

Modulbezeichnung	<b>Design for All - Alltagsdesign</b>								
Modulverantwortliche(r)	Prof. Dr. S. Maaß								
Modulart	Pflicht/Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Wahlpflicht <input type="checkbox"/>								
Spezialisierungsbereich									
Dauer des Moduls	1 Semester								
Kreditpunkte	4 CP								
Arbeitsaufwand	<table> <tr> <td>Berechnung des Workloads</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Präsenz</td> <td>28 h</td> </tr> <tr> <td>Vortrag vorbereiten/Ausarbeitung schreiben</td> <td>92 h</td> </tr> <tr> <td>Summe</td> <td>120 h</td> </tr> </table>	Berechnung des Workloads		Präsenz	28 h	Vortrag vorbereiten/Ausarbeitung schreiben	92 h	Summe	120 h
Berechnung des Workloads									
Präsenz	28 h								
Vortrag vorbereiten/Ausarbeitung schreiben	92 h								
Summe	120 h								
Turnus des Moduls	i.d.R. angeboten alle 4 Semester								
Voraussetzung für die Teilnahme	Keine <input checked="" type="checkbox"/> Folgende								
Lehr- und Lernformen	Seminar <input checked="" type="checkbox"/> Vorlesung <input checked="" type="checkbox"/> Tutorium <input checked="" type="checkbox"/> Praktikum <input type="checkbox"/> Projekt <input type="checkbox"/>								
Lernziele	<p>Die Studierenden können</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• allgemeine Prinzipien guten Designs erläutern und durch Beispiele illustrieren</li> <li>• verschiedene Benutzergruppen unterscheiden und ihre Bedarfe vergleichend charakterisieren.</li> <li>• das erforderliche Designvorgehen beschreiben, um den Bedarfen verschiedener Zielgruppen gerecht zu werden</li> </ul>								
Lerninhalte	<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konzeptuelle Modelle, Handeln, Mappings, Affordanzen, Fehlleistungen</li> <li>• Design und Kultur</li> <li>• Design für Kinder, Design für alte Menschen</li> <li>• Design für mobile Kontexte</li> <li>• Barrierefreiheit: Design für Sehgeschädigte, Design für motorisch Behinderte, Design für mental Behinderte, Design für Analphabeten</li> <li>• Icons and Symbols</li> <li>• Adaptive/adaptierbare Systeme</li> <li>• Design mit „Personas“</li> <li>• Vorgehen beim Design for All</li> </ul>								
Prüfungsformen	Mündlicher Vortrag und schriftliche Ausarbeitung								
Literatur	Aufsätze aus Fachzeitschriften, Sammelbänden, Internet								