



Modulhandbuch

Human-Centered Design

Wintersemester 2025/2026
Stand: 16.04.2025



Über dieses Handbuch



Think Before Printing

Dieses Modulhandbuch soll Ihnen als wertvolle Ressource für Ihr Studium dienen. Wir möchten Sie nicht grundsätzlich vom Drucken abhalten, aber eine kleine Erinnerung schadet nie: Die Verschwendung von Papier, Tinte und Toner ist weder wirtschaftlich noch ökologisch sinnvoll.



Rechtlicher Rahmen

In diesem Modulhandbuch finden Sie detaillierte Beschreibungen zu allen Modulen des Studiengangs. Jede Modulbeschreibung umfasst die zu erreichenden Kompetenzen, die behandelten Inhalte, die zugehörige Literatur und die Prüfungsleistungen. Zu Beginn jedes Semesters wird eine aktualisierte Modulbeschreibung veröffentlicht (siehe Fußzeile). Das Sommersemester beginnt am 1. März, das Wintersemester am 1. September.

Die rechtliche Grundlage für die Module bildet die Studien- und Prüfungsordnung (SPO). Sie besteht aus zwei Teilen:

- Allgemeiner Teil MA-TA-1
- Besonderer Teil MA-TB-33 Studiengang Human-Centered Design

Die aktuellen Fassungen finden Sie unter www.hs-aalen.de/hcd ▶ Downloads und Links.



Inhaltsübersicht

Über dieses Handbuch

Das Studienangebot Human-Centered Design

Grafische Übersicht der Pflichtmodule

Grafische Übersicht möglicher Wahlpflichtmodule

Tabellarische Übersicht der Pflichtmodule

Tabellarische Übersicht der Wahlpflichtmodule

Ansprechpersonen

Literaturübersicht

Das Studienangebot Human-Centered Design



Der Mensch im Mittelpunkt: Der Masterstudiengang Human-Centered Design befähigt Sie, komplexe, nutzerzentrierte Lösungen zu entwickeln, die wissenschaftliche Methoden, kreatives Design und ethische Verantwortung vereinen.

Flexibel und praxisnah: Unser innovatives Blended-Learning-Format kombiniert die Vorteile von Online- und Präsenzphasen. Sie profitieren von ortsunabhängigem Lernen in virtuellen Phasen und interaktiven, praxisorientierten Modulen vor Ort.

Zwei Standorte, doppelte Möglichkeiten: An den Hochschulen Aalen und Furtwangen erwarten Sie studiengangspezifische Labore und moderne Forschungsinfrastrukturen. Die doppelte Standortpräsenz bietet Ihnen Zugang zu Technologien auf höchstem Niveau und schafft optimale Bedingungen für die Entwicklung innovativer Designlösungen.

Werden Sie Teil einer dynamischen Gemeinschaft und gestalten Sie die Zukunft von Technologie, Gesellschaft und Design – verantwortungsvoll, kreativ und menschenzentriert.

Der Masterstudiengang ist Teil der Förderlinie THE BLÄNDED learning.

„THE BLÄNDED learning ist mir ein persönliches Anliegen. Durch die Kombination von flexiblen digitalen Studienangeboten mit intensiven Präsenzphasen an unseren Gewinner-Hochschulen und den beteiligten Unternehmen nehmen wir die Bedürfnisse der Studierenden gezielt auf. Wir ermöglichen darüber hinaus, dass die Studierenden eine Bindung zu Baden-Württemberg aufbauen, Land, Wirtschaft und Menschen kennen und lieben lernen – und sich so vor Ort binden.“

MINISTERIN PETRA OLSCHOWSKI¹



Zielgruppe

Der Master-Studiengang Human-Centered Design richtet sich an Absolventinnen und Absolventen mit einem Bachelorabschluss in Design, Menschzentrierter Gestaltung oder verwandten Disziplinen. Er ist ideal für diejenigen, die ihre Fähigkeiten im Bereich nutzerzentrierter Forschung und innovativer Gestaltungslösungen vertiefen möchten. Der Studiengang spricht besonders Studierende an, die an der Schnittstelle von Technologie, Design und Gesellschaft arbeiten wollen und ein Interesse an interdisziplinärer Zusammenarbeit mitbringen.

Der Studiengang ist zudem attraktiv für Personen, die bereits berufliche Erfahrungen sammeln oder sich in besonderen Lebenssituationen befinden – etwa während der Elternzeit oder in einer Phase der beruflichen Neuorientierung. Die Kombination aus Präsenzveranstaltungen und flexiblen Online-Lerneinheiten ermöglicht es, das Studium mit individuellen Verpflichtungen zu vereinbaren. Angesprochen sind insbesondere Menschen, die ihre Kompetenzen im Bereich Human-Centered Design vertiefen möchten, um in interdisziplinären Teams Verantwortung zu übernehmen oder innovative Design- und Nutzerstrategien für Unternehmen und Organisationen zu entwickeln.

¹ Pressemitteilung vom 5. Juli 2025, <<https://mwk.baden-wuerttemberg.de/de/service/presse/pressemitteilung/pid/foerderlinie-the-blaended-learning-foerdert-flexible-studienangebote>>

Didaktisches Lehr-Lernkonzept



Der Masterstudiengang Human-Centered Design basiert auf einem **Blended-Learning-Ansatz**, der synchrone und asynchrone Lehr-Lernphasen kombiniert. Dieses Konzept schafft eine flexible und praxisnahe Studienstruktur, die sowohl eigenverantwortliches Lernen als auch interaktive Zusammenarbeit fördert. In den synchronen und asynchronen Phasen können Lehrende und Lernende sowohl vor Ort (onsite) als auch virtuell (offsite) zusammenarbeiten, was maximale Flexibilität gewährleistet.

In den **synchronen Phasen**, wie Kick-Off-Meetings, Präsenzveranstaltungen und virtuellen Workshops, interagieren Studierende und Lehrende in Echtzeit. Diese Einheiten ermöglichen eine direkte Kommunikation, fördern die Vernetzung und bereiten die asynchronen Lernphasen vor. Die synchronen Angebote finden freitags statt und können wahlweise vor Ort in Aalen oder Furtwangen (onsite) oder virtuell (offsite) besucht werden. Die dafür vorgesehenen Räume sind technisch so ausgestattet, dass eine reibungslose hybride Teilnahme möglich ist.

Während der **asynchronen Lernphasen** bearbeiten die Studierenden eigenständig Aufgaben und werden durch klare Instruktionen, digitale Lernmaterialien und Betreuung wie Forendiskussionen, virtuelle Lernräume oder Online-Sprechstunden unterstützt. Diese Phasen fördern das selbstgesteuerte Lernen und die individuelle Vertiefung der Inhalte.

Zusätzlich finden **zweimal pro Semester Präsenzveranstaltungen** statt, die interaktive Formate wie Laborpraktika, Projekttreffen mit Unternehmensvertretern oder themenspezifische Workshops umfassen. Diese werden durch optionale Angebote, wie Exkursionen oder nicht prüfungsrelevante Workshops, ergänzt.

Das **Learning-Management-System (LMS)** bietet eine einheitliche Struktur mit klaren Kursvorlagen, die eine einfache Orientierung ermöglichen. Diese Kombination aus Planbarkeit, Flexibilität und Interaktion gewährleistet eine optimale Unterstützung der Studierenden und schafft die Grundlage für ein effektives und erfolgreiches Studium.

		Oktober				November				Dezember			Januar				Februar		
WOCHEN		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
ORGANISATION		Entry Project																Prüfungen Workshops	

		März			April			Mai			Juni			Juli					
WOCHEN		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
ORGANISATION		Entry Project																Prüfungen Summer School	

Legende:

- Präsenzpflcht (onsite, vor Ort in Aalen im Oktober, Februar, März oder Furtwangen im Juli)
- Synchroner Lehrangebote (hybrid, vor Ort-Möglichkeit in Aalen und/oder Furtwangen)
- World Usability Day (weltweit, 2. Donnerstag im November, Exkursionsmöglichkeit für Fokusthema Usability)
Die Hochschule Aalen bietet seit 2016 ein vor-Ort-Event an www.wud-aalen.de (Ansprechpartner: Prof. Dr. Markus Weber).
- tekom Jahrestagung Stuttgart (3. Novemberwoche, Exkursionsmöglichkeit für Fokusthema Usability)
Die Hochschulen Aalen und Furtwangen sind regelmäßig mit Fachvorträgen auf dieser Tagung aktiv vertreten (Ansprechpartnerin: Prof. Dr. Constance Richter).
- mögliche/r Exkursionswoche, -monat (Freitag = Firmenbesuch (BW), bspw. STIHL; Samstag = Methodenworkshop, bspw. Information Mapping® oder Lego® Serious Play® mit Experten)
Dieser Termin ist für die Studierenden optional und kann aus didaktischen Gründen nicht hybrid angeboten werden.

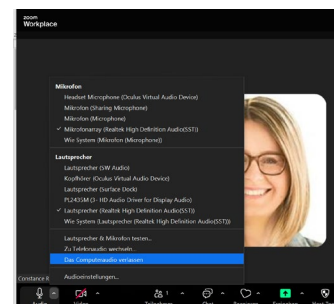
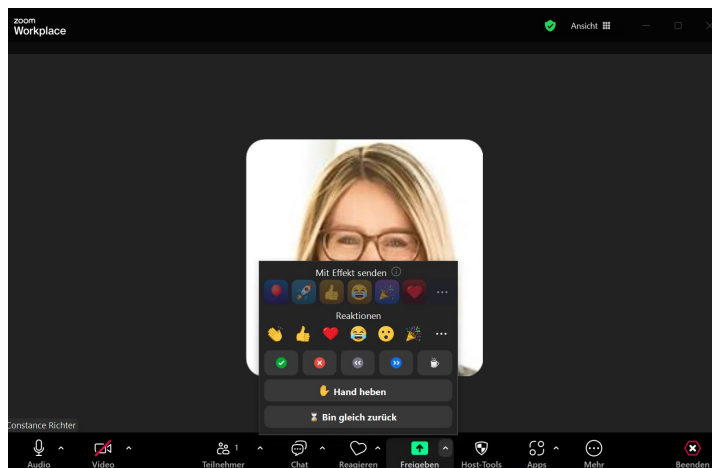




Netiquette für hybride Lehrveranstaltungen

Im Studienbereich Human Centricity lehren wir seit 2020 hybrid, um maximale Flexibilität und ein hochwertiges Lernerlebnis für alle Studierenden zu ermöglichen. Damit dieses Konzept optimal funktioniert, bitten wir alle Teilnehmenden, folgende Regeln zu beachten:

- **Sehen und Hören:** Schalten Sie Ihre Kamera ein und nutzen Sie ein qualitativ gutes Mikrofon, um eine aktive Beteiligung und den Austausch zu fördern.
- **Profilbild hinterlegen:** Hinterlegen Sie ein aussagekräftiges Profilbild in Zoom. Andernfalls erscheinen Sie als schwarzer Hintergrund mit weißen Buchstaben, was den persönlichen Charakter der Lehrveranstaltungen beeinträchtigt. Ein freundliches Bild trägt zu einer angenehmen und professionellen Atmosphäre bei.
- **Zoom-Verbindung:** Alle Studierenden – unabhängig davon, ob sie onsite oder offsite teilnehmen – müssen sich in Zoom einloggen. Dies ermöglicht eine einheitliche Interaktion und hilft, den „Hybriditätsgraben“ zwischen den beiden Gruppen zu überwinden.
- **Aktive Teilnahme:** Nutzen Sie die Reagieren-Funktionen von Zoom, wie das Handheben oder die Kaffeetasse, um Ihre Verfügbarkeit zu signalisieren. So wie wir im Vorlesungsraum niemanden ansprechen, der kurz den Raum verlassen hat, respektieren wir auch hier Ihre kurzen Pausen.
- **Audio-Verbindung:** Die onsite-Teilnehmenden dürfen sich **nicht** mit dem Audio verbinden, um Rückkopplungen und Störungen zu vermeiden. Die Kommunikation mit den Offsite-Teilnehmenden erfolgt über das zentrale Audiosystem des Raumes.



Grafische Übersicht der Pflichtmodule

3	30	Masterarbeit													
2	30	User Experience Management und Consulting			Designtheorie			Future Work and Responsibility			Forschungs-Design und projekt			Wahlpflichtmodul 2	
		Aalen			Furtwangen			Aalen							
		Prof. Dr. Markus Weber			Prof. Thomas Krach			Prof. Dr. Karsten Wendland							
		S	PLP	6 CP	V	PLS	6 CP	S	PLR, PLM	6 CP					
1	30	Prototyping			Human-Centered Methods			Workshop Design und Moderation						Wahlpflichtmodul 1	
		Furtwangen			Aalen			Aalen						Aalen, Furtwangen	
		Prof. Thomas Krach			Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr. Constance Richter						Prof. Dr. Constance Richter	
		S	PLP	6 CP	S	PLF	6 CP	S	PLP	6 CP				P	PLP

Grafische Übersicht möglicher Wahlpflichtmodule

Die Wahlpflichtmodule werden von der Hochschule Aalen, der Hochschule Furtwangen sowie dem Konsortium „THE BLÄNDED learning“ angeboten. Eine vollständige Liste der Wahlpflichtmodule wird zu Beginn jeden Semesters veröffentlicht.

