und App-Anwendungen zu entwickeln, wodurch sie ihre Projektideen gestalterisch und funktional visualisieren können.

Literatur und Arbeitsmaterialien

User Interface/Experience:

Jacobsen, Jens: Praxisbuch Usability und UX. Was jeder wissen sollte, der Websites und Apps entwickelt - bewährte Usability- und UX-Methoden praxisnah erklärt. Rheinwerk, Bonn 2017

Karapanos, Evangelos: Modeling users' experiences with interactive systems. Heidelberg/Berlin 2013

Moser, Christian: User Experience Design: Mit erlebniszentrierter Softwareentwicklung zu Produkten, die begeistern. Heidelberg/Berlin 2012

Interactive Design:

Bartel, Stefanie: Farben im Webdesign. Symbolik, Farbpsychologie, Gestaltung. Berlin 2003

Breidenich, Christof: @Design. Ästhetik, Kommunikation. Heidelberg 2010

Hoffmann, Manuela: Modernes Webdesign. Gestaltungsprinzipien, Webstandards, Praxis. Bonn 2013

Stapelkamp, Thorsten: Interaction- und Interfacedesign. Web-, Game-, Produkt- und Servicedesign - Usability und Interface als Corporate Identity. Berlin 2010

Medienprogrammierung:

Martin, Bastian: PHP 5.4. Fortgeschrittene Techniken der Web-Programmierung. Bodenheim 2013

Wolf, Jürgen: HTML5 und CSS3: das umfassende Handbuch. Bonn 2019³