

**MODULHANDBUCH**  
M.A. INTERACTION DESIGN

## Übersicht nach Bereichen **MODULPLAN MID**

Module	Lehrveranstaltungen	Art	PL	1. Sem		2. Sem		3. Sem	
				SWS	CP	SWS	CP	SWS	CP
<b>1   Basic Interaction Design // 2 out of 3</b>				<b>4/6</b>	<b>10</b>				
	1.1.1 Design Repertoire	Se	E,D	2*	5*				
	1.2.1 Physical Computing	Se	E,D	4	5				
	1.3.1 Visualization Techniques	Se	E	2*	5*				
<b>2   Psychology</b>				<b>2</b>	<b>5</b>				
	2.1.1 Psychology	Co	R,H	2	5				
<b>3   Design Methods</b>						<b>2</b>	<b>5</b>		
	3.1.2 Design Methods	Se	E,D			2	5		
<b>4   Intersections</b>						<b>4</b>	<b>10</b>		
	4.1.2 Emerging Technologies & TransCross Workshop	Co	E,H			2	5		
	4.2.2 History and Culture	Co	E,H			2	5		
<b>5   Projects</b>				<b>4</b>	<b>15</b>	<b>4</b>	<b>15</b>		
	5.1.1 Project 01 & KickOff Workshop	P	D,M	4	15				
	5.2.2 Project 02	P	D,M			4	15		
<b>6   Master</b>								<b>2</b>	<b>30</b>
	6.1.3 Master Proposal	Co	H,M					2	5
	6.2.3 Master Thesis	P,Co	E,D,M						25
<b>Summe</b>				<b>10/12</b>	<b>30</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>2</b>	<b>30</b>

**Legende:**

**Art = Art der Lehrveranstaltung**

P = Projekt

Co = Colloquium

Se = Seminar

SWS= Semesterwochenstunden

CP = Creditpoints

\* = Wahlpflichtmodul

**PL = Prüfungsleistung**

E = Entwurf

D = Dokumentation

H = Hausarbeit

M = Mündliche Prüfung

R = Referat

**Kennung**

Modul.Lehrveranstaltung.Semester

## Übersicht nach Verlauf **PRÜFUNGSPLAN MID**

Sem	Module	Kennung	Lehrveranstaltungen	verantwortlich	PL	Workload h	CP LV	CP M
1	Interaction Design 2 out of 3	1.1.1	Design Repertoire	Steffi Hußlein	E,D	150*	5*	10
		1.2.1	Physical Computing	Christine Goutrié, Dieter Schwarzenau	E,D	150*	5*	
		1.3.1	Visualization Techniques	Andreas Mühlenberend	E	150*	5*	
1	Psychology	2.1.1	Psychology	Lehrbeauftragte/r	R,H	150	5	5
1	Projects 1	5.1.1	Project 01 & KickOff	Steffi Hußlein, Christine Goutrié	D,M	450	15	30
						900	30	30
2	Design Methods	3.1.2	Design Methods	Steffi Hußlein	E,D	150	5	5
2	Intersections	4.1.2	Innovation   Emerging Technologies & TransCross	Steffi Hußlein, Christine Goutrié	E,H	150	5	10
		4.2.2	History and Culture of Information	Christine Goutrié	E,H	150	5	
2	Projects 2	5.2.2	Project 02	Steffi Hußlein, Christine Goutrié	D,M	450	15	
						900	30	30
3	Master	6.1.3	Master Proposal	Steffi Hußlein, Christine Goutrié	H,M	150	5	30
3		6.2.3	Master Thesis	Steffi Hußlein, Christine Goutrié	E,D,M	750	25	
						900	30	30

