

UX

WORK SHOP

**23.
NOV**

ZOOM, 16:00

**27.
NOV**

IXDLAB, 16:00

**12.
DEZ**

ZOOM, 14:00

**BY SEBASTIAN MÜNCH &
CATHARINA OELTJEBRUNS**

Betreuer: Prof. Stefan Wölwer

**DOKUMENTATION
INCOLLEGE**



UX WORK SHOP

DOKUMENTATION

Sebastian Münch
Matrikel-Nr.: 769189

Catharina Sophie Oeltjebruns
Matrikel-Nr.: 788717

2. Semester M. A.
WiSe 2023/24
UX-Workshop
InCollege

HAWK
Hochschule für angewandte
Wissenschaft und Kunst
Fakultät Gestaltung
Renatastraße 11
31134 Hildesheim

Prof. Stefan Wölwer

Hildesheim, den 29.02.2024

1 Einleitung	9
1.2 Motivation	10
1.3 Umsetzung	10
1.4 Was ist UX-Design?	13
2 Fachdidaktische Planung	19
2.1 Grundlagenschulung InCollege	19
2.2 Fünf-Minuten-Workshop	20
2.3 Organisation	23
2.4 Teilnehmenden-Rekrutierung	23
2.5 Absprache Durchführung und Timings	23
2.6 Vorbereitung der Inhalte	27
3. Durchführung	30
3.1 Workshoptag 01	30
3.2 Workshoptag 02	34
3.3 Workshoptag 03 (Gastvortrag)	38
4. Evaluation	43
5. Reflexion der eigenen Lehre im Designkontext	49
5.1 Sebastian	49
5.2 Catharina	59
Anhang	70
Abbildungsverzeichnis	70
Literaturverzeichnis	70



eins

EINLEITUNG



Technology may change rapidly, but people change slowly. The principals [of design] come from understanding of people. They remain true forever.

Don Norman

Abb. 01: Don Norman



1 EINLEITUNG

Im Wintersemester 2023/24 führten wir, Catharina Oeltjebruns und Sebastian Münch, im Rahmen unseres InCollege, einen dreitägigen Workshop zum Thema User-Experience-Design durch.

Die Workshopreihe fand als Zusatzangebot zum Entwurfsprojekt bei Prof. Stefan Wölwer statt und hatte zum Ziel Teilnehmende mithilfe von Vorträgen und Praxisübungen an das Thema des User-Experience-Design heranzuführen und ihnen entsprechende Werkzeuge an die Hand zu geben. Nach einer Einführung in das grundlegende Verständnis des UX-Begriffs, wurden Prozess-Modelle wie Design Thinking und der Double Diamond, sowie verschiedene UX-Methoden betrachtet. Ergänzt hat unser vornehmlich theoretisches Workshopangebot zudem die InCollege Workshop-Reihe von Julia Kraft zu Prototyping in Figma.

Unser Workshop-Angebot setzte sich aus jeweils zwei Onlineseminaren, darunter einem Gastvortrag, sowie einem Praxisseminar vor Ort im Interaction-Design-Lab zusammen und wurde über einen Zeitraum von drei Wochen durchgeführt. Primäres Lernziel der Workshops war es, Studierenden Grundlagenwissen zum Thema UX-Design zu vermitteln, sodass sie dieses Wissen selbstständig in Projekten anwenden können. Die Studierenden wurden befähigt UX-Methoden anzuwenden und sie in ihren Designprozess zu integrieren. Darüber hinaus wurden sie in die Nutzung von UX-Software und -Tools eingeführt, die ihnen bei der Gestaltung und Bewertung von Benutzererlebnissen helfen.

UX-Design hat in einer Zeit, in welcher technische Komplexität stetig steigt, eine höhere Relevanz denn je – durch menschenzentrierte Designprozesse gelingt es Produkte und Dienstleistungen intuitiv und effizient zu gestalten.

Genannte Thematiken wurden Studierenden methodisch durch Inputs von uns sowie eines Experten aus unserem Netzwerk in einem Gastvortrag nähergebracht. Aufgebrochen wurden die theoretischen Inputs durch gemeinsame interaktive Sessions, wie auch Breakout-Sessions in welchen Studierende die erlernten Prozesse und Methoden spielerisch vertieften. Check-Ins und Check-Outs fanden jeweils für aufgekommene Fragen sowie der Auffrischung des Erlernten am Anfang und Ende eines Workshops statt. Durch Fallbeispiele (im Speziellen hinsichtlich des Gastvortrages) wurden die Methodiken greifbar veranschaulicht. Bei selbigem konnten die Studierenden zudem Fragen zum Berufseinstieg stellen und erhielten Experten-Ratschläge für die eigene UX-Karriere. Eine Figma-Einführung zum Thema Prototyping rundete den Workshop mit einer Hands-On-Session ab.

Im Rahmen der Workshop-Vorbereitung machten wir über verschiedene Kanäle Werbung, organisierten eine Studiengruppe und passten unsere Inhalte kontinuierlich an das Feedback der Teilnehmenden an. Der Workshop wurde mit in der Regel zwischen 15 und 20 Teilnehmenden von Studierenden gut angenommen. Die abschließende Resonanz fiel hierbei ebenso positiv aus, so erhielten wir mündlich wie auch im Nachgang über verschiedene Plattformen Feedback über den individuellen Lernerfolg.

1.2 MOTIVATION

Unsere Motivation zur Durchführung eines Workshops zum Thema UX-Design entsprang unserer beider studentischer sowie beruflicher Laufbahnen und lag zu einem Großteil darin begründet, dass wir während des Bachelors ebenso ähnliche Workshops besuchten und uns dieses Semester im Rahmen des InCollege in der Position sahen, unser erlerntes Wissen und unsere beruflichen Erfahrungen selbst weiterzugeben, indem wir ein solches Angebot bereitstellten.

Gerade im zweiten Bachelorsemester, wo nicht jede*r sich sicher ist, wo die Reise noch hingehen wird, bieten diese kurzen, extracurricularen Grundlagenworkshops einen idealen, ungezwungenen Einstieg in verschiedene Themen der Gestaltung und gewährleisten eine bessere Orientierung in der Fülle der Möglichkeiten.

Um andere an ein Thema heranzuführen ist ein tiefes Verständnis desselbigen vonnöten, hier interessierte uns darüber hinaus, wie wir das, was wir uns bisher aneigneten komprimiert, verständlich und in angemessener Zeit möglichst lebendig transportieren.

Da eine rein theoretische Betrachtung bei Rezipierenden zumeist nicht hängen bleibt, war es uns wichtig, das Gelernte durch greifbare, praktische Übungen zu festigen.

Darüber hinaus waren wir motiviert auch einen Mehrwert über die Kapazitäten eines studentischen Inputs hinaus zu bieten und die intrinsische Motivation der Teilnehmenden zu respektieren, weshalb wir den Fokus des Gastvortrags auf eben dies richteten und Studierenden damit die Möglichkeit boten, Tipps für ihren ei-

genen Design-Werdegang von einem erfahrenen Branchenexperten zu erhalten.

Das eigene Wissen und Erfahrungen weiterzugeben war sehr motivierend, gleichermaßen konnten wir aber auch selbst viel dabei lernen und auch einmal in einer lehrenden Rolle wachsen.

Gerade diese Angebote von Studierenden für Studierende empfinden wir auch in Zukunft als essenziell für eine interdisziplinäre, vernetzte Hochschulgemeinschaft.

1.3 UMSETZUNG

Wir setzten bei der Planung, Umsetzung und Nachbereitung der Workshops vornehmlich auf eine Kombination von Figma und FigJam. Angefangen bei der Literaturrecherche, über die erste Ideensammlung, Gliederung und Aufbereitung der Präsentationen bis zum Design des Werbematerials, sammelten wir all unsere Ergebnisse zentral an einem Ort und behielten so stets den Überblick über unsere Workshop-Struktur. Interaktive Sessions führten wir mittels des Whiteboarding Tools FigJam durch, wo wir im voraus Templates zur individuellen oder Bearbeitung in Gruppen anlegten. Auch Feedback holten wir hier nach den jeweiligen Workshoptagen ein.

Diese Arbeitsweise war auch einer flexiblen Zusammenarbeit zuträglich, da wir uns so asynchron mittels Kommentaren abstimmen und aktuelle Stände direkt abgleichen konnten.