1	30	Digital Communication			Digitale Intelligenz			Evidence-Based Decision Making			Virtuelle Ergonomie		
		<i>Aalen</i>			<i>Furtwangen</i>			<i>Aalen</i>			<i>Furtwangen</i>		
		Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr.-Ing. Stefan Pfeffer			Prof. Dr. Constance Richter			Prof. Dr.-Ing. Stefan Pfeffer		
		S	PLS, PLM	6 CP	V, Ü	PLK, PLM	6 CP	V, Ü	PLK	6 CP	S	PLK, PLM	6 CP

Tabellarische Übersicht der Pflichtmodule

M-Nr. ²	LV-Nr. ³ P-Nr.	Name	Sem ⁴	P-Art	SWS ⁵	Modulverantwortlicher Lehrende
54001		Human-Centered Methods	1			Prof. Dr. Constance Richter
	54101	Human-Centered Methods		PLF	2	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland
54002		Forschungs- und Designprojekt		PLP		Prof. Dr. Constance Richter
	54102	Grundlagen und Konzeptentwicklung	1		2	Daniel Birkicht Eka Hammerlindl
	54103	Konzeptausarbeitung und Reflexion	2		2	Prof. Dr. Ruxandra Lasowski Prof. Thomas Krach Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Markus Weber Prof. Dr. Karsten Wendland
54003		Prototyping	1	PLP		Prof. Thomas Krach
	54104	Prototyping			4	Prof. Thomas Krach
54004		Workshop Design und Moderation	1	PLF		Prof. Dr. Constance Richter
	54105	Workshop Design und Moderation			4	Prof. Dr. Constance Richter
54005		Designtheorie	2	PLS		Prof. Thomas Krach
	54201	Designtheorie			4	N. N.
54006		Future Work and Responsibility	2	PLR PLM		Prof. Dr. Karsten Wendland
	54202	Future Work and Responsibility			4	Prof. Dr. Karsten Wendland
54007		User Experience Management und Consulting	2			Prof. Dr. Markus Weber
	54203	User Experience Management und Consulting		PLP	4	Prof. Dr. Markus Weber
9999		Masterarbeit	3			Prof. Dr. Karsten Wendland
	9999	Masterarbeit		PLS		
	9998	Kolloquium zur Masterarbeit		PLK		

² M.-Nr. = Modulnummer

³ LV-Nr. = Lehrveranstaltungsnummer = Prüfungsanmeldungsnummer für dieses Modul.

⁴ Sem = Studiensemester

⁵ SWS = Semesterwochenstunden

Tabellarische Übersicht möglicher Wahlpflichtmodule

Die Wahlpflichtmodule werden von der Hochschule Aalen, der Hochschule Furtwangen sowie dem Konsortium „THE BLÄNDED learning“ angeboten. Eine vollständige Liste der Wahlpflichtmodule wird zu Beginn jeden Semesters veröffentlicht.

M-Nr. ⁶	LV-Nr. ⁷ P-Nr.	Name	Sem ⁸	P-Art	SWS ⁹	Modulverantwortlicher Lehrende
		Digital Communication	1			Prof. Dr. Constance Richter
		Digital Communication		PLS, PLM	2	Prof. Dr. Constance Richter
		Digitale Intelligenz	1, 2			Prof. Dr.-Ing. Stefan Pfeffer
		Digitale Intelligenz		PLK, PLM	2	N. N.
18008		Evidence-Based Decision Making	2			Prof. Dr. Constance Richter
	18108	Evidence-Based Decision Making		PLK	4	Prof. Dr. Anja Dieckmann
		Virtuelle Ergonomie	1, 2			Prof. Dr.-Ing. Stefan Pfeffer
		Virtuelle Ergonomie		PLK, PLM	3	Prof. Dr.-Ing. Stefan Pfeffer

⁶ M.-Nr. = Modulnummer

⁷ LV-Nr. = Lehrveranstaltungsnummer = Prüfungsanmeldungsnummer für dieses Modul.

⁸ Sem = Studiensemester

⁹ SWS = Semesterwochenstunden

Ansprechpersonen



Daniel Birkicht Hochschule Aalen

Fokus: Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Prototyping, Lego® Serious Play®-Facilitator

E-Mail: Daniel.Birkicht@hs-aalen.de

Webseite: <https://www.hs-aalen.de/de/users/21128>

Telefon: +49 7361 576 4713

Module: – Forschungs- und Designprojekt
– Workshop Design und Moderation



Eka Hammerlindl Hochschule Aalen

Fokus: Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Produktmanagement, Workshopkonzeption, Professional Scrum Master, Lego® Serious Play®-Facilitator

E-Mail: Eka.Hammerlindl@hs-aalen.de

Webseite: <https://www.hs-aalen.de/de/users/21827>

Telefon: +49 7361 576 4706

Module: – Forschungs- und Designprojekt
– Workshop Design und Moderation



Prof. Thomas Krach Hochschule Furtwangen

Fokus: Professor für Digitale Medien, insbesondere Konzeption, Gestaltung und Prototyping interaktiver Medien

E-Mail: Thomas.Krach@hs-furtwangen.de

Webseite: <https://www.hs-furtwangen.de/zukunft-verbinden/personen/profil/1227-thomaskrach>

Telefon: +49 7723 920 2521

Module: – Forschungs- und Designprojekt
– Prototyping



Prof. Dr. Ruxandra Lasowski Hochschule Furtwangen

Fokus: Professorin für Mathematik/Informatik

E-Mail: Ruxandra.Lasowski@hs-furtwangen.de

Webseite: <https://www.hs-furtwangen.de/zukunft-verbinden/personen/profil/604-ruxandralasowski>

Telefon: +49 7723 920 2875

Module: – Forschungs- und Designprojekt

**Prof. Dr.-Ing. Stefan Pfeffer** Hochschule Furtwangen

Aufgaben: Professor für Technische Produktgestaltung

E-Mail: Stefan.Pfeffer@hs-furtwangen.de

Webseite: <https://www.hs-furtwangen.de/en/connecting-future/staff-directory/profile/1580-stefanpfeffer>

Telefon: +49 7461 1502-6638

Module: – Digitale Intelligenz
– Virtuelle Ergonomie

**Prof. Dr. Constance Richter** Hochschule Aalen
Studiendekanin

Fokus: Professorin für Information Design

E-Mail: Constance.Richter@hs-aalen.de

Webseite: <https://www.hs-aalen.de/constance-richter>

Telefon: +49 171 6975513

Module: – Human-Centered Methods
– Forschungs- und Designprojekt
– Workshop Design und Moderation

**Prof. Dr. Markus Weber** Hochschule Aalen

Fokus: Professor für User Experience

E-Mail: Markus.Weber@hs-aalen.de

Webseite: <https://www.hs-aalen.de/de/users/21818>

Module: – Forschungs- und Designprojekt
– Usability Consulting und Management

**Prof. Dr. Karsten Wendland** Hochschule Aalen
Prüfungsausschuss, Zulassungsamt

Fokus: Professor für Informatik

E-Mail: Karsten.Wendland@hs-aalen.de

Webseite: <https://www.hs-aalen.de/de/users/236>

Telefon: +49 7361 576 3306

Module: – Future Work and Responsibility
– Forschungs- und Designprojekt

Literaturübersicht

- Bühner, Markus (2021): Einführung in die Test- und Fragebogenkonstruktion. 4., korrigierte und erweiterte Auflage. Hallbergmoos: Pearson Studium (Pearson Studium - Psychologie).
- Bürdek, Bernhard E. (2015): Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. 4., überarb. Aufl. Basel: Birkhäuser.
- Buxton, William (2017): Sketching User Experiences. Das praktische Arbeitsbuch zum Erlernen von Sketching und zahlreicher Skizziermethoden. 1. Auflage. Frechen: MITP (mitp Business).
- Cloots, Alexandra (Hg.) (2022): Hybride Arbeitsgestaltung. Herausforderungen und Chancen. Springer Fachmedien Wiesbaden. 1. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Dahm, Markus H. (2024): Digitale Lösungen für eine nachhaltige Zukunft. Wie Digitalisierung bei der Erreichung der SDGs helfen kann. Wiesbaden, Germany: Springer Gabler (Essentials).
- Eid, Michael; Gollwitzer, Mario; Schmitt, Manfred (2016): Formelsammlung Statistik und Forschungsmethoden. 1. Auflage. Weinheim: Beltz.
- Eid, Michael; Gollwitzer, Mario; Schmitt, Manfred (2017): Statistik und Forschungsmethoden. Lehrbuch. Mit Online-Material. Originalausgabe, 5., korrigierte Auflage. Weinheim: Beltz.
- Freed, Sam (2023): AI and Human Thought and Emotion: Auerbach Publications.
- Hausharter, Manuel (2020): Workshops gestalten und moderieren. In 5 Schritten erfolgreich Strategien entwickeln und Lösungen erarbeiten. Vachendorf: Manuel Hausharter.
- Hofmann, Josephine; Piele, Alexander; Piele, Christian (2021): Arbeiten in der Corona-Pandemie. Folgeergebnisse | Ausgestaltung des »New Normal«. Hg. v. Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO. Deutsche Gesellschaft für Personalführung e.V. – DGFP. Online verfügbar unter <https://www.iao.fraunhofer.de/content/dam/iao/images/iao-news/arbeiten-in-der-corona-pandemie-folgeergebnisse-ausgestaltung.pdf>, zuletzt geprüft am 03.01.2025.
- Holzbaur, Ulrich (2023): Wissenschaft muss wirken. Forschung, Transfer und Bildung für eine zukunftsfähige Gesellschaft. Wiesbaden, Germany: Springer Gabler.
- Kessler, Stefanie; König, Karsten (Hg.) (2024): Scheitern in Praxis und Wissenschaft der Sozialen Arbeit. Reflexions- und Bewältigungspraktiken von Fehlern und Krisen. Juventa Verlag. 1. Auflage. Weinheim: Juventa Verlag.
- Kühl, Stefan; Nolte, Mascha (2023): Workshops moderieren. Eine sehr kurze Einführung. Wiesbaden, Germany: Springer VS (Management kompakt).
- Mainzer, Klaus (2023): Zukunft durch nachhaltige Innovation. Im Wettkampf der Systeme. Berlin, Germany: Springer Gabler (SIBE-Edition).
- Mareis, Claudia (2019): Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag (zur Einführung).
- Matzat, Anna (2024): Die Rolle und Bedeutung von Teambuilding bei hybriden Arbeitsmodellen. In: Johanna Bath und Katrin Winkler (Hg.): Hybrides Arbeiten in Unternehmen. Wie HR Hybrid Work erfolgreich organisiert und weiterentwickelt. 1. Auflage. Freiburg, München: Haufe Group, S. 141–150. Online verfügbar unter https://link.springer.com/content/pdf/10.34157/978-3-648-16790-8_8.pdf?pdf=inline%20link, zuletzt geprüft am 03.01.2025.
- McElroy, Kathryn (2016v): Prototyping for Designers. Developing the Best Digital and Physical Products: O'Reilly Media.
- Nationale Akademie der Wissenschaften, Union der deutschen Akademien der Wissenschaften (Hg.) (2024): Die Zukunft der Arbeit. Berlin. Online verfügbar unter https://www.leopoldina.org/fileadmin/redaktion/Publikationen/Nationale_Empfehlungen/2024_BBAW_Leopoldina_Stellungnahme_Zukunft_der_Arbeit.pdf, zuletzt geprüft am 03.01.2025.
- Nolte, Mascha (2023): Workshops. Zu einer besonderen Form der Interaktion in Organisationen. Wiesbaden, Germany: Springer VS (Organisationsstudien).
- Norman, Donald A. (2013): The design of everyday things. Revised and expanded ed. New York: Basic Books. Online verfügbar unter <http://swb.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=1167019>.
- Oswald, Gerhard; Saueressig, Thomas; Krcmar, Helmut (Hg.) (2022): Digitale Transformation. Fallbeispiele und Branchenanalysen. Springer Fachmedien Wiesbaden. 2. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (Informationsmanagement und digitale Transformation).

Schweppenhäuser, Gerhard (2016): Designtheorie. 1. Aufl. 2016. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Schweppenhäuser, Gerhard. (2019): Design, Philosophie und Medien. Perspektiven einer kritischen Entwurfs- und Gestaltungstheorie. 1st ed. 2019. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden; Imprint: Springer VS (Würzburger Beiträge zur Designforschung). Online verfügbar unter <https://permalink.obvsg.at/>.

Shneidermann, Ben (2022): Human-Centered AI: Oxford University Press.

Weichert, Steffen; Quint, Gesine; Bartel, Torsten (2021): Quick Guide UX Management. So verankern Sie Usability und User Experience im Unternehmen. 2., erweiterte Auflage. Wiesbaden, Germany: Springer Gabler (Quick Guide).