**Legende:**

**PL = Prüfungsleistung**

CP LV = Creditpoints Lehrveranstaltung

CP M = Modul

\* = Wahlpflichtmodul

E = Entwurf

D = Dokumentation

H = Hausarbeit

M = Mündliche Prüfung

R = Referat

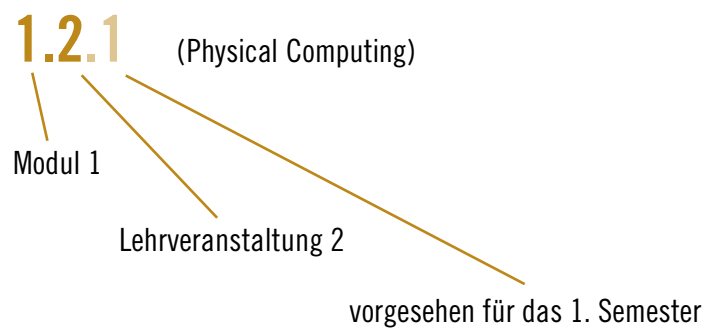
# MODULVERZEICHNIS

# MID

Basic Interaction	1
Psychology	2
Design Methods	3
Intersections	4
Projects	5
Master	6

<b>Basic Interaction</b>	<b>1</b>
Design Repertoire	1.1.1
Physical Computing	1.2.1
Visualization Techniques	1.3.1

Erläuterung der Modulkennung - Beispiel:



# MODULBLATT 1.1.1

## M.A. INTERACTION DESIGN

<b>Lehrveranstaltung</b> (Modul)			Code
<b>Design Repertoire</b> (Basic Interaction)			MID_1.1.1
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden
keine			8-12
	Pflichtmodul	-	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	X	1
	Wahlmodul	-	Wintersemester
			X
			Sommersemester
Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Seminar	2	5	Entwurf, Dokumentation
Workload			
30	Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)		
80	Selbständige Übungsarbeiten		
20	Recherchearbeit		
20	Präsentationsvorbereitung		
150	Stunden		



### Inhaltsbeschreibung

Vermittlung von Grundlagen der Darstellung vernetzter interaktiver Informationszusammenhänge, dem Information Design und der Konzeption von Struktur, Steuerung und Orientierung komplexer Interaktionsprozesse und der Informationsarchitektur. Dabei werden Gestaltungsprinzipien und -mittel vorgestellt, die bei der Gestaltung von interaktiven screenbasierten Systemen zur Anwendung kommen. Das strategisch orientierte Entwerfen in medialen Kontexten wird kombiniert mit der Schulung von visuellen analytischen Fähigkeiten in Ästhetik und Semiotik von interaktiven vernetzten medialen Systemen.

Neben den Gestaltungsprinzipien Rückkopplung, Kontinuität, Konsistenz und Plausibilität wird die Bedeutung von mentalen Modellen und Metaphern, sowie Organisation und Navigation von und in Informationsmengen behandelt. Diese Grammatik umfasst die Themen Organisation und Wahrnehmung von Fläche und Raum, sowie Farbe, Layout, semantische Strukturierung von Text und Bild auf der Fläche, Raster und Typografie. 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 Methodik im Design. Es ist als Auffrischung und Vertiefung auch für designerfahrene Studierende geeignet.

### Lernziele / Kompetenzen

Systematische Kompetenzentwicklung durch Anwendung der Lösungsstrategien des Design Repertoires am Beispiel anwendungsorientierter Aufgaben. Die vertiefende Vermittlung gestalterischer und konzeptioneller Grundlagen für mediale Systeme soll die Entscheidungsfähigkeit in Gestaltungsfragen im Interaction Design festigen, sowie eigenständige Kompetenz und Stilsicherheit im Entwurf ausbilden. Die Studierenden werden in die Lage versetzt, Informationsstrukturen vernetzter 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 // Repertoire Bildung // Vermittlung theoretisch-gestalterischer und konzeptioneller Grundlagen der visuellen Kommunikation für Screen Design // Vertiefen von Methodiken der Gestaltung von Informations- und Bedienstrukturen in dynamischen Prozessen interaktiver Systeme // Entwickeln von eigener Gestaltungskompetenz und eines individuellen Gestaltungsrepertoires im Interaction Design.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine	MID_1.2.1, MID_1.3.1	MID_3.1.2

### Online-Präsenz des Moduls

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

### Literatur- und Quellenhinweise

[www.design.hs-magdeburg.de](http://www.design.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 designerfahrene Studierende geeignet.