Abb. 02: Logo Figma

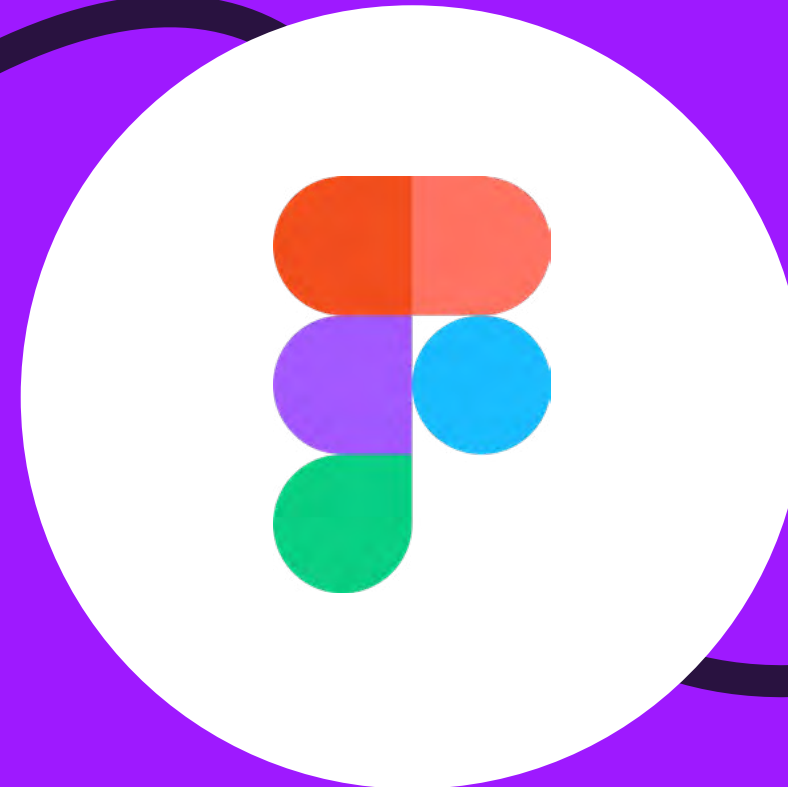


Abb. 03: FigJam

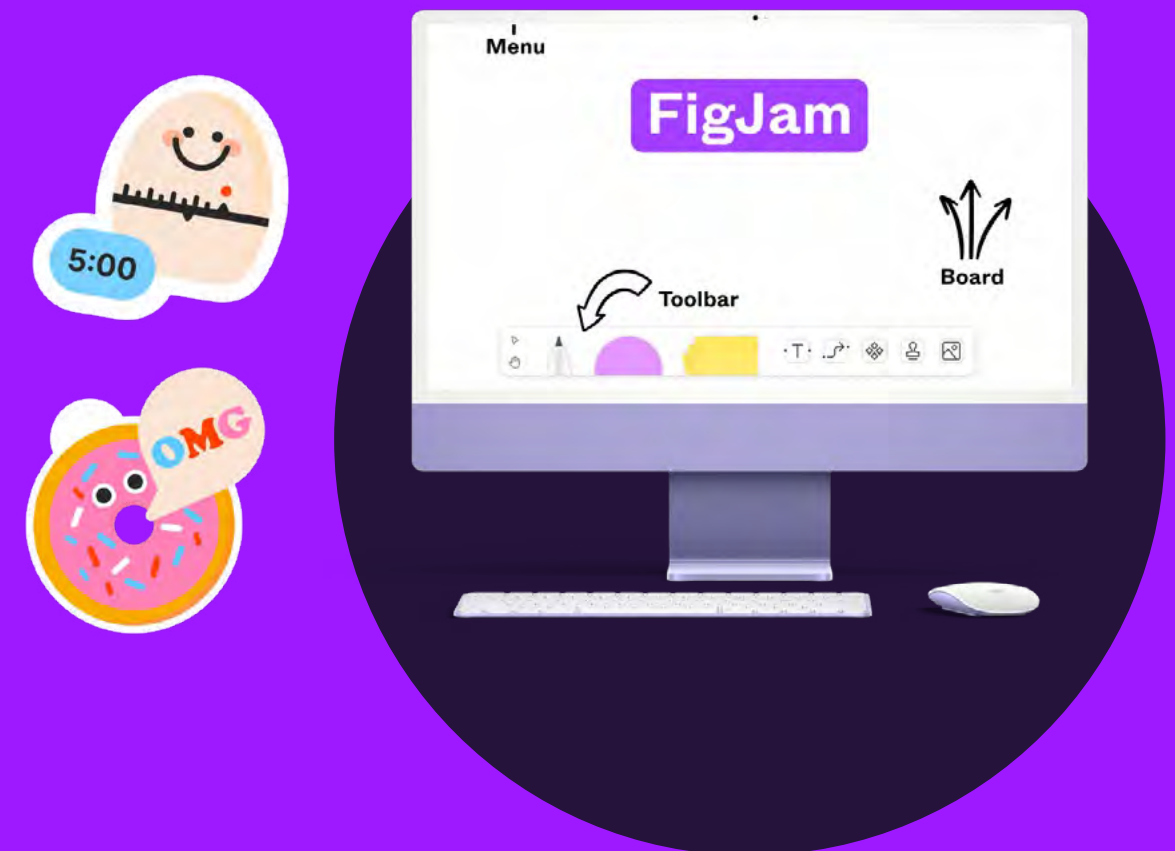


Abb. 04: Wasser läuft neben das Waschbecken

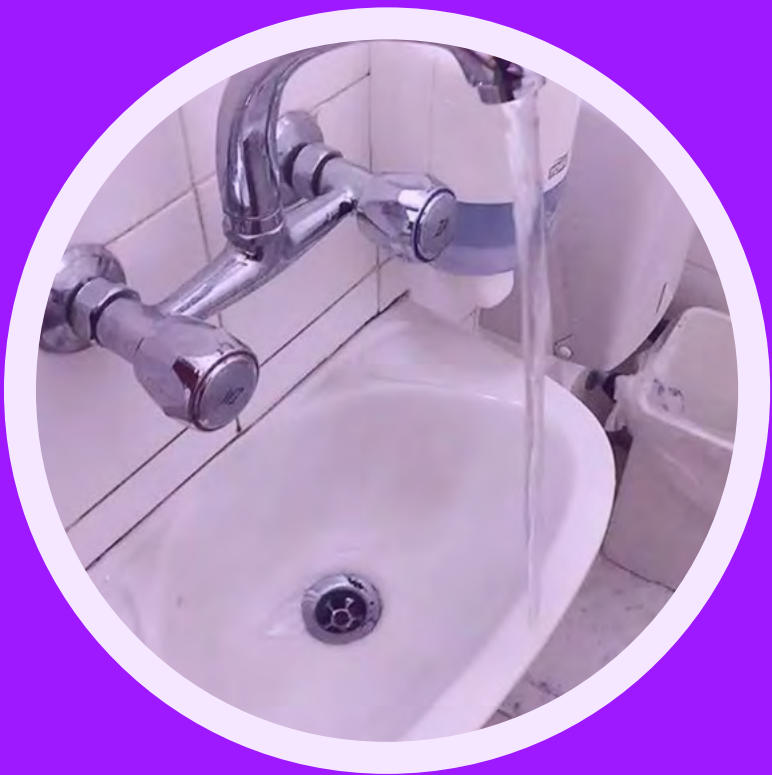


Abb. 05: Tasse sticht in die Augen

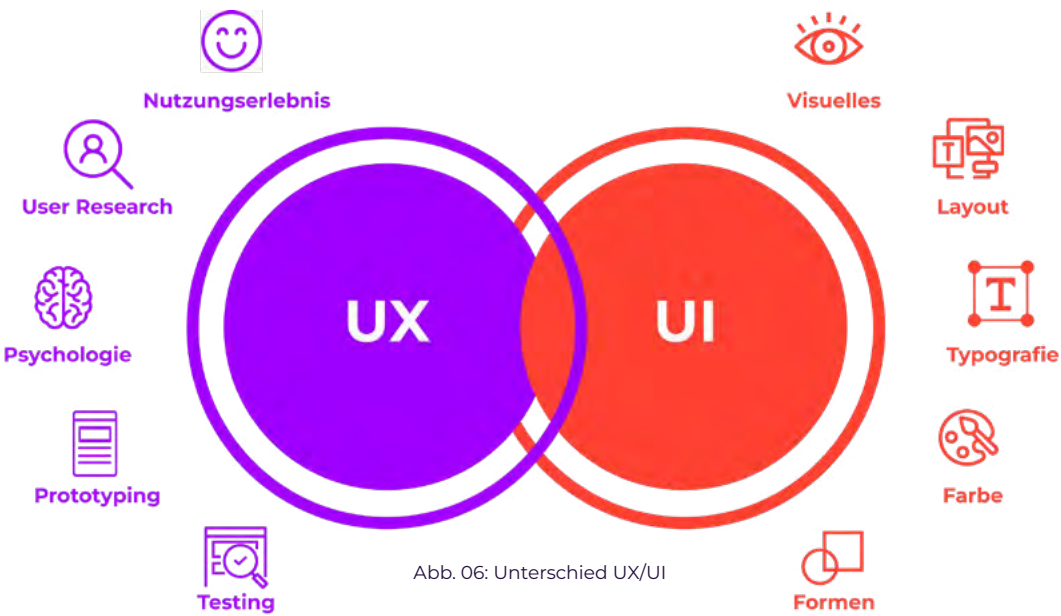


Abb. 06: Unterschied UX/UI

1.4 WAS IST UX-DESIGN?

UX-Design, eine Abkürzung für „User-Experience-Design“, beschreibt den Prozess der Gestaltung von Produkten oder Dienstleistungen, die Nutzenden eine positive Erfahrung bieten sollen, indem die Anwendung so benutzerfreundlich wie möglich gestaltet wird. UX-Design konzentriert sich darauf, die Emotionen der Nutzenden vor, während und nach der Anwendung zu berücksichtigen, so dass sie die Anwendung nicht nur mit einem positiven Eindruck verlassen, sondern auch gerne wiederkommen. Das Hauptziel von UX-Design ist es, die Bedürfnisse, Erwartungen und Ziele der Nutzenden zu verstehen, um die Interaktion mit einem Produkt oder einer Dienstleistung so angenehm wie möglich zu gestalten.¹

UX-Design umfasst dabei eine Vielzahl von Teilbereichen, die zusammenwirken, um eine optimale User Experience zu schaffen. Dazu gehört die User Research, die mit verschiedenen Methoden wie Interviews, Befragungen, Beobachtungen und Datenanalysen die Bedürfnisse und

Verhaltensweisen der Nutzenden ermittelt. Mit Hilfe einer Informationsarchitektur wird der Aufbau der Informationen einer Anwendung so gestaltet, dass sie leicht auffindbar und verständlich sind. Das Interaktionsdesign konzentriert sich darauf, die Benutzeroberfläche intuitiv zu gestalten. Durch Prototyping und Usability-Tests wird die User Experience iterativ verbessert, indem potenzielle Probleme frühzeitig erkannt und behoben werden. Das Interfacedesign und damit das Aussehen und die Gestaltung einer Anwendung schafft eine ansprechende und konsistente Benutzererfahrung.²

Insgesamt zielt UX-Design darauf ab, Produkte und Dienstleistungen zu schaffen, die nicht nur funktional sind, sondern auch die Bedürfnisse und Erwartungen der Nutzenden erfüllen.

¹ Vgl. Jacobsen, Jens/Lorena Meyer: Praxisbuch Usability und UX: Bewährte Usability- und UX-Methoden praxisnah erklärt, 3. Aufl., Rheinwerk Computing, 2022, S. 32ff.

² Vgl. Oeding, Joanna: UX-Design = Ein Kessel vollBuntes?, in: Usabilityblog.de, 29.05.2022, <https://www.usabilityblog.de/ux-design-ein-kessel-voll-buntes/>.

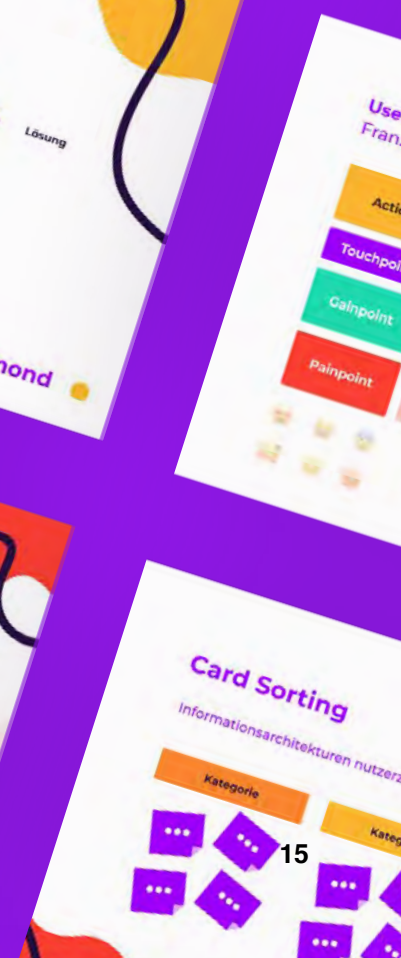
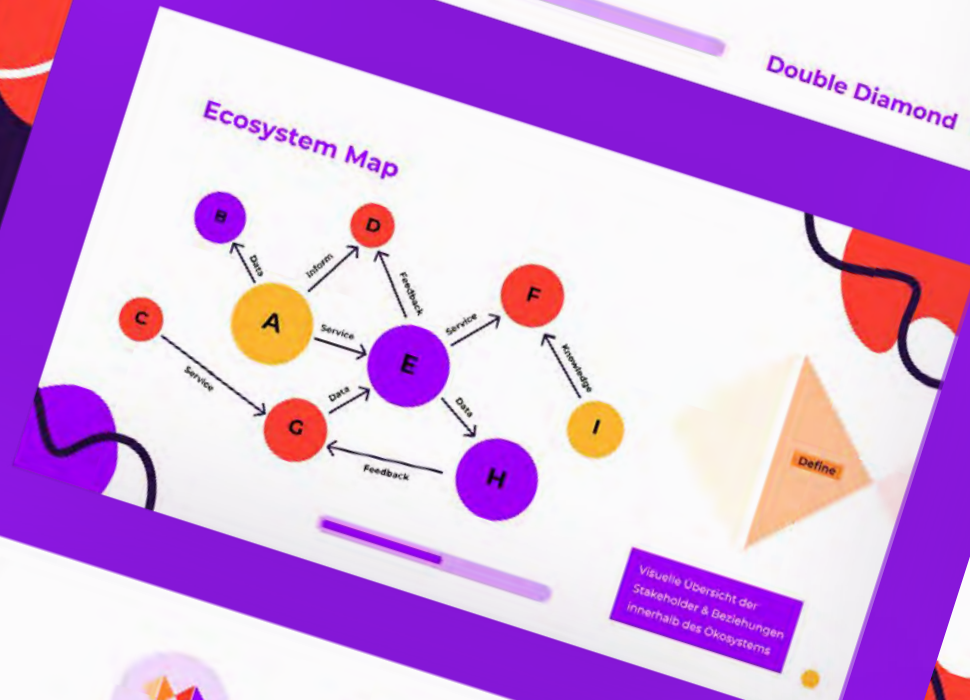
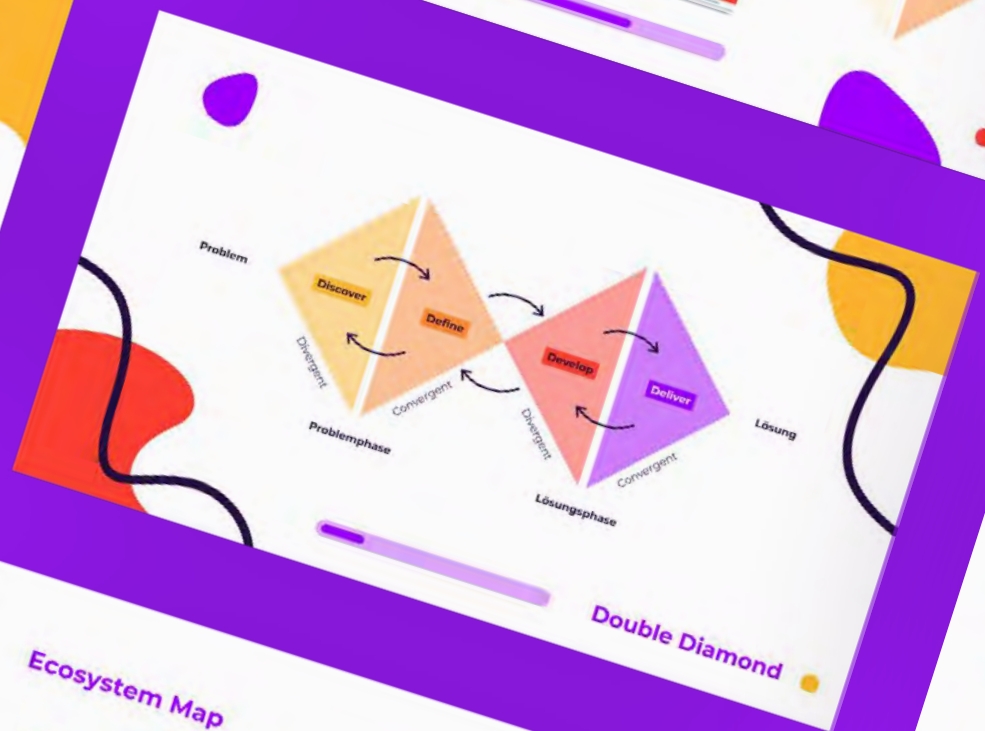
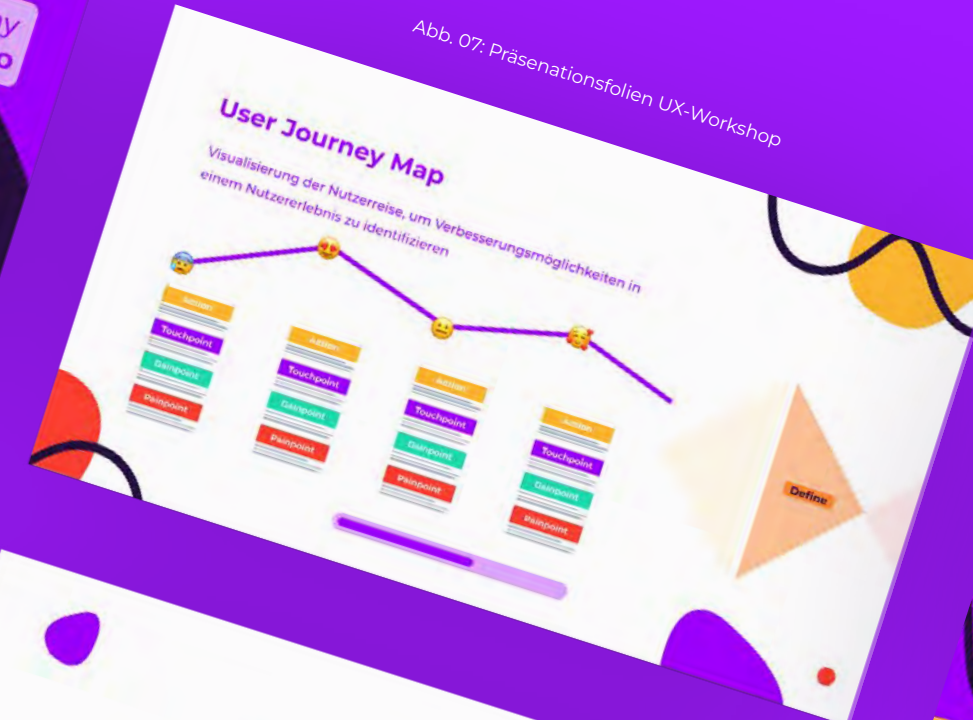
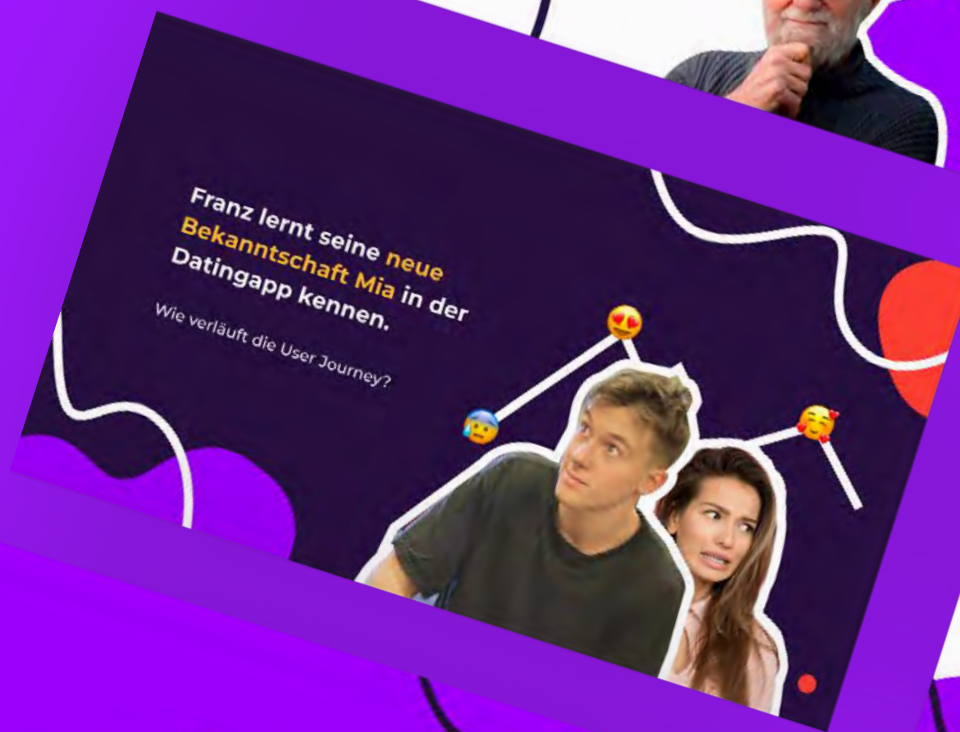
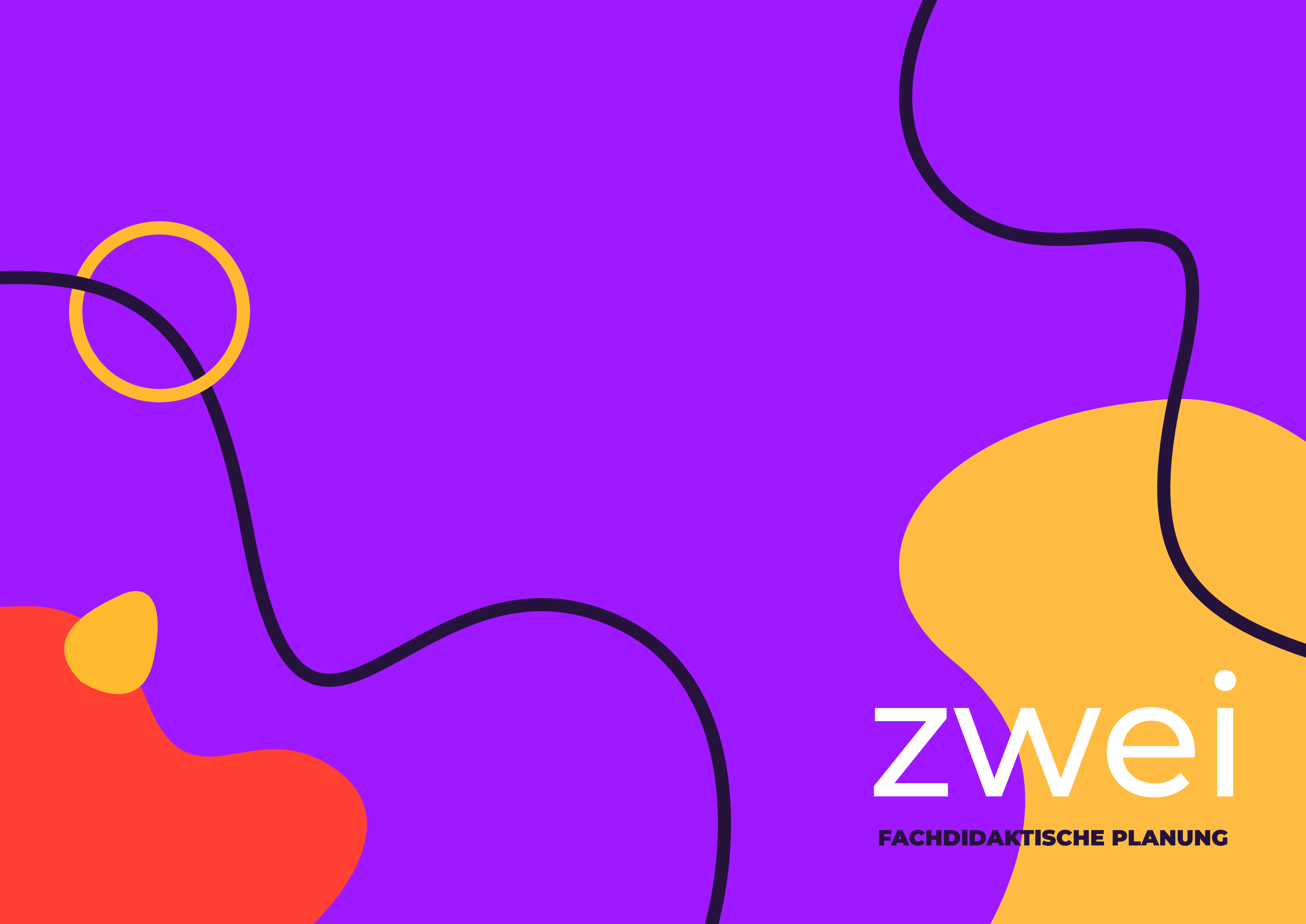