Weiterführende Literaturübersicht

Aßmann, Jule; Sauer, Joachim; Schulz, Michael (2021): Keine Angst vor Fehlschlägen. Erkenntnisse aus einer Umfrage zum Scheitern von Data-Science-Projekten. In: Thomas Barton (Hg.): Data Science anwenden. Einführung, Anwendungen und Projekte. 1. Auflage 2021. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (Angewandte Wirtschaftsinformatik), S. 69–81. Online verfügbar unter https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-658-33813-8_5.pdf?pdf=inline%20link, zuletzt geprüft am 03.01.2025.

Berger, Helga (2022): Schritt für Schritt zur Abschlussarbeit. Gliedern, formulieren, formatieren. 3. aktualisierte und erweiterte Auflage. Paderborn: Brill Schöningh (UTB, 5106. Schlüsselkompetenzen).

Bergmann, Frithjof (2020): Neue Arbeit, neue Kultur. Freiburg: Arbor.

Duschik, Andreas; Goeken, Matthias (2023): Vorgehen in KI- und ML-Projekten und Gründe für ihr Scheitern. Analyse phasenspezifischer Herausforderungen. In: Axel Kalenborn, Masud Fazal-Baqaie, Oliver Linssen, Alexander Volland, Enes Yigitbas, Martin Engstler und Martin Bertram (Hg.): Projektmanagement und Vorgehensmodelle 2023. PVM 2023 : nachhaltige IT-Projekte : gemeinsame Tagung der Fachgruppen Projektmanagement (WI-PM) und Vorgehensmodelle (WI-VM) im Fachgebiet Wirtschaftsinformatik der Gesellschaft für Informatik e.V. in Kooperation mit der Fachgruppe IT-Projektmanagement der GPM e.V. und dem PMI Germany Chapter e.V. : 16. und 17. November 2023 in Hagen. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) (GI-Edition : [...], Proceedings, 340), S. 177–188. Online verfügbar unter <https://dl.gi.de/server/api/core/bitstreams/274580a4-2dcb-4e61-9fd1-82775e2fff00/content>, zuletzt geprüft am 03.01.2025.

Floridi, Luciano (2023): The Ethics of Artificial Intelligence: Principles, Challenges, and Opportunities: Oxford University Press.

Greever, Tom (2021): UX-Design überzeugend vermitteln. Erfolgreich mit Kunden und Stakeholdern kommunizieren und die bestmögliche User Experience erzielen. 1. Auflage. Heidelberg: O'Reilly.

Groß, Benedikt; Mandir, Eileen (2022): Zukünfte gestalten. Spekulation, Kritik, Innovation - mit »Design Futuring« Zukunftsszenarien strategisch erkunden, entwerfen und verhandeln. Mainz: Verlag Hermann Schmidt.

Hanington, Bruce (2022): The Pocket Universal Methods of Design, Revised and Expanded. 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions: Rockport Publishers (Rockport Universal).

Hartson, Rex (2019): The UX book. Agile UX design for a quality user experience. Unter Mitarbeit von Pardha S. Pyla. Second edition. Cambridge, MA: Morgan Kaufmann an imprint of Elsevier.

Kollenberg, Anna M.; Kollenberg, Wolfgang (2024): Wissenschaftlich Arbeiten - heute. Berlin, Germany: Springer Spektrum.

Kumar, Vijay (2012): 101 Design Methods. A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization: Wiley John + Sons.

Meyer, Erin (2024): Die Culture Map. Verstehen, wie Menschen verschiedener Kulturen denken, führen und etwas erreichen. 2., aktualisierte Auflage. Weinheim: Wiley-VCH GmbH.

Nestler, Simon (2022): Menschzentrierte Digitalisierung. Praxisleitfaden für eine gelungene Usability und User Experience in der öffentlichen Verwaltung. Wiesbaden: Springer Gabler (Edition Innovative Verwaltung).

- Osann, Isabell; Mayer, Lena; Wiele, Inga (2024): Design Thinking Schnellstart. Kreative Workshops gestalten. 3., überarbeitete Auflage. München: Hanser.
- Pabst, Reinhold; Podlinski, Vera; Koch, Lisa (2019): Erfolgreiche Innovationsworkshops. Zusammenarbeit individuell und kreativ gestalten. [1. Auflage]. Weinheim: Wiley-VCH.
- Peters, Jan H.; Dörfler, Tobias (2019): Schreiben und Gestalten von Abschlussarbeiten in der Psychologie und den Sozialwissenschaften. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage. Hallbergmoos: Pearson.
- Prawitz, Markus (2023): Workshops erfolgreich planen, gestalten und moderieren: wie Sie mit einfachen Strategien zielorientierte und agile Konzepte entwickeln und überzeugende Lösungen erarbeiten. 1. Auflage. Jemgum: Edition Lunerion.
- Precht, Richard David (2024): Freiheit für alle. Das Ende der Arbeit wie wir sie kannten. München: Goldmann.
- Prexl, Lydia (2019): Mit digitalen Quellen arbeiten. Richtig zitieren aus Datenbanken, E-Books, YouTube & Co. 3., aktualisierte und überarbeitete Auflage. Paderborn, Deutschland: Ferdinand Schöningh (UTB, 4420).
- Stach, Michaela (2022): Moderation in Workshop und Meeting. Mit ergebnisorientierten Tools und Methoden Zusammenarbeit neu gestalten. 1. Auflage. Göttingen: BusinessVillage.

Modulbeschreibungen der

Pflichtmodule

Prototyping

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Thomas Krach
Modulnummer	54003
Prüfungsverantwortlich	Prof. Thomas Krach
Prüfungsnummer	54104
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	1. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester
Credit Points	6 CP
Workload Kontaktzeit	60 Stunden
Workload Selbststudium	120 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Blended Learning, Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden können ...

- einen Prototyp iterativ entwickeln, präsentieren und kommunizieren.
- verschiedene Prototyping-Methoden zielgerichtet auswählen und anwenden, um Lösungen für spezifische Anwendungsfälle zu entwickeln.
- technologische Prototyping-Tools einsetzen, um funktionale und innovative Prototypen zu entwickeln.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können für eine komplexe konstruktive Aufgabenstellung ein projektspezifisch methodisches Vorgehen entwickeln.
- können effektiv in interdisziplinären Teams arbeiten, Feedback gezielt einholen und in den Entwicklungsprozess integrieren, um innovative Lösungen zu fördern.

Organisation und Ablauf

- Die Studierenden starten mit einem Entry Project vor Ort in das Studium und lernen sich dabei kennen. Hands-on erweitern und nutzen sie in gemeinsamer Arbeit an einer abstrakten Themenstellung ihr bestehendes Prototyping Know-how um das methodische Wissen ihrer neuen Kommilitoninnen und Kommilitonen.
- Dabei kommen im ersten Schritt insbesondere Lo-Fi-Prototyping-Methoden zum Einsatz, die in Abhängigkeit von Kenntnisstand und erreichter Spezialisierung durch Tools zur Erstellung erster Hi-Fi-Prototypen ergänzt werden.
- Ein asynchrones Online Seminar (Screencasts) zur gegenseitigen Vorstellung von Methoden des Prototypings im Kontext digitaler und nicht-digitaler Produkte, sowie Review-Termine zur Reflektion begleiten die Studierenden im weiteren Semesterverlauf.

Lerninhalte

- Projektentwicklung und -bearbeitung nach methodischem Vorgehen: Aufgabe klären, Anforderungsliste erstellen
- Lo-Fi-Prototyping-Methoden
- Hi-Fi-Prototyping-Methoden
- Iterative Entwicklung
- Prototyping für spezifische Anwendungsfälle
- Technologische Prototyping-Tools
- Methodenübergreifende Ansätze
- Funktionen und Lösungen ermitteln
- Konzeptvarianten erarbeiten und bewerten, bevorzugtes Konzept konkretisieren
- Präsentation und Kommunikation von Prototypen

Literatur

Buxton, William (2017): Sketching User Experiences. Das praktische Arbeitsbuch zum Erlernen von Sketching und zahlreicher Skizziermethoden. 1. Auflage. Frechen: MITP (mitp Business).

McElroy, Kathryn (2016v): Prototyping for Designers. Developing the Best Digital and Physical Products: O'Reilly Media.

Weiterführende Literatur

Hartson, Rex (2019): The UX book. Agile UX design for a quality user experience. Unter Mitarbeit von Pardha S. Pyla. Second edition. Cambridge, MA: Morgan Kaufmann an imprint of Elsevier.

Kumar, Vijay (2012): 101 Design Methods. A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization: Wiley John + Sons.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
54103	Prototyping	Prof. Thomas Krach	S	4

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 20a (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 18a (Master)

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
54104	PLP		

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

² *PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 63 (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 54 (Master)

Human-Centered Methods

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	54001
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Prüfungsnummer	54101
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	1. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester
Credit Points	6 CP
Workload Kontaktzeit	30 Stunden
Workload Selbststudium	150 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Blended Learning, Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden können ...

- die Bedeutung der menschenzentrierten Produkt- und Serviceentwicklung innerhalb eines Unternehmens identifizieren und einstufen.
- verschiedene Methoden der menschenzentrierten Produkt- und Serviceentwicklung beschreiben und
- menschenzentrierte Methoden situationsbedingt auswählen und anwenden.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können mit einer generativen KI dialogbasiert arbeiten, die Antworten einschätzen und bewerten.
- können die Erkenntnisse ergebnisorientiert visualisieren und präsentieren.

Organisation und Ablauf

- Die Lehrveranstaltung findet hybrid freitags statt.
- Innerhalb der ersten drei Semesterwochen wählen die Studierenden eine Methode aus, die sie in Posterform visualisieren. Die fertigen Poster werden gedruckt und in den Hochschulen ausgehängt sowie digital veröffentlicht (Beispiel: [Methodenposter](#)).
- Die Lerninhalte werden überwiegend von Prof. Dr. Constance Richter gelehrt. Für fachspezifische Themen wie KI und menschenzentrierte Digitalisierung werden zusätzlich externe Lehrende und Gastdozentinnen bzw. Gastdozenten eingebunden.

Lerninhalte

- KI-Grundlagen (Prof. Dr. Karsten Wendland)
- Prompt Engineering (Prof. Dr. Constance Richter)
- Postergestaltung (Daniel Birkicht)
- Menschenzentrierte Gestaltung (Prof. Dr. Constance Richter)
- Methodenüberblick (Prof. Dr. Constance Richter)
- Menschenzentrierte Digitalisierung (Gastredner, bspw. Prof. Dr. Simon Nestler)

Literatur

Freed, Sam (2023): AI and Human Thought and Emotion: Auerbach Publications.

Norman, Donald A. (2013): The design of everyday things. Revised and expanded ed. New York: Basic Books. Online verfügbar unter <http://swb.eblib.com/patron/FullRecord.aspx?p=1167019>.

Shneidermann, Ben (2022): Human-Centered AI: Oxford University Press.

Weiterführende Literatur

Floridi, Luciano (2023): The Ethics of Artificial Intelligence: Principles, Challenges, and Opportunities: Oxford University Press.

Hanington, Bruce (2022): The Pocket Universal Methods of Design, Revised and Expanded. 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions: Rockport Publishers (Rockport Universal).

Kumar, Vijay (2012): 101 Design Methods. A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization: Wiley John + Sons.

Nestler, Simon (2022): Menschenzentrierte Digitalisierung. Praxisleitfaden für eine gelungene Usability und User Experience in der öffentlichen Verwaltung. Wiesbaden: Springer Gabler (Edition Innovative Verwaltung).

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
54101	Human-Centred Methods	Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Karsten Wendland	S	2

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 20a (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 18a (Master)

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
54101	PLF	75 %	Methodenposter mit Präsentation
		25 %	Gruppendiskussion „Lernen mit KI“

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

- Die Studierenden geben sich gegenseitig Feedback (jeder Studierende bewertet 2 Poster anderer Studierender).
- Die Studierenden erhalten einmal Feedback von einem Designer und Methodenexperten.

Bemerkungen

—

² *PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 63 (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 54 (Master)

Workshop Design und Moderation

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	54004
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Prüfungsnummer	54105
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	1. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester
Credit Points	6 CP
Workload Kontaktzeit	60 Stunden
Workload Selbststudium	120 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Blended Learning, Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- entwickeln und organisieren eigenständig Workshops, die sie in Teams professionell durchführen.
- kennen kreative Methoden wie Lego® Serious Play®, Playmobil® pro, World Café oder Fishbowl und können diese kompetent und situationsgerecht anwenden.
- können die Anforderungen spezifischer Zielgruppen ableiten und entwickeln darauf abgestimmte kompetenzorientierte Workshop-Formate.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können die Rollen von Moderator/Moderatorin und Teilnehmenden flexibel wechseln und reflektieren.
- geben konstruktives Feedback und lernen aus den Ansätzen anderer Teams.
- visualisieren Ergebnisse professionell und präsentieren diese sicher vor Gruppen.

