

Design for All - Alltagsdesign <i>Design for All</i>							Modulnummer: WI-W/13-2		
Bachelor Pflicht <input type="checkbox"/> Winf-Schwerpunkt-Pflicht <input type="checkbox"/> Winf-Schwerpunkt-Wahlpflicht <input type="checkbox"/> Winf-Wahl <input checked="" type="checkbox"/>				Schwerpunkt Computational Finance <input type="checkbox"/> E-Business <input checked="" type="checkbox"/> IT-Management <input type="checkbox"/> Logistik <input type="checkbox"/>					
Anzahl der SWS	V 0	UE 0	K 0	S 2	Prak. 0	Proj. 0	Σ 2	Kreditpunkte: 4	Turnus i.d.R. angeboten alle 4 Semester
Formale Voraussetzungen: -									
Inhaltliche Voraussetzungen: -									
Vorgesehenes Semester: ab 3. Semester									
Sprache: Deutsch									
Kommentar: Dieses Seminar ist eine mögliche Alternative innerhalb des Moduls „Assistive Umgebungen, Zugänglichkeit und Design for all“									
Ziele: Die Studierenden können <ul style="list-style-type: none"> • allgemeine Prinzipien guten Designs erläutern und durch Beispiele illustrieren • verschiedene Benutzergruppen unterscheiden und ihre Bedarfe vergleichend charakterisieren. • das erforderliche Designvorgehen beschreiben, um den Bedarfen verschiedener Zielgruppen gerecht zu werden 									
Inhalte: Wie gestaltet man Alltagsgegenstände so, dass jede/r sie nutzen kann? Von Seifenspendern und Fahrkartenautomaten über Handys und Videorecorder bis zu Textverarbeitungsprogrammen und elektronischen Webshops - die Welt ist voller Herausforderungen für GestalterInnen und NutzerInnen. Die Schwierigkeiten, die z.B. Körperbehinderte, Kinder oder Touristen in manchen Alltagssituationen haben, weisen darauf hin, dass bis zum "Design für Alle" noch ein weiter Weg ist. Ist es überhaupt möglich? Im Seminar beschäftigen wir uns mit den Prinzipien "guten Designs" von Geräten und Software im Hinblick auf ihre Zugänglichkeit und Verständlichkeit für eine möglichst große Vielfalt von potenziellen BenutzerInnen: <ul style="list-style-type: none"> • Konzeptuelle Modelle, Handeln, Mappings, Affordanzen, Fehlleistungen • Design und Kultur • Design für Kinder, Design für alte Menschen • Design für mobile Kontexte • Barrierefreiheit: Design für Sehgeschädigte, Design für motorisch Behinderte, Design für mental Behinderte, Design für Analphabeten • Icons and Symbols • Adaptive/adaptierbare Systeme • Design mit „Personas“ • Vorgehen beim Design for All 									
Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.): Aufsätze aus Fachzeitschriften, Sammelbänden, Internet									
Form der Prüfung: Mündlicher Vortrag und schriftliche Ausarbeitung									
Arbeitsaufwand		Präsenz			28 h				
		Vortrag vorbereiten/Ausarbeitung schreiben			92 h				
		Summe			120 h				
Lehrende: Prof. Dr. S. Maaß					Verantwortlich: Prof. Dr. S. Maaß				