Abb. 07: Präsentationsfolien UX-Workshop



zwei

FACHDIDAKTISCHE PLANUNG



Abb. 08: Emojis

2 FACHDIDAKTISCHE PLANUNG

2.1 GRUNDLAGENSCHULUNG INCOLLEGE

In der „Grundlagenschulung InCollege“ bei Prof. Dr. Konstantin Haensch lernten die Studierenden verschiedene Aspekte kennen, die für ihre zukünftige Rolle als Lehrende im Rahmen des InCollege-Seminars wichtig sind. Dazu gehörten pädagogische Grundlagen, um effektive Lehrmethoden zu verstehen und anzuwenden. Die Studierenden erhielten Einblicke in den strukturierten Aufbau von Seminaren, Workshops und Coachingsitzungen, um den Lernprozess optimal zu gestalten.

Darüber hinaus wurden Lehrtechniken und -methoden vermittelt, um den Unterricht interessant und interaktiv zu gestalten, darunter aktive Lernstrategien wie „Persönliche Schreibzeit“, „Denken/Paaren/Teilen“, „Gruppendiskussionen“, „Rollenspiele“, „Tafelarbeit“, „Laut Lesen“, „Kaltes Aufrufen“ und „Quiz“.

Die Studierenden lernten auch, ihre Rolle als „Lehrende“ zu definieren und ihre Verantwortlichkeiten in diesem Zusammenhang zu verstehen. Sie lernten, wie man mit den Teilnehmenden kommuniziert, um eine unterstützende Lernumgebung zu schaffen. Zum Beispiel wurden Metho-

den wie „Eisbrecher“ vermittelt, um die Atmosphäre zu Beginn eines Seminars aufzulockern und den Einstieg zu erleichtern. Außerdem wurde erklärt, wie man mit möglicher Stille/Inaktivität während eines Seminars umgehen kann, beispielsweise durch die Initiierung von Gruppendiskussionen oder die Ermutigung der Teilnehmenden durch positives Feedback.

Abschließend wurden Tipps zur effektiven Kursgestaltung, zum Zeitmanagement und zur Formulierung von Kurszielen gegeben, um einen erfolgreichen Lehrplan zu entwickeln und die Lernziele der Teilnehmenden zu erreichen.

Am Ende der Grundlagenschulung wurden die Studierenden darauf vorbereitet, individuelle InCollege-Projekte in Form von Fünf-Minuten-Workshops zu entwickeln, um praxisorientiertes Lernen zu fördern und den Studierenden relevante Kompetenzen zu vermitteln (siehe „2.2 Fünf-Minuten-Workshop“ auf Seite 20).

Das Ziel der Grundlagenschulung war es, die Studierenden auf die Durchführung des InCollege-Seminars vorzubereiten und sie bei der Strukturierung desselben zu unterstützen.¹

¹ Vgl. Haensch, Konstantin: InCollege, in: ma_incollege_präsentation_lund2, Tutorien: 06 GM | InCollege, 2023.

2.2 FÜNF-MINUTEN-WORKSHOP

Zur Festigung des Gelernten haben wir bei Konstantin Daniel Haensch einen Fünf-Minuten-Workshop vorbereitet.

Besonderes Augenmerk lag hierbei auf dem Einbinden der Teilnehmenden durch Fragen und Storytelling mit persönlichem Bezug, um einen roten Faden durch die Präsentation zu etablieren und die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden zu halten.

Unser Fünf-Minuten-Workshop beschäftigte sich mit der UX-Methode Card Sorting, welche das Schaffen einer sinnvollen Informationsarchitektur erleichtert.

Beispielhaft erklärt haben wir das Thema am Skandal-Produkt der Höhle der Löwen, den Periodenhandschuhen "Pinky Gloves". Hätte man sich hier mit tatsächlich betroffenen Personen zusammengesetzt, hätte man sicherlich zu einem nutzendenzentrierteren Ergebnis gelangen können. Im speziellen wählten wir

absichtlich ein physisches statt einem digitalen Produkt, um einen nahbaren und zugleich humorvollen Einstieg in die Thematik zu gewährleisten.

Nach einem Quiz führten wir in aller Kürze in die Thematik ein und stellten die zwei Typen von Card Sorting gegenüber, anschließend festigten wir behandeltes mit einem weiteren nahbaren Beispiel anhand der Mattel Barbie Seite.

Abschließend hätte es noch die Option einer Gruppenübung gegeben, hierfür waren die fünf Minuten allerdings zu knapp bemessen.

Der Vorbereitungsworkshop half uns den folgenden Prozess effizienter zu strukturieren, den Input und das Timing ansprechender zu takten und uns im Voraus auf die Interaktion mit Teilnehmenden vorzubereiten.

Abb. 09: Fünf-Minuten-Workshop



2.3 ORGANISATION

2.4 TEILNEHMENDEN-REKRUTIERUNG

Zur Bekanntmachung des Workshop-Angebotes gestalteten und druckten wir Plakate, welche wir an hochfrequentierten Orten in der Hochschule aufhängten (Cafete, Bibliothek, etc.). Auf Social Media bespielten wir die Kanäle der Hochschule mit eigens angefertigten Posts und Stories und gaben regelmäßig Updates zu den Terminen. Dies führten wir auch in der E-Mail-Kommunikation weiter, durch welche wir auch Fragen beantworteten und Aufzeichnungen zur Verfügung stellten.

Auch bewarben wir unser Angebot live im Entwurfsprojekt und in Cross-Promotion mit Julia Kraft, sodass wir auf ihren Figma-Workshop und sie auf unseren UX-Workshop hinwiesen, da sich jene Angebote schließlich auch sinnvoll ergänzen.

2.5 ABSPRACHE DURCHFÜHRUNG UND TIMINGS

Die drei Workshoptage waren auf jeweils drei Wochen verteilt, um eine flexible Teilnahme zu ermöglichen, da wir es als zeitlich herausfordernd empfanden, an drei aufeinanderfolgenden Tagen einem Seminar beizuwohnen. Der erste Workshoptag fand am Donnerstag den 23. November online via Zoom (u.a. in Breakout Rooms) statt, der zweite Tag am Montag den 27. November in Präsenz im IxD-Lab und der letzte Workshoptag mit Gastvortrag war für Dienstag den 05. Dezember angesetzt, musste allerdings aufgrund eines Kundentermins unseres Redners Daniel Kränz eine Woche nach hinten, auf Dienstag den 12. Dezember, verschoben werden.

Die Integration in das Entwurfsprojekt gab uns im Vorhinein bereits eine gewisse Sicherheit, dass bei unserem Gastvortrag genug Publikum anwesend sein würde, was uns in der Organisation bestärkte, da hier natürlich die Sorge bestand, das Angebot würde vielleicht keine Resonanz finden. Dies war zwar nicht der Fall, dennoch erwies sich die Integration in das Seminar als sinnvoll, da so auch die Kurszeiten aufeinander abgestimmt werden konnten und eine Teilnahme sowohl am Entwurfsprojekt, wie auch unserem und Julias Workshop ermöglicht wurde.

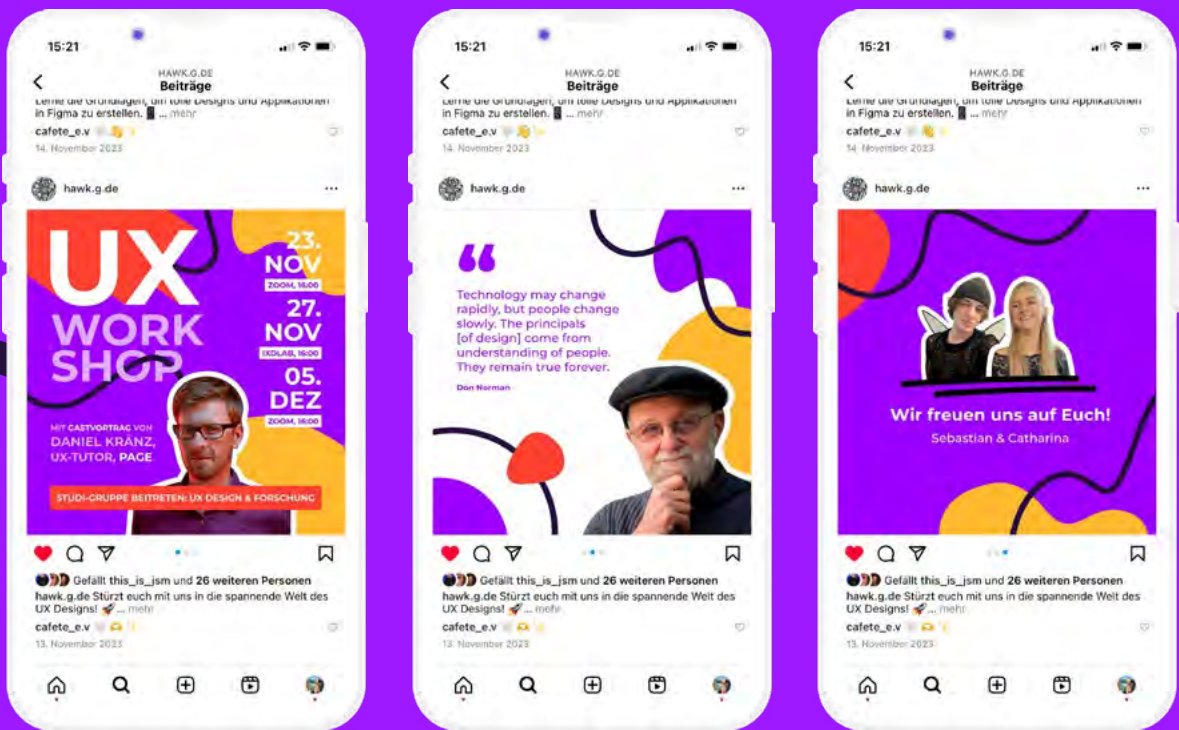


Abb. 10: Werbemittel UX-Workshop



2.5 GASTVORTRAG ORGANISIEREN

Für den unseren Gastvortrag erwägten wir einige Kontakte aus unserem Netzwerk aus u.a. Mutabor, PAGE, CEWE & Mercedes. Angefragt haben wir schließlich Daniel Kränz, Design Director bei Mutabor und UX-Tutor bei der PAGE, welcher uns sogleich auch zusagte.