Organisation und Ablauf

- Die Lehrveranstaltung findet hybrid statt.
- Innerhalb der ersten Semesterwochen wählen die Studierenden eine Methode aus (z. B. Lego® Serious Play®), die sie in einem Workshop anwenden. Im Verlauf des Semesters gestalten sie eigenständig Workshops, die sie mit ihren Kommilitoninnen und Kommilitonen durchführen. Die abschließende Reflexion erfolgt mithilfe einer Summary Matrix. Die Ergebnisse der Workshops werden sowohl präsentiert als auch dokumentiert.
- Zusätzlich werden die Studierenden in den gewählten Methoden zertifiziert.

Lerninhalte

- Grundlagen kreativer Workshop-Methoden (Fishbowl und World Café)
- Agile Moderations- und Workshopmethoden (Lego® Serious Play®, Playmobil® Pro etc.)
- Methoden für prozessorientierte, flexible Workshops (Barcamps, Retrospektiven)
- Visualisierungstechniken und prägnante Präsentationen
- Reflexion und Feedbacktechniken

Literatur

Hausharter, Manuel (2020): Workshops gestalten und moderieren. In 5 Schritten erfolgreich Strategien entwickeln und Lösungen erarbeiten. Vachendorf: Manuel Hausharter.

Kühl, Stefan; Nolte, Mascha (2023): Workshops moderieren. Eine sehr kurze Einführung. Wiesbaden, Germany: Springer VS (Management kompakt).

Nolte, Mascha (2023): Workshops. Zu einer besonderen Form der Interaktion in Organisationen. Wiesbaden, Germany: Springer VS (Organisationsstudien).

Weiterführende Literatur

Osann, Isabell; Mayer, Lena; Wiele, Inga (2024): Design Thinking Schnellstart. Kreative Workshops gestalten. 3., überarbeitete Auflage. München: Hanser.

Pabst, Reinhold; Podlinski, Vera; Koch, Lisa (2019): Erfolgreiche Innovationsworkshops. Zusammenarbeit individuell und kreativ gestalten. [1. Auflage]. Weinheim: Wiley-VCH.

Prawitz, Markus (2023): Workshops erfolgreich planen, gestalten und moderieren: wie Sie mit einfachen Strategien zielorientierte und agile Konzepte entwickeln und überzeugende Lösungen erarbeiten. 1. Auflage. Jemgum: Edition Lunerion.

Stach, Michaela (2022): Moderation in Workshop und Meeting. Mit ergebnisorientierten Tools und Methoden Zusammenarbeit neu gestalten. 1. Auflage. Göttingen: BusinessVillage.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
54104	Workshop Design und Moderation	Prof. Dr. Constance Richter Eka Hammerlindl	S	4

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 20a (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 18a (Master)

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
54105	PLA	75 %	Workshop planen und durchführen
		25 %	Workshop-Leitfaden und Kolloquium

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

² *PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 63 (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 54 (Master)

Forschungs- und Designprojekt

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	54002
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Prüfungsnummer	54102
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	1. Semester und 2. Semester
Moduldauer	2 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	2
Angebotshäufigkeit	Winter- und Sommersemester
Credit Points	12 CP
Workload Kontaktzeit	60 Stunden
Workload Selbststudium	300 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Hybrid, Kickoff und Prüfung ausschließlich in Präsenz

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können in nicht selbstgewählten Kleingruppen eine spezifische Aufgabenstellung aus einem Unternehmen bearbeiten.
- sind fähig ein komplexes Projekt oder Vorhaben selbständig über einen längeren Zeitraum (ein Jahr) zu entwickeln, durchzuführen, zu bewerten. Sie können dabei sowohl gesellschaftliche/ soziale als auch ökologische und ökonomische Aspekte berücksichtigen. Dadurch sind die mit dem zivilgesellschaftlichen Engagement verbundenen Ziele, die ganzheitliche Bildung der Studierenden zu fördern, erreicht.
- können ihre Ergebnisse beurteilen und im Rahmen einer Präsentation vor der Gruppe verteidigen. Dies dient insbesondere auch der Vorbereitung auf die Masterarbeit, in der das gewählte Projekt auch weiterentwickelt werden kann.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können selbstständig Lösungen für ein komplexes Projekt erarbeiten und sind dazu fähig im Team zu arbeiten
- können ihre Rollen eigenständig klären und somit spielerisch sowohl die Führung als auch die Mitarbeit im Team von der Verhandlung und Ausgestaltung der Aufgabenverteilung im Arbeitsteam bis zur gemeinsamen Vorstellung der Ergebnisse vertiefen.
- können die passenden Methoden des Projektmanagements für ein größeres Praxisprojekt auswählen und verknüpfen dabei die erlernten Methodenbausteine zu einer Gesamtkonzeption.
- können selbstständig neue Themengebiete erarbeiten, Informationen bewerten, praktische Schlussfolgerungen ziehen, neue Lösungen entwickeln und dabei sowohl gesellschaftliche, soziale als auch ökologische und ökonomische Aspekte berücksichtigen.

Organisation und Ablauf

- Die Studierenden bearbeiten eine Aufgabenstellung aus einem Unternehmen. Die Aufgabenstellungen werden in den ersten zwei Semesterwochen von den Unternehmen präsentiert. Dabei sind die Studierenden vor Ort, die Unternehmen nehmen teilweise online teil. Die Studierenden entscheiden sich für 3 dieser Themen (digitales Formular). Die Professorinnen bzw. Professoren bilden in Abhängigkeit der Themenwahl die Teams.
- Die Studierenden nehmen an zwei Maßnahmen zum Teambuilding teil (je zu Semesterbeginn).
- Die Teams werden von den Unternehmen betreut und von den Professorinnen bzw. Professoren gecoacht. Dabei hat jedes Team eine feste Unternehmens- und Hochschulansprechperson.

Lerninhalte

- Teambuilding Workshops
- Präsentieren in hybriden und virtuellen Arbeitswelten
- Themenspezifische Inhalte

Literatur

Holzbaur, Ulrich (2023): Wissenschaft muss wirken. Forschung, Transfer und Bildung für eine zukunftsfähige Gesellschaft. Wiesbaden, Germany: Springer Gabler.

Kessler, Stefanie; König, Karsten (Hg.) (2024): Scheitern in Praxis und Wissenschaft der Sozialen Arbeit. Reflexions- und Bewältigungspraktiken von Fehlern und Krisen. Juventa Verlag. 1. Auflage. Weinheim: Juventa Verlag.

Matzat, Anna (2024): Die Rolle und Bedeutung von Teambuilding bei hybriden Arbeitsmodellen. In: Johanna Bath und Katrin Winkler (Hg.): Hybrides Arbeiten in Unternehmen. Wie HR Hybrid Work erfolgreich organisiert und weiterentwickelt. 1. Auflage. Freiburg, München: Haufe Group, S. 141–150. Online verfügbar unter https://link.springer.com/content/pdf/10.34157/978-3-648-16790-8_8.pdf?pdf=inline%20link, zuletzt geprüft am 03.01.2025.

zzgl. themenspezifische Fachliteratur

Weiterführende Literatur

Aßmann, Jule; Sauer, Joachim; Schulz, Michael (2021): Keine Angst vor Fehlschlägen. Erkenntnisse aus einer Umfrage zum Scheitern von Data-Science-Projekten. In: Thomas Barton (Hg.): Data Science anwenden. Einführung, Anwendungen und Projekte. 1. Auflage 2021. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (Angewandte Wirtschaftsinformatik), S. 69–81. Online verfügbar unter https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-658-33813-8_5.pdf?pdf=inline%20link, zuletzt geprüft am 03.01.2025.

Duschik, Andreas; Goeken, Matthias (2023): Vorgehen in KI- und ML-Projekten und Gründe für ihr Scheitern. Analyse phasenspezifischer Herausforderungen. In: Axel Kalenborn, Masud Fazal-Baqaie, Oliver Linssen, Alexander Volland, Enes Yigitbas, Martin Engstler und Martin Bertram (Hg.): Projektmanagement und Vorgehensmodelle 2023. PVM 2023 : nachhaltige IT-Projekte : gemeinsame Tagung der Fachgruppen Projektmanagement (WI-PM) und Vorgehensmodelle (WI-VM) im Fachgebiet Wirtschaftsinformatik der Gesellschaft für Informatik e.V. in Kooperation mit der Fachgruppe IT-Projektmanagement der GPM e.V. und dem PMI Germany Chapter e.V. : 16. und 17. November 2023 in Hagen. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) (GI-Edition : [...], Proceedings, 340), S. 177–188. Online verfügbar unter <https://dl.gi.de/server/api/core/bitstreams/274580a4-2dcb-4e61-9fd1-82775e2fff00/content>, zuletzt geprüft am 03.01.2025.

Groß, Benedikt; Mandir, Eileen (2022): Zukünfte gestalten. Spekulation, Kritik, Innovation - mit »Design Futuring« Zukunftsszenarien strategisch erkunden, entwerfen und verhandeln. Mainz: Verlag Hermann Schmidt.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
54102	Grundlagen und Konzeptentwicklung	Daniel Birkicht Eka Hammerlindl	P	2
54103	Konzeptausarbeitung und Reflexion	Prof. Dr. Ruxandra Lasowski Prof. Thomas Krach Prof. Dr. Constance Richter Prof. Dr. Markus Weber Prof. Dr. Karsten Wendland	P	2

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
54102	PLP	50 %	Projektpräsentation 1 (unbenotet)
54103	PLP	50 %	Projektpräsentation 2 (benotet)

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 20a (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 18a (Master)

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 63 (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 54 (Master)

Beispielhafte Unternehmenspartner

Wir haben ein großes Netzwerk an Unternehmenspartnern. Die Abbildung zeigt die Unternehmen, die bereits eine Aufgabenstellung gestellt haben. Die Aufgabenstellungen werden vorab mit den Professorinnen bzw. Professoren besprochen. Studierende können Themen einbringen, aber nicht selbst bearbeiten.



Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

- Die Projektpräsentationen werden in einer VR-Brille (Meta 2) trainiert (bspw. Plattform VirtualSpeech). Die Plattform gibt AI Feedback.
- Die Projektpräsentationen werden aufgezeichnet. Jede Gruppe muss einer anderen Gruppe Feedback geben.
- Die Professoren coachen die Studierenden nach Bedarf. Dafür wird ein wöchentliches Virtuelles Coaching eingerichtet.

Bemerkungen

Designtheorie

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Thomas Krach
Modulnummer	54005
Prüfungsverantwortlich	Prof. Thomas Krach
Prüfungsnummer	54201
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Sommersemester
Credit Points	6 CP
Workload Kontaktzeit	60 Stunden
Workload Selbststudium	120 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Blended Learning, Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden können ...

- die Grundlagen der Wissenschaftstheorie, Forschungskonzeption und Methodologie erklären und Grundzüge der Entwicklung von Forschungskonzepten beschreiben.
- Problemstellungen im Bereich der Forschung interaktiver Medien identifizieren und darauf gerichtete Forschungsdesigns entwickeln und Forschungsdesigns vor dem Hintergrund ihrer Forschungsziele analysieren.
- die theoretischen, historischen und methodologischen Designgrundlagen anwenden und Designprozesse in ihren historischen, theoretischen und methodologischen Dimensionen einordnen.
- Designtheorie in der Reflexion über Arbeiten anderer und der Konzeption eigener Arbeiten anwenden und historische, theoretische und methodologische Dimensionen von Designarbeiten und -prozessen aufschlüsseln.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden können ...

- sich kritisch mit quantitativen und qualitativen Forschungsmethoden vor dem Hintergrund von Forschungszielen auseinandersetzen.

Organisation und Ablauf

—

Lerninhalte

Designtheorie

- Lektüre designtheoretischer Texte
- Begriffsschulung der Designtheorie
- Designtheoretische Ansätze und Modelle
- Designgeschichte
- Designmethoden
- Digitale Designkultur

Forschungskonzeption

- Grundlagen der Wissenschaft, Wissenschaftstheorie und Methodologie
- Forschungsziele und ihr Einfluss auf den Forschungsprozess
- Allgemeine Strukturierung wissenschaftlicher Arbeit
- Forschungsdesigns und Forschungsziele
- Forschungsmethodologie und Forschungsziele
- Quantitative und qualitative Methodologie sowie ausgewählte Methoden
- Entwicklung von Forschungsvorhaben und Forschungsdesigns

Literatur

Bühner, Markus (2021): Einführung in die Test- und Fragebogenkonstruktion. 4., korrigierte und erweiterte Auflage. Hallbergmoos: Pearson Studium (Pearson Studium - Psychologie).

Bürdek, Bernhard E. (2015): Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. 4., überarb. Aufl. Basel: Birkhäuser.

Eid, Michael; Gollwitzer, Mario; Schmitt, Manfred (2016): Formelsammlung Statistik und Forschungsmethoden. 1. Auflage. Weinheim: Beltz.

Eid, Michael; Gollwitzer, Mario; Schmitt, Manfred (2017): Statistik und Forschungsmethoden. Lehrbuch. Mit Online-Material. Originalausgabe, 5., korrigierte Auflage. Weinheim: Beltz.