# MODULBLATT 1.2.1

## M.A. INTERACTION DESIGN

<b>Lehrveranstaltung</b> (Modul)	Code
<b>Physical Computing</b> (Basic Interaction)	MID_1.2.1

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	8-12

Pflichtmodul	-	Fachsemester	1
Wahlpflichtmodul	X	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 bezogen auf das Physical Computing
- // 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_1.1.1, MID_1.3.1	MID_5.1.2

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

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

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Dr. Christine Goutrié, Prof. Dr. Dieter Schwarzenau	Einschreibeliste

Hinweise



# MODULBLATT 1.3.1

## M.A. INTERACTION DESIGN

<b>Lehrveranstaltung</b> (Modul)			Code
<b>Visualization Techniques</b> (Basic Interaction)			MID_1.3.1
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)			Anzahl der Studierenden
keine			8-12
	Pflichtmodul	-	Fachsemester
	Wahlpflichtmodul	X	1
	Wahlmodul	-	Wintersemester
			X
			Sommersemester
Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Seminar	2	5	Entwurf
Workload			
30	Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)		
120	Selbständige Übungsarbeiten		
150	Stunden		



**Inhaltsbeschreibung**

In diesem Seminar werden sowohl Grundlagen der Handzeichnung vermittelt (Perspektive, Naturstudium, Zeichentechniken, Bildaufbau) als auch weiterführende Exkurse (Entwurfs- und Präsentationszeichnung, Darstellung des Menschen, Markertechniken). Die Vermittlung erfolgt über Vorlesung und hauptsächlich durch das eigene Anfertigen von Zeichnungen.

**Lernziele / Kompetenzen**

Entwickeln von Visualisierungskompetenz: Die Handzeichnung stellt die schnellste und unmittelbarste Vermittlung von 2- und 3-dimensionalen Ideen im Entwurfsprozess dar. Die Studierenden lernen, die für sich und die Aufgabe jeweils angemessene Visualisierungstechnik zu wählen und aktiv zu nutzen.

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine	MID_1.1.1, MID_1.2.1	

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

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

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Andreas Mühlenberend	Einschreibeliste

**Hinweise**

Durch die Anpassung der Übungen an bisherige Erfahrungen der Studierenden richtet sich das Seminar gleichermaßen an Anfänger\_innen des Zeichnens oder Quereinsteiger\_innen als auch an erfahrene Zeichnende, die den Kurs als Auffrischung und Quelle weiterer Vertiefung, Anregung und Professionalisierung nutzen.



Psychology **2**

Psychology **2.1.1**

# MODULBLATT 2.1.1

## M.A. INTERACTION DESIGN

<b>Lehrveranstaltung</b> (Modul)	Code
<b>Psychology</b> (Psychology)	MID_2.1.1

Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	8-12

Pflichtmodul	-	Fachsemester	1
Wahlpflichtmodul	X	Wintersemester	X
Wahlmodul	-	Sommersemester	

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

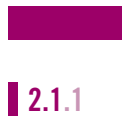
Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
keine		MID_4.2.2

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

Literatur- und Quellenhinweise
Wahrnehmungspsychologie, E. Bruce Goldstein

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Steffi Hußlein & Prof. Dr. Christine Goutrié	Einschreibeliste

Hinweise



**Design Methods** **3**

Design Methods **3.1.2**

# MODULBLATT 3.1.2

## M.A. INTERACTION DESIGN

<b>Lehrveranstaltung</b> (Modul)	Code
<b>Design Methods</b> (Design Methods)	MID_3.1.2
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
keine	8-12

Pflichtmodul	X	Fachsemester	2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	-
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

