

**MODULHANDBUCH**  
**M.A. INTERACTION DESIGN**

## Übersicht nach Bereichen **MODULPLAN MID**

| Module                              | Lehrveranstaltungen   | Art  | PL           | WS Sem |    | SoSe Sem |    | 3. Sem |    |
|-------------------------------------|---|------|--------------|--------|----|----------|----|--------|----|
|                                     |   |      |              | SWS    | CP | SWS      | CP | SWS    | CP |
| <b>1   Basic Interaction Design</b> |   |      |              | 4      | 10 | 2        | 5  |        |    |
| 1.1                                 | Computational Design  | Se   | EA,PRO       | 4      | 5  |          |    |        |    |
| 1.2                                 | Design Methods  | Se   | EA,PRO       |        |    | 2        | 5  |        |    |
| <b>2   Intersections</b>            |   |      |              | 2      | 5  | 2        | 5  |        |    |
| 2.1                                 | Psychology  | Co   | H/PRO        |        |    | 2        | 5  |        |    |
| 2.2                                 | History and Culture   | Co   | H/PRO        |        |    | 2        | 5  |        |    |
| 2.3                                 | Emerging Technologies   | Co   | H/PRO        | 2      | 5  |          |    |        |    |
| <b>3   Wahlpflicht // 1 von 2</b>   |   |      |              | 4      | 5  | 2        | 5  |        |    |
| 3.1                                 | Interaction Design Repertoire   | Se   | EA,PRO       | 2      | 5  |          |    |        |    |
| 3.2                                 | Produktdesign CAD / CAM   | Se   | K            | 2      | 5  |          |    |        |    |
| <b>4   Projects</b>                 |   |      |              | 6      | 15 | 6        | 15 |        |    |
| 4.1.1                               | Project 01  | P    | EA/E,PRÄ     | 4      | 10 |          |    |        |    |
| 4.1.2                               | Project 01   Präsentation & designspezifische wissenschaftliche Dokumentation | P,Co | H/PRO, PRÄ/M | 2      | 5  |          |    |        |    |
| 4.2.1                               | Project 02  | P    | EA/E,PRÄ     |        |    | 4        | 10 |        |    |
| 4.2.2                               | Project 02   Präsentation & designspezifische wissenschaftliche Dokumentation | P,Co | H/PRO, PRÄ/M |        |    | 2        | 5  |        |    |
| <b>5   Master</b>                   |   |      |              |        |    |          |    | 2      | 30 |
| 5.1                                 | Master Proposal   | Co   | H,M          |        |    |          |    | 2      | 5  |
| 5.2                                 | Master Thesis   | P,Co | E,D,M        |        |    |          |    |        | 25 |
| <b>Summe</b>                        |   |      |              | 16     | 30 | 12       | 30 | 2      | 30 |

**Legende:**

**Arten von studienbegleitenden Prüfungsleistungen sowie Teilnahmenachweise:**

1. Klausur (K)
2. Mündliche Prüfung (M)
3. Hausarbeit (H)
4. Entwurf (E)
5. Experimentelle Arbeit (EA)
6. Wissenschaftliches Projekt (WP)
7. Referat (R)
8. Praxisbericht/Praktikumsbericht (PB)/die Praxisarbeit (PA)
9. Präsentation (Prä)
10. Gruppenpräsentation (GP)
11. Projektbericht (Pro)
12. Faktenblatt (F)
13. Einsendeaufgabe (EAg)
14. Seminarbeitrag (SB)
15. Ausstellung (Aus)
16. Teilnahmenachweis (TN)

**Legende zum Regelstudien- und Prüfungsplan:**

- A = Art der Lehrveranstaltung  
 SWS= Semesterwochenstunden (á 45 Minuten)  
 V = Vorlesung  
 S = Seminar  
 Ü = Übung  
 Ko = Kolloquium  
 LP = Laborpraktika  
 P = Projekte  
 Exk = Exkursionen

- PVL = Prüfungsvorleistung  
 PL = Prüfungsleistung  
 C = Credits  
 K = Klausur  
 M = Mündliche Prüfung  
 H = Hausarbeit  
 E = Entwurf  
 EA = Experimentelle Arbeit  
 WP = Wissenschaftliches Projekt  
 R = Referat  
 PB = Praktikumsbericht/Praxisbericht  
 PA = Praxisarbeit  
 Prä = Präsentation  
 GP = Gruppenpräsentation  
 Pro = Projektbericht  
 F = Faktenblatt  
 EAg = Einsendeaufgabe  
 SB = Seminarbeitrag  
 TN = Teilnahmenachweis

/ = oder; die Art der PL wird zu Beginn des Moduls bekannt gegeben

(z. B. M/K = Mündliche Prüfung oder Klausur)

, = und (z. B. V,Ü = Vorlesung und Übung)

\* = Die Bewertung dieser Prüfungsleistungen erfolgt unbenotet (§ 22 gilt entsprechend)

PVL werden im Fachbereich abgeprüft

## Übersicht nach Verlauf **PRÜFUNGSPLAN MID**

| Sem      | Module                          | Kennung | Lehrveranstaltungen  | verantwortlich                                 | PL           | Workload h | CP LV     | CP M      |
|----------|---------------------------------|---------|--|--|--------------|------------|-----------|-----------|
| WS       | <b>Basic Interaction Design</b> | 1.1     | Computational Design   | Prof. Dominik Schumacher                       | EA,PRO       | 150        | 5         | 5         |
| WS       | <b>Intersections</b>            | 2.3     | Emerging Technologies  | Dr. Sandra Maria Geschke                       | H/PRO        | 150        | 5         | 5         |
| WS       | <b>Wahlpflicht // 1 von 2</b>   | 3.1     | Interaction Design Repertoire  | Prof. Steffi Hußlein                           | EA,PRO       | 150        | 5         | 5         |
| WS       |                                 | 3.2     | Produktdesign CAD / CAM  | Prof. Hagen Kluge                              | K            | 150        | 5         | 5         |
| WS       | <b>Projects</b>                 | 4.1.1   | Project 01   | Prof. Steffi Hußlein, Prof. Dominik Schumacher | EA/E,PRÄ     | 300        | 10        | 15        |
| WS       |                                 | 4.1.2   | Project 01   Präsentation & designspezifische wissenschaftl. Dokumentation | Prof. Steffi Hußlein, Prof. Dominik Schumacher | H/PRO, PRÄ/M | 150        | 5         |           |
|          |                                 |         |  |  |              | <b>900</b> | <b>30</b> | <b>30</b> |
| SOSE     | <b>Basic Interaction Design</b> | 1.2     | Design Methods   | Prof. Steffi Hußlein                           | EA,PRO       | 150        | 5         | 5         |
| SOSE     | <b>Intersections</b>            | 2.1     | Psychology   | Lehrbeauftragte/r                              | H/PRO        | 150        | 5         | 5         |
| SOSE     |                                 | 2.2     | History and Culture  | Dr. Sandra Maria Geschke                       | H/PRO        | 150        | 5         | 5         |
| SOSE     | <b>Projects</b>                 | 4.2.1   | Project 02   | Prof. Steffi Hußlein, Prof. Dominik Schumacher | EA/E,PRÄ     | 300        | 10        | 15        |
| SOSE     |                                 | 4.2.2   | Projekt 02   Präsentation & designspezifische wissenschaftl. Dokumentation | Prof. Steffi Hußlein, Prof. Dominik Schumacher | H/PRO, PRÄ/M | 150        | 5         |           |
|          |                                 |         |  |  |              | <b>900</b> | <b>30</b> | <b>30</b> |
| <b>3</b> | <b>Master</b>                   | 5.1     | Master Colloquium  | Prof. Steffi Hußlein, Prof. Dominik Schumacher | H,M          | 150        | 5         | 30        |
| <b>3</b> |                                 | 5.2     | Master Thesis  | Prof. Steffi Hußlein, Prof. Dominik Schumacher | M,EA/E,PRO   | 750        | 25        |           |
|          |                                 |         |  |  |              | <b>900</b> | <b>30</b> | <b>30</b> |