Mareis, Claudia (2019): Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag.

Schweppenhäuser, Gerhard. (2019): Design, Philosophie und Medien. Perspektiven einer kritischen Entwurfs- und Gestaltungstheorie. 1st ed. 2019. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden; Imprint: Springer VS (Würzburger Beiträge zur Designforschung). Online verfügbar unter <https://permalink.obvsg.at/>.

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
54201	Designtheorie	N. N., N. N.	V	4

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 20a (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 18a (Master)

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
54201	PLS	100 %	Semesterbegleitende Hausarbeit

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Bemerkungen

² *PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 63 (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 54 (Master)

Future Work und Responsibility

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland
Modulnummer	54006
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland
Prüfungsnummer	54202
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Sommersemester
Credit Points	6 CP
Workload Kontaktzeit	60 Stunden
Workload Selbststudium	120 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Blended Learning, Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können analysieren, wie technologische Innovationen, Künstliche Intelligenz, gesellschaftlicher Wandel und veränderte Lebensbedingungen die Arbeitswelt transformieren, und reflektieren ihre Verantwortung bei der Gestaltung zukünftiger Arbeitsrealitäten.
- können Strategien entwickeln für flexibilisierte und resiliente Arbeitsmodelle, um einen menschenzentrierten und verantwortungsvollen Wandel in Unternehmen und Gesellschaft aktiv mitzugestalten.
- können praxisorientierte Methoden anwenden, um menschenzentrierte Arbeitsumgebungen zu gestalten, die unternehmerische Zielsetzungen mit sozialen und ökologischen Standards in Einklang bringen und zukünftige gesellschaftliche Bedürfnisse antizipieren.
- können anspruchsvolle interdisziplinäre Inhalte analysieren, didaktisch aufbereiten, zu Seminarsitzungen in (New Work-)Hybridformaten ausgestalten und diese eigenverantwortlich durchführen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können interdisziplinär zusammenarbeiten, um komplexe Herausforderungen in der Gestaltung zukünftiger Arbeitswelten gemeinsam mit verschiedenen Stakeholdern zu lösen.
- können ihre Kommunikationskompetenz einsetzen, um Ideen und Strategien überzeugend zu präsentieren sowie unterschiedliche Perspektiven in Entscheidungsprozessen zu integrieren.
- können kritisch reflektieren, um ethische, soziale und ökologische Aspekte bei der Gestaltung neuer Arbeitsrealitäten fundiert abzuwägen.
- können Arbeitsprozesse im Projektmanagement strukturieren und koordinieren, um diese effektiv zu planen und flexibel an veränderte Rahmenbedingungen anzupassen.
- können Resilienz und Selbstmanagement stärken, um verantwortungsvoll mit Unsicherheiten und Veränderungen in dynamischen Arbeitsumfeldern umzugehen.
- können selbstständig neue Themengebiete erarbeiten, Informationen bewerten, praktische Schlussfolgerungen ziehen, neue Lösungen entwickeln und dabei sowohl gesellschaftliche/ soziale als auch ökologische und ökonomische Aspekte berücksichtigen.

Organisation und Ablauf

Die Veranstaltung ist als Seminar konzipiert, in dem zentrale Themen zu „Future Work und Responsibility“ von Studierenden in Kleingruppen analysiert, aufbereitet und in Form didaktisch ausgestalteter Seminarsitzungen eingebracht werden.

Lerninhalte

- Foresight, Trendforschung und Zukunftsszenarien
- Technikethische Grundpositionen, Integration von Ethik-Frameworks in Technikgestaltungsprozesse
- Nachhaltige und soziale Innovation im Arbeitsdesign
- Digitale Transformation durch KI und Automatisierung
- Neue Arbeitsstrukturen im gesellschaftlichen Wandel
- Risikomanagement und soziale Verantwortung in Design und Innovation

Literatur

Cloots, Alexandra (Hg.) (2022): Hybride Arbeitsgestaltung. Herausforderungen und Chancen. Springer Fachmedien Wiesbaden. 1. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Dahm, Markus H. (2024): Digitale Lösungen für eine nachhaltige Zukunft. Wie Digitalisierung bei der Erreichung der SDGs helfen kann. Wiesbaden, Germany: Springer Gabler (Essentials).

Hofmann, Josephine; Piele, Alexander; Piele, Christian (2021): Arbeiten in der Corona-Pandemie. Folgeergebnisse | Ausgestaltung des »New Normal«. Hg. v. Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO. Deutsche Gesellschaft für Personalführung e.V. – DGFP. Online verfügbar unter <https://www.iao.fraunhofer.de/content/dam/iao/images/iao-news/arbeiten-in-der-corona-pandemie-folgeergebnisse-ausgestaltung.pdf>, zuletzt geprüft am 03.01.2025.

Mainzer, Klaus (2023): Zukunft durch nachhaltige Innovation. Im Wettkampf der Systeme. Berlin, Germany: Springer Gabler (SIBE-Edition).

Nationale Akademie der Wissenschaften, Union der deutschen Akademien der Wissenschaften (Hg.) (2024): Die Zukunft der Arbeit. Berlin. Online verfügbar unter https://www.leopoldina.org/fileadmin/redaktion/Publikationen/Nationale_Empfehlungen/2024_BBAW_Leopoldina_Stellungnahme_Zukunft_der_Arbeit.pdf, zuletzt geprüft am 03.01.2025.

Oswald, Gerhard; Saueressig, Thomas; Krcmar, Helmut (Hg.) (2022): Digitale Transformation. Fallbeispiele und Branchenanalysen. Springer Fachmedien Wiesbaden. 2. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (Informationsmanagement und digitale Transformation).

Weiterführende Literatur

Bergmann, Frithjof (2020): Neue Arbeit, neue Kultur. Freiburg: Arbor.

Precht, Richard David (2024): Freiheit für alle. Das Ende der Arbeit wie wir sie kannten. München: Goldmann.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
54202	Future Work und Responsibility	Prof. Dr. Karsten Wendland	S	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
54202	PLR benotet, PLM30 benotet	50% PLR – Referat	Die persönlichen Noten werden aus dem erbrachten Beitrag zur Projektteamleistung ermittelt.
		50% PLM – Mündliche Prüfung	

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 20a (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 18a (Master)

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)
PLA Praktische Arbeit

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 63 (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 54 (Master)

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung
—**Weitere studienbegleitende Rückmeldungen**
—**Bemerkungen**
—

User Experience Management und Consulting

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber
Modulnummer	54007
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Markus Weber
Prüfungsnummer	54203
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Sommersemester
Credit Points	6 CP
Workload Kontaktzeit	60 Stunden
Workload Selbststudium	120 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Blended Learning, Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können Ansätze zur Ermittlung des UX Reifegrads von Organisationen definieren und umsetzen.
- können typische Hindernisse, die bei der Implementierung von UX Maßnahmen in Organisationen auftreten können, identifizieren und zu deren Beseitigung beitragen.
- kennen die Rollen (auf UX- und Stakeholder-Seite), die in UX Projekten von Bedeutung sein können.
- können die Rollen (auf UX- und Stakeholder-Seite), die in einem konkreten UX Projekt von Bedeutung sind, identifizieren und bewerten.
- können wesentliche Needs von Stakeholdern identifizieren und deren Bedeutung für das Management von UX Projekten einschätzen.
- kennen die Schnittstellen, die in Projekten zwischen UX und anderen Disziplinen relevant sein können.
- können die Schnittstellen, die in einem konkreten Projekt zwischen UX und anderen Disziplinen relevant sind, identifizieren und bewerten.
- können eine UX Vision entwickeln.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können fachlich fundiert mit Stakeholdern diskutieren und Konflikte lösen.
- können Probleme bei der Durchführung von Projekten identifizieren und konstruktiv zu deren Lösung beitragen.
- Die Lehrveranstaltung findet hybrid statt.
- Semesterbegleitend findet ein Planspiel statt, in dem die Studiengruppen mit einer UX Management Challenge konfrontiert werden. Die Studierenden nehmen hierbei UX Rollen ein. Im Laufe des Semesters müssen die Studierenden die erworbenen Kenntnisse praktisch anwenden, um typische Probleme aus UX Management und Consulting (Entwicklung einer UX Vision, Kommunikation mit Stakeholdern, etc.) erfolgreich zu meistern und das Spiel zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen.
- Die synchronen hybriden Sitzungen dienen zur Vermittlung und Diskussion von Lerninhalten sowie (nach der initialen Vermittlung von Grundlagen zu Beginn des Semesters) zur Durchführung der Rollenspiel-Anteile des Planspiels.

Organisation und Ablauf

Lerninhalte

- UX Rollen in Projekten
- Stakeholder Rollen und deren Bedürfnisse
- Kommunikation und Kollaboration mit Stakeholdern
- UX Reifegrad
- Herausforderungen bei der Implementierung von UX in Organisationen (Umsetzung einzelner Maßnahmen bis hin zur Institutionalisierung)
- Entwicklung einer UX Vision

Literatur

Weichert, Steffen; Quint, Gesine; Bartel, Torsten (2021): Quick Guide UX Management. So verankern Sie Usability und User Experience im Unternehmen. 2., erweiterte Auflage. Wiesbaden, Germany: Springer Gabler (Quick Guide). Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6734371>.

Weiterführende Literatur

Greever, Tom (2021): UX-Design überzeugend vermitteln. Erfolgreich mit Kunden und Stakeholdern kommunizieren und die bestmögliche User Experience erzielen. 1. Auflage. Heidelberg: O'Reilly.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
54203	User Experience Management und Consulting	Prof. Dr. Markus Weber	S	4

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 20a (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 18a (Master)

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
54203	PLP	25 %	Präsentation & Diskussion von taktischen und strategischen Entscheidungen im Kontext des Planspiels
		75 %	Schriftliche Reflexion des Planspiels

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

- Aktive Teilnahme am semesterbegleitenden Planspiel.

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

- Die Studierenden geben sich gegenseitig Feedback zu ihren taktischen und strategischen Entscheidungen im Kontext des Planspiels.

Bemerkungen

—

² *PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 63 (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 54 (Master)

Modulbeschreibungen der

Wahlpflichtmodule

Digital Communication

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Prüfungsnummer	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Studiensemester	1. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester
Credit Points	6 CP
Workload Kontaktzeit	30 Stunden
Workload Selbststudium	150 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Blended Learning, Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können digitale Kommunikationskonzepte in die Geschäfts- und Betriebsmodelle einbinden. Dabei werden zunächst typisch Prozesse für die Nutzung von digitaler Kommunikation identifiziert, z.B. in den Bereichen Produktentwicklung, Innovationsmanagement, Kundenservice und Marketing.
- können wesentliche Schritte der Entwicklung und Umsetzung einer digitalen Kommunikationsstrategie bestimmen. Dies gilt sowohl für die passive Nutzung von bspw. Social Media und das Social Media Monitoring, als auch für die aktive Anwendung eigener Social Media Anwendungen, die Erzeugung und Kuration von Content und das Community Management. Derartige Anwendungsprozesse werden abschließend auf der Basis konkreter Social Media Strategien in der Unternehmenspraxis reflektiert.
- können am Ende des Moduls Softwarewerkzeuge zur digitalen Kommunikation anwenden, eine Strategie entwickeln und evaluieren.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, eine Problemsituation teamorientiert anzugehen und bei der Prozessverbesserung die relevanten Stakeholder im Sinne einer erfolgreichen Umsetzung einer Veränderung einzubeziehen. Sie wertschätzen daten- und faktenbasierte Lösungsansätze und sind in der Lage, diese Haltung im konstruktiven Diskurs um notwendige Veränderungen von Geschäftsprozessen zum Wohle des Unternehmenserfolgs einzubringen.

Organisation und Ablauf

Lerninhalte

- Die Lehrveranstaltung findet hybrid statt.
- Kommunikationswissenschaftliche Modelle
- Change-Prozesse in der Kommunikation
- User Interaction und User Generated Content
- Prozessinnovationen durch die Nutzung von digitaler Kommunikation
- Einbettung von digitaler Kommunikation bei der Entwicklung der Unternehmensstrategie
- Externe Social Media Plattformen, Corporate Social Media
- Prinzipien der Co-Creation, Förderung von User Engagement
- IT- und Softwarekonzepte für die Nutzung von digitaler Kommunikation
- Erfolgsfaktoren für die Nutzung von digitaler Kommunikation

Literatur

Bruhn, Manfred; Esch, Franz-Rudolf; Langner, Tobias (Hg.) (2016): Handbuch Strategische Kommunikation. Grundlagen – Innovative Ansätze – Praktische Umsetzungen. Springer Fachmedien Wiesbaden. 2., vollst. überarb. u. erw. Aufl. 2016. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (Springer Reference Wirtschaft).

Deekeling, Egbert; Barghop, Dirk (Hg.) (2017): Kommunikation in der digitalen Transformation. Springer Fachmedien Wiesbaden. Wiesbaden: Springer Gabler.