Zur Vorbereitung hatten wir ein Meeting mit Daniel Kränz, in welchem wir gemeinsam Inhalte, den zeitlichen Rahmen und das Datum festlegten.

In seinem Vortrag gewährte Daniel Kränz einen Einblick ins UX-Design im beruflichen Kontext. Nach dem Gastvortrag stand er zudem für Fragen zur Karriere im UX-Bereich und persönliche Einblicke in seine Vita zur Verfügung.

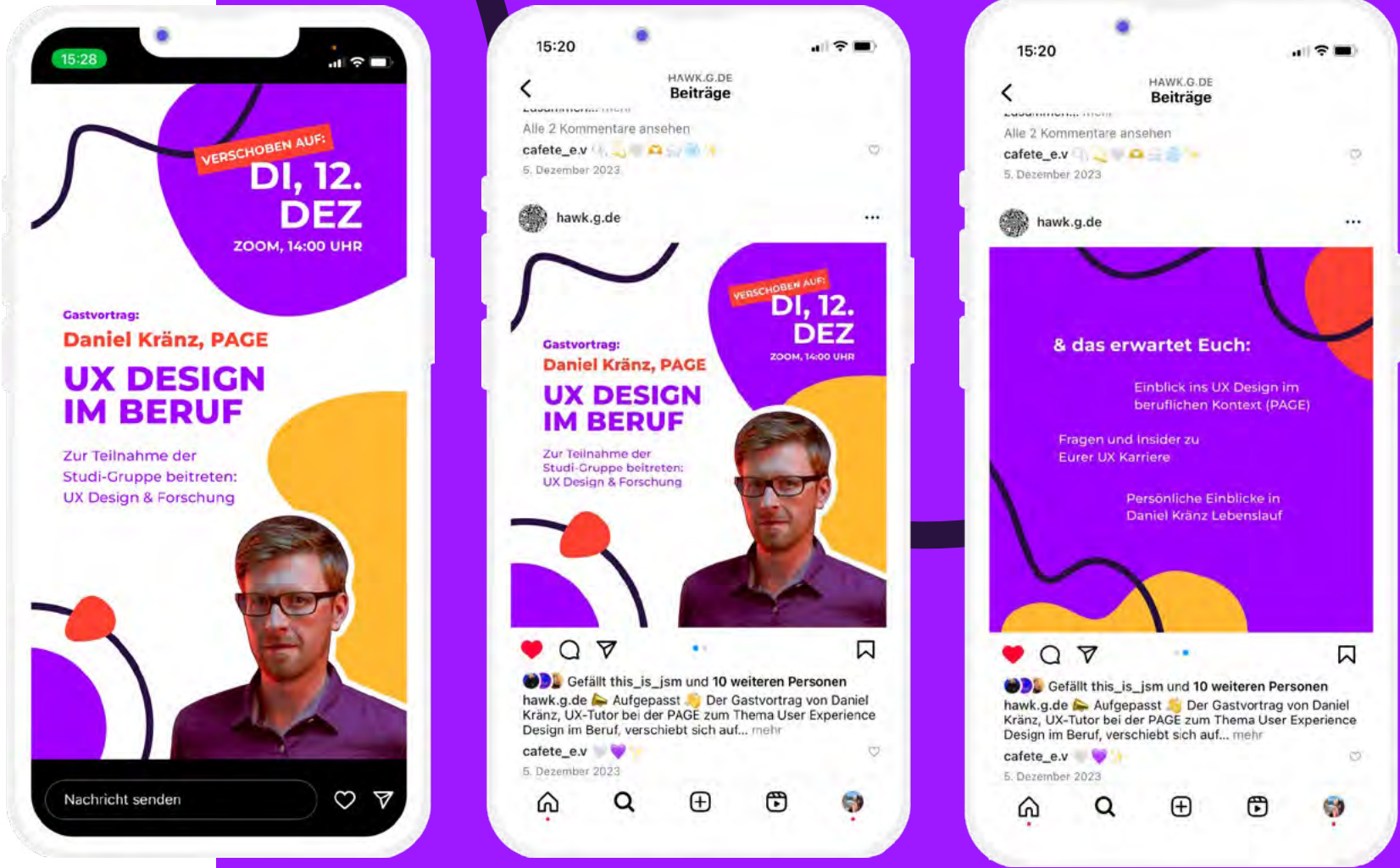


Abb. 11: Werbemittel Gastvortrag

2.6 VORBEREITUNG DER INHALTE

Für die Vorbereitung der Inhalte erstellten wir als erstes Slides für alle Workshopstage, einigten uns auf Themen, Reihenfolge und Aufteilung und befüllten diese dann asynchron. Für einen motivierenden Einstieg und zum Halten der Aufmerksamkeit streuten wir Memes, Fragen und humorvolle Check-Ins und Aufgaben ein.

Orientiert haben wir uns zudem an Inputs, welche wir in unserem eigenen Studium als hilfreich und kurzweilig befanden. Die verschiedenen Workshop-Szenarien: Online, Präsenz und der Gastvortrag, verlangten natürlich auch eine individuelle Vorbereitung. So hatte die Präsentation für den ersten Tag deutlich ausführlicher zu sein, um dem Umfang des theoretischen Umfangs gerecht zu werden, am zweiten Tag galt es wiederum darauf zu achten, genug Zeit für Einzel- und Gruppenarbeiten einzuräumen. Beim Gastvortrag war es ebenso essenziell eine Balance zwischen Input und Fragerunde zu finden.

Auch praktische Erwägungen, wie das Wohlbefinden der Teilnehmenden am Präsenztage, diskutierten wir und stellten vor Ort Snacks und Getränke bereit. Die interaktiven Anteile des Workshops bündelten wir in Figma und FigJam, um möglichst alle Workshopinhalte an einem Ort zu sammeln. Darüber hinaus boten wir

zur Präsentation Workshop 01

<https://figmashort.link/HiR8RZ>

zur Präsentation Workshop 02

<https://figmashort.link/n7ZDsJ>

dort auch die Möglichkeit für anonymes Feedback, um unsere Workshops iterativ zu verbessern und auf eventuell nicht berücksichtigte Wünsche einzugehen.

Für die interaktiven Sessions stellten wir jeweils einen Timer und spielten in der Arbeitszeit Musik, um nicht zu stark von unserem vorgesehenen Zeitplan abzuweichen, wobei wir natürlich bereits im Vorhinein mit einer gewissen Differenz kalkulierten. Inspiration und Ressourcen für unsere Workshops zogen wir insbesondere aus vorangegangenen UX-Workshops, an welchen wir teilnahmen, wie auch aus der Grundlagenschulung bei Konstantin Daniel Haensch und unserer Internet sowie Literaturrecherche, unter anderem in "Praxisbuch Usability und UX", "Management: The Essential Handbook" und "The Design of Everyday Things".^{1,2}

¹ Vgl. Jacobsen, Jens/Lorena Meyer: Praxisbuch Usability und UX: Bewährte Usability- und UX-Methoden praxisnah erklärt, 3. Aufl., Rheinwerk Computing, 2022.

² Vgl. Norman, Donald A.: The Design of Everyday Things, 01.01.2016, doi:10.15358/9783800648108.





drei

DURCHFÜHRUNG

3. DURCHFÜHRUNG

3.1 WORKSHOPTAG 01

Teilnehmende: Insgesamt haben 12 Studierende aus dem Bachelor und Masterstudiengang Gestaltung der HAWK Hildesheim teilgenommen. Die Teilnehmenden haben sich vorab über die Studiengruppe angemeldet.

Lernziele: Das Ziel des Workshoptags 01 war die Einführung und Vermittlung der Grundlagen des UX-Designs. Die Studierenden sollten die Vorteile menschenzentrierter Designprozesse und -methoden kennenlernen und eine Einführung in gängige Praktiken erhalten. Darüber hinaus sollten sie befähigt werden, nutzerzentrierte Herangehensweisen in ihrem eigenen Designprozess anzuwenden und die ersten beiden Phasen "Discover" und "Define" des Double Diamonds genauer kennenlernen. Ein weiteres Ziel bestand darin, das Verständnis dafür zu entwickeln, wie verschiedene UX-Methoden in der Praxis angewendet werden können. Der Workshop ermöglichte es den Teilnehmenden, diese Methoden (erstmalig) kennenzulernen und sie in Zukunft eigenständig anzuwenden.

Durchführung: Am ersten Workshoptag fand die Veranstaltung über das Video-Chat-Tool „Zoom“ statt, da der Schwerpunkt dieses Tages hauptsächlich auf der Bereitstellung einführender Informationen lag, die keine persönliche Präsenz erforderten. Die Bereitstellung des Zoom-Links erfolgte durch Prof. Stefan Wölwer, wodurch keine Einschränkungen durch das 45-minütige Limit bestanden. Zu Beginn des Workshops wurden den Durchführenden die Host-Rechte übertragen,

was es ihnen ermöglichte, den Bildschirm zu teilen und Breakout-Sessions zu erstellen. Darüber hinaus wurde für eine kollaborative Zusammenarbeit mit den Teilnehmenden das Whiteboard-Tool „FigJam“ von Figma genutzt.

Materialien: Für die Durchführung des Workshops wurde vorab eine Präsentation angefertigt und den Studierenden über die Studiengruppe zur Verfügung gestellt. Darüber hinaus wurde zur Einführung, Bearbeitungszeiten und Pausenzeiten Musik von Spotify abgespielt, welches die Stimmung auflockerte.

Zeitplanung: Der Workshoptag 01 hat insgesamt 2:05 Stunden inklusive einer 10 minütigen Pause gedauert. Zur zeitlichen Planung des Ablaufs wurde ein Gantt-Diagramm verwendet. Dieses diente dazu, den zeitlichen Ablauf und den Inhalt des Workshoptags 01 zu planen und grafisch darzustellen (siehe „Abb. 13“). Insgesamt wurde der Zeitplan größtenteils eingehalten. Lediglich einige Aufgaben haben aufgrund einer längeren als erwarteten Durchführungsphase minimal überzogen, was dazu führte, dass der Workshop um fünf Minuten verlängert wurde. Es sei jedoch anzumerken, dass der Workshop, aufgrund des Wartens auf Teilnehmende auch erst fünf Minuten später gestartet ist.

Ablauf: Zu Beginn wurde die Präsentation geteilt, auf der die erste Themenfolie zu sehen war. Gleichzeitig wurde Musik abgespielt, während alle Teilnehmenden dem Zoom-Link beitraten. Nachfolgend begann eine Einführung in das Thema „UX-Design“, begleitet von Beispielszenarien, um die Bedeutung von UX-Design



Abb. 13: Gantt-Diagramm Workshoptag 01

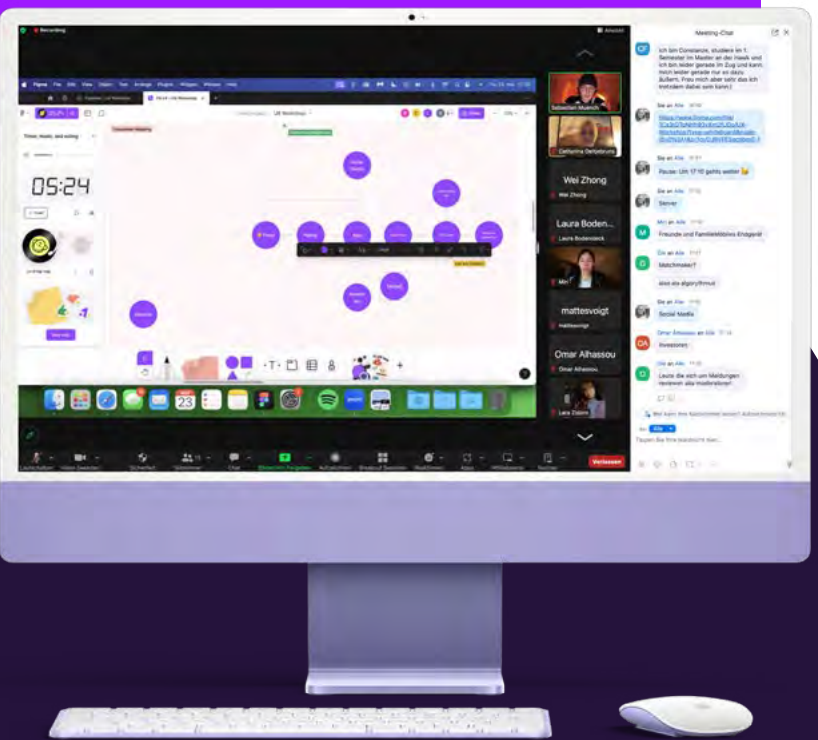
Abb. 14: Präsentation UX-Workshop 01



zur Präsentation Workshop 01

<https://figmashort.link/Hir8RZ>

Abb. 15: Screenshot Zoom UX-Workshop 01



zu veranschaulichen. Nach dieser Einführung folgte eine Vorstellungsrunde, in der sich sowohl die Durchführenden als auch die Teilnehmenden kurz vorstellten. Zusätzlich wurde eine auflockernde Check-In Methode verwendet, bei der die Teilnehmenden gebeten wurden, von ihrem Frühstück zu erzählen. Zur besseren Orientierung erhielten die Teilnehmenden Informationen über den gesamten Ablauf des UX-Workshops sowie über den genauen Ablauf des Workshoptags 01. Außerdem wurden sie darauf hingewiesen, dass sie jederzeit Fragen stellen können.

Nach Abschluss der Einführung folgte die Erläuterung der Grundlagen zum Thema UX-Design. Zu Beginn wurden anhand illustrativer Grafiken die Grundkonzepte des UX-Designs erläutert. Zusätzlich wurden Prozess-Modelle wie „Design Thinking“ und der „Double Diamond Prozess“, die im UX-Design Anwendung finden, vorgestellt. Anhand des Praxisbeispiels „taste buddies“, das im Entwurfsprojekt im zweiten Bachelor-Semester entstanden ist, wurden verschiedene Methoden des UX-Designs demonstriert und die Vorteile der Anwendung solcher Methoden nähergebracht.

Basierend auf den vorgestellten Grundlagen folgten interaktive Praxisübungen zu den ersten beiden Phasen „Discover“ und „Define“ des Double Diamonds, die gemeinsam mit den Teilnehmenden durchgeführt wurden. Dabei kamen verschiedene Methoden wie User Research, die Kopfstandmethode, die Ecosystem Map, die User Journey Map und das Card Sorting zum Einsatz. Um den Teilnehmenden einen greifbaren Bezug zur Anwendung der Methoden zu vermitteln, wurden diese mithilfe von Storytelling eingeführt.