# MODULVERZEICHNIS

# MID

Basic Interaction Design

1

Intersections

2

Wahlpflicht // 1 von 2

3

Projects

4

Master

5

|                          |          |
|--------------------------|----------|
| <b>Basic Interaction</b> | <b>1</b> |
| Computational Design     | 1.1      |
| Design Methods           | 1.2      |

Erläuterung der Modulkennung - Beispiel:



# MODULBLATT 1.1.

## M.A. INTERACTION DESIGN

|  |                         |
|--|-------------------------|
| <b>Lehrveranstaltung</b> (Modul)                       | Code                    |
| <b>Computational Design</b> (Basic Interaction Design) | MID_1.1                 |
| Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO) | Anzahl der Studierenden |
| keine  | 8-13                    |

|                  |   |                |     |
|------------------|---|----------------|-----|
| Pflichtmodul     | X | Fachsemester   | 1/2 |
| Wahlpflichtmodul | - | Wintersemester | X   |
| Wahlmodul        | - | Sommersemester |     |

|         |     |         |                        |
|---------|-----|---------|------------------------|
| Art     | SWS | Credits | Prüfungsleistung       |
| Seminar | 4   | 5       | Entwurf, Dokumentation |

|          |                             |
|----------|-----------------------------|
| Workload |                             |
| 30       | Präsenz (4 SWS x 15 Wochen) |
| 80       | Selbständige Übungsarbeiten |
| 20       | Rechercharbeit              |
| 20       | Präsentationsvorbereitung   |
| 150      | Stunden                     |

### Inhaltsbeschreibung

Das Modul beleuchtet das Potential computerbasierter Systeme und Technologien, um moderne Industrieprodukte zu entwerfen. Für das Physical Computing werden die elektrotechnischen Grundlagen für einen qualifizierten und selbständigen Umgang mit Sensor und Mikrocontrollertechnik vermittelt. Dazu wird das Ein- und Ausgabeverhalten rechnergestützter Systeme in Hard- und Software analysiert, um neue Interaktionstechniken zu entwickeln. Dieses Wissen wird in praktischen Übungen vertieft und experimentell ausgelotet. Studierende werden vertraut mit informatischen Konzepten und befähigt, eigene funktionale Softwareprototypen zu entwickeln, die die Interaktivität entsprechender Entwürfe simulieren. Zu den informatischen Konzepten gehören z.B. Datenstrukturen, Kontroll- und Verzweigungsstrukturen, Algorithmen, Web Technologien und Datenbanken. Das Prototyping in verschiedenen Programmierumgebungen erfordert vertieftes Wissen und Fertigkeiten im Bereich der Elektrotechnik und Informatik ebenso wie analytisches Denken und kreative Anwendung wissenschaftlicher, gesellschaftlicher und ethischer Erkenntnisse. Das Fachwissen beider Disziplinen dient als Basis, um sowohl in Projekten während der Konzeptphase als auch bei der Entwicklung von Prototypen auf alle zur Verfügung stehenden Interaktionstechnologien zurückgreifen zu können.

### Lernziele / Kompetenzen

- // Verständnis grundlegender Konzepte des Physical Computing, um physische und digitale Welt in interaktiven Szenarien und Produkten zusammenzuführen.
- // Grundlegende und interdisziplinäre Kompetenzen der Elektrotechnik und Informatik
- // Eigenständige innovative Wissensanwendung und Transfer auf neuartige Problemstellungen
- // Soziale Kompetenz im Umgang mit Expert\_innen anderer Fachrichtungen

|                      |   |                      |
|----------------------|---|----------------------|
| Vorhergehende Module | Sinnvoll zu kombinieren mit                   | Mögliche Folgemodule |
| keine                | MID_1.2, MID_1.3, 4.1.1, 4.1.2, 4.2.1, 4.2.2, | MID_5.1.2            |

|  |
|--|
| Online-Präsenz des Moduls                                    |
| <a href="http://www.hs-magdeburg.de">www.hs-magdeburg.de</a> |

|  |
|--|
| Literatur- und Quellenhinweise                               |
| <a href="http://www.hs-magdeburg.de">www.hs-magdeburg.de</a> |

|   |                     |
|---|---------------------|
| Ansprechpartner_innen                                   | Anmeldeformalitäten |
| Prof. Dominik Schumacher / Prof. Dr. Dieter Schwarzenau | Einschreibeliste    |

|          |
|----------|
| Hinweise |
|          |



# MODULBLATT 1.2.

## M.A. INTERACTION DESIGN

|  |   |                         |
|--|---|-------------------------|
| <b>Lehrveranstaltung</b> (Modul)                       |   | Code                    |
| <b>Design Methods</b> (Design Methods)                 |   | MID_1.2                 |
| Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO) |   | Anzahl der Studierenden |
| keine  |   | 8-13                    |
| Pflichtmodul   | X | Fachsemester            |
| Wahlpflichtmodul                                       | - | Wintersemester          |
| Wahlmodul  | - | Sommersemester          |
|  |   | 1/2                     |
|  |   | X                       |

1.1.

1.2.

|         |     |         |                        |
|---------|-----|---------|------------------------|
| Art     | SWS | Credits | Prüfungsleistung       |
| Seminar | 2   | 5       | Entwurf, Dokumentation |

|          |                             |
|----------|-----------------------------|
| Workload |                             |
| 30       | Präsenz (2 SWS x 15 Wochen) |
| 80       | Selbständige Übungsarbeiten |
| 20       | Rechercharbeit              |
| 20       | Präsentationsvorbereitung   |
| 150      | Stunden                     |

### Inhaltsbeschreibung

In diesem In diesem Design Methods Seminar lernen Studierende die Anwendung von Experience Design Strategien, Evaluationsmethodiken und designspezifische Methoden, sowie die Analyse, Gestaltung und Evaluation von Informations- und Kommunikationssystemen, speziell von interaktiven Produkten/ lot's und Services stehen im Fokus des Seminars: Experience Design, Design Methoden, Evaluationsmethodiken, User-Centered Design, Usability und Design Thinking, Co-Kreation für interaktive Produkte, Services und Systeme werden aus unterschiedlichen Blickrichtungen beleuchtet. Der Mensch mit seinen individuellen und sozialen Bedürfnissen steht im Mittelpunkt der Betrachtung. An Hand von exemplarischen Beispielen werden Erfahrungen mit Usern gesammelt, die Erkenntnisse analysiert, mit geeigneten Visualisierungstechniken eines\*r Interface Designer\*in dargestellt und in den eigenen Design Prozess integriert, um bei zunehmender Informationsüberflutung und technischer Überforderung die Zufriedenheit des Nutzers zu schaffen. In der Regel werden drei Zwischen- und eine Abschlusspräsentation erwartet. Die Veranstaltung des Moduls kombiniert projektorientiertes forschendes Lernen mit frontaler dozentenzentrierter Wissensvermittlung.

LAB: Eye Tracking Tobii - Forschung zur Blickerfassung

### Lernziele / Kompetenzen

Die Teilnehmer\_innen werden ein eigenständiges kritisches Verständnis für Designmethodiken entwickeln und ihre Anwendbarkeit im Designprozess prüfen, bewerten und konzeptionell einsetzen lernen, um sinnvolle Bedienkonzepte für nachhaltig gestaltete interaktive Systeme zu entwickeln. Von zentraler Bedeutung für die designspezifische Wissensvertiefung im Bereich der Entwurfmethodiken, der theoretischen Vermittlung und der praktischen Anwendung von Evaluationstools ist die Analyse der MenschMaschine Kommunikation, die Auseinandersetzung mit dem Menschen, der Maschine und den möglichen Interaktionen. Das Verständnis für typische interdisziplinäre Arbeitsweisen im Designprozess wird geschärft. Die Tools des User Experience Design werden laufend auf den neusten Stand des Wissens gebracht und etabliert.