Engelhardt, Kristin (2020): Erfolgreiche Interne Kommunikation im Digital Workplace. Basics und Tools: Social Intranet, Mitarbeiter-App, Mitarbeitermagazin. 1. Auflage 2020. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (Essentials).

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
	Digital Communication	Prof. Dr. Constance Richter	S	2

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 20a (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 18a (Master)

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
	PLS	70 %	Die Studierenden entwickeln in Teams eine digitale Kommunikationsstrategie für ein Unternehmen oder ein fiktives Szenario.
	PLM30	30 %	Kolloquium

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

² *PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 63 (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 54 (Master)

Digitale Intelligenz

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Stefan Pfeffer
Modulnummer	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Stefan Pfeffer
Prüfungsnummer	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Studiensemester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	6 CP
Workload Kontaktzeit	45 Stunden
Workload Selbststudium	135 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- kennen Begriffe der Algorithmen, Daten und Modelle und können diese auf praktische Anwendungen übertragen.
- können die Grundprinzipien des erfolgreichen Einsatzes digitaler Technologien verstehen, einschließlich Künstlicher Intelligenz, maschinellen Lernens und neuronaler Netze.
- können die Programmiersprache Python in digitalen Projekten anwenden und Prozesse der Kreativität und „Schöpferischen Zerstörung“ auf berufliche Kontexte übertragen.
- analysieren moderne Verfahren der Künstlichen Intelligenz und die Digitale Ökonomie im Detail.
- entwickeln mathematische Modelle des maschinellen Lernens und bewerten Prognosemodelle für praktische Anwendungen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können komplexe Denkprozesse strukturieren und systematisch auf digitale Herausforderungen anwenden.
- entwickeln ein fundiertes Verständnis für die soziale, wirtschaftliche und psychologische Dimension digitaler Intelligenz.

**Organisation
und Ablauf**

- Die Lehrveranstaltung kombiniert theoretische Grundlagen mit praktischen Übungen, insbesondere in Python.
- Inhalte werden durch interaktive Vorlesungen und Anwendungsaufgaben vermittelt.

Lerninhalte

- Daten, Wissen und Algorithmen in der digitalen Welt
- Rationales Handeln durch Statistisches und Logisches Denken
- Mathematische Modelle: Komplexität, Chaos und Prognosen
- Künstliche Intelligenz begreifen: Denkweisen, Methoden und Werkzeuge
- Ausgewählte moderne Verfahren der Künstlichen Intelligenz
- Moderne KI-Tools: Maschinelles Lernen und Deep Learning mit Python einsetzen
- Mentale Modelle (Denkwerkzeuge) für intelligentes Entscheiden und Handeln im Zeitalter von Daten, Software und digitalen Innovationen:
 - Produkte, Services und Geschäftsmodelle neu denken
 - Unternehmen und Organisationsstrukturen neu denken
 - Geschäftsprozesse neu denken – Kapitalismus ohne Kapital denken
 - Innovation neu denken: Innovation zwischen Disruption und Illusion
 - Kreativität neu denken: Vernetzung und die Kunst des erfolgreichen Scheiterns
- Looserthink: Klassische Denkfehler im Management
- Digitalisierung zwischen Plan und Experiment
- Kann man von StartUps (Projekt-)Management lernen?
- Lassen sich technologische Entwicklungen prognostizieren?
- Am Ende ist (fast) alles Psychologie: Kurven und Konzepte der Technologieentwicklung
- Entrepreneurship/Unternehmertum, oder: Was macht der Mensch in dieser Welt?
- Digitale Technologien: Autonomes Fahren, Intelligente Medizin, Blockchain, u.a.

Literatur

Schnelles Denken, langsames Denken. Vollständige Lesung (2022). Unter Mitarbeit von Daniel Kahneman, Jürgen Holdorf und Thorsten Schmidt. Leipzig, Frankfurt am Main: Deutsche Nationalbibliothek.

Chollet, François (2018): Deep Learning mit Python und Keras. Das Praxis-Handbuch vom Entwickler der Keras-Bibliothek. 1. Ausgabe. Frechen: MITP (mitp Professional). Online verfügbar unter <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kxp/detail.action?docID=6155140>.

Christensen, Clayton M. (2011): The innovator's dilemma. Warum etablierte Unternehmen den Wettbewerb um bahnbrechende Innovationen verlieren. 1. Aufl. München: Vahlen.

Christensen, Clayton M.; Raynor, Michael E. (2018): The innovator's solution. Warum manche Unternehmen erfolgreicher wachsen als andere. Unter Mitarbeit von Kurt Matzler. München: Verlag Franz Vahlen GmbH.

Clement, Reiner; Schreiber, Dirk; Bossauer, Paul; Pakusch, Christina (2019): Internet-Ökonomie. Grundlagen und Fallbeispiele der digitalen und vernetzten Wirtschaft. 4., aktualisierte und überarbeitete Auflage. Berlin, Germany: Springer Gabler (Lehrbuch).

Deru, Matthieu; Ndiaye, Alassane (2020): Deep Learning mit TensorFlow, Keras und TensorFlow.js. 2. Aufl. Bonn: Rheinwerk Computing. Online verfügbar unter https://content-select.com/index.php?id=bib_view&ean=9783836274272.

Dörn, Sebastian (2018): Programmieren für Ingenieure und Naturwissenschaftler. Intelligente Algorithmen und digitale Technologien. [1. Auflage]. Berlin, Germany: Springer Vieweg (eXamen.press).

Drösser, Christoph (2016): Total berechenbar? Wenn Algorithmen für uns entscheiden: Hanser, Carl GmbH + Co.

Goodfellow, Ian; Bengio, Yoshua; Courville, Aaron (2018): Deep learning. Das umfassende Handbuch : Grundlagen, aktuelle Verfahren und Algorithmen, neue Forschungsansätze. 1. Auflage. Frechen: MITP.

Stoll, Stefan; Dörn, Sebastian (2021): Digitale Intelligenz. Das Betriebssystem für digitale Revolutionäre. Wiesbaden, Germany: Springer (Sachbuch).

Weiterführende Literatur

—

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
	Digitale Intelligenz	N. N.	V, Ü	2

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 20a (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 18a (Master)

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
	PLK	70 %	Klausur
	PLM30	30 %	Kolloquium

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

² *PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch*
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 63 (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 54 (Master)

Evidence-Based Decision Making

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Constance Richter
Modulnummer	18008
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Anja Dieckmann
Prüfungsnummer	18108
Modulart	Wahlpflichtmodul
Studiensemester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Sommersemester
Credit Points	6 CP
Workload Kontaktzeit	60 Stunden
Workload Selbststudium	120 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können Entscheidungsprozesse beschreiben sowie systematische Verzerrungen identifizieren und klassifizieren, um deren Ursachen auf der Basis konkurrierender theoretischer Ansätze zu erklären und die Auswirkungen auf Entscheidungsprozesse in Unternehmen und Märkten zu bewerten.
- können unterschiedliche Arten von Interventionen zur Bekämpfung von Entscheidungsverzerrungen klassifizieren, anpassen und entwickeln, um Risiken und Unsicherheiten effektiv und verantwortungsvoll zu bewältigen und informierte Entscheidungen im Interesse des individuellen und gesellschaftlichen Wohlergehens zu treffen.
- können Interventionen in praktischen Kontexten implementieren, situative und ethische Überlegungen einbeziehen und deren Wirksamkeit empirisch evaluieren.
- können die Nützlichkeit von Interventionen kritisch bewerten, indem sie deren Auswirkungen im Hinblick auf situative Gegebenheiten und ethische Implikationen reflektieren.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können ihre Entscheidungsfähigkeit verbessern, indem sie systematische menschliche Entscheidungsverzerrungen und effektive Gegenmaßnahmen verstehen.
- können methodische Kompetenzen erwerben, indem sie an empirisch validierten Interventionen arbeiten, die direkt in der Praxis anwendbar sind.
- können psychologische Fachliteratur im Original erschließen und dadurch ihre methodischen und wissenschaftlichen Kompetenzen vertiefen, insbesondere im Umgang mit wissenschaftlichen Debatten und der Weiterentwicklung wissenschaftlicher Methoden durch Hypothesenbildung und Falsifikation.
- können Argumente auf professionellem Niveau präsentieren, sowohl individuell als auch im Team, unterschiedliche Perspektiven zu einem Thema berücksichtigen und mögliche unerwünschte Nebenwirkungen sowie ethische Implikationen von Interventionen einbeziehen.

Organisation und Ablauf

—

Lerninhalte

Menschliche Entscheidungsfindung: Theoretische Ansätze und empirische Befunde:

- Homo oeconomicus und uneingeschränkte Rationalität
- Heuristiken und Verzerrungen: Systematische Fehler in der menschlichen Entscheidungsfindung
- Bounded Rationality: Wie man in der realen Welt adaptive Entscheidungen trifft
- Satisficing und einfache Heuristiken: Robuste Entscheidungsfindung in komplexen und schnell wechselnden Umgebungen

Empirische Methoden zur Erfassung und Modellierung von Entscheidungsprozessen

- Interventionen zur Verbesserung der evidenzbasierten Entscheidungsfindung:
- Wirksame Formate für die Kommunikation von Risiken und Ungewissheiten
- Kognitive Interventionen und „De-Biasing“
- Nudging: Entscheidungsarchitektur zur Veränderung des Entscheidungsverhaltens in die gewünschte Richtung
- Verstärkung: Verbesserung der individuellen Entscheidungskompetenz

Technologische und digitale Hilfsmittel

Literatur

Gigerenzer, Gerd (Hg.) (2011): Heuristics. The foundations of adaptive behavior. Unter Mitarbeit von C. Philip Beaman. Oxford u.a.: Oxford Univ. Press. Online verfügbar unter <https://permalink.obvsg.at/AC08502966>.

Gilovich, Thomas (Hg.) (2002): Heuristics and biases. The psychology of intuitive judgement. Cambridge: Cambridge Univ. Press. Online verfügbar unter <http://www.loc.gov/catdir/samples/cam033/2001037860.html>.

Hertwig, Ralph; Pleskac, Timothy J.; Pachur, Thorsten (2019): Taming uncertainty. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.

Kahneman, Daniel (2011): Thinking, fast and slow. First edition. New York: Farrar Straus and Giroux.

Thaler, Richard H.; Sunstein, Cass R. (2008): Nudge. Improving decisions about health, wealth, and happiness. New Haven, Conn.: Yale Univ. Press. Online verfügbar unter <http://www.loc.gov/catdir/enhancements/fy0833/2007047528-b.html>.

Weiterführende Literatur

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
18108	Evidence-Based Decision Making	Prof. Dr. Anja Dieckmann	V, Ü	4

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
18108	PLK (90 Minuten)	100 %	

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

Die Studierenden erhalten Feedback zu Gruppenarbeiten während des Semesters.

Bemerkungen

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 20a (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 18a (Master)

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 63 (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 54 (Master)

Virtuelle Ergonomie

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Stefan Pfeffer
Modulnummer	
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Stefan Pfeffer
Prüfungsnummer	
Modulart	Wahlpflichtmodul
Studiensemester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	1
Angebotshäufigkeit	Wintersemester, Sommersemester
Credit Points	6 CP
Workload Kontaktzeit	45 Stunden
Workload Selbststudium	135 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch
Organisationsform	Hybrid

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können die wichtigsten Grundlagen der ergonomischen Produkt- und Prozessgestaltung beschreiben.
- können die Einsatzbereiche und -bedingungen digitaler Werkzeuge für die ergonomische Produkt- und Prozessgestaltung erläutern.
- können digitale Methoden und Werkzeuge der ergonomischen Produkt- und Prozessgestaltung anwenden.
- können Produkte und Prozesse mithilfe digitaler Methoden und Werkzeuge analysieren und beurteilen.
- können Optimierungsmaßnahmen aus Erkenntnissen der Analyse und Evaluation ableiten.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können in interdisziplinären Teams Lösungen für ergonomische Herausforderungen entwickeln und dabei unterschiedliche Perspektiven integrieren, um die Zusammenarbeit zwischen Mensch und Technik zu optimieren.
- sind in der Lage, digitale Werkzeuge und Methoden der virtuellen Ergonomie kritisch zu reflektieren und deren Einsatz im Hinblick auf gesellschaftliche und ethische Fragestellungen zu bewerten.

Organisation und Ablauf

Lerninhalte

- Ergonomische Produkt- und Prozessgestaltung im Kontext der Digitalisierung
- Mensch-Roboter-Kollaboration
- Alternsgerechte Produkt- und Prozessgestaltung
- Psychophysiologische und physiologische Messmethoden
- Digitale Menschmodelle
- VR-Anwendungen
- AR-Anwendungen

Literatur

Bullinger-Hoffmann, Angelika C. (2016): Homo Sapiens Digitalis - virtuelle Ergonomie und digitale Menschmodelle. [1. Aufl.]. Hg. v. Jens Mühlstedt. Berlin, Germany: Springer Vieweg.

Buxbaum, Hans-Jürgen (Hg.) (2020): Mensch-Roboter-Kollaboration. Springer Fachmedien Wiesbaden. Wiesbaden: Springer Gabler.