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 Interaction Design Seminar lernen die Studierenden Evaluationsmethodiken wie Testverfahren und Befragungen kennen. Beispielsweise lassen sich Gebrauchstauglichkeit und Benutzbarkeit von Soft- und Hardware von Mit-Studierenden testen, um Usability Probleme anhand von wahrnehmbarem Interaktionsverhalten zu erkennen. Studierende lernen, Zieldefinition, Kriterien für die Evaluation, Nutzerstudien und Nutzerverhalten zu beschreiben, Benutzer zu beobachten, Rückschlüsse daraus für Interaktionskonzepte zu ziehen und ihre Analysen und Beschreibungen von Interaktionsszenarien zu professionalisieren. Andererseits lernen Studierende, designspezifische Techniken zur Ideen- und Konzeptfindung einzusetzen, alternative Lösungsansätze zu entwickeln und zu durchdenken, sowie angemessene und geeignete Techniken der Visualisierung in allen Phasen des Entwurfsprozesses einzusetzen.

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
MID_1.1.1	MID_5.2.2, MID_4.1.2	MID_6.1.2

### Online-Präsenz des Moduls

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

### Literatur- und Quellenhinweise

F. Sarodnick, & H. Brau, Methoden der Usability Evaluation; Don Norman, The Design of Everyday Things; Universal Principles & Design,

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.

3.1.2

<b>Intersections</b>	<b>4</b>
Emerging Technologies	4.1.2
History and Culture of Information	4.2.2

# MODULBLATT 4.1.2

## M.A. INTERACTION DESIGN

<b>Lehrveranstaltung (Modul)</b>	<b>Code</b>
<b>Emerging Technologies &amp; Transcross Workshop (Intersections)</b>	<b>MID_4.1.2</b>
<b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>	<b>Anzahl der Studierenden</b>
<b>keine</b>	<b>8-12</b>

Pflichtmodul	X	Fachsemester	2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	-
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

<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)
70	Erarbeitung/ Entwurf/ Referat
40	Rechercharbeit
10	Prüfungsvorbereitung
150	Stunden

### Inhaltsbeschreibung

Im Kolloquium wird Forschungstätigkeit praktiziert, indem alle Studierenden sich in ein konkretes Thema einer neuen Technologie 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 verändern oder die Art der Interaktion. Das Colloquium fördert besonders die Kommunikationsfähigkeiten und die Entwicklung von sprachlicher Sensibilität für technologische Prozessentwicklungen im Interaction Design und die wissenschaftliche und multimediale Kompetenz für die professionelle Dokumentation. Die Teilnehmer\_innen werden ihre Forschungsergebnisse in einem öffentlichen Vortrag präsentieren.

Ein einwöchiger „Trans Cross Workshop“ zwischen den M.A. Interaction Design und M.A. Engineering Design Student\_innen ist in das Modul zum fachlichen Wissenstransfer innerhalb der Design Disziplinen und kooperativen interdisziplinären Gestalten integriert.

### Lernziele / Kompetenzen

Das Modul vermittelt die Kompetenzen zur autonom eigenständigen Aufbereitung gänzlich neuer Forschungsergebnisse, die Erkennung designrelevanter Entwicklungen und das Aufspüren des Innovationspotential von Technologien, sowie die Fähigkeit zur Einarbeitung in bisher unbekannte Arbeitsfelder. Dabei geht es um designorientierte wissenschaftliche Aufbereitung und Erarbeitung des aktuellen Forschungsstandes technologisch zukunftsweisender Thematiken im Interaction Design. Die Teilnehmer\_innen sollen Entscheidungsfähigkeit entwickeln unter Berücksichtigung von gesellschaftlichen, ethischen und wissenschaftlichen Erkenntnissen, auch wenn nur begrenzt Informationen vorliegen. Die kommunikative Kompetenz der Studierenden wird gefördert, um den aktuellen Forschungsstand erfassen und präsentieren zu können.