// Interaction Design Strategien und Methoden // Einführung in effiziente Evaluierung von Benutzerbedürfnissen // Beherrschung grundlegender Kommunikationstechniken/-fähigkeiten für die Entwurfsarbeit // Teamfähigkeit für interdisziplinäre Zusammenarbeit

|                      |                             |                      |
|----------------------|-----------------------------|----------------------|
| Vorhergehende Module | Sinnvoll zu kombinieren mit | Mögliche Folgemodule |
| keine                | 4.1.1, 4.1.2, 4.2.1, 4.2.2  |                      |

### Online-Präsenz des Moduls

[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

### Literatur- und Quellenhinweise

Don Norman, Jakob Nielsen, Bill Moggride, Anthony Dunne, Fiona Raby Mark, Stephanie und BruceTharp, Hassenzahl, Gillian Crampton Smith,

|                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| Ansprechpartner_innen | Anmeldeformalitäten |
| Prof. Steffi Hußlein  | Einschreibeliste    |

### Hinweise

Dieses Basis Modul ist speziell für Studierende konzipiert, die einen Ausbildungshintergrund mitbringen, der nicht schwerpunktmäßig im Bereich Design angesiedelt ist.

**Intersections** **2**

Psychology **2.1.**

History and Culture **2.2.**

Emerging Technologies **2.3.**



# MODULBLATT 2.1.

## M.A. INTERACTION DESIGN

|  |                         |
|--|-------------------------|
| <b>Lehrveranstaltung</b> (Modul)                       | Code                    |
| <b>Psychology</b> (Intersections)                      | MID_2.1.                |
| Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO) | Anzahl der Studierenden |
| keine  | 8-13                    |

|                  |   |                |     |
|------------------|---|----------------|-----|
| Pflichtmodul     | X | Fachsemester   | 1/2 |
| Wahlpflichtmodul | - | Wintersemester |     |
| Wahlmodul        | - | Sommersemester | X   |

|            |     |         |                     |
|------------|-----|---------|---------------------|
| Art        | SWS | Credits | Prüfungsleistung    |
| Colloquium | 2   | 5       | Referat, Hausarbeit |

|          |                                     |
|----------|-------------------------------------|
| Workload |                                     |
| 30       | Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)         |
| 50       | Erarbeitung/ Referat                |
| 70       | Rechercharbeit und Essays schreiben |
| 150      | Stunden                             |

### Inhaltsbeschreibung

Dieses Kolloquium beschäftigt sich mit den Grundlagen der menschlichen Wahrnehmung, menschlichem Verhalten sowie dem Prozess der Aneignung und des Lernens. Die Veranstaltung führt in die evolutionären Grundlagen, die Physiologie und Phänomenologie der Wahrnehmung ein. Sie berührt auch angrenzende Themen für die erfolgreiche Gestaltung von Interaktionen wie Aufmerksamkeit und Gedächtnis sowie Handlungssteuerung. Der Lehrvortrag wird durch Wahrnehmungsversuche aufgelockert und durch praktische Beispiele angereichert. Die Vertiefung des Gelernten erfolgt durch Aufgaben, die von den Studierenden außerhalb der Veranstaltung zu bearbeiten sind und deren Ergebnisse vor jedem Termin schriftlich eingereicht werden.

Themen: // Einführung in die Wahrnehmungspsychologie: Riechen und Schmecken, Sehen, Hören, Taktile und Körperwahrnehmung, Objekterkennung // Multisensorische Wahrnehmung: Die Einheit der Sinne // Aufmerksamkeit: Gedächtnis // Handlungssteuerung: Ziele und Fehler // Motorische Steuerung: Tasten und Begreifen // Sprachwahrnehmung und Sprachproduktion // Im Ergebnis des Kolloquiums verfassen die Teilnehmer\_innen ein Essay zu einer relevanten Fragestellung.

### Lernziele / Kompetenzen

Verständnis grundlegender Fragestellungen und Arbeitsweisen in der Psychologie  
 // Kennen der Eigenschaften, Möglichkeiten und Grenzen menschlicher Wahrnehmung und Kognition  
 // Verstehen der grundlegenden Theorien und Themen der Wahrnehmungs- und Kognitionspsychologie  
 // Verstehen des Bezugs des Gelernten zur Gestaltung und Evaluation von User Interfaces / Interaction Design  
 // Entwickeln von konzeptioneller Souveränität  
 // Soziale Kompetenz im Umgang mit Experten\_innen anderer Fachrichtungen

|                      |                             |                      |
|----------------------|-----------------------------|----------------------|
| Vorhergehende Module | Sinnvoll zu kombinieren mit | Mögliche Folgemodule |
| keine                | 4.1.1, 4.1.2, 4.2.1, 4.2.2  |                      |

|  |
|--|
| Online-Präsenz des Moduls                                    |
| <a href="http://www.hs-magdeburg.de">www.hs-magdeburg.de</a> |

|   |
|---|
| Literatur- und Quellenhinweise              |
| Wahrnehmungspsychologie, E. Bruce Goldstein |

|                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| Ansprechpartner_innen | Anmeldeformalitäten |
| Lehrbeauftragte/r     | Einschreibeliste    |

|          |
|----------|
| Hinweise |
|          |



# MODULBLATT 2.2

## M.A. INTERACTION DESIGN

|  |         |
|--|---------|
| <b>Lehrveranstaltung</b> (Modul)           | Code    |
| <b>History and Culture</b> (Intersections) | MID_2.2 |

|  |                         |
|--|-------------------------|
| Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO) | Anzahl der Studierenden |
| keine  | 8-13                    |

|                  |   |                |     |
|------------------|---|----------------|-----|
| Pflichtmodul     | X | Fachsemester   | 1/2 |
| Wahlpflichtmodul | - | Wintersemester |     |
| Wahlmodul        | - | Sommersemester | X   |

|            |     |         |                     |
|------------|-----|---------|---------------------|
| Art        | SWS | Credits | Prüfungsleistung    |
| Colloquium | 2   | 5       | Entwurf, Hausarbeit |

|          |                             |
|----------|-----------------------------|
| Workload |                             |
| 30       | Präsenz (2 SWS x 15 Wochen) |
| 80       | Erarbeitung Essays          |
| 40       | Rechercharbeit              |
| 150      | Stunden                     |

### Inhaltsbeschreibung

Im Kolloquium werden die kultur-, diskurs- und dispositivtheoretischen Quellen und gestaltungsrelevanten Qualitätsmaßstäbe betrachtet, aus denen sich das Interaction Design speist und kritisch beleuchten lässt; vor allem vor dem Hintergrund der Entwicklung neuer Medien und komplexer werdender Akteur-Netzwerke. Der Fokus liegt auf der theoretisch-methodischen Erschließung der Wechselwirkung und Implikationen zwischen gesellschaftskultureller, individueller und technologischer Entwicklung. Die Studierenden beschäftigen sich mit Mikrodyspositiven, d.h. konkreten Erfindungen, die den Alltag der Menschen und ihre Weltsicht verändert haben, lernen dabei, das Normale in seiner identitätsstiftenden Bedeutung für das Selbst- und Gesellschaftsverständnis zu erfassen und gestaltbar zu machen. Vormalig visionäre Entwicklungen, Ereignisse, Trends und Werteorientierungen, deren Bedeutung und Genese im historischen Rückblick leicht beschrieben und beurteilt werden können, werden daraufhin untersucht, welche Denkkonstruktionen, Haltungen und Analysemethoden sie überhaupt ermöglicht haben. Aus diesen Dispositivanalysen werden informations- und damit wissensökonomische Erkenntnisse abgeleitet, die die Wechselbeziehung von Medien, Technologie und Information einschätzbar und das Potential aktueller technischer Entwicklungen beurteilbar sowie gestaltbar machen.