Dörner, Ralf (Hg.) (2019): Virtual und Augmented Reality (VR/AR). Grundlagen und Methoden der Virtuellen und Augmentierten Realität. Springer-Verlag GmbH. 2., Erw. u. ak. Auflage 2019. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.

Schmauder, Martin; Spanner-Ulmer, Birgit (2022): Ergonomie - Grundlagen zur Interaktion von Mensch, Technik und Organisation. 2., überarbeitete Auflage. München: Carl Hanser Verlag GmbH & Co. KG.

Weiterführende Literatur

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
	Virtuelle Ergonomie	N. N.	S	3

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
	PLK	70 %	Klausur
	PLM30	30 %	Kolloquium

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 20a (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 18a (Master)

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 63 (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 54 (Master)

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung
—**Weitere studienbegleitende Rückmeldungen**
—**Bemerkungen**
—

Internationales Modul Human-Centered Design 1 bis 4

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland
Modulnummer	54901, 54902, 54903, 54904
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland
Prüfungsnummer	54301, 54302, 54303, 54304
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	—
Angebotshäufigkeit	—
Credit Points	6 CP
Workload Kontaktzeit	—
Workload Selbststudium	—
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	—
Organisationsform	—

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

—

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, ein Verständnis für kulturelle Unterschiede zu entwickeln und lernen, effektiv in interkulturellen Teams zu arbeiten. Sie bauen Fähigkeiten im Umgang mit vielfältigen Perspektiven und Kommunikationsstilen auf.
- sind in der Lage, ihre Fremdsprachenkenntnisse im fachlichen und alltäglichen Kontext sicher anzuwenden.
- können Kontakte zu internationalen Fachkollegen, Forschenden und Organisationen aufbauen und nachhaltig pflegen.
- können innovative Ideen und Lösungen entwickeln, indem sie neue Technologien, Methoden und kulturelle Perspektiven nutzen.

Organisation und Ablauf

- Die Studierenden können auf Antrag Leistungsnachweise im Ausland im zweiten Studiensemester erbringen. Der Antrag ist beim Prüfungsausschuss zu stellen und wird genehmigt, wenn der oder die Studierende ein **Learning Agreement** oder einen Vertrag mit einem Forschungsinstitut vorlegt, die den studienförderlichen Charakter des Auslandsaufenthalts belegen. Dabei müssen die Kompetenzziele des zweiten Studiensemesters angemessen berücksichtigt werden. Die Module des Internationalen Semesters ersetzen dabei die Module des zweiten Semesters.
- Das Modul **Forschungs- und Designprojekt (54002)** kann im Rahmen des flexiblen Blended Learning fortgesetzt werden und ist mit den Prüfungsverantwortlichen abzustimmen.
- Sollten im Rahmen des Internationalen Semesters nicht alle vereinbarten Leistungen erbracht werden, können die erfolgreich absolvierten Leistungen dennoch gemäß Learning Agreement oder Vertrag als entsprechende Wahlpflichtmodule des zweiten Semesters anerkannt werden. Der Prüfungsausschuss entscheidet über die Anerkennung auf Basis der vorgelegten Nachweise.
- Werden im Rahmen des Internationalen Semesters ein oder mehrere Module nicht erfolgreich abgeschlossen, so können die fehlenden CP durch passende Wahlpflichtmodule ergänzt werden.

Lerninhalte

—

Literatur

—

Weiterführende Literatur

Meyer, Erin (2024): Die Culture Map. Verstehen, wie Menschen verschiedener Kulturen denken, führen und etwas erreichen. 2., aktualisierte Auflage. Weinheim: Wiley-VCH GmbH.

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
54301 54302 54303 54304	—	—	—	—

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

LV-Nr.	Art und Dauer des Leistungsnachweises ²	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
54301 54302 54303 54304	—	—	—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 20a (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 18a (Master)

² PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung (E-Klausur)
PLA Praktische Arbeit

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 63 (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 54 (Master)

Internationales Modul Human-Centered Design 1 bis 4

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland
Modulnummer	54901, 54902, 54903, 54904
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland
Prüfungsnummer	54301, 54302, 54303, 54304
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	2. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	—
Angebotshäufigkeit	—
Credit Points	6 CP
Workload Kontaktzeit	—
Workload Selbststudium	—
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	—
Organisationsform	—

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

—

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- sind in der Lage, ein Verständnis für kulturelle Unterschiede zu entwickeln und lernen, effektiv in interkulturellen Teams zu arbeiten. Sie bauen Fähigkeiten im Umgang mit vielfältigen Perspektiven und Kommunikationsstilen auf.
- sind in der Lage, ihre Fremdsprachenkenntnisse im fachlichen und alltäglichen Kontext sicher anzuwenden.
- können Kontakte zu internationalen Fachkollegen, Forschenden und Organisationen aufbauen und nachhaltig pflegen.
- können innovative Ideen und Lösungen entwickeln, indem sie neue Technologien, Methoden und kulturelle Perspektiven nutzen.

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

Masterarbeit

Studiengang	Human-Centered Design
Studien- und Prüfungsordnung	SPO 33
Modulverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland
Modulnummer	9999
Prüfungsverantwortlich	Prof. Dr. Karsten Wendland
Prüfungsnummer	9999
Modulart	Pflichtmodul
Studiensemester	3. Semester
Moduldauer	1 Semester
Anzahl der Lehrveranstaltungen	—
Angebotshäufigkeit	—
Credit Points	30 CP
Workload Kontaktzeit	—
Workload Selbststudium	900 Stunden
Teilnahmevoraussetzung	—
Sprache	Deutsch, Englisch
Organisationsform	—

Modulziele

Fachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können fortgeschrittene, nutzerzentrierte Forschungsmethoden anwenden, um komplexe Nutzungskontexte tiefgehend zu analysieren. Sie können Methoden systematisch auswählen und anwenden, um Erkenntnisse über menschliche Bedürfnisse, Erwartungen und Verhaltensweisen zu gewinnen und diese in die Gestaltung und Entscheidungsfindung einzubeziehen.
- verfügen über fortgeschrittene Fähigkeiten im Prototyping und in der iterativen Entwicklung von Lösungen. Sie beherrschen das kreative und technische Repertoire, um Ideen in funktionale Prototypen umzusetzen und diese zielgruppenspezifisch zu testen und zu verfeinern.
- können aktuelle Designtheorien im Kontext sich wandelnder Arbeits- und Lebenswelten anwenden. Sie können theoretische Ansätze und ethische Fragestellungen kritisch reflektieren und Verantwortung übernehmen, indem sie Designentscheidungen bewusst treffen und zukunftsgerichtete Lösungen im Sinne einer positiven gesellschaftlichen Wirkung gestalten.
- sind in der Lage, komplexe User Experience-Strategien zu entwickeln und umzusetzen. Sie können Unternehmen oder Organisationen im Bereich nutzerzentrierter Designstrategien beraten.
- sind in der Lage, selbstständig und im Team komplexe, menschenzentrierte Themen und Sachverhalte zu analysieren. Sie können wissenschaftliche Methoden anwenden, um Nutzungs-, Interaktions- und Designkontexte fundiert darzustellen, daraus Schlussfolgerungen zu ziehen und innovative, zukunftsorientierte Lösungen zu

entwickeln. Dabei berücksichtigen sie aktuelle technologische Entwicklungen wie Künstliche Intelligenz, die digitale Transformation und den gesellschaftlichen Wandel, um verantwortungsvolle und nachhaltige Gestaltungskonzepte zu schaffen.

Überfachliche Kompetenzen

Die Studierenden ...

- können interdisziplinäre, interkulturelle Teams in hybriden Arbeitswelten anleiten und führen. Die Vermittlung methodischer und sozialer Kompetenzen und die stark seminaristische und projekt-orientierte Ausrichtung der Module fördern die Persönlichkeitsbildung und die Entwicklung von Führungsqualitäten.
- sind in der Lage, über aktuelle und historische Themen zu diskutieren, gesellschaftliche Prozesse kritisch zu reflektieren, ein Verständnis für verschiedene Sichtweisen zu entwickeln, sowie die gesellschaftlichen Prozesse mit Verantwortungsbewusstsein und in demokratischem Gemeinsinn mitzugestalten. Sie können im späteren Berufsleben Soft-Skills und überfachliche Kompetenzen einsetzen. Diese Kompetenzen prägen die Persönlichkeitsbildung und auch das künftige zivil-gesellschaftliche Engagement sowie die politische und kulturelle Rolle der Absolventinnen und Absolventen.

Organisation
und Ablauf

—

Lerninhalte

—

Literatur

—

Weiterführende Literatur

Berger, Helga (2022): Schritt für Schritt zur Abschlussarbeit. Gliedern, formulieren, formatieren. 3. aktualisierte und erweiterte Auflage. Paderborn: Brill Schöningh (UTB, 5106. Schlüsselkompetenzen).

Kollenberg, Anna M.; Kollenberg, Wolfgang (2024): Wissenschaftlich Arbeiten - heute. Berlin, Germany: Springer Spektrum.

Peters, Jan H.; Dörfler, Tobias (2019): Schreiben und Gestalten von Abschlussarbeiten in der Psychologie und den Sozialwissenschaften. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage. Hallbergmoos: Pearson.

Prexl, Lydia (2019): Mit digitalen Quellen arbeiten. Richtig zitieren aus Datenbanken, E-Books, YouTube & Co. 3., aktualisierte und überarbeitete Auflage. Paderborn, Deutschland: Ferdinand Schöningh (UTB, 4420).

Enthaltene Lehrveranstaltungen (LV)

LV-Nr.	Name der Lehrveranstaltung	Lehrende	Art ¹	SWS
9999	Masterarbeit	– Erstprüfer: Lehrende Person aus dem Pflicht- oder Wahlpflichtangebot des Masterstudienganges Human-Centered Design – Zweitprüfer: Hochschule oder Vertreter aus dem Unternehmen, der mind. einen Masterabschluss hat.	P	4
9998	Kolloquium zur Masterarbeit	Erstprüfer, Zweitprüfer	K	

Modulprüfung (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

P-Nr. ²	Art und Dauer des Leistungsnachweises ³	Ermittlung der Modulnote	Bemerkung
9999	PLS	80 %	Masterarbeit
9998	PLM60	20 %	Präsentation der Abschlussarbeit (20 min) mit anschließender Verteidigung (40 min)

Voraussetzungen für die Zulassung zur Modulprüfung

—

Weitere studienbegleitende Rückmeldungen

—

Bemerkungen

—

¹ V Vorlesung L Labor S Seminar PR Praktikum EX Experiment X nicht fixiert
E Exkursion Ü Übung P Projekt K Kolloquium EL E-Learning

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 20a (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 18a (Master)

² P-Nr. = Prüfungsnummer

³ PLK Schriftliche Klausurarbeiten PLR Referat PLL Laborarbeit PLT Lerntagebuch
PLS Hausarbeit/Forschungsbericht PLE Entwurf PLF Portfolio PMC Multiple Choice
PLM Mündliche Prüfung PLP Projekt PPR Praktikum PLC Multimedial gestützte Prüfung
PLA Praktische Arbeit (E-Klausur)

Nähere Beschreibung siehe SPO BTA-TA-18-1, § 63 (Bachelor); MTA-TA-20-1 § 54 (Master)

Ansprechpersonen



Daniel Birkicht Hochschule Aalen

Fokus: Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Prototyping, Lego® Serious Play®-Facilitator

E-Mail: Daniel.Birkicht@hs-aalen.de

Webseite: <https://www.hs-aalen.de/de/users/21128>

Telefon: +49 7361 576 4713

Module: – Forschungs- und Designprojekt
– Workshop Design und Moderation



Eka Hammerlindl Hochschule Aalen

Fokus: Wissenschaftliche Mitarbeiterin, Produktmanagement, Workshopkonzeption, Professional Scrum Master, Lego® Serious Play®-Facilitator

E-Mail: Eka.Hammerlindl@hs-aalen.de

Webseite: <https://www.hs-aalen.de/de/users/21827>

Telefon: +49 7361 576 4706

Module: – Forschungs- und Designprojekt
– Workshop Design und Moderation



Prof. Thomas Krach Hochschule Furtwangen

Fokus: Professor für Digitale Medien, insbesondere Konzeption, Gestaltung und Prototyping interaktiver Medien

E-Mail: Thomas.Krach@hs-furtwangen.de

Webseite: <https://www.hs-furtwangen.de/zukunft-verbinden/personen/profil/1227-thomaskrach>

Telefon: +49 7723 920 2521

Module: – Forschungs- und Designprojekt
– Prototyping



Prof. Dr. Ruxandra Lasowski Hochschule Furtwangen

Fokus: Professorin für Mathematik/Informatik

E-Mail: Ruxandra.Lasowski@hs-furtwangen.de

Webseite: <https://www.hs-furtwangen.de/zukunft-verbinden/personen/profil/604-ruxandralasowski>

