

<b>Methoden der partizipativen Softwareentwicklung</b> <i>Methods of Participatory System Development</i>							Modulnummer: B-MI-9		
Bachelor Pflicht/Wahl <input type="checkbox"/> Wahlpflicht <input type="checkbox"/> Wahl <input checked="" type="checkbox"/> Sonderfall <input type="checkbox"/>				Modulbereich: Medieninformatik-Wahl					
Anzahl der SWS	V	UE	K	S	Prak.	Proj.	$\Sigma$	Kreditpunkte: 6	Turnus i.d.R. angeboten in jedem SoSe
	0	0	4	0	0	0	4		
Formale Voraussetzungen: -									
Inhaltliche Voraussetzungen: Grundkenntnisse in Softwaretechnik oder Interaktive Systeme									
Vorgesehenes Semester: ab 4. Semester									
Sprache: Deutsch									
Ziele: Lernziele: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenntnis über die Geschichte und Kernkonzepte der partizipativen Softwareentwicklung</li> <li>• Kenntnis verschiedener Verfahren/Methoden der partizipativen Softwareentwicklung</li> <li>• Durchführung eines konkreten Entwicklungsprozesses unter Anwendung verschiedener Methoden</li> <li>• Kompetenz der Entwicklung eines eigenen Forschungs- oder Entwicklungsvorhabens auf Grundlage der partizipativen Softwareentwicklung</li> <li>• Entwicklung von Gruppenkompetenzen und Interesse an Teamarbeit</li> </ul>									
Inhalte: In diesem Kurs lernen Studierende verschiedene Methoden der partizipativen Softwareentwicklung kennen (z.B. ethnografische Methoden, Interviews, Fokusgruppen, Fragebögen, Szenarien und Prototyping). Im Plenum werden verschiedene Verfahren vorgestellt, ihr jeweiliger Fokus und die möglichen Fragestellungen, die durch sie beantwortet und bearbeitet werden können. Anschließend werden die Verfahren in Kleingruppen angewendet. Eine kritische, gemeinsame Reflektion erfolgt im Plenum. Zur individuellen Vorbereitung der wöchentlichen Treffen, wird erwartet, dass Studierende je einen (zumeist englischen) Text lesen.									
Unterlagen (Skripte, Literatur, Programme usw.): <ul style="list-style-type: none"> <li>• T. Robertson, J.W. Simonsen (Eds.): Handbook of Participatory Design. Routledge, London, 2013</li> <li>• D. Schuler, A. Namioka (Eds.): Participatory Design. Principles and Practices. Lawrence Erlbaum, Hillsdale, N.J., 1993</li> <li>• J. Greenbaum, M. Kyng (Eds.): Design at Work. Cooperative Design of Computer Systems. Lawrence Erlbaum, Hillsdale, N.J., 1991</li> <li>• K. Bødker, F. Kensing, J. Simonsen: Participatory IT-Design. MIT Press, Cambridge, MA, 2004</li> <li>• Neuere wissenschaftliche Artikel aus Fachzeitschriften, Sammelbänden, Internet</li> </ul>									
Form der Prüfung: Vorbereitung/Anleitung eines Verfahrens und mündliche Prüfung									
Arbeitsaufwand		Präsenz			56 h				
		Verfahrenserarbeitung/Bericht/Prüfungsvorbereitung			124 h				
		Summe			180 h				
Lehrende: Prof. Dr. J. Jarke						Verantwortlich: Prof. Dr. A. Breiter			