### Lernziele / Kompetenzen

// Seminaristisch begleitetes Erarbeiten vertieften Theorie- und Methodenwissens für die Analyse und Gestaltung soziotechnischer Kollektive auf der Basis von ausgewählten Texten zur Systemtheorie, Dispositivforschung, Kulturanalyse, Akteur-Netzwerk-Theorie, zum Poststrukturalismus und Konstruktivismus. // Wissenschaftliche Recherche und Quellenstudium zur fundierten Argumentation auf der Höhe der forschungsbezogenen Erkenntnis- und Diskurswelten. // Synthesefähigkeit: Erkennen struktureller Muster und ihre Anwendung durch Übertragen von Erkenntnissen aus historischen Prozessen auf aktuelle Entwicklungen. // Integrationsfähigkeit: neues Wissen in den bereits bekannten Kontext einbringen // Evaluationskompetenz: Generierung eines kriterialen Qualitätsrahmens für ein verantwortungsvolles und nachhaltiges Interaction Design // Kritische Urteilsfähigkeit als Ergebnis einer comprehensiven, systemischen und konstruktivistischen Konstellationen- und Situationsbetrachtung. // Ausbildung einer professionellen Haltung in Form eines kritisch-reflexiven, postheroischen Selbstverständnisses in der Rolle eines Interaction Designers durch Erlernen von vernetztem Denken

|                      |                             |                      |
|----------------------|-----------------------------|----------------------|
| Vorhergehende Module | Sinnvoll zu kombinieren mit | Mögliche Folgemodule |
| keine                |                             |                      |

|  |
|--|
| Online-Präsenz des Moduls                                    |
| <a href="http://www.hs-magdeburg.de">www.hs-magdeburg.de</a> |

|  |
|--|
| Literatur- und Quellenhinweise                               |
| <a href="http://www.hs-magdeburg.de">www.hs-magdeburg.de</a> |

|                          |                     |
|--------------------------|---------------------|
| Ansprechpartner_innen    | Anmeldeformalitäten |
| Dr. Sandra Maria Geschke | Einschreibeliste    |

|          |
|----------|
| Hinweise |
|          |



# MODULBLATT 2.2

## M.A. INTERACTION DESIGN

|  |                |
|--|----------------|
| <b>Lehrveranstaltung (Modul)</b>             | <b>Code</b>    |
| <b>Emerging Technologies (Intersections)</b> | <b>MID_2.3</b> |

|   |                                |
|---|--------------------------------|
| <b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b> | <b>Anzahl der Studierenden</b> |
| <b>keine</b>  | <b>8-13</b>                    |

|                  |   |                |     |
|------------------|---|----------------|-----|
| Pflichtmodul     | X | Fachsemester   | 1/2 |
| Wahlpflichtmodul | - | Wintersemester | X   |
| Wahlmodul        | - | Sommersemester |     |

|                   |            |                |                            |
|-------------------|------------|----------------|----------------------------|
| <b>Art</b>        | <b>SWS</b> | <b>Credits</b> | <b>Prüfungsleistung</b>    |
| <b>Colloquium</b> | <b>2</b>   | <b>5</b>       | <b>Entwurf, Hausarbeit</b> |

|                 |                             |
|-----------------|-----------------------------|
| <b>Workload</b> |                             |
| 30              | Präsenz (2 SWS x 15 Wochen) |
| 80              | Erarbeitung Essays          |
| 40              | Rechercharbeit              |
| 150             | Stunden                     |

### Inhaltsbeschreibung

Im Kolloquium wird die Vermittlung und Anwendung kritisch reflexiver Zukunftsdesignforschung praktiziert, indem alle Studierenden sich in ein konkretes Thema einer neuen Technologie bzw. Medienform oder Hybridisierung vertiefen, z.B.: Displaytechnologien, intelligente Materialien, Trackingtechniken in virtuellen Räumen, Tangible Interaction, Eyetracking Mashups, Apps innerhalb vernetzter Systeme oder Kommunikationswege. Es wird untersucht, wie diese Technologien den Handlungsraum des Menschen, sein Selbstbild und Ansprüche an die Umgebung, wie z.B. die Art der Interaktion oder die Nutzungsweisen von öffentlichem Raum und damit die Ansprüche an Stadt- oder Organisationsentwicklung verändern. Hierfür werden Wissensbausteine zur Identitätsbildung, relationale und anthropologische Raumtheorien, Ansätze aus der Innovations-, Spiel- und Ereignisforschung mit settingtheoretischen, affizierungs-basierten, handlungs- und aufgabenorientierten Analysemethoden verbunden. So soll besonders die Entwicklung einer Konstellationskompetenz und Artikulationsgestaltung zur Schaffung und Vermittlung von durchdachten und qualitativ tragfähigen neuen Realitäten gefördert, die sprachliche Sensibilität für technologische Prozessentwicklungen verfeinert sowie der wissenschaftlichen und multimedialen Kompetenz für ihre professionelle Dokumentation Raum gegeben werden.

### Lernziele / Kompetenzen

Das Modul vermittelt die Kompetenzen zur eigenständigen Aufbereitung neuer Forschungsergebnisse, das Erkennen designrelevanter Entwicklungen und das Aufspüren des Innovationspotentials von Technologien, sowie die Fähigkeit zur Einarbeitung dieser in bisher unbekannte, aber gesellschaftlich vernetzte Handlungsfelder. Dabei geht es um eine designorientierte Aufbereitung und Erarbeitung des aktuellen Forschungsstandes technologisch zukunftsweisender Thematiken im Interaction Design als verbindende Disziplin von raum-, technik-, selbst- und innovationsorientierten Wissenschaftsbezügen. Die Teilnehmenden werden in die Lage versetzt, zukünftige Gestaltungsprozesse zu entwickeln, indem sie gesellschaftliche, ethische und wissenschaftliche Entwicklungstendenzen aus den bestehenden Strukturen herauslesen und damit antizipieren lernen. Die kommunikative Kompetenz der Studierenden wird auf diese Weise gefördert und die professionelle Haltung des Interactions Designers in seiner Vielschichtigkeit neben der Herstellerrolle um die Dimension des zwischen Gegenwart und Zukunft vermittelnden Kommunikationsakteurs erweitert.

|                             |                                    |                             |
|-----------------------------|------------------------------------|-----------------------------|
| <b>Vorhergehende Module</b> | <b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b> | <b>Mögliche Folgemodule</b> |
| <b>keine</b>                |                                    |                             |

|   |
|---|
| <b>Online-Präsenz des Moduls</b>                                    |
| <b><a href="http://www.hs-magdeburg.de">www.hs-magdeburg.de</a></b> |

|   |
|---|
| <b>Literatur- und Quellenhinweise</b>                               |
| <b><a href="http://www.hs-magdeburg.de">www.hs-magdeburg.de</a></b> |

|                                 |                            |
|---------------------------------|----------------------------|
| <b>Ansprechpartner_innen</b>    | <b>Anmeldeformalitäten</b> |
| <b>Dr. Sandra Maria Geschke</b> | <b>Einschreibelist</b>     |

|                 |
|-----------------|
| <b>Hinweise</b> |
|                 |

- 2.1.
- 2.2.
- 2.3.