// Aktuellen Forschungsstand präsentieren, state-of-the-art // Fähigkeit zur Einarbeitung in ein bisher unbekanntes Arbeitsfeld // Designspezifische wissenschaftliche Recherchestrategien

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
<b>MID_1.1.1, MID_1.2.1</b>	<b>MID_5.2.2</b>	<b>MID_6.1.3, MID_6.2.3</b>

### Online-Präsenz des Moduls

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

### Literatur- und Quellenhinweise

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

### Ansprechpartner\_innen

Prof. Steffi Hußlein & Prof. Dr. Christine Goutrié

### Anmeldeformalitäten

Einschreibeliste

### Hinweise

--

4.1.2

4.2.2

# MODULBLATT 4.2.2

## M.A. INTERACTION DESIGN

<b>Lehrveranstaltung (Modul)</b>	<b>Code</b>
<b>History and Culture of Information (Intersections)</b>	<b>MID_4.2.2</b>
<b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>	<b>Anzahl der Studierenden</b>
<b>keine</b>	<b>8-12</b>

Pflichtmodul	X	Fachsemester	2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	-
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

<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	Recherchearbeit
<hr/>	
150	Stunden

**Inhaltsbeschreibung**

In diesem Kolloquium werden die Quellen, aus denen sich das Interaction Design speist, beleuchtet; vor allem vor dem Hintergrund der Entwicklung neuer Medien. Der Fokus liegt auf der Wechselwirkung und den Implikationen zwischen gesellschaftlicher Entwicklung und Lebensweise des Individuums einerseits, und der technologischen Entwicklung andererseits.

Die Studierenden beschäftigen sich mit Erfindungen und Entdeckungen, die den Alltag der Menschen und ihre Sicht auf die Welt grundlegend verändert haben. Visionäre Entwicklungen, deren Bedeutung wir im historischen Rückblick leicht beurteilen können werden daraufhin untersucht, welche zugrundeliegenden Denkkonstruktionen, Haltungen und Analysemethoden sie überhaupt ermöglicht haben. Aus diesen Recherchen werden Erkenntnisse abgeleitet werden, die es ermöglichen die Wechselbeziehung von Medien, Technologie und Information einzuschätzen und in diesem Kontext das Potential aktueller technischer Entwicklungen zu beurteilen.

**Lernziele / Kompetenzen**

- // Selbstständiges Erarbeiten vertieften Wissens.
- // Wissenschaftliche Recherche und Quellenstudium.
- // Übertragen von Erkenntnissen aus historischen Prozessen auf aktuelle Entwicklungen.
- // Erkennen struktureller Muster.
- // Urteilsfähigkeit.
- // Integrationsfähigkeit: neues Wissen in den bereits bekannten Kontext einbringen

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
<b>MID_2.1.1</b>	<b>MID_5.1.2</b>	<b>MID_6.1.3, MID_6.2.3</b>

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

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

<b>Ansprechpartner_innen</b>	<b>Anmeldeformalitäten</b>
<b>Prof. Dr. Christine Goutrié &amp; Prof. Steffi Hußlein</b>	<b>Einschreibeliste</b>

**Hinweise**



	<b>Projects</b>	<b>5</b>
Project 01 & Kickoff Workshop		<b>5.1.1</b>
	Project 02	<b>5.2.2</b>



# MODULBLATT 5.1.1

## M.A. INTERACTION DESIGN

<b>Lehrveranstaltung (Modul)</b>	<b>Code</b>
<b>Project 01 &amp; Kickoff Workshop (Projects)</b>	<b>MID_5.1.1</b>
<b>Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)</b>	<b>Anzahl der Studierenden</b>
<b>keine</b>	<b>8-12</b>

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

<b>Art</b>	<b>SWS</b>	<b>Credits</b>	<b>Prüfungsleistung</b>
<b>Projekt</b>	<b>4</b>	<b>15</b>	<b>Entwurf, Dokumentation</b>

<b>Workload</b>	
80	Recherche; Szenarioentwicklung
50	Erarbeitung Referat und Präsentationsvorbereitung
200	Entwurf
120	Prototypenbau
450	Stunden



