

Gültig ab 2026.FS

Modulbezeichnung: UX & Interaction Design		
Modulkürzel	w.BA.XX.WPM-UX.XX	
ECTS Credits	3	
Unterrichts- und Prüfungssprache	Deutsch	
Beschreibung des Moduls	<p>Mit der anhaltenden Technologisierung und Digitalisierung unserer Lebens- und Arbeitswelt wachsen die Anforderungen an digitale «Touchpoints» entlang der gesamten Customer Journey. Das Modul UX & Interaction Design befasst sich vertieft mit der sozialen und emotionalen Interaktion in der Schnittstelle zwischen Menschen, Produkten und Dienstleistungen. Die Studierenden lernen, digitale Interaktionen mit hoher User Experience zu designen, über welche sich Unternehmen nachhaltig differenzieren können, und in Form von digitalen Prototypen umzusetzen. Die Studierenden erhalten eine angewandte Fragestellung aus der Praxis, welche sie über den Kurs in Kleingruppen bearbeiten (Projektarbeit).</p> <p>ACHTUNG: Dieses Modul findet in ZWEI Blöcken von jeweils Freitag & Samstag Unterricht statt. Die Anwesenheit ist erforderlich an den folgenden Daten: 27.-28.02.26 UND 06.-07.03.26</p>	
Verantwortliche OE	Institut für Marketing Management	
Modulverantwortung	Nina Weschenfelder	
Modulverantwortung Stellvertretung	Remo Bebie Gut	
Studiengang und Vertiefungsrichtung	<ul style="list-style-type: none"> Wahlpflichtmodul (Siehe Modultafel) 	
Rechtliche Grundlagen	Studienordnung BSc vom 29.01.2009 für die Bachelorstudiengänge Betriebsökonomie, International Management, Wirtschaftsinformatik, Wirtschaftsrecht und Angewandtes Recht, erstmals beschlossen am 12.05.2009	
Modulkategorie	Modultyp Wahlpflichtmodul	Studienabschnitt Hauptstudium
Spezifische Vorkenntnisse	keine	
Beitrag des Moduls für Learning Objectives des Studiengangs (durch das Modul betroffene)	<ul style="list-style-type: none"> Fachkompetenz Methodenkompetenz Sozialkompetenz Selbstkompetenz 	

Modulbezeichnung: UX & Interaction Design

<p>Beitrag des Moduls für Learning Objectives des Studiengangs</p>	<p>Fachkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theorie- & Praxisrelevante Fachinhalte wissen & verstehen • Theorie- & Praxisrelevante Fachinhalte anwenden, analysieren und verknüpfen • Theorie- & Praxisrelevante Fachinhalte evaluieren <p>Methodenkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problemlösung & Kritisches Denken • Wissenschaftliche Methoden • Arbeitsmethoden, -techniken & -verfahren • Nutzung von Informationen • Kreativität & Innovation <p>Sozialkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schriftliche Kommunikation • Mündliche Kommunikation • Kooperation im Team & Umgang mit Konflikten • Interkulturalität & Perspektivenübernahme <p>Selbstkompetenz</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selbstmanagement & Selbstreflexion • Ethische & Soziale Verantwortung • Lernen & Veränderung 																												
<p>Lernziele des Moduls</p>	<p>Die Studierenden...</p> <ul style="list-style-type: none"> • kennen die grundlegenden Konzepte des Interaktions- und UX-Designs. • können selbstständig funktionierende App-Prototypen erstellen. • können analytische und empirische Methoden zur Evaluation von User Experiences und User Flows anwenden. 																												
<p>Inhalte des Moduls</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen Interaction- und UX-Design • Gruppenarbeit an Praxis-Cases • Software Prototyping 																												
<p>Verknüpfung zu anderen Modulen</p>	<p>Das Modul weist eine Verknüpfung zu folgenden Modulen auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> • w.BA.XX.WPM-IDT.XX 																												
<p>Digitale Lernressourcen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reader • Lehrvideos • Übungs- und Anwendungsaufgaben (inkl. Lösungen) • Fallstudien (inkl. Lösungen) • Interaktive Arbeitstemplates in Miro 																												
<p>Unterrichtsmethoden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Übungen • Problemorientierter Unterricht • Projektarbeit • Lehrgespräch • Lehrvortrag • Anwendungsaufgaben 	<p>Eingesetzte Sozialformen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gruppenarbeit 																											
<p>Unterrichtsgliederung</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>Kontaktstudium</th> <th>Begleitetes Studium</th> <th>Autonomes Selbststudium</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Grossklasse</td> <td>-</td> <td>-</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kleinklasse</td> <td>28 h</td> <td>-</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Gruppenunterricht</td> <td>-</td> <td>26 h</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Praktikum</td> <td>-</td> <td>-</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Seminar</td> <td>-</td> <td>-</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>28 h</td> <td>26 h</td> <td>36 h</td> </tr> </tbody> </table>		Kontaktstudium	Begleitetes Studium	Autonomes Selbststudium	Grossklasse	-	-		Kleinklasse	28 h	-		Gruppenunterricht	-	26 h		Praktikum	-	-		Seminar	-	-		Total	28 h	26 h	36 h
	Kontaktstudium	Begleitetes Studium	Autonomes Selbststudium																										
Grossklasse	-	-																											
Kleinklasse	28 h	-																											
Gruppenunterricht	-	26 h																											
Praktikum	-	-																											
Seminar	-	-																											
Total	28 h	26 h	36 h																										

Modulbezeichnung: UX & Interaction Design

Leistungsnachweise	Modulendprüfung		Form	Dauer (Min.)	Gewichtung
	-				
	Hilfsmittel				
Andere	Bewertung		Format	Dauer (Min.)	Gewichtung
	Referat/mündliche Präsentation	Note	Gruppenarbeit	10	80.00
Schriftliche Arbeit		Note	Gruppenarbeit	0	20.00
Präsenzverpflichtung im Kontaktstudium	80% Dieses Modul findet in ZWEI Blöcken von jeweils Freitag & Samstag Unterricht statt. Die Anwesenheit ist erforderlich an den folgenden Daten: 27.-28.02.26 UND 06.-07.03.26				
Pflichtliteratur	<ul style="list-style-type: none"> Wird auf Moodle zur Verfügung gestellt 				
Ergänzende Literatur	<ul style="list-style-type: none"> Wird auf Moodle zur Verfügung gestellt 				
Bemerkungen					