Dabei wurden fiktive Charaktere wie Franz und Mia präsentiert, die sich über eine Datingplattform kennenlernten. Die Teilnehmenden wurden eingeladen, verschiedene Szenarien zu erkunden, wie z.B. die Herausforderungen beim Dating über eine Online-Plattform, und die Methoden anzuwenden. Zuerst wurde die Methode erläutert, gefolgt von der Vorstellung des jeweiligen Szenarios. Anschließend erfolgte die gemeinsame Anwendung der Methode, sei es durch Einzelarbeit, Teamarbeit in Breakout-Sessions oder die mündliche Diskussion bzw. den Austausch im Chat. Es ist anzumerken, dass die Zeitbeschränkung dazu führte, dass die Methoden nicht immer vollständig durchgeführt wurden. Das Hauptziel bestand darin, den Teilnehmenden ein grundlegendes Verständnis für die Methoden zu vermitteln, damit sie diese in Zukunft eigenständig nutzen können. Nachdem die Anwendung der Methoden praktisch erprobt wurde, wurden Praxisbeispiele aus Unternehmen präsentiert, um den Teilnehmenden ein Verständnis für die praktische Anwendung dieser Methoden in der Berufswelt zu vermitteln.

Zum Abschluss des Workshoptags 01 wurde zunächst der Inhalt zusammengefasst, gefolgt von einem Ausblick auf die Themen des Workshoptags 02. Es wurde darauf hingewiesen, dass der zweite Workshoptag persönlich im IxD-Lab der Fakultät Gestaltung stattfinden wird. Die Teilnehmenden wurden gebeten, im Nachgang, Feedback und Wünsche für den nächsten Workshoptag mithilfe des Whiteboardtools „FigJam“ zu hinterlassen. Anschließend wurden kurz einige Literaturempfehlungen zu Methoden im Bereich UX-Design gegeben. Abschließend bedankte sich die Durchführenden für die aktive Teilnahme und entließen die Teilnehmenden.

3.2 WORKSHOPTAG 02

Teilnehmende: Insgesamt haben 14 Studierende aus dem Bachelor und Masterstudiengang Gestaltung der HAWK Hildesheim teilgenommen. Auch hier haben sie die Teilnehmenden vorab über die Studiengruppe angemeldet. Dabei haben 12 Personen vor Ort und 2 Personen über Zoom teilgenommen.

Lernziele: Am zweiten Workshoptag wurde das Wissen, das am ersten Workshoptag vermittelt wurde, praktisch angewendet. Dazu wurden gemeinsam verschiedene UX-Methoden aus Phase 3 und 4 des Doublediamonds (Develop und Deliver) anhand von Beispielen bearbeitet und diskutiert. Das Ziel ist, dass die Teilnehmenden mit Hilfe des Wissens und des Materials aus Workshoptag 01 und 02 eigenständig ein Projekt mit der Anwendung von UX-Methoden nutzerzentriert aufbauen könnten und ein Grundwissen zum Thema UX-Design erlangen.

Durchführung: Am zweiten Workshoptag fand die Veranstaltung im IxD-Lab im Haus E der HAWK Gestaltung statt. Um den Personen, die nicht persönlich teilnehmen konnten, dennoch die Möglichkeit zur Teilnahme zu bieten, wurde der Workshop hybrid über das Video-Chat-Tool „Zoom“ übertragen. Obwohl dies eine Option war, wurde den Teilnehmenden grundsätzlich empfohlen, persönlich vor Ort zu sein, da während des Workshops Methoden mit Hilfe von Papier, Schere und Stiften angewendet wurden. Der Zoom-Link wurde auch in diesem Fall von Prof. Stefan Wölwer bereitgestellt.

Materialien: Für die Durchführung des Workshops wurde eine neue Präsentation erstellt, und auch hier wurde zur Auflockerung der Stimmung Musik abgespielt. Zusätzlich organisierten die Durchführenden Getränke und Snacks, um die Atmosphäre aufzulockern und eine angenehme Arbeitsumgebung zu schaffen. Darüber hinaus wurden Bastelmaterialien wie buntes Papier, Stifte, Kleber und Scheren besorgt, die für die Durchführung der Methoden des Workshoptags 02 benötigt wurden.

Zeitplanung: Der Workshoptag 02 dauerte insgesamt 2:15 Stunden, einschließlich einer 10-minütigen Pause. Zur zeitlichen Planung des Ablaufs wurde erneut ein Gantt-Diagramm verwendet. Der Zeitplan war dieses Mal schwieriger einzuhalten als beim vorherigen Workshoptag, da für das persönliche Zusammenkommen mehr Zeit eingeplant werden musste als für eine reine Zoom-Veranstaltung. Aus diesem Grund wurden einige Themen zwar behandelt, aber teilweise vorzeitig gekürzt. Trotz der knappen Zeit konnten die Teilnehmenden einen Einblick in alle Methoden erhalten. Auch an diesem Workshoptag begann die Veranstaltung fünf Minuten später, da immer noch Teilnehmende eintrafen. Zusätzlich kam es zu einer Verzögerung, als das Internet kurzzeitig ausfiel und dadurch die Host-Rechte zum Bildschirmteilen in Zoom verloren gingen. Ein neuer Zoom-Link musste erstellt werden, der aufgrund fehlender Lizenz nach 45 Minuten erneuert werden musste.

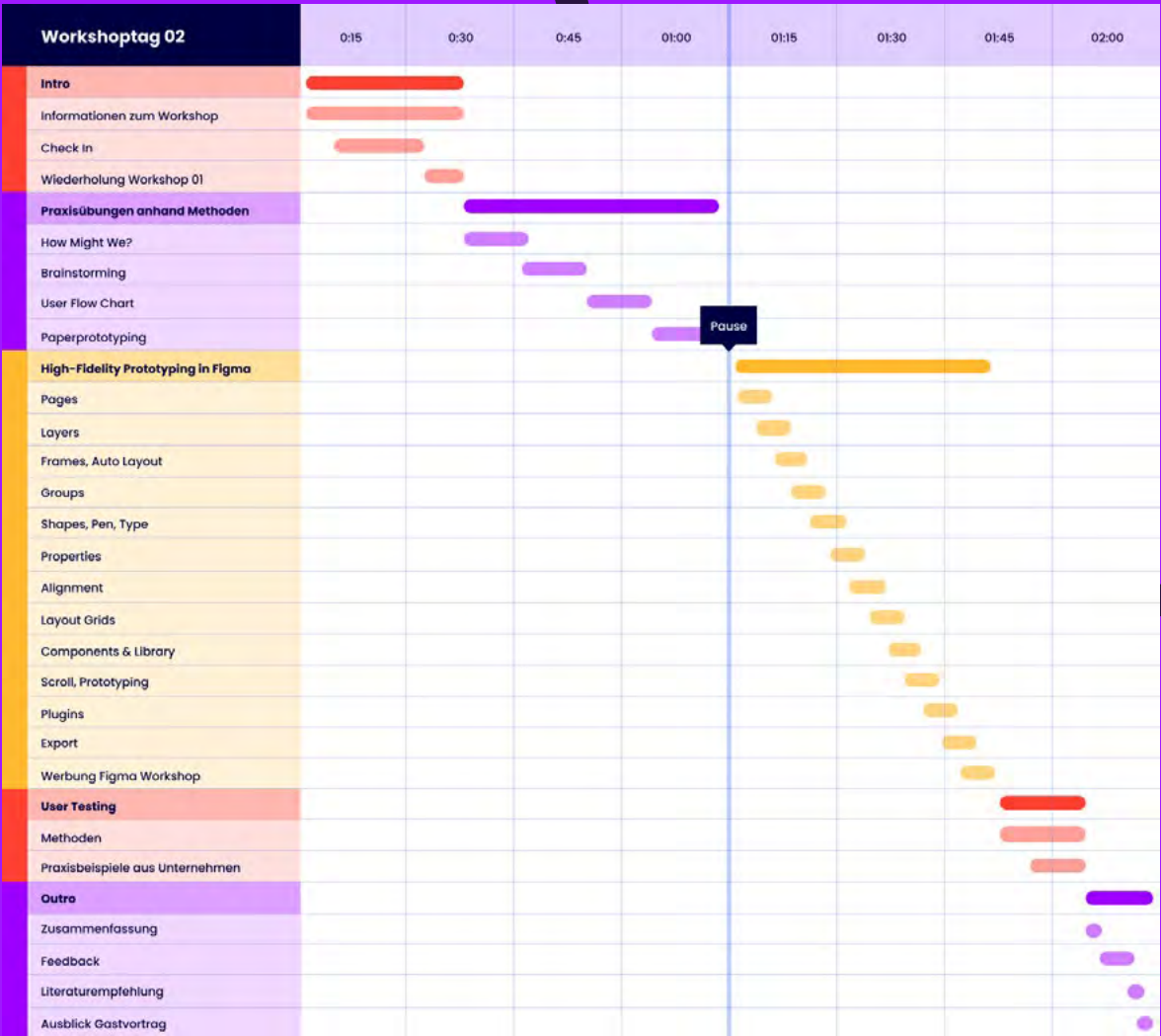


Abb. 16: Gantt-Diagramm Workshoptag 02

Abb. 17: Präsentation UX-Workshop 02



zur Präsentation Workshop 02

<https://figmashort.link/h7ZDsJ>


Abb. 18: IxD-Lab Workshoptag 02



Ablauf: Zu Beginn des Workshoptags 02 wurden die Teilnehmenden vor Ort begrüßt, und die Präsentation wurde über den Beamer geteilt. Gleichzeitig wurde der Zoom-Link für diejenigen verschickt, die hybrid teilnehmen. Anschließend begannen die Durchführenden mit der Vorstellung der Informationen und Lernziele für den Workshoptag 02. Da sich die Teilnehmenden noch nicht kannten und neue Personen hinzukamen, fand erneut eine Vorstellungsrunde statt. Diese war mit einer Check-In Methode verbunden, bei der die Teilnehmenden ihren Lieblingsemoji malen sollten. Dies diente dazu, die Stimmung aufzuheben und die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden zu gewinnen. Zusätzlich wurden sie erneut darauf hingewiesen, dass sie jederzeit Fragen stellen können. Im Anschluss begann der Einstieg mit einer Wiederholung aus dem Workshoptag 01. Dies sollte den Einstieg in das Thema erleichtern und die neu hinzukommenden Personen thematisch einfangen.

Nachdem die Teilnehmenden mit dem Thema vertraut waren, wurden verschiedene Methoden wie die Formulierung einer „How Might We“ Frage, Brainstorming, User Flow Chart und Paper Prototyping in praktischen Übungen gemeinsam angewendet. Dabei wurde erneut das Storytelling aus dem Workshoptag 01 verwendet, in dem die fiktiven Charaktere Franz und Mia sich über eine Datingplattform kennenlernen. Das Ziel dieser Übungen war es, mithilfe der Methoden einen Papierprototypen zu erstellen, der Franz und Mia das Dating erleichtert. Dazu diente die gemeinsam festgelegte „How Might We“ Frage: Wie können wir Franz helfen ein Profil zu erstellen, mit dem er gut ankommt? Das Ziel war es, durch dieses eher humor-

volle Szenario Spaß und Freude bei der Umsetzung der Teilnehmenden zu erzeugen, während sie gleichzeitig die verschiedenen Methoden lernten.

Um den Teilnehmenden zu zeigen, wie sie mit dem Prototyping fortfahren könnten, wurde das High-Fidelity-Prototyping präsentiert. Die Durchführenden zeigten, wie man mithilfe von Figma einen solchen Prototyp erstellen kann. Aufgrund der begrenzten Zeit konnte nur ein grundlegender Einblick vermittelt werden. Die Durchführenden wiesen die Teilnehmenden jedoch auf den kommenden Figma-Workshop mit Julia Kraft hin, falls ein tieferes Interesse bestehen sollte.

Im letzten Schritt wurde das Thema „User Testing“ nähergebracht. Dabei wurden Methoden und Beispiele für die Anwendung dieser aus Unternehmen wie CEWE präsentiert. Dazu gehörten das User Testing anhand eines Szenarios mit Aufgabenstellung, die Beobachtung, das Eye Tracking und das A/B Testing.

Abschließend wurde das Gelernte zusammengefasst. Aufgrund der begrenzten Zeit musste das direkte Feedback abgekürzt werden. Die Teilnehmenden wurden daher gebeten, ihr Feedback auf dem Workshop-Whiteboard in FigJam zu hinterlassen. Anschließend wurden einige Literaturempfehlungen zu Methoden im Bereich UX-Design gegeben. Die Durchführenden bedankten sich bei den Teilnehmenden für ihr Kommen, wiesen auf den kommenden Gastvortrag hin und entließen die Teilnehmenden.

Nachdem alle Teilnehmenden den Raum verlassen hatten, folgte der Abbau und das Aufräumen des Workshopraums.

3.3 WORKSHOPTAG 03 (GAST-VORTRAG)

Für den Gastvortrag, welcher am dritten Workshoptag stattfand, fragten wir Sebastians Kontakt Daniel Kränz an. Daniel ist Teamleiter bei der Hamburger Designagentur Mutabor und UX-Tutor beim renommierten Designmagazin PAGE.

Für den Gastvortrag einigten wir uns mit Daniel im Vorhinein auf einige Anforderungen. Nach unserem theoretischen und praktischen Input wollten wir sicher gehen, dass der Inhalt der Expertensession nicht redundant ist und einen echten Mehrwert, sowie einen Anreiz zur Teilnahme am Workshop bietet. So legten wir den Fokus des Vortrags in Abstimmung mit Daniel insbesondere auf den Karriereweg nach dem Hochschulabschluss, da ein solcher Einblick von einem UX-Experten für viele Studierende sehr wertvoll ist.

Anfangen mit einer Vorstellung seiner selbst und einem Einblick in seinen eigenen Lebensweg, stellte Daniel einmal die Agentur Mutabor und einige UX-Projekte vor.