Telefon: +49 7723 920 2875

Module: – Forschungs- und Designprojekt

**Prof. Dr.-Ing. Stefan Pfeffer** Hochschule Furtwangen

Aufgaben: Professor für Technische Produktgestaltung

E-Mail: Stefan.Pfeffer@hs-furtwangen.de

Webseite: <https://www.hs-furtwangen.de/en/connecting-future/staff-directory/profile/1580-stefanpfeffer>

Telefon: +49 7461 1502-6638

Module: – Digitale Intelligenz
– Virtuelle Ergonomie

**Prof. Dr. Constance Richter** Hochschule Aalen
Studiendekanin

Fokus: Professorin für Information Design

E-Mail: Constance.Richter@hs-aalen.de

Webseite: <https://www.hs-aalen.de/constance-richter>

Telefon: +49 171 6975513

Module: – Human-Centered Methods
– Forschungs- und Designprojekt
– Workshop Design und Moderation

**Prof. Dr. Markus Weber** Hochschule Aalen

Fokus: Professor für User Experience

E-Mail: Markus.Weber@hs-aalen.de

Webseite: <https://www.hs-aalen.de/de/users/21818>

Module: – Forschungs- und Designprojekt
– Usability Consulting und Management

**Prof. Dr. Karsten Wendland** Hochschule Aalen
Prüfungsausschuss, Zulassungsamt

Fokus: Professor für Informatik

E-Mail: Karsten.Wendland@hs-aalen.de

Webseite: <https://www.hs-aalen.de/de/users/236>

Telefon: +49 7361 576 3306

Module: – Future Work and Responsibility
– Forschungs- und Designprojekt

Literaturübersicht

- Bühner, Markus (2021): Einführung in die Test- und Fragebogenkonstruktion. 4., korrigierte und erweiterte Auflage. Hallbergmoos: Pearson Studium (Pearson Studium - Psychologie).
- Bürdek, Bernhard E. (2015): Design. Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung. 4., überarb. Aufl. Basel: Birkhäuser.
- Buxton, William (2017): Sketching User Experiences. Das praktische Arbeitsbuch zum Erlernen von Sketching und zahlreicher Skizziermethoden. 1. Auflage. Frechen: MITP (mitp Business).
- Cloots, Alexandra (Hg.) (2022): Hybride Arbeitsgestaltung. Herausforderungen und Chancen. Springer Fachmedien Wiesbaden. 1. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Dahm, Markus H. (2024): Digitale Lösungen für eine nachhaltige Zukunft. Wie Digitalisierung bei der Erreichung der SDGs helfen kann. Wiesbaden, Germany: Springer Gabler (Essentials).
- Eid, Michael; Gollwitzer, Mario; Schmitt, Manfred (2016): Formelsammlung Statistik und Forschungsmethoden. 1. Auflage. Weinheim: Beltz.
- Eid, Michael; Gollwitzer, Mario; Schmitt, Manfred (2017): Statistik und Forschungsmethoden. Lehrbuch. Mit Online-Material. Originalausgabe, 5., korrigierte Auflage. Weinheim: Beltz.
- Freed, Sam (2023): AI and Human Thought and Emotion: Auerbach Publications.
- Hausharter, Manuel (2020): Workshops gestalten und moderieren. In 5 Schritten erfolgreich Strategien entwickeln und Lösungen erarbeiten. Vachendorf: Manuel Hausharter.
- Hofmann, Josephine; Piele, Alexander; Piele, Christian (2021): Arbeiten in der Corona-Pandemie. Folgeergebnisse | Ausgestaltung des »New Normal«. Hg. v. Fraunhofer-Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO. Deutsche Gesellschaft für Personalführung e.V. – DGFP. Online verfügbar unter <https://www.iao.fraunhofer.de/content/dam/iao/images/iao-news/arbeiten-in-der-corona-pandemie-folgeergebnisse-ausgestaltung.pdf>, zuletzt geprüft am 03.01.2025.
- Holzbaur, Ulrich (2023): Wissenschaft muss wirken. Forschung, Transfer und Bildung für eine zukunftsfähige Gesellschaft. Wiesbaden, Germany: Springer Gabler.
- Kessler, Stefanie; König, Karsten (Hg.) (2024): Scheitern in Praxis und Wissenschaft der Sozialen Arbeit. Reflexions- und Bewältigungspraktiken von Fehlern und Krisen. Juventa Verlag. 1. Auflage. Weinheim: Juventa Verlag.
- Kühl, Stefan; Nolte, Mascha (2023): Workshops moderieren. Eine sehr kurze Einführung. Wiesbaden, Germany: Springer VS (Management kompakt).
- Mainzer, Klaus (2023): Zukunft durch nachhaltige Innovation. Im Wettkampf der Systeme. Berlin, Germany: Springer Gabler (SIBE-Edition).
- Mareis, Claudia (2019): Theorien des Designs zur Einführung. Hamburg: Junius Verlag (zur Einführung).
- Matzat, Anna (2024): Die Rolle und Bedeutung von Teambuilding bei hybriden Arbeitsmodellen. In: Johanna Bath und Katrin Winkler (Hg.): Hybrides Arbeiten in Unternehmen. Wie HR Hybrid Work erfolgreich organisiert und weiterentwickelt. 1. Auflage. Freiburg, München: Haufe Group, S. 141–150. Online verfügbar unter https://link.springer.com/content/pdf/10.34157/978-3-648-16790-8_8.pdf?pdf=inline%20link, zuletzt geprüft am 03.01.2025.
- McElroy, Kathryn (2016v): Prototyping for Designers. Developing the Best Digital and Physical Products: O'Reilly Media.
- Nationale Akademie der Wissenschaften, Union der deutschen Akademien der Wissenschaften (Hg.) (2024): Die Zukunft der Arbeit. Berlin. Online verfügbar unter https://www.leopoldina.org/fileadmin/redaktion/Publikationen/Nationale_Empfehlungen/2024_BBAW_Leopoldina_Stellungnahme_Zukunft_der_Arbeit.pdf, zuletzt geprüft am 03.01.2025.
- Nolte, Mascha (2023): Workshops. Zu einer besonderen Form der Interaktion in Organisationen. Wiesbaden, Germany: Springer VS (Organisationsstudien).
- Norman, Donald A. (2013): The design of everyday things. Revised and expanded ed. New York: Basic Books. Online verfügbar unter <http://swb.ebib.com/patron/FullRecord.aspx?p=1167019>.
- Oswald, Gerhard; Saueressig, Thomas; Krcmar, Helmut (Hg.) (2022): Digitale Transformation. Fallbeispiele und Branchenanalysen. Springer Fachmedien Wiesbaden. 2. Auflage 2022. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (Informationsmanagement und digitale Transformation).

Schweppenhäuser, Gerhard (2016): Designtheorie. 1. Aufl. 2016. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.

Schweppenhäuser, Gerhard. (2019): Design, Philosophie und Medien. Perspektiven einer kritischen Entwurfs- und Gestaltungstheorie. 1st ed. 2019. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden; Imprint: Springer VS (Würzburger Beiträge zur Designforschung). Online verfügbar unter <https://permalink.obvsg.at/>.

Shneidermann, Ben (2022): Human-Centered AI: Oxford University Press.

Weichert, Steffen; Quint, Gesine; Bartel, Torsten (2021): Quick Guide UX Management. So verankern Sie Usability und User Experience im Unternehmen. 2., erweiterte Auflage. Wiesbaden, Germany: Springer Gabler (Quick Guide).

Weiterführende Literaturübersicht

Aßmann, Jule; Sauer, Joachim; Schulz, Michael (2021): Keine Angst vor Fehlschlägen. Erkenntnisse aus einer Umfrage zum Scheitern von Data-Science-Projekten. In: Thomas Barton (Hg.): Data Science anwenden. Einführung, Anwendungen und Projekte. 1. Auflage 2021. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden (Angewandte Wirtschaftsinformatik), S. 69–81. Online verfügbar unter https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-658-33813-8_5.pdf?pdf=inline%20link, zuletzt geprüft am 03.01.2025.

Berger, Helga (2022): Schritt für Schritt zur Abschlussarbeit. Gliedern, formulieren, formatieren. 3. aktualisierte und erweiterte Auflage. Paderborn: Brill Schöningh (UTB, 5106. Schlüsselkompetenzen).

Bergmann, Frithjof (2020): Neue Arbeit, neue Kultur. Freiburg: Arbor.

Duschik, Andreas; Goeken, Matthias (2023): Vorgehen in KI- und ML-Projekten und Gründe für ihr Scheitern. Analyse phasenspezifischer Herausforderungen. In: Axel Kalenborn, Masud Fazal-Baqaie, Oliver Linssen, Alexander Volland, Enes Yigitbas, Martin Engstler und Martin Bertram (Hg.): Projektmanagement und Vorgehensmodelle 2023. PVM 2023 : nachhaltige IT-Projekte : gemeinsame Tagung der Fachgruppen Projektmanagement (WI-PM) und Vorgehensmodelle (WI-VM) im Fachgebiet Wirtschaftsinformatik der Gesellschaft für Informatik e.V. in Kooperation mit der Fachgruppe IT-Projektmanagement der GPM e.V. und dem PMI Germany Chapter e.V. : 16. und 17. November 2023 in Hagen. Bonn: Gesellschaft für Informatik e.V. (GI) (GI-Edition : [...], Proceedings, 340), S. 177–188. Online verfügbar unter <https://dl.gi.de/server/api/core/bitstreams/274580a4-2dcb-4e61-9fd1-82775e2fff00/content>, zuletzt geprüft am 03.01.2025.

Floridi, Luciano (2023): The Ethics of Artificial Intelligence: Principles, Challenges, and Opportunities: Oxford University Press.

Greever, Tom (2021): UX-Design überzeugend vermitteln. Erfolgreich mit Kunden und Stakeholdern kommunizieren und die bestmögliche User Experience erzielen. 1. Auflage. Heidelberg: O'Reilly.

Groß, Benedikt; Mandir, Eileen (2022): Zukünfte gestalten. Spekulation, Kritik, Innovation - mit »Design Futuring« Zukunftsszenarien strategisch erkunden, entwerfen und verhandeln. Mainz: Verlag Hermann Schmidt.

Hanington, Bruce (2022): The Pocket Universal Methods of Design, Revised and Expanded. 125 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions: Rockport Publishers (Rockport Universal).

Hartson, Rex (2019): The UX book. Agile UX design for a quality user experience. Unter Mitarbeit von Pardha S. Pyla. Second edition. Cambridge, MA: Morgan Kaufmann an imprint of Elsevier.

Kollenberg, Anna M.; Kollenberg, Wolfgang (2024): Wissenschaftlich Arbeiten - heute. Berlin, Germany: Springer Spektrum.

Kumar, Vijay (2012): 101 Design Methods. A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization: Wiley John + Sons.

Meyer, Erin (2024): Die Culture Map. Verstehen, wie Menschen verschiedener Kulturen denken, führen und etwas erreichen. 2., aktualisierte Auflage. Weinheim: Wiley-VCH GmbH.

Nestler, Simon (2022): Menschzentrierte Digitalisierung. Praxisleitfaden für eine gelungene Usability und User Experience in der öffentlichen Verwaltung. Wiesbaden: Springer Gabler (Edition Innovative Verwaltung).

- Osann, Isabell; Mayer, Lena; Wiele, Inga (2024): Design Thinking Schnellstart. Kreative Workshops gestalten. 3., überarbeitete Auflage. München: Hanser.
- Pabst, Reinhold; Podlinski, Vera; Koch, Lisa (2019): Erfolgreiche Innovationsworkshops. Zusammenarbeit individuell und kreativ gestalten. [1. Auflage]. Weinheim: Wiley-VCH.
- Peters, Jan H.; Dörfler, Tobias (2019): Schreiben und Gestalten von Abschlussarbeiten in der Psychologie und den Sozialwissenschaften. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage. Hallbergmoos: Pearson.
- Prawitz, Markus (2023): Workshops erfolgreich planen, gestalten und moderieren: wie Sie mit einfachen Strategien zielorientierte und agile Konzepte entwickeln und überzeugende Lösungen erarbeiten. 1. Auflage. Jemgum: Edition Lunerion.
- Precht, Richard David (2024): Freiheit für alle. Das Ende der Arbeit wie wir sie kannten. München: Goldmann.
- Prexl, Lydia (2019): Mit digitalen Quellen arbeiten. Richtig zitieren aus Datenbanken, E-Books, YouTube & Co. 3., aktualisierte und überarbeitete Auflage. Paderborn, Deutschland: Ferdinand Schöningh (UTB, 4420).
- Stach, Michaela (2022): Moderation in Workshop und Meeting. Mit ergebnisorientierten Tools und Methoden Zusammenarbeit neu gestalten. 1. Auflage. Göttingen: BusinessVillage.

Menschen gestalten die Zukunft –
mit Kreativität, Verantwortung und
innovativem Denken. Gemeinsam
entwickeln wir Lösungen, die zählen.



Studiengang Human-Centered Design

Hochschule Aalen
Anton-Huber-Straße 21 | 73430 Aalen

Hochschule Furtwangen
Robert-Gerwig-Platz 1 | 78120 Furtwangen

www.hcd.hsaa.de