**Wahlpflicht // 1 von 2**

**3**

Interaction Design Repertoire

**3.1**

Produktdesign CAD / CAM

**3.2**

# MODULBLATT 3.1.

## M.A. INTERACTION DESIGN

|  |                               |         |                         |
|--|-------------------------------|---------|-------------------------|
| <b>Lehrveranstaltung (Modul)</b>                       |                               |         | Code                    |
| <b>Interaction Design Repertoire</b>                   |                               |         | MID_3.1                 |
| Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO) |                               |         | Anzahl der Studierenden |
| keine  |                               |         | 8-13                    |
|  | Pflichtmodul                  | -       | Fachsemester            |
|  | Wahlpflichtmodul              | X       | 1/2                     |
|  | Wahlmodul                     | -       | Wintersemester          |
|  |                               |         | x                       |
|  |                               |         | Sommersemester          |
|  |                               |         |                         |
| Art  | SWS                           | Credits | Prüfungsleistung        |
| Colloquium   | 2                             | 5       | Entwurf, Hausarbeit     |
| Workload   |                               |         |                         |
| 30   | Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)   |         |                         |
| 70   | Erarbeitung/ Entwurf/ Referat |         |                         |
| 30   | Rechercharbeit                |         |                         |
| 20   | Prüfungsvorbereitung          |         |                         |
| 150  | Stunden                       |         |                         |

### Inhaltsbeschreibung

Die zunehmende Komplexität durch die Vernetzung und Mobilisierung der Informationen in interaktiven Produkten im Raum sowie die Diversität digitaler Services macht einen sicheren Umgang im Bereich der digital-vernetzten Gestaltung mit ihren nachhaltigen-ergonomischen Anforderungen notwendig. Interaction Design Repertoire behandelt die Gestaltung der Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine/Produkt. Heute stellen sich wegweisende Fragen für die Zukunft - der Interaktion, Handhabbarkeit zur Benutzung und Kommunikation der Dinge, Produkte, Roboter, intelligente Geräte in Räumen der Alltags- und Arbeitswelt. Technologieentwicklungen wie Augmented Reality, Blick- und Gesten Steuerung, Deep Learning oder sensorische Vernetzung und intelligente Materialitäten bieten die Machbarkeit für Ideen und Konzepte. Die dafür notwendigen Kompetenzen werden systematisch durch Einführungsvorlesungen und angewandte exemplarische Aufgaben des User Interface Design mit Schwerpunkt der Gestaltung von digital vernetzten interaktiven Produkten, Installationen oder Services erworben, um das Gelernte zu vertiefen. Dabei werden Gestaltungsprinzipien und -mittel vorgestellt, die bei der Gestaltung von interaktiven screen- und sensorisch basierten Systemen zur Anwendung kommen. Die Vermittlung gestalterischer und konzeptioneller Grundlagen für digitale Systeme soll die Entscheidungsfähigkeit in Gestaltungsfragen im Interaction Design festigen, sowie eine eigenständige Kompetenz und Stilsicherheit im Entwurf ausbilden.

### Lernziele / Kompetenzen

Die Vermittlung theoretischer, gestalterischer und konzeptioneller Grundlagen für physisch-digitale vernetzte Systeme soll die Entscheidungsfähigkeit in Gestaltungsfragen im Interaction Design festigen, sowie eine eigenständige Kompetenz, Stilsicherheit im Entwurf ausbilden. Kompetenzentwicklung durch Anwendung der Lösungsstrategien des Design Repertoires am Beispiel anwendungsorientierter Aufgaben: Dieses Modul ist die Designeinführung für alle Masterstudierenden, die nicht aus dem unmittelbaren Designumfeld kommen und dient der Klärung grundsätzlicher Fragen, beispielsweise nach der typischen Arbeitsweise und der Methodik im Interaction Design. Die Studierenden werden durch die Vertiefung von Methodiken der Gestaltung von Informations- und Bedienstrukturen in die Lage versetzt, vernetzte Prozesse zu begreifen und dynamische Systeme zu konzipieren und darzustellen. Im Fokus steht die Entwicklung einer eigenen Gestaltungskompetenz sowie die Ausbildung eines individuellen Gestaltungsrepertoires für den Entwurfsprozess des Interaction Designs.

|                      |                             |                      |
|----------------------|-----------------------------|----------------------|
| Vorhergehende Module | Sinnvoll zu kombinieren mit | Mögliche Folgemodule |
| keine                | 4.1.1, 4.1.2, 4.2.1, 4.2.2  |                      |

### Online-Präsenz des Moduls

[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

### Literatur- und Quellenhinweise

[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

### Ansprechpartner\_innen

Prof. Steffi Hußlein

### Anmeldeformalitäten

Einschreibeliste

### Hinweise

Dieses Modul ist die Designeinführung für alle Masterstudierenden, die nicht aus dem unmittelbaren Designumfeld kommen und dient der Klärung grundsätzlicher Fragen, also auch der typischen Arbeitsweise und Methodik im Design. Es ist als Auffrischung und Vertiefung auch für designerfahrende Studierende geeignet.



3.1

3.2



# MODULBLATT 3.2.

## M.A. INTERACTION DESIGN

|  |                  |                         |                |
|--|------------------|-------------------------|----------------|
| <b>Lehrveranstaltung</b> (Modul)                       |                  | Code                    |                |
| Produktdesign CAD / CAM (Wahlpflicht)                  |                  | MID_3.2.                |                |
| Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO) |                  | Anzahl der Studierenden |                |
| keine  |                  | 8-13                    |                |
|  | Pflichtmodul     | -                       | Fachsemester   |
|  | Wahlpflichtmodul | X                       | 1/2            |
|  | Wahlmodul        | -                       | Wintersemester |
|  |                  |                         | Sommersemester |
|  |                  |                         | x.             |



3.1

3.2

|            |     |         |                     |
|------------|-----|---------|---------------------|
| Art        | SWS | Credits | Prüfungsleistung    |
| Colloquium | 2   | 5       | Entwurf, Hausarbeit |

|          |                                  |
|----------|----------------------------------|
| Workload |                                  |
| 30       | Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)      |
| 70       | Erarbeitung/ Entwurf/ Hausarbeit |
| 40       | Rechercharbeit                   |
| 10       | Prüfungsvorbereitung             |
| 150      | Stunden                          |

Inhaltsbeschreibung

- Grundlagen der parametrischen 3D-CAD-Modellierung
- Zusammenbauten mit 3D-CAD-Werkzeugen
- Konstruktion von komplexen mehrteiligen Produkten
- CAD-Modul für fertigungsgerechte Konstruktion Blech
- CAD-Modul für fertigungsgerechte Konstruktion Spritzguss

Lernziele / Kompetenzen

Das Modul vermittelt die Kompetenzen:  
 Grundlagen rechnergestütztes Konstruieren und Entwerfen unter Anwendung exemplarischer parametrischer CAD-Programme.  
 Programmübergreifendes Arbeiten.  
 Fertigungsgerechtes Konstruieren. Projektunterstütztes Arbeiten mit der rechnergestützten Entwurfskette.

|                      |                             |                      |
|----------------------|-----------------------------|----------------------|
| Vorhergehende Module | Sinnvoll zu kombinieren mit | Mögliche Folgemodule |
| keine                |                             |                      |

Online-Präsenz des Moduls  
[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

Literatur- und Quellenhinweise  
[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

|                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| Ansprechpartner_innen | Anmeldeformalitäten |
| Prof. Hagen Kluge     | Einschreibeliste    |

Hinweise

|   |                 |          |
|---|-----------------|----------|
|   | <b>Projects</b> | <b>4</b> |
|   | Project 01      | 4.1.1    |
| Project I Präsentation und Dokumentation 01 |                 | 4.1.2    |
|   | Project 02      | 4.2.1    |
| Project I Präsentation und Dokumentation 02 |                 | 4.2.2    |