Anhand jener Projekte illustrierte Daniel schließlich seine **"9 Key Takeaways für Studierende"**, die sich für eine Karriere im UX-Bereich entscheiden:

- Du gehörst (i.d.R.) nicht zur Zielgruppe
- Denke Termine & Meetings strategisch vor
- Zerlege komplexe Themen & erkläre nachvollziehbar
- Erläutere Fachbegriffe (oder lass sie weg)

- Erschaffe frühzeitig eine (visuelle) Diskussionsgrundlage
- Deine Ergebnisse sind lediglich eine Arbeitshypothese
- Geh in Co-Creation & zeige Varianten (inkl. Empfehlung)
- Fehlendes Business-Verständnis lässt Arbeit verpuffen
- Das Team ist nur so gut wie sein Prozess

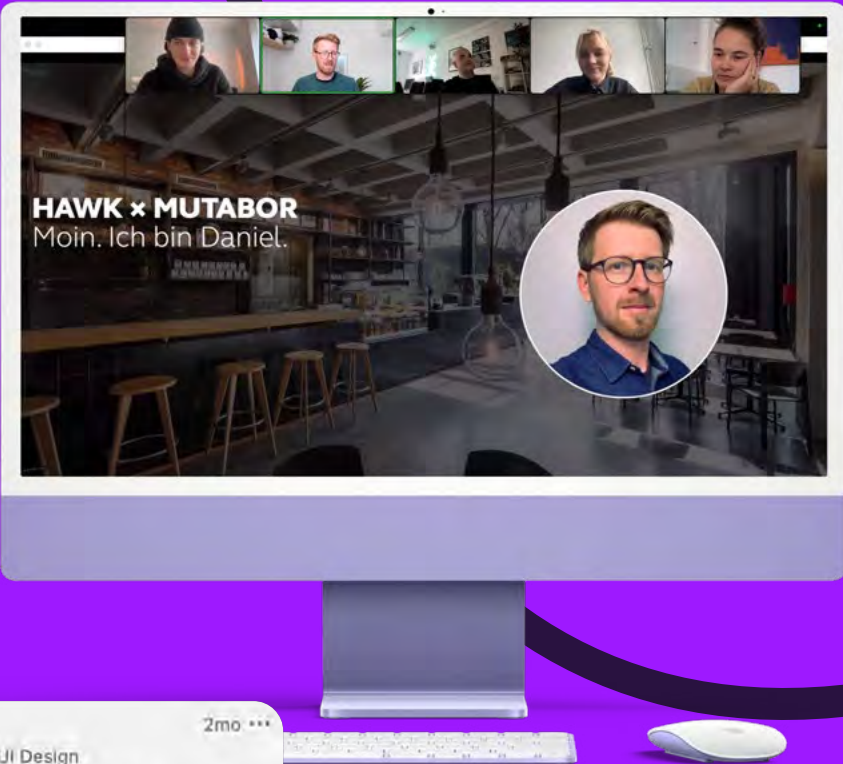
Daniels Vortrag dauert etwas über eine Stunde, damit im Nachgang genug Zeit für Fragen und Ratschläge bezüglich der eigenen UX-Karriere blieb. Die Resonanz war sehr positiv und die Fragerunde fand großen Anklang. Auch auf LinkedIn konnte sich im Nachhinein vernetzt werden, falls doch noch Fragen aufgekommen sein sollten. Auch hier war das Feedback über die unmittelbare Interaktion mit einem Branchenexperten durchweg sehr positiv. Das Angebot rundete unsere Inputs ab und festigte Gelerntes mit Beispielen aus der Praxis.

Um möglichst vielen Studierenden die Teilnahme an dieser wertvollen Session und Daniel ein möglichst flexibles Timing zu ermöglichen, baten wir den Vortrag in einem hybriden Format im Rahmen des Bachelor-Entwurfsprojektes offen an.

Der Entwurfsprojektkurs von Stefan Wölwer war aus dem IxD-Lab zugeschaltet, während weitere Interessierte online teilnahmen. Daniel Kränz präsentierte live aus Hamburg.

Über den Vortrag hinaus war für viele Teilnehmende sicher auch die Möglichkeit interessant, mit Daniel einen ersten Kontakt für bspw. ein Praktikum zu knüpfen.

Abb. 19: Screenshot Zoom Gastvortrag



B.A. Design of Digital Environments | UX/UI Design
This was the most useful and informative lecture I've ever heard on the topic of UX. Thank you!

Co-Founder Field.so
so was hätte ich im studium auch gerne gehört, öhm - hätte ich studiert
[See translation](#)

Strategist at the intersection of technology and culture | Digi...
4. Erläutere Fachbegriffe (oder lass sie weg)!
Liebe das!
[See translation](#)

Abb. 20: Screenshot LinkedIn

Der Gastvortrag kann in der Studiengruppe betrachtet werden

[zur Studiengruppe](#)

<https://studip.hawk.de/dispatch.php/course/studygroup/details/00059afa23d09b814b-a381c3ed09400a?again=yes>



vier

EVALUATION

”

Ganz wunderbar, lieben Dank! Abwechslungsreich, cool zum selber ausprobieren und direkt mitarbeiten können.

Workshop Teilnehmende

”

Sehr cute gewesen, die mitmach Aufgaben haben Spaß gemacht und waren easy!

Workshop Teilnehmende

”

This was the most useful and informative lecture I've ever heard on the topic of UX. Thank you!

Gastvortrag Teilnehmende

4. EVALUATION

Überprüfung der Zielsetzung und des Lernerfolgs: Das Ziel des Workshops bestand darin, den Studierenden ein Grundlagenwissen zum Thema UX-Design zu vermitteln, damit sie dieses eigenständig in ihren Projekten anwenden können. Über die beiden Workshoptage hinweg wurden den Studierenden Methoden aus dem Double Diamond präsentiert und vermittelt, die es ihnen ermöglichten, diese eigenständig anzuwenden und in ihren Designprozess zu integrieren. Zusätzlich trug der Gastvortrag von Daniel Kränz, UX-Designer bei Mutabor und Tutor bei der Page, dazu bei, ein umfassendes Verständnis für die Bedeutung von UX-Design in Agenturen/Unternehmen zu entwickeln. Auf diese Weise konnten die Teilnehmenden einen direkten Bezug zur beruflichen Realität eines UX-Designers herstellen.

Gesammeltes Feedback: Grundsätzlich ist das Feedback, welches gegeben wurde, äußerst positiv aufgefallen. Die Studierenden gaben sowohl mündlich als auch über das Whiteboardtool FigJam wieder, dass der Aufbau des Workshops großen Spaß gemacht hat. Auch die Gestaltung der Folien wurde als attraktiv wahrgenommen. Darüber hinaus wurde angemerkt, dass es sehr Abwechslungsreich war und es sinnvoll war, das Erklärte anhand von Praxisübungen direkt anwenden zu können. Äußerst positiv, war besonders das Feedback des Gastvortrags. Dieser wurde von den Teilnehmenden als sehr hilfreich für ihr Studium bewertet.^{1,2}

Interaktionsqualität: Durch die interaktiven und praxisnahen Aufgabenstellungen wurden die Teilnehmenden kontinuierlich in den Workshop einbezogen. Insbesondere am Workshoptag 02 fand eine hohe Interaktion mit den Studierenden statt, da der Großteil der Aktivitäten aus kleinen Übungen bestand, die anschließend kurz präsentiert wurden. Methoden wie Check-Ins wurden verwendet, um die Interaktion mit den Teilnehmenden von Anfang an zu fördern. Auch der Gastvortrag wurde durch eine Frage- und Diskussionsrunde belebt, was auf ein großes Interesse der Teilnehmenden hindeutete.

Effektivität der verwendeten Materialien und Ressourcen: Die verwendeten Materialien und Ressourcen für die einzelnen Workshoptage waren insgesamt ausreichend. Der informative Teil des Workshoptags 01 konnte erfolgreich über Zoom unter Verwendung des Whiteboardtools FigJam durchgeführt werden. Für den Workshoptag 02 wäre jedoch eine separate Zoom-Lizenz von Vorteil gewesen, da aufgrund eines Internetausfalls die Hostrechte verloren gingen und die Zoom-Teilnehmenden einen kurzen Abschnitt des Workshops verpassten. Insgesamt erwies es sich als äußerst effektiv, den Workshoptag 02 größtenteils vor Ort abzuhalten, da dabei physische Materialien verwendet wurden und die teilneh-

¹ Vgl. UX-Workshop: in: Figma, 2023, <https://www.figma.com/file/1Cs3tGTqNhfr93vXm2fUDo/UX-Workshop?type=whiteboard&node-id=0-1&t=j5tMb4aVWy3CPk7S-0>.
² Vgl. Kränz, Daniel: 9 Key Takeaways, LinkedIn: 2023, [https://www.linkedin.com/search/results/content/?fromMember=%5B%22AAaAalZ1QB-X84Ns6bs8tePqeVf9p7xF4Kitxk%22%5D&heroEntityKey=urn%3Aai%3Afsd_profile%3AACoAAaAalZ1QB-X84Ns6bs8tePqeVf9p7xF4Kitxk&keywords=daniel%20kr%C3%A4nz&position=1&searchId=f1a92370-96b3-4354-9457-eec31b3db21b&sid=wAj&update=urn%3Aai%3Afs_updateV2%3A\(urn%3Aai%3Aactivity%3A7140602055764643840%2CBLENDED_SEARCH_FEED%2CEMPTY%2CDEFAULT%2Cfalse\)](https://www.linkedin.com/search/results/content/?fromMember=%5B%22AAaAalZ1QB-X84Ns6bs8tePqeVf9p7xF4Kitxk%22%5D&heroEntityKey=urn%3Aai%3Afsd_profile%3AACoAAaAalZ1QB-X84Ns6bs8tePqeVf9p7xF4Kitxk&keywords=daniel%20kr%C3%A4nz&position=1&searchId=f1a92370-96b3-4354-9457-eec31b3db21b&sid=wAj&update=urn%3Aai%3Afs_updateV2%3A(urn%3Aai%3Aactivity%3A7140602055764643840%2CBLENDED_SEARCH_FEED%2CEMPTY%2CDEFAULT%2Cfalse)).

menden besser kennengelernt werden konnten. Der Gastvortrag konnte gut über Zoom durchgeführt werden, was es den Teilnehmenden ermöglichte, ihn sowohl von der Hochschule als auch von zu Hause aus zu verfolgen.

Verbesserungsvorschläge: Am Workshoptag 01 wurden Breakout-Räume für die Bearbeitung von Praxisaufgaben eingerichtet, wobei die Studierenden gebeten wurden, sich selbst einer Aufgabe zuzuordnen. Im Nachhinein wäre es sinnvoller gewesen, die Studierenden bereits im Voraus den jeweiligen Aufgaben zuzuweisen. Zudem hat die Vorstellungsrunde der Teilnehmenden mehr Zeit in Anspruch genommen als ursprünglich geplant, weshalb künftig ein Zeitpuffer dafür eingeplant werden sollte. Während die Zeitplanung am Workshoptag 01 weitgehend wie geplant verlief, hätte für den Workshoptag 02 aufgrund der

Präsenzveranstaltung vor Ort mehr Zeit eingeplant werden müssen. Redezeiten, der Aufbau und das Ankommen der Teilnehmenden beanspruchen vor Ort mehr Zeit als bei reinen Zoom-Veranstaltungen. Zusätzlich wäre es hilfreich gewesen, die hybride Variante des Workshoptags 02 im Vorfeld zu testen, um sicherzustellen, dass der Zugang zu Zoom durchgehend stabil bleibt und die Teilnehmenden vor Ort über Lautsprecher mit den Teilnehmenden in Zoom kommunizieren können. Trotz dieser Herausforderungen entstand insgesamt der Eindruck, dass der UX-Workshop erfolgreich war und bei den Teilnehmenden einen Lernerfolg erzielen konnte.



Abb. 21: UX-Workshop Aufnahmen IxD-Lab





fünf

REFLEXION



Die Möglichkeit, das eigene Wissen und gesammelte Erfahrungen weiterzugeben und gleichzeitig selbst daran zu wachsen, hat mich persönlich am meisten bereichert.

Sebastian Münch

5. REFLEXION DER EIGENEN LEHRE IM DESIGNKONTEXT

5.1 SEBASTIAN

Die Durchführung des dreitägigen Workshops zum Thema User-Experience-Design im Wintersemester 2023/24 an der HAWK erlebte ich als eine intensive, lehrreiche und erfüllende Erfahrung – sowohl für uns in der Rolle der Lehrenden, als auch, dem Feedback zu Urteilen, für die Teilnehmenden.

Die Planung und Durchführung jenes Workshopangebots gaben uns eine Einsicht in die vielschichtigen Aspekte der Lehrtätigkeit im Designbereich und bereiteten uns nachhaltig auf derartige Aufgaben vor.

Obwohl ich auf Nachfrage von Stefan Wölwer bereits zweimal kurze Einführungen in Figma im Rahmen von Grundlagenseminaren anbot, war das InCollege eine bereichernde Erfahrung für mich.

Im Vorhinein beschränkte sich meine Lehrerfahrung jeweils auf maximal eine Stunde und war zumeist auch sehr spontan organisiert. Abgesehen von meinen Figma Seminaren habe ich auch bei meiner Arbeit bei Mutabor bereits kurze Workshops zum Einstieg in das Thema Künstlicher Intelligenz gegeben, auch diese bewegten sich jedoch eher in einem mäßigen Umfang an Vorbereitung, da jene Angebote intern stattfanden

und somit keinen monetären Mehrwert boten. Hier war es also erfrischend, sich im Rahmen unseres Workshops einmal wirklich Zeit nehmen zu können, didaktisch durchdacht an das Thema heranzugehen.

Erwartungen

Aufgrund der InCollege-Workshops, welche wir über unsere Bachelorsemester besuchten, hatte ich bereits im Vorhinein eine relativ genaue Vorstellung, was einen guten UX-Workshop für mich ausmacht und was mit persönlich weniger zugesagt hat. Persönlich empfand ich insbesondere interaktive Anteile und Frageunden als der Verständnis zuträglich. Eine übermäßig extensive Workshopdauer hingegen der Konzentration abträglich.

Zum Ziel setzten wir es uns, ein grundlegendes Verständnis des UX-Design Begriffs zu etablieren, sowie den Teilnehmenden entsprechende Werkzeuge an die Hand zu geben und die eigenständige Anwendung von Prozessen und Methoden zu gewährleisten.

Dabei war es uns wichtig dies durch ein aktives Eingliedern der Teilnehmenden durch praktische Übungen zu fördern

und Gelerntes durch direkten Praxisbezug und unmittelbaren individuellen Lernerfolg zu festigen.

Des weiteren war mir persönlich auch eine gelungene Zusammenarbeit wichtig. Im Vorlauf zum InCollege war lange nicht klar, ob ich wie Julia alleine einen Workshop anbieten würde oder mit einem/r Partner:in, bis Catharina anfragte – da ich ohnehin gerne einmal mit ihr zusammenarbeiten wollte, da ich persönlich wie auch gestalterisch viel von ihr hielt, willigte ich sogleich ein.

Diese Entscheidung stellte sich als äußerst produktiv heraus und die Zusammenarbeit funktionierte überaus zufriedenstellend, da wir, wie ich es mir im Vorfeld erhoffte, sehr ähnliche Herangehensweisen und einen ähnlichen Anspruch an Design haben.

Uns war zudem beiden wichtig, den Studierenden das mitzugeben, was uns damals mitgegeben wurde und trotz eines lockeren Auftretens einen Workshop mit Anspruch zu konzipieren.

Meine größte Angst in Bezug auf den Workshop stand in Zusammenhang mit dem Gastvortrag und meiner persönlichen Connection zu Redner Daniel Kränz, da ich hier die Befürchtung sah, es könnte eventuell kaum jemand das Angebot wahrnehmen, was äußerst unangenehm gewesen wäre, schließlich nahm sich Daniel Zeit aus seinem Arbeitstag, um Studierenden kostenlos einen Mehrwert zu bieten.