5.1.1

5.2.2

### Inhaltsbeschreibung

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 und präsentiert und mit jeweils einer umfangreichen schriftlichen Dokumentation ergänzt 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
- // Konzipieren, entwerfen, analysieren, umsetzen, bewerten und präsentieren

<b>Vorhergehende Module</b>	<b>Sinnvoll zu kombinieren mit</b>	<b>Mögliche Folgemodule</b>
	MID_2.1.1, MID_1.2.1, MID_1.3.1	MID_5.2.2

### Online-Präsenz des Moduls

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

### Literatur- und Quellenhinweise

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

### Ansprechpartner\_innen

Prof. Steffi Hußlein & Prof. Dr. Christine Goutrié

### Anmeldeformalitäten

Einschreibeliste

### Hinweise

--

# MODULBLATT 5.2.2

## M.A. INTERACTION DESIGN

<b>Lehrveranstaltung (Modul)</b>	Code
<b>Project 02 (Projects)</b>	<b>MID_5.2.2</b>
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
<b>keine</b>	<b>8-12</b>

Pflichtmodul	X	Fachsemester	2
Wahlpflichtmodul	-	Wintersemester	-
Wahlmodul	-	Sommersemester	X

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
<b>Projekt</b>	<b>4</b>	<b>15</b>	<b>Entwurf, Dokumentation</b>

<b>Workload</b>	
80	Recherche; Szenarioentwicklung
50	Erarbeitung Referat und Präsentationsvorbereitung
200	Entwurf
120	Prototypenbau
450	Stunden

5.1.1

5.2.2

### 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 und präsentiert und mit jeweils einer umfangreichen schriftlichen Dokumentation ergänzt 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
- // Konzipieren, entwerfen, analysieren, umsetzen, bewerten und präsentieren

Vorhergehende Module	Sinnvoll zu kombinieren mit	Mögliche Folgemodule
	<b>MID_3.1.2, MID_4.1.2, MID_4.2.2</b>	<b>MID_6.1.3, MID_6.2.3</b>

Online-Präsenz des Moduls
<b>www.design.hs-magdeburg.de</b>

Literatur- und Quellenhinweise
<b>www.design.hs-magdeburg.de</b>

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
<b>Prof. Steffi Hußlein &amp; Prof. Dr. Christine Goutrié</b>	<b>Einschreibelist</b>

Hinweise

<b>Master</b>	<b>6</b>
Master Proposal	6.1.3
Master Thesis	6.2.3

# MODULBLATT 6.1.3

## M.A. INTERACTION DESIGN

<b>Lehrveranstaltung (Modul)</b>	<b>Master Proposal (Master)</b>	Code	MID_6.1.3
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	keine	Anzahl der Studierenden	8-12

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

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Colloquium	2	5	Hausarbeit, Mündliche Prüfung

Workload	
30	Präsenz (2 SWS x 15 Wochen)
40	Erarbeitung/ Entwurf Master Proposal
40	Rechercharbeit
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 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_5.1.1, MID_5.2.2		MID_6.2.3

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

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

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Steffi Hußlein & Prof. Dr. Christine Goutrié	Einschreibeliste

Hinweise	
----------	--



# MODULBLATT 6.2.3

## M.A. INTERACTION DESIGN

<b>Lehrveranstaltung</b> (Modul)	Code
<b>Master Thesis</b> (Master)	MID_6.2.3
Eingangsvoraussetzungen / Studienprüfungsordnung (SPO)	Anzahl der Studierenden
60 abgeschlossene Credits	8-12

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

Art	SWS	Credits	Prüfungsleistung
Projekt, Colloquium		25	Hausarbeit, Mündliche Prüfung

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
MID_5.1.1, MID_5.2.2, MID_6.1.3		

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

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

Ansprechpartner_innen	Anmeldeformalitäten
Prof. Steffi Hußlein & Prof. Dr. Christine Goutrié	Einschreibeliste

Hinweise