# MODULBLATT 4.1.1

## M.A. INTERACTION DESIGN

|   |                                |                                    |                                |     |
|---|--------------------------------|------------------------------------|--------------------------------|-----|
| <b>Lehrveranstaltung (Modul)</b>  |                                |                                    | <b>Code</b>                    |     |
| <b>Project 01 (Projects)</b>  |                                |                                    | MID_4.1.1                      |     |
| <b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>   |                                |                                    | <b>Anzahl der Studierenden</b> |     |
| keine   |                                |                                    | 5-7                            |     |
|   | Pflichtmodul                   | X                                  | Fachsemester                   | 1/2 |
|   | Wahlpflichtmodul               | -                                  | Wintersemester                 | X   |
|   | Wahlmodul                      | -                                  | Sommersemester                 | X   |
| <b>Art</b>  | <b>SWS</b>                     | <b>Credits</b>                     | <b>Prüfungsleistung</b>        |     |
| Projekt   | 4                              | 10                                 | Entwurf, Dokumentation         |     |
| <b>Workload</b>   |                                |                                    |                                |     |
| 70  | Recherche; Szenarioentwicklung |                                    |                                |     |
| 80  | Entwurf                        |                                    |                                |     |
| 150   | Prototypenbau                  |                                    |                                |     |
| 300   | Stunden                        |                                    |                                |     |
| <b>Inhaltsbeschreibung</b>  |                                |                                    |                                |     |
| <p>Das Modul beginnt mit einem einwöchigen Kickoff Workshop. Die umfangreiche Projektarbeit, die Gestaltung von Interaktionsformaten unter Berücksichtigung der multi-sensuellen Wahrnehmung von Nutzer_innen, steht im Mittelpunkt des Curriculums. Es nimmt den Großteil jedes Semesters ein und ist damit die zentrale Lehrveranstaltung im Interaction Design. Das Projekt vermittelt in ganzheitlicher Weise alle Fähigkeiten und Spezialkenntnisse, die für einen erfolgreichen Projektentwicklungsprozess (für eine spätere erfolgreiche Tätigkeit) im Interaction Design benötigt werden. Definierte Themenfelder des Projektes bieten die Möglichkeit, an konkreten und komplexen Fragestellungen, in vielen Fällen auch mit Praxispartnern als multidisziplinäres Team gemeinsam an Lösungen zu arbeiten. Dies trainiert interdisziplinäres Kommunizieren genauso wie Entscheidungsfähigkeit. Die Studierenden entwickeln und visualisieren eigenständig Interaktionszenarien, entwickeln themenadäquate Simulationstechniken und realisieren entsprechende Hard- und/oder Software Prototypen. Innerhalb des Curriculums müssen die Projekte erfolgreich abgeschlossen werden.</p> |                                |                                    |                                |     |
| <b>Lernziele / Kompetenzen</b>  |                                |                                    |                                |     |
| <p>Aneignen von projekttypischen Organisationsroutinen, sowie das Erlernen von Kommunikations- und Visualisierungstechniken für die interdisziplinäre Zusammenarbeit als Interaction Designer und UX Designer. Theoretische und gestalterische Reflexion von komplexen Fragestellungen im Team. Trainieren von Selbstmotivation und Konfliktfähigkeit. Umgang mit Praxispartnern.<br/> // Praktisches Erlernen von Techniken im Entwurfsprozess: Soft- and Hardware Prototyping, Interactments und Paper Prototyping<br/> // Erreichen transdisziplinärer Kommunikationsfähigkeiten<br/> // Kombination aus Design und theoretischen Reflexionen des Themas: Methodische Kompetenzen anwenden und festigen<br/> // Entwicklung beruflicher Kompetenzen in Kooperation mit Unternehmen<br/> // Konzipieren, entwerfen, analysieren, umsetzen, bewerten und präsentieren</p>  |                                |                                    |                                |     |
| <b>Vorhergehende Module</b>   |                                | <b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b> | <b>Mögliche Folgemodule</b>    |     |
|   |                                | MID_4.1.2                          |                                |     |
| <b>Online-Präsenz des Moduls</b>  |                                |                                    |                                |     |
| www.hs-magdeburg.de   |                                |                                    |                                |     |
| <b>Literatur- und Quellenhinweise</b>   |                                |                                    |                                |     |
| www.hs-magdeburg.de   |                                |                                    |                                |     |
| <b>Ansprechpartner_innen</b>  |                                |                                    | <b>Anmeldeformalitäten</b>     |     |
| Prof. Steffi Hußlein & Prof.Dominik Schumacher  |                                |                                    | Einschreibeliste               |     |
| <b>Hinweise</b>   |                                |                                    |                                |     |
|   |                                |                                    |                                |     |

- 4.1.1
- 4.1.2
- 4.2.1
- 4.2.2



# MODULBLATT 4.1.2

## M.A. INTERACTION DESIGN

|  |                  |
|--|------------------|
| <b>Lehrveranstaltung (Modul)</b>   | <b>Code</b>      |
| <b>Project 01   Präsentation &amp; designspezifische wissenschaftliche Dokumentation</b> | <b>MID_4.1.2</b> |

|   |                                |
|---|--------------------------------|
| <b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b> | <b>Anzahl der Studierenden</b> |
| <b>keine</b>  | <b>8-13</b>                    |

|                  |   |                |     |
|------------------|---|----------------|-----|
| Pflichtmodul     | X | Fachsemester   | 1/2 |
| Wahlpflichtmodul | - | Wintersemester | X   |
| Wahlmodul        | - | Sommersemester | X   |

|                |            |                |                                   |
|----------------|------------|----------------|-----------------------------------|
| <b>Art</b>     | <b>SWS</b> | <b>Credits</b> | <b>Prüfungsleistung</b>           |
| <b>Projekt</b> | <b>2</b>   | <b>5</b>       | <b>Ausstellung, Dokumentation</b> |

|                 |   |
|-----------------|---|
| <b>Workload</b> |   |
| 45              | Recherche und Kontextualisierung der eignen Arbeit im Projekt 01: Reflexion                                     |
| 45              | Erarbeiten eines künstlerisch-wissenschaftlichen Papers oder anfertigen einer ausführlichen print Dokumentation |
| 30              | Gestalten und Aufbau einer Ausstellung  |
| 30              | Erarbeiten einer Präsentation   |
| 150             | Stunden   |

**Inhaltsbeschreibung**

Das Modul Präsentation und designspezifische wissenschaftliche Dokumentation begleitet und erweitert das Modul Projekt 01 und ist mit dem Modul Projekt 01 zeitgleich zu belegen. Das Modul beschäftigt sich mit der theoretisch-forschungsorientierten Aufarbeitung und Reflexion im Design des parallel zu bearbeiteten Projektes 01. Designforschung zielt auf ein in und durch gestaltende Praktiken und ästhetische Darstellungsformen hervorgebrachtes Wissen, das sich in je eigenen Präsentationsweisen und Erkenntnisprozessen vermittelt. In Projekten entwerfen GestalterInnen alternative Zukunftsvisionen mit Potenzial für die Gegenwart im Spannungsfeld sozialer, kultureller und ökonomischer und ökologischer nachhaltiger Themenfelder. In diesem Zusammenhang ist das eigene Projekt zu bewerten und in dem aktuellen Design Kontext und im Diskurs darzustellen. Das Ergebnis aus dem Projekt 01 und dessen Reflexion in diesem Modul in einer gestalteten Ausstellung und mittels einer Präsentation darzustellen. Im Anschluss an die Ausstellung ist eine ausführliche Dokumentation der Arbeit anzufertigen. In der Dokumentation ist der Entwurfsprozess aus dem Projekt 01 und die theoretische Reflexion aus diesem Modul darzustellen. Wahlweise kann in Absprache mit den Dozent\*innen ein designspezifische wissenschaftliches Paper angefertigt werden, welches auf Konferenzen oder Messen eingereicht werden kann/ sollte.

**Lernziele / Kompetenzen**

Lernziel ist Inhalt, Strategie und Zielsetzung, designspezifische wissenschaftliche Recherche, Evaluation, Definition und thematische Eingrenzung, sowie Gliederung eigenverantwortlich in einer designspezifischen wissenschaftlichen Arbeit zu reflektieren, prozessorientiert zu dokumentieren und in einem hochschulöffentlichen Rahmen zu präsentieren.

// Theoretische Reflexionen des eigenen Projektes: Methodische Kompetenzen anwenden und festigen: Designspezifisches-, künstlerisch-wissenschaftlichen Paper und Dokumentation

// Erlernen und einüben von Methoden des wissenschaftlichen schreibens

// Förderung der Fähigkeiten die eigene Arbeit vor einem Publikum zu präsentieren.