Von der Dynamik zwischen uns und den Teilnehmenden erhofften wir uns Ehrlichkeit und kontinuierliches Feedback, um unseren Workshop flexibel Ansprüchen und Wünschen anzupassen.

Erklärtes Ziel unsererseits war es, allen UX-Interessierten, auch jenen ohne Vorkenntnisse, einen Zugang zu der Thematik zu bieten. Eine Sorge hierbei war gleichwohl aber auch, jene Teilnehmenden mit Vorerfahrung zu unterfordern. Dies suchten wir durch praxisnahe Beispiele und externen Experteninput zu mitigieren.

Die Zeitplanung war ein weiterer Punkt, welcher kritisch werden konnte: zu viel Zeit und man langweilt die Teilnehmenden, zu wenig und es bleibt nicht genug Raum für Fragen, Feedback oder Puffer, sollte etwas nicht wie erwartet funktionieren. Gerade bei Live-Demonstrationen wie der Figma-Session vermochte dies problematisch zu werden.

Am Ende eines Tages war unsere Mission gleich welchen Timings, die Teilnehmenden neugierig und motiviert zum eigenständigen Weiterlernen zu entlassen, nicht sie zu erschlagen.

Didaktische Ansätze und Inhalte

Unsere Entscheidung, an UX-Design sowohl theoretisch als auch praktisch heranzuführen, wurde durch das Bewusstsein geleitet, dass nachhaltiges Lernen am besten durch eine Kombination aus Wissensvermittlung und direktem Anwenden dieses Wissens erfolgt. Die Einführung in Theorien und Modelle wie Design Thinking oder den Double Diamond in Verbindung mit praxisnahen Übungen ermöglichte den Studierenden, ein tiefes Verständnis der Materie zu erlangen und gleichzeitig relevante Kompetenzen zu entwickeln. Der besonders positive Rücklauf auf den Gastvortrag von Daniel Kränz unterstrich die Bedeutung von authentischen Einblicken in die berufliche Praxis.

Interaktion mit Studierenden

Die direkte Interaktion, insbesondere während der Präsenzveranstaltung, aber auch in den Online-Sessions, ermöglichte eine dynamische Lehr- und Lernumgebung. Es wurde deutlich, dass unsere Offenheit für Fragen und der Einsatz interaktiver Elemente wie Check-Ins und Gruppenarbeiten zur allgemeinen Auflockerung des Workshopklimas beitrugen und die intrinsische Motivation der Studierenden unterstützen. Das Interface von Tools wie Figma und Figjam hat hierbei als zentrale Plattform dazu beigetragen, den Austausch zu erleichtern und direkt auf die Arbeiten der Studierenden eingehen zu können.

Organisation

Hinsichtlich der Organisation des Workshops wurde klar, dass eine gute Planung zwar von essenzieller Bedeutung ist, jedoch die Fähigkeit, flexibel auf Unvorhergesehenes reagieren zu können, nicht unterschätzt werden darf. Die Herausforderungen, wie beispielsweise technische Schwierigkeiten oder der kurzfristig notwendige Wechsel von Terminen, lehrten uns, stets Plan B parat zu haben und die Bedürfnisse der Teilnehmenden dabei im Fokus zu behalten. Nicht zuletzt hat die Erfahrung gezeigt, wie wichtig der Aufbau einer Community über verschiedene Kanäle, wie etwa über eine Studiengruppe, ist.

Workshoptag 01

Der erste Workshoptag war entscheidend, um ein grundlegendes Verständnis für UX-Design zu etablieren und alle Teilnehmenden dort abzuholen, wo sie sich befanden. Die Herausforderung bestand

insbesondere darin, theoretische Konzepte wie Design Thinking und den Double Diamond verständlich zu vermitteln und sie unmittelbar in die Praxis zu überführen, ohne zu überfordern, weshalb wir auf niederschwellige Beispiele setzten. Jene thematische Reduktion erwies sich als der Eingängigkeit zuträglich, anstelle mit komplexen Beispielen zu überfordern. Die beispielorientierte Einführung in UX-Methoden wie User Research sowie die praktischen Übungen halfen den Teilnehmenden, das Gelernte ohne Verzögerung anzuwenden und beugte so effektiv der Gefahr vor, nur ein abstraktes, schnell vergessenes Konzept im Hinterkopf zu bleiben. Es war uns außerdem wichtig, eine ausgewogene Mischung aus Input und Interaktion zu bieten, um die Teilnehmenden aktiv einzubinden – so stellten wir auch für uns selbst sicher, die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden zu halten und keine Angst haben zu müssen in gelangweilte und fragende Gesichter zu schauen.

Die Zeitplanung erwies sich größtenteils als passend, jedoch sollten zukünftig mehr Pufferzeiten eingeplant werden, um auf Verzögerungen flexibel reagieren zu können.

Die positive Resonanz bestärkte uns nach dem ersten Workshoptag definitiv in unseren pädagogischen Ansätzen und der Organisation. Hatten wir den ersten Tag erst einmal hinter uns gebracht, fühlten wir uns zwar bestätigt, gleichwohl war natürlich noch nicht bewiesen, dass unsere Herangehensweise auch für einen Workshop in Präsenz geeignet sein würde.

Workshoptag 02

Der zweite Workshoptag umfasste eine vertiefende Anwendung der UX-Methoden vom ersten Tag. Hier war meine Befürchtung, dass trotz angemeldetem Interesse zu wenige Personen tatsächlich erscheinen würden und zum anderen, dass wir durch die weniger vorhersehbaren Umstände eventuell den zeitlichen Rahmen sprengen würden. Die Kombination aus Präsenzveranstaltung und Hybrid-Format stellte zudem eine organisatorische Herausforderung dar, die wir jedoch durch eine klare Kommunikation und vorausschauend geplante Abläufe bewältigen konnten. Technische Probleme sind natürlich immer etwas, was erst vor Ort tatsächlich beschaut werden kann. Die praktischen Übungen, welche wir jeweils mit viel Humor und Nahbarkeit gestalteten, lockerten die Stimmung der Teilnehmenden zum Glück allgemein. Auch von uns mitgebrachte kostenlose Snacks und Getränke trugen dazu bei, dass sich der Workshop weniger wie ein Grundlagenseminar und mehr wie eine nette ungezwungene und vor allem freiwillige und unbenotete extracurriculare Aktivität anfühlte.

Die Zeitplanung erwies sich jedoch als kniffliger, vor allem aufgrund der Tatsache, dass bei einer Hybridveranstaltung zusätzlich Zeit für das Ankommen, den Aufbau, das technische Setup, sowie Unterbrechungen wie Diskussionen unter den Teilnehmenden benötigt wurde. Der Einsatz von physischen Materialien wie Papier und Stift in Kombination mit u.a. Apps förderte eine intensive Auseinandersetzung der Studierenden mit dem Thema. Am Ende des Tages war es erfreulich zu sehen, wie die Teilnehmenden ihr erworbenes Wissen selbstständig an-

wenden konnten und direkt eigene Ideen einbezogen. Hier merkte man teilweise wirklich, wie ein Funke übersprang, was eine Lehrererfahrung in meinen Augen erst wirklich befriedigend werden lässt.

Workshoptag 03 (Gastvortrag)

Der Gastvortrag war definitiv ein Highlight des Workshops und bot wertvolle Einblicke von einem Experten aus der Branche. Die Zusammenarbeit mit Daniel Kränz ermöglichte den Studierenden einen realistischen Einblick in die Arbeitswelt eines UX-Designers und lieferte praktische Tipps für den Berufseinstieg. Die Organisation des Gastvortrags stellte jedoch besonders aus zeitlicher Hinsicht eine Herausforderung dar, da Daniel logischerweise viel beschäftigt ist und wir zudem um die Zwischenpräsentation des Entwurfsprojekts herum planen mussten. Nach einem ersten Zusammensetzen hatten wir allerdings schnell eine klare Absprache um Anforderungen etc., mussten jedoch noch einmal umdisponieren, als der ursprünglich angesetzte Termin von Daniel aufgrund unvorhergesehener Umstände nicht eingehalten werden konnte.

Diese Unwägbarkeiten waren im Gegensatz zu meinen Befürchtungen im Vorfeld jedoch keine bedeutende Herausforderung. Vielmehr war unser beider Angst, dass Daniel sich extra Zeit nimmt und schlussendlich kaum jemand erscheint.

Die Integration in den Entwurfsprojektkurs nahm uns hier definitiv schon einmal etwas Angst, andernfalls hätten wir alternativ aber auch erwägt, den Vortrag als Teil der Reihe "Design am Mittwoch" anzubieten. Retrospektiv betrachtet bewahrheitete sich diese Befürchtung

glücklicherweise keinesfalls und die Teilnahme war rege. Dies sehe ich jedoch ebenso keinesfalls als selbstverständlich und werde auch perspektivisch lieber einmal mehr sicherstellen, dass ausreichend Teilnahme besteht, als jene Person, die sich extra Mühe macht, zu enttäuschen.

Die direkte Interaktion mit einem Branchenexperten bot Teilnehmenden die Möglichkeit, Fragen zu stellen und von persönlichen Erfahrungen zu lernen. So rundete der Gastvortrag den Workshop ab und bereicherte die Studierenden durch einen authentischen Einblick in die Praxis.

Persönliche Highlights

Ein persönliches Highlight des Workshops war die Zusammenarbeit mit Catharina. Die gemeinsame Planung, Durchführung und Reflexion des Workshops ermöglichte uns, voneinander zu lernen und uns gegenseitig zu inspirieren. Die Anfrage zur Zusammenarbeit motivierte mich zudem, da ich zu Anfang des Semesters privat vermehrt mit psychischen Problemen zu kämpfen hatte und aufgrund dessen dem InCollege mit Respekt entgegensah. Hier erleichterte mich die Nachfrage seitens Catharina sehr, wofür ich ihr nachhaltig dankbar bin! Die positiven Rückmeldungen der Teilnehmenden und auch die Zusammenarbeit mit meinem ehemaligen Vorgesetzten Daniel Kränz waren besonders inspirierend. Die Möglichkeit, das eigene Wissen und gesammelte Erfahrungen weiterzugeben und gleichzeitig selbst daran zu wachsen, hat mich persönlich am meisten bereichert.

Zu erleben, wie die Teilnehmenden den Input aufnahmen und auf eigene Kontexte übertrugen, Fragen zu beantworten

und auch einfach gemeinsam Spaß zu haben, war durchaus eine befriedigende Lehrererfahrung.

Bewertung der Zusammenarbeit

Die Zusammenarbeit mit Catharina war wie bereits erwähnt ein persönliches Highlight für mich und ich empfund diese im Gegensatz zu manch anderer Gruppen oder Partnerarbeit im Studium als äußerst kompatibel, bereichernd und produktiv. Wir konnten gut zusammenarbeiten, unsere jeweiligen Stärken einbringen und uns gegenseitig unterstützen. Die klare Kommunikation, die effektive Aufgabenverteilung und das gegenseitige Vertrauen waren grundlegend für den Erfolg des Workshops. Die Fähigkeit, flexibel auf Veränderungen zu reagieren und gemeinsam Lösungen zu finden, hat die Zusammenarbeit positiv geprägt. Reflexion und gegenseitiges Feedback haben uns geholfen, uns kontinuierlich weiterzuentwickeln und den Workshop erfolgreich zu gestalten. Hinsichtlich meines eigenen Anteils dieser Zusammenarbeit, nehme ich für die Zukunft mit, möglichst noch etwas berechenbarer zu planen, um stressfreies asynchrones Arbeiten verlässlicher zu gewährleisten.

Persönliche Entwicklung

Auch wenn dies nicht mein erster Workshop war, stellte mich dieses extensivere Format vor neue Herausforderungen und schärfte meine Kompetenzen in der Rolle einer lehrenden Person. Darüber hinaus gewinnt man, möchte man anderen etwas vermitteln, unweigerlich selbst noch einmal eine andere Perspektive darauf und deckt auch im eigenen Verständnis der Thematik durchaus noch Lücken

oder Unklarheiten auf. Lehre im Designkontext ist zudem auch etwas, das ich mir durchaus zusätzlich neben dem Beruf oder als gangbaren Karriereweg vorstellen könnte, was jener realitätsnahe Erfahrung für mich eine zusätzliche Relevanz, aber auch Schwere beischrieb. Ich habe vertiefend gelernt, komplexe Themen verständlich zu vermitteln, interaktive Lehrmethoden gezielt einzusetzen und auf die Bedürfnisse der Studierenden einzugehen. Die Organisation und Durchführung eines mehrtägigen Workshops haben mir gezeigt, wie wichtig eine strukturierte Planung, klare Kommunikation und die Flexibilität im Umgang mit unvorhergesehenen Situationen sind. Die Zusammenarbeit mit Catharina, die direkte Interaktion mit den Studierenden und der Gastvortrag haben meine Lehrpraxis nachhaltig beeinflusst und mich motiviert, mich perspektivisch weiterhin in der Lehre zu engagieren.

Learnings

Die Erfahrung hat gezeigt, wie wichtig es ist, Zeitpuffer in der Zeitplanung zu berücksichtigen. Unvorhergesehene Ereignisse wie technische Probleme oder Verzögerungen im Ablauf können immer auftreten. Durch das Einplanen zusätzlicher Zeit können solche Situationen besser gemeistert und auf Veränderungen flexibler reagiert werden. Die Organisation von Terminen sollte ebenfalls möglichst noch früher im Voraus erfolgen. Frühzeitige Absprachen und Planung ermöglichen eine bessere Koordination und Vorbereitung, um eventuellen Stress und Unsicherheiten zu minimieren. Eine rechtzeitige Organisation kann auch dazu beitragen, mehr Flexibilität bei eventuellen Änderungen zu gewährleisten. Den

Aufbau und die technischen Gegebenheiten des Hybrid-Formats sollten nach Möglichkeit zudem bereits vorab getestet werden. Dies hätte dabei geholfen, jene Probleme frühzeitig zu identifizieren und zu beheben, um einen reibungslosen Ablauf des Workshops zu gewährleisten und nicht unnötig Zeit zu verlieren.

