

Modulbeschreibung Usability

KURSBESCHREIBUNG	Usability
Code	04020001.EN/12
Fachbereich(e)	Hochschule für Angewandte Psychologie
Name Studiengang /-gänge	Angewandte Psychologie
Vertiefungsrichtung(en)	Anwendungsfächer: Basismodule
Art des Studiengangs	Bachelor
Studienniveau (Erklärung am Ende)	<input type="checkbox"/> Basic <input type="checkbox"/> Intermediate <input checked="" type="checkbox"/> Advanced <input type="checkbox"/> Specialised
Typus (Erklärung am Ende)	<input type="checkbox"/> Pflicht <input type="checkbox"/> Wahlpflicht <input checked="" type="checkbox"/> Wahl
ECTS-Credits	3
Kontaktlektionen ^{1.}	4 h 14tägig
Gesamtarbeitsaufwand in Stunden (Kontaktstudium, geführtes- und individuelles Selbststudium)	90 h
Verantwortliche Ansprechperson	Katrin Fischer
Telefon/E-Mail	katrin.fischer@fhnw.ch

Lernziele/Kompetenzen

Fachkompetenzen

Grundwissen: Die Studierenden verfügen über vertiefte Kenntnisse hinsichtlich Theorien, Modellen und methodischen Vorgehensweisen der Mensch-Technik-Interaktion. Spezialwissen:

- Anwendung der Prinzipien menschlicher Informationsverarbeitung auf den Kontext der Mensch – Technik – Interaktion
- Kenntnis der Prinzipien der Aufgabenverteilung zwischen Mensch und Maschine sowie der Folgen von Automatisierung
- Sensibilisierung für Wirkungsweisen und Konsequenzen der Human Factors in Mensch-Technik-Systemen
- Kenntnis der wesentlichen Merkmale, die die Qualität der Mensch – Technik – Interaktion beeinflussen
- Kenntnis der verschiedenen psychologischen Aspekte des Themas „usability“
- Kenntnis der wesentlichen Methoden und Instrumente zur Beurteilung der usability von Produkten

Sammeln von ersten Erfahrungen beim Einsatz unterschiedlicher Methoden der usability-Evaluation

Methodenkompetenzen

Analyse und Synthese: Die Studierenden sind fähig, Praxissituationen vor dem Hintergrund der Modelle und Theorien zu beschreiben und zu erklären sowie Gestaltungsempfehlungen zu erarbeiten und zu begründen

Ressourcen erschliessen: Die Studierenden können sich Fach- und Methodenwissen selbständig erarbeiten, die dazu relevanten Informationsangebote nutzen.

Interdisziplinarität: Die Studierenden sind fähig, sowohl die Modelle und Theorien als auch deren Anwendung auf Praxissituationen gegenüber Personen ohne psychologische Vorbildung nachvollziehbar und überzeugend zu kommunizieren.

Sozialkompetenz

Rollenflexibilität: Die Studierenden sind fähig, unterschiedliche Rollen einzunehmen (z.B. Versuchsleitende im Usability Test, «Auftraggeber*in» für einen Usability Test usw.).

Kritikfähigkeit: Die Studierenden sind fähig einerseits konstruktiv Kritik zu geben und andererseits Kritik anzunehmen und sich damit auseinanderzusetzen.

Selbstkompetenz

	<p><u>Selbstreflexion</u>: Die Studierenden reflektieren und hinterfragen ihr berufliches Handeln vor dem Hintergrund der Modelle und Theorien.</p> <p><u>Selbständigkeit</u> Die Studierenden können im Kontext des angeleiteten Selbststudiums eigenverantwortlich und termingerecht die behandelten Themen weiterbearbeiten und darstellen.</p> <p><u>Belastbarkeit</u>: Die Studierenden sind fähig, mit einer hohen Lernbelastung umzugehen, sich zu organisieren und sich ggf. adäquate Unterstützung zu holen.</p> <p><u>Lernfähigkeit</u>: Die Studierenden sind bereit und fähig, sich kreativ neues Wissen zu erschliessen.</p>
Lerninhalte	<ul style="list-style-type: none"> - Mensch – Maschine – Systeme (MMS): Begriffsbestimmung und Grundlagen <ul style="list-style-type: none"> o Einsatzbereiche von MMS o Ziele und Bereiche der MMS-Gestaltung o Psychologische Aufgaben bei der MMS-Gestaltung - Usability in Abgrenzung zu User Experience - Usability Engineering und Usability Evaluation - Usability Kriterien und ihre Operationalisierung - Methoden der Usability Evaluation - Interkulturelle Aspekte von Usability
Lehr- und Lernmethoden	Vorlesung mit Gruppenarbeiten und Übungen während des Semesters; praktische Durchführung eines eigenen Usability Tests
Unterrichtssprache	Deutsch
Leistungsnachweis²	<p>Ein Leistungsnachweis setzt drei Leistungen voraus:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anwesenheit an den Präsenz-Vorlesungsterminen 2. Projektarbeit (Gruppenarbeit zu 4-6 Studierenden, Durchführung eines Usability Tests) mit schriftlicher Zusammenfassung bis zum Ende des Semesters <p>Benotet wird ausschliesslich die Projektarbeit der Studierenden, die Anwesenheit an den</p>

	Präsenzterminen ist aber Voraussetzung dafür, dass eine Note erteilt werden kann.
Notenskala	6er Skala, Noten von 1 bis 6
Bibliographie	<p>Literatur</p> <p>Benyon, D. (2013). Designing Interactive Systems: A Comprehensive Guide to HCI, UX & Interaction Design (3rd ed.). Essex: Pearson.</p> <p>Norman, D.A. (2016). The Design of Everyday Things: Psychologie und Design der alltäglichen Dinge (2nd ed.). München: Vahlen.</p> <p>Richter, M., Flückiger, M. (2013). Usability Engineering kompakt (3. Aufl.). Heidelberg: Springer.</p> <p>Richter, M., Flückiger, M. (2016). Usability und UX kompakt (4. Aufl.). Heidelberg: Springer.</p> <p>Sarodnick, F., Brau, H. (2016). Methoden der Usability Evaluation. 3. Auflage, Göttingen: Hogrefe.</p> <p>Wickens, C.D. & Hollands, J.G. (2015). Engineering psychology and human performance (4rd ed.). New York: Psychology Press.</p>
Erforderliche Vorkenntnisse Modul(e) – Kurs(e)	
Anschlussmodul(e) /-kurs(e)	
Bemerkungen	

LEGENDE

*Level *Studienniveau	B Basic level (Modul zur Einführung in das Basiswissen eines Gebiets) I Intermediate level (Modul zur Vertiefung der Basiskenntnisse) A Advanced level (Modul zur Förderung und Verstärkung der Fachkompetenz) S Specialised level (Modul zum Aufbau von Kenntnissen und Erfahrungen in einem Spezialgebiet)
*Type * Typus	C Core course/Pflichtmodule (Kerngebiet eines Studienprogramms) R Related course/Wahlpflichtmodule (Unterstützung des Kerngebiets mit Vermittlung von Vor- oder Zusatzkenntnissen) M Minor course/Wahlmodule (Ergänzungskurs/-modul)

November 2023 /kf

²Wenn Teilnachweise im Modul verlangt werden, muss angegeben werden wie die Gesamtnote / Endnote entsteht.