// Reflektieren, bewerten und präsentieren

|                             |                                    |                             |
|-----------------------------|------------------------------------|-----------------------------|
| <b>Vorhergehende Module</b> | <b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b> | <b>Mögliche Folgemodule</b> |
|                             | MID_4.1.1                          |                             |

**Online-Präsenz des Moduls**

[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

**Literatur- und Quellenhinweise**

[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

|  |                            |
|--|----------------------------|
| <b>Ansprechpartner_innen</b>                   | <b>Anmeldeformalitäten</b> |
| Prof. Steffi Hußlein & Prof.Dominik Schumacher | Einschreibeliste           |

**Hinweise**

- 4.1.1
- 4.1.2
- 4.2.1
- 4.2.2

# MODULBLATT 4.2.1

## M.A. INTERACTION DESIGN

|                                  |                  |
|----------------------------------|------------------|
| <b>Lehrveranstaltung (Modul)</b> | Code             |
| <b>Project 02 (Projects)</b>     | <b>MID_4.2.1</b> |

|  |                         |
|--|-------------------------|
| Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO) | Anzahl der Studierenden |
| keine  | 5-7                     |

|                  |   |                |     |
|------------------|---|----------------|-----|
| Pflichtmodul     | X | Fachsemester   | 1/2 |
| Wahlpflichtmodul | - | Wintersemester | X   |
| Wahlmodul        | - | Sommersemester | X   |

|         |     |         |                        |
|---------|-----|---------|------------------------|
| Art     | SWS | Credits | Prüfungsleistung       |
| Projekt | 4   | 10      | Entwurf, Dokumentation |

|          |                                |
|----------|--------------------------------|
| Workload |                                |
| 70       | Recherche; Szenarioentwicklung |
| 80       | Entwurf                        |
| 150      | Prototypenbau                  |
| 300      | Stunden                        |

### Inhaltsbeschreibung

Das Projekt 02 vermittelt in ganzheitlicher Weise alle Fähigkeiten und Spezialkenntnisse, die für einen erfolgreichen Projektentwicklungsprozess (für eine spätere erfolgreiche Tätigkeit) im Interaction Design benötigt werden. Definierte Themenfelder des Projektes bieten die Möglichkeit, an konkreten und komplexen Fragestellungen, in vielen Fällen auch mit Praxispartnern als multidisziplinäres Team gemeinsam an Lösungen zu arbeiten. Dies trainiert interdisziplinäres Kommunizieren genauso wie Entscheidungsfähigkeit. Die Studierenden entwickeln und visualisieren eigenständig Interaktionszenarien, entwickeln themenadäquate Simulationstechniken und realisieren entsprechende Hard- und/oder Software Prototypen. Neben designspezifischen Methoden für Entwurf und Konzeption werden analytische Fertigkeiten zur Beurteilung von Nutzerbedürfnissen geschult. Innerhalb des Curriculums müssen die Projekte erfolgreich abgeschlossen werden.

### Lernziele / Kompetenzen

Aneignen von projekttypischen Organisationsroutinen, sowie das Erlernen von Kommunikations- und Visualisierungstechniken für die interdisziplinäre Zusammenarbeit. Theoretische und gestalterische Reflexion von komplexen Fragestellungen im Team. Trainieren von Selbstmotivation und Konfliktfähigkeit. Umgang mit Praxispartnern.

- // Praktisches Erlernen von Techniken im Entwurfsprozess: Soft- and Hardware Prototyping, Paper Prototyping
- // Erreichen transdisziplinärer Kommunikationsfähigkeiten
- // Kombination aus Design und theoretischen Reflexionen des Themas: Methodische Kompetenzen anwenden und festigen
- // Entwicklung beruflicher Kompetenzen in Kooperation mit Unternehmen

|                      |                             |                      |
|----------------------|-----------------------------|----------------------|
| Vorhergehende Module | Sinnvoll zu kombinieren mit | Mögliche Folgemodule |
|                      | MID_4.2.2.                  |                      |

|  |
|--|
| Online-Präsenz des Moduls                                    |
| <a href="http://www.hs-magdeburg.de">www.hs-magdeburg.de</a> |

|  |
|--|
| Literatur- und Quellenhinweise                               |
| <a href="http://www.hs-magdeburg.de">www.hs-magdeburg.de</a> |

|   |                     |
|---|---------------------|
| Ansprechpartner_innen                           | Anmeldeformalitäten |
| Prof. Steffi Hußlein & Prof. Dominik Schumacher | Einschreibeliste    |

|          |
|----------|
| Hinweise |
|          |

- 4.1.1
- 4.1.2
- 4.2.1
- 4.2.2.

# MODULBLATT 4.2.2

## M.A. INTERACTION DESIGN

|  |                   |
|--|-------------------|
| <b>Lehrveranstaltung (Modul)</b>   | <b>Code</b>       |
| <b>Project 02 I Präsentation &amp; designspezifische wissenschaftliche Dokumentation</b> | <b>MID_4.2.2.</b> |

|   |                                |
|---|--------------------------------|
| <b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b> | <b>Anzahl der Studierenden</b> |
| <b>keine</b>  | <b>8-13</b>                    |

|                  |   |                |   |
|------------------|---|----------------|---|
| Pflichtmodul     | X | Fachsemester   | 1 |
| Wahlpflichtmodul | - | Wintersemester | X |
| Wahlmodul        | - | Sommersemester | X |

|                |            |                |                               |
|----------------|------------|----------------|-------------------------------|
| <b>Art</b>     | <b>SWS</b> | <b>Credits</b> | <b>Prüfungsleistung</b>       |
| <b>Projekt</b> | <b>2</b>   | <b>5</b>       | <b>Entwurf, Dokumentation</b> |

|                 |   |
|-----------------|---|
| <b>Workload</b> |   |
| 45              | Recherche und Kontextualisierung der eignen Arbeit im Projekt 02: Reflexion                                     |
| 45              | Erarbeiten eines künstlerisch-wissenschaftlichen Papers oder anfertigen einer ausführlichen print Dokumentation |
| 30              | Gestalten und Aufbau einer Ausstellung  |
| 30              | Erarbeiten einer Präsentation   |
| 150             | Stunden   |

**Inhaltsbeschreibung**

Das Modul Präsentation und designspezifische wissenschaftliche Dokumentation begleitet und erweitert das Modul Projekt 02 und ist mit dem Modul Projekt 02 zeitgleich zu belegen. Das Modul beschäftigt sich mit der theoretisch-forschungsorientierten Aufarbeitung und Reflexion im Design des parallel zu bearbeiteten Projektes 02. Designforschung zielt auf ein in und durch gestaltende Praktiken und ästhetische Darstellungsformen hervorgebrachtes Wissen, das sich in je eigenen Präsentationsweisen und Erkenntnisprozessen vermittelt. In Projekten entwerfen GestalterInnen alternative Zukunftsvisionen mit Potenzial für die Gegenwart im Spannungsfeld sozialer, kultureller und ökonomischer und ökologischer nachhaltiger Themenfelder. In diesem Zusammenhang ist das eigene Projekt zu bewerten und in dem aktuellen Design Kontext und im Diskurs darzustellen. Das Ergebnis aus dem Projekt 02 und dessen Reflexion in diesem Modul in einer gestalteten Ausstellung und mittels einer Präsentation darzustellen. Im Anschluss an die Ausstellung ist eine ausführliche Dokumentation der Arbeit anzufertigen. In der Dokumentation ist der Entwurfsprozess aus dem Projekt 02 und die theoretische Reflexion aus diesem Modul darzustellen. Wahlweise kann in Absprache mit den Dozent\*innen ein designspezifische wissenschaftliches Paper angefertigt werden, welches auf Konferenzen oder Messen eingereicht werden kann/ sollte.

**Lernziele / Kompetenzen**

Lernziel ist Inhalt, Strategie und Zielsetzung, designspezifische wissenschaftliche Recherche, Evaluation, Definition und thematische Eingrenzung, sowie Gliederung eigenverantwortlich in einer designspezifischen wissenschaftlichen Arbeit zu reflektieren, prozessorientiert zu dokumentieren und in einem hochschulöffentlichen Rahmen zu präsentieren.

// Theoretische Reflexionen des eigenen Projektes: Methodische Kompetenzen anwenden und festigen: Designspezifisches-, künstlerisch-wissenschaftlichen Paper und Dokumentation

// Erlernen und einüben von Methoden des wissenschaftlichen Schreibens  
 // Förderung der Fähigkeiten die eigene Arbeit vor einem Publikum zu präsentieren.  
 // Reflektieren, bewerten und präsentieren

|                             |                                    |                             |
|-----------------------------|------------------------------------|-----------------------------|
| <b>Vorhergehende Module</b> | <b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b> | <b>Mögliche Folgemodule</b> |
|                             | MID_4.2.1                          |                             |

**Online-Präsenz des Moduls**

[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

**Literatur- und Quellenhinweise**

[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

|  |                            |
|--|----------------------------|
| <b>Ansprechpartner_innen</b>                   | <b>Anmeldeformalitäten</b> |
| Prof. Steffi Hußlein & Prof.Dominik Schumacher | Einschreibeliste           |

**Hinweise**

- 4.1.1
- 4.1.2
- 4.2.1
- 4.2.2

|                 |          |
|-----------------|----------|
| <b>Master</b>   | <b>5</b> |
| Master Proposal | 5.1.     |
| Master Thesis   | 5.2.     |

# MODULBLATT 5.1.

## M.A. INTERACTION DESIGN

|  |                                 |                         |          |
|--|---------------------------------|-------------------------|----------|
| <b>Lehrveranstaltung (Modul)</b>                       | <b>Master Proposal (Master)</b> | Code                    | MID_5.1. |
| Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO) | keine                           | Anzahl der Studierenden | 8-13     |

|                  |   |                |   |
|------------------|---|----------------|---|
| Pflichtmodul     | X | Fachsemester   | 3 |
| Wahlpflichtmodul | - | Wintersemester | X |
| Wahlmodul        | - | Sommersemester | X |

|            |     |         |                               |
|------------|-----|---------|-------------------------------|
| Art        | SWS | Credits | Prüfungsleistung              |
| Colloquium | 2   | 5       | Hausarbeit, Mündliche Prüfung |

|          |                                      |
|----------|--------------------------------------|
| Workload |                                      |
| 30       | Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)          |
| 40       | Erarbeitung/ Entwurf Master Proposal |
| 40       | Recherchearbeit                      |
| 40       | Wissenschaftliches Arbeiten          |
| 150      | Stunden                              |

**Inhaltsbeschreibung**

Das Master Proposal dient der Vorbereitung der Master Thesis. Die Studierenden werden mit den Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens vertraut gemacht; insbesondere den Anforderungen an eine designspezifische wissenschaftliche Master Thesis. Darüber hinaus dient dieses Kolloquium auch der individuellen Problemeingrenzung und Findung eines angemessenen und qualitativ anspruchsvollen Themas für die Master Thesis. Das schriftlich anzufertigende Master Proposal muss Rechercheergebnisse und deren kritische Analyse beinhalten, die die Wahl des zu bearbeitenden Themas nachvollziehbar erscheinen lassen, ebenso den geplanten Umfang bzw. die Eingrenzung des Arbeitsgebietes.

Das Masterproposal kann bereits die Methodik einer möglichen Evaluation (Art, Umfang und Detailgrad der Datenerhebung) enthalten. Außerdem sind eigene Fertigkeiten hinsichtlich der Ausarbeitungstiefe des prototypischen Entwurfs zu überprüfen und ggf. zu ergänzen.

Das Master Proposal ist den potentiellen Betreuer\*innen zur Diskussion und Annahme mündlich zu präsentieren.

**Lernziele / Kompetenzen**

- // Einordnung von komplexem Wissen in das Fachgebiet des Interaction Designs
- // Kritisches Verständnis des Fachgebiets
- // Interdisziplinäre Recherche
- // Beherrschen von Methoden des wissenschaftlichen Arbeitens
- Verfassen einer wissenschaftlichen Arbeit
- Recherchieren
- Problemeingrenzung

|                      |                             |                      |
|----------------------|-----------------------------|----------------------|
| Vorhergehende Module | Sinnvoll zu kombinieren mit | Mögliche Folgemodule |
| MID_5.2.             |                             |                      |

Online-Präsenz des Moduls  
[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

Literatur- und Quellenhinweise  
[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

|   |                     |
|---|---------------------|
| Ansprechpartner_innen                           | Anmeldeformalitäten |
| Prof. Steffi Hußlein & Prof. Dominik Schumacher | Einschreibeliste    |

Hinweise





# MODULBLATT 5.2.

## M.A. INTERACTION DESIGN

**Lehrveranstaltung** (Modul) Code  
**Master Thesis** (Master) **MID\_5.2.**

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO) Anzahl der Studierenden  
**60 abgeschlossene Credits**

|                  |   |                |   |
|------------------|---|----------------|---|
| Pflichtmodul     | X | Fachsemester   | 3 |
| Wahlpflichtmodul | - | Wintersemester | X |
| Wahlmodul        | - | Sommersemester | X |

|                     |     |         |                  |
|---------------------|-----|---------|------------------|
| Art                 | SWS | Credits | Prüfungsleistung |
| Projekt, Colloquium |     | 25      | D,R,M            |

Workload

|     |                                |
|-----|--------------------------------|
| 150 | Recherche und Reflexion        |
| 250 | Entwurfsarbeit Master Thesis   |
| 250 | Ausarbeitung und Detaillierung |
| 100 | Verfassen der Thesis           |
| 750 | Stunden                        |

**Inhaltsbeschreibung**

Die Master Thesis basiert auf der im Master Proposal entwickelten Fragestellung, bzw. dem dort ausgewiesenen Arbeitsgebiet. Das Thema soll dazu geeignet sein, die während des Studiums erworbenen Kompetenzen in optimaler Weise eindrucksvoll zu demonstrieren. Die Master Thesis kann eine konzeptionelle Arbeit sein, die in großer analytischer Tiefe eine Fragestellung umfassend betrachtet und alle relevanten gesellschaftlichen, technologischen und ethischen Entwicklungen einbezieht, um daraus eine innovative, autonome Lösungen wissenschaftlich und gestalterisch zu entwickeln.

Die Master Thesis kann eine konkrete Gestaltungslösung entwickeln, die sich als Produkt und dessen Einbettung in einen Nutzungskontext manifestiert.

In jedem Fall sind die experimentellen Methoden der empirischen Wissenschaft Interaction Design individuell anzuwenden und innovativ zu ergänzen. Der gesamte Designprozess muss im Details und in seiner Systematik nachvollziehbar dargestellt sein, so dass jede Entwurfsentscheidung nachvollziehbar ist.

**Lernziele / Kompetenzen**

// Selbständiges wissenschaftliches und gestalterisches Arbeiten an einer aktuellen und relevanten Fragestellung im Interaction Design.

// Entwickeln von Problemlösungsstrategien.

// Selbstorganisation und -motivation.

// Aneignung neuen Wissens und Integration in innovative Entwurfsentscheidungen.

|                      |                             |                      |
|----------------------|-----------------------------|----------------------|
| Vorhergehende Module | Sinnvoll zu kombinieren mit | Mögliche Folgemodule |
| alle                 |                             |                      |

Online-Präsenz des Moduls  
[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

Literatur- und Quellenhinweise  
[www.hs-magdeburg.de](http://www.hs-magdeburg.de)

|   |                     |
|---|---------------------|
| Ansprechpartner_innen                           | Anmeldeformalitäten |
| Prof. Steffi Hußlein & Prof. Dominik Schumacher | Einschreibeliste    |

Hinweise