Der Einsatz von Check-In Methoden wie das Teilen von persönlichen Geschichten oder das Malen eines Lieblingsemojis können effektiv sein, um die Teilnehmenden zu motivieren, sich aktiv zu beteiligen und eine positive Workshop-Atmosphäre zu schaffen. So können Check-Ins dazu beitragen, eine offene und interaktive Lernumgebung zu fördern. Auch Check-Outs mit den persönlichen Key-Learnings bzw. den am meisten hängengebliebenen Gedanken bieten sich an, um noch einmal zu aktivieren und den Input Revue passieren zu lassen. Die Einplanung von Pausen während eines Workshops ist außerdem wichtig, um den Teilnehmenden eine Möglichkeit zur Erholung und Erfrischung zu bieten. Pausen tragen dazu bei, die Konzentration und Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten und ermöglichen den Studierenden, neue Energie zu tanken, um sich weiterhin aktiv am Workshop zu beteiligen. Praxisübungen spielen hierbei ebenso eine wichtige Rolle und ermöglichen es den Teilnehmenden, ihr Wissen direkt anzuwenden und so eventuelle Unklarheiten aufzudecken und Gelerntes nachhaltig zu festigen. Durch die praktische Anwendung von Methoden und Konzepten verblieben diese bei den Studierenden eben nicht nur als Methoden und Konzepte, sondern als anwendbare Werkzeuge im persönlichen Toolkit. Hier war es, wie bereits erwähnt, erfreulich zu sehen, wie

einzelne das Erlernte direkt auf ihre eigenen Ideen bezogen und damit eigens weiter verfuhr, was schließlich erklärtes Ziel unseres Workshops war: die Ermächtigung zum Selbststudium.

Insbesondere entscheidend für uns, war die kontinuierliche Reflexion und das Feedback, um den eigenen Lehransatz zu verbessern und die Bedürfnisse der Studierenden besser zu berücksichtigen.

Herausforderungen und Lösungen

Auch wenn grundsätzlich alles relativ reibungslos vonstatten ging, so gab es auf dem Weg natürlich dennoch einige Herausforderungen zu bewältigen.

Eine der Herausforderungen, mit der wir konfrontiert waren, bestand darin, das Interesse der Studierenden für unseren Workshop zu gewinnen – insbesondere ohne Credit-Anreiz. Um Aufmerksamkeit für unser Angebot zu erwecken, setzten wir auf eine umfassende Kommunikation über verschiedene Kanäle wie die Studiengruppe, E-Mails, Social Media und Plakate, um Lernziele und Relevanz des Workshops zu veranschaulichen. Diese Vorteilskommunikation half den Studierenden zu verstehen, was sie persönlich davon haben, an unserem Workshop teilzunehmen.

Eine weitere Herausforderung bestand darin, die Studierendenrolle zu überwinden und tatsächlich ernstgenommen zu werden. Hierbei half es, uns zu Beginn des Workshops erst einmal vorzustellen und zu erzählen, was genau uns dazu berechtigt, in dieses Thema einzuführen (haben wir doch beide schon in dem Bereich gearbeitet). Dies half uns, das Vertrauen der Teilnehmenden in die Lernmöglichkeiten

zu stärken und eine professionelle und ansprechende Atmosphäre zu schaffen.

Die Zeitplanung verlief ebenfalls nicht immer wie vorgesehen. Um sicherzustellen, dass alle geplanten Methoden vorgestellt werden konnten, verkürzten wir die Bearbeitungszeit einzelner Methoden, um dennoch alle wichtigen Inhalte zu präsentieren. Auf diese Weise konnten wir die Zeit effektiv nutzen und den Ablauf des Workshops prägnant organisieren.

Schließlich kam es zu einer weiteren Herausforderung, als der Gastvortrag aufgrund eines Kundentermins verschoben werden musste. Um sicherzustellen, dass alle Teilnehmenden über die Änderung informiert wurden, kommunizierten wir dies über die verschiedenen Kanäle und überklebten zudem die relevanten Daten auf den Plakaten, um sicherzustellen, dass alle Teilnehmenden von der Verschiebung erfuhren. Diese transparente Kommunikation half uns, die Teilnehmenden rechtzeitig über die Änderungen zu informieren und sicherzustellen, dass sie auch nach der Verschiebung am Gastvortrag teilnehmen konnten.

Fazit

Zusammenfassend betrachtet, hat jene Lehrerfahrung im Designkontext nicht nur dazu beigetragen, das eigene Fachwissen zu festigen und weiterzugeben, sondern auch wichtige didaktische Kompetenzen und organisatorische Fähigkeiten verfeinert.

Es bereitete mir Spaß, durch eine unmittelbare und interaktive Einbindung der Studierenden in den Lernprozess durch interaktive Sessions und eine offene Fragekultur, u.a. im Rahmen des Gastvortrags, ein dynamisches und anregendes Lernumfeld zu schaffen.

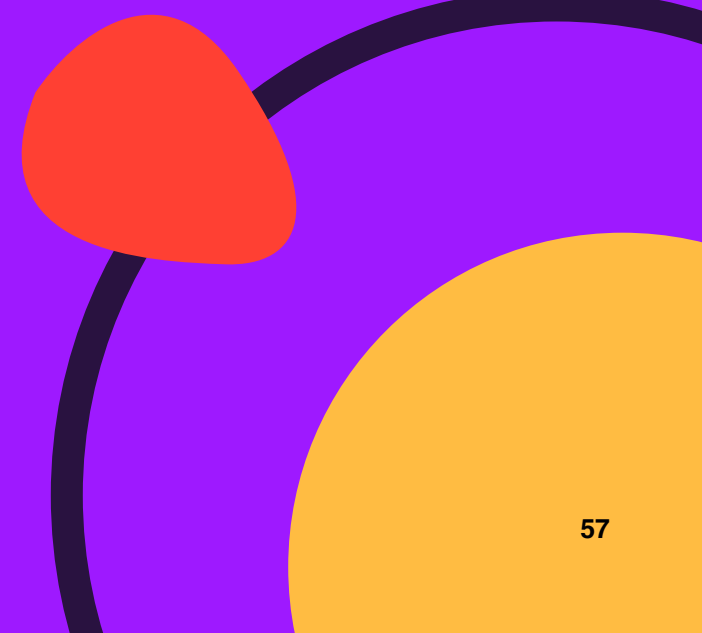
Die Herausforderungen in Bezug auf technische Hindernisse und organisatorische Unwägbarkeiten erforderten Flexibilität und Kreativität in der Problemlösung. Diese Situationen bildeten zugleich wertvolle Lernmomente, die die Wichtigkeit von Anpassungsfähigkeit und Resilienz in der Lehre unterstrichen. Sie lehrten uns, Planungen als dynamische, anpassbare Konzepte zu begreifen, die Raum für spontane Änderungen und Verbesserungen lassen müssen.

Abschließend lässt sich sagen, dass die Erfahrungen und Erkenntnisse, aus der Durchführung der Workshopreihe mir zukünftig mit Sicherheit nachhaltig akademisch wie auch beruflich weiterhelfen werden.

Die effektive Vermittlung komplexer Inhalte durch angemessene Didaktik, die Bedeutung einer partizipativen Lernumgebung sowie das Potenzial für kontinuierliche Verbesserung und Anpassung in der Lehre sind nur einige der Kernpunkte, die wir für zukünftige Lehrvorhaben mitnehmen.

Das eigene Wissen und Erfahrungen weiterzugeben empfand ich als sehr motivierend, gleichermaßen konnten ich aber auch selbst viel dabei lernen und auch einmal in der Rolle einer lehrenden Person wachsen.

Gerade jene Angebote von Studierenden für Studierende empfinden ich auch für die Zukunft als essenziell für eine interdisziplinäre, vernetzte Hochschulgemeinschaft und bin tendenziell aufgeschlossen perspektivisch auch Seminare zu anderen Themen wie beispielsweise KI anzubieten.





**Es bereitet Freude,
Menschen zu unterrichten,
insbesondere wenn sie
motiviert sind und aus
eigenem Interesse
teilnehmen.**

Catharina Oeltjebruns

5.2 CATHARINA

Angesichts der wachsenden Nachfrage nach UX-Designenden auf dem Arbeitsmarkt und dem zunehmenden Bedarf am Erlernen von UX-Design hatte ich Interesse daran, einen UX-Workshop durchzuführen. Unser Ziel war es, gemeinsam mit den Teilnehmenden die Bedeutung von UX-Design zu vertiefen und ihnen praxisorientiert die Anwendung von UX-Designmethoden im Prozess der Entwicklung menschzentrierter Anwendungen näherzubringen. Die Vorbereitung und Durchführung dieses UX-Workshops bot mir nicht nur die Gelegenheit, den UX-Designprozess weiter zu vertiefen, sondern ermöglichte es mir auch, zusätzliche Sicherheit in der Anwendung der Methoden zu gewinnen. Dies ist besonders relevant, da ich nach meinem Studium im Bereich UX-Design Fuß fassen möchte, und der Workshop hierfür eine passende Referenz darstellt.

Durch meine Ausbildung im digitalen Bereich als Mediengestalterin bei einem Online-Shop erlangte ich erste Erfahrungen im Bereich UX und UI Design. Diese konnte ich anschließend in einer Position als UX/UI Designerin vertiefen und während meines Bachelorstudiums an der HAWK durch das Erlernen verschiedener Methoden weiter ausbauen. Die Teilnahme an zwei UX-Workshops, die modulübergreifend an der HAWK angeboten wurden, ermöglichte es mir, Erfahrungen im Aufbau solcher Workshops zu sammeln. Im aktuellen Masterstudiengang

konnte ich diese Erfahrungen bereits anwenden und auch innerhalb von Gruppenprojekten mit anderen teilen. Aktuell arbeite ich als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Förderprojekt „hands on“ an der HAWK, das darauf abzielt, einen augmentierten Campus zur Verbesserung des sozial-emotionalen Lernens im Bereich der hybriden Lehre zu entwickeln. In dieser Position bin ich hauptsächlich im Bereich UX und UI Design tätig, insbesondere bei der Konzeption von Prototypen.

Durch die soeben beschriebenen gesammelten Erfahrungen im Bereich UX-Design konnte ich mir vorstellen, auch anderen Interessierten einen Einblick in einen UX-Design Prozess zu geben. Aus diesem Grund entschied ich mich zusammen mit meinem Teampartner Sebastian Münch, der ebenfalls Erfahrung im Bereich UX-Design hat, einen UX-Workshop zu veranstalten.

Erwartungen

In meiner Rolle als durchführende Person des Workshops ist es meine Erwartung, dass eine lebhaft Interaktion mit den Teilnehmenden stattfindet. Ich erhoffe mir eine aktive Beteiligung und Diskussion, die von einem starken Interesse und hoher Motivation am Thema geprägt ist.

Mein Ziel ist es, dass der Workshop für alle Beteiligten eine bereichernde Erfahrung darstellt. Die Teilnehmenden sollen nach Abschluss des Workshops ein grundlegendes Verständnis im Bereich UX-Design erlangt haben und in der Lage sein, eigenständig mithilfe von UX-Design Methoden eine anwendungsorientierte und menschenzentrierte Gestaltung umzusetzen. Darüber hinaus sollen sie in der Lage sein, die geeigneten Methoden für verschiedene Projekte richtig einzusetzen. Des Weiteren erhoffe ich mir eine gute Zusammenarbeit mit meinem Teampartner und eine ästhetische Gestaltung des Workshops und der Präsentationen, so dass die Teilnehmenden den Workshop als seriös empfinden. Dadurch soll erreicht werden, dass die Teilnehmenden dem Workshop aufmerksam folgen.

Durch aktive Praxis- und Gruppenübungen sollen die Teilnehmenden in den Workshop eingebunden werden und durch die selbstständige Anwendung einen direkten Praxisbezug und Lernerfolg erhalten. Durch die wiederholte Einarbeitung von Feedback der Teilnehmenden sollte es möglich sein, die Struktur und den Ablauf des Workshops an die Wünsche der Teilnehmenden anzupassen. Der Workshop soll für alle UX-Interessenten zugänglich sein, daher erhoffe ich mir, auch denen die noch keine UX-Erfahrung haben einen verständlichen Einstieg in das Thema zu ermöglichen. Ein zu erstellender Zeitplan soll helfen, die Zeit im Auge zu behalten, damit möglichst kein Thema ausgelassen wird. Die Teilnehmenden sollen nach dem Workshop motiviert sein, sich weiter mit dem Thema UX-Design beschäftigen zu wollen und den Workshop mit einem positiven und motivierenden Gefühl verlassen.

Didaktische Ansätze und Inhalte

Das Lernziel des Workshops war, dass die Studierenden die Grundlagen eines UX-Designprozesses kennenlernen, um in Zukunft selbstständig eine menschenzentrierte Anwendung erstellen zu können. Dieses wurde durch die im folgenden beschriebenen Lerninhalte und Lernmethoden erreicht.

Um die Kompetenzorientierung zu gewährleisten, wurden den Teilnehmenden zu Beginn des ersten und zweiten Workshops die Inhalte und Lernziele sowohl vorab per E-Mail als auch während der Präsentationen ausführlich erläutert. Dadurch hatten die Teilnehmenden eine klare Vorstellung davon, was sie im Verlauf des Workshops erwartet und warum das Thema UX-Design für sie relevant ist. Diese transparente Kommunikation schaffte Klarheit und verdeutlichte den Teilnehmenden den Nutzen und die Relevanz des Themas.

Nach dem Prinzip der Interaktionsorientierung wurden die Teilnehmenden durch praktische Aufgaben und Übungen, wie z.B. das Erstellen von User Journey Maps, zur Kommunikation untereinander angeregt. Dies förderte die aktive Teilnahme am Workshop. Darüber hinaus schuf die Interaktion durch den sozialen Kontakt eine angenehme Atmosphäre, in der sich die Teilnehmenden wohl fühlten.

Unter Berücksichtigung der Handlungsorientierung sollten die Studierenden die erläuterten UX-Methoden direkt anwenden. Dies förderte nicht nur das Verständnis, sondern ermöglichte auch die unmittelbare Anwendung und Erprobung des Gelernten. Das führte zu einer besseren Behaltensleistung.

Im Sinne der Lernerorientierung wurde auf die individuellen Vorkenntnisse der Teilnehmenden Rücksicht genommen. Der Workshop wurde so strukturiert, dass sowohl Personen mit Vorkenntnissen die Möglichkeit hatten, ihr Wissen zu vertiefen, als auch Teilnehmende ohne Vorerfahrung im Bereich UX-Design einen Einstieg finden konnten. Zudem die Workshop-Materialien den Teilnehmenden zur Verfügung gestellt und die Präsentation von Workshop 01 aufgezeichnet, so dass Personen, die nicht am ersten Workshop teilnehmen konnten, die Materialien im Nachgang einsehen konnten. Darüber hinaus wurde zu Beginn von Workshop 02 eine kurze Zusammenfassung von Workshop 01 gegeben. So konnten alle auf den gleichen Stand gebracht werden.

Nach dem Prinzip der Lerneraktivierung wurden die Teilnehmenden aktiv in den Workshop eingebunden, anstatt nur zuzuhören. Dies geschah einerseits durch verschiedene praktische Übungen wie User Journey Maps oder ein gemeinsames Brainstorming, aber auch durch Check-In-Methoden wie das Zeichnen eines Emojis, um die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden zu motivieren.

Die Integration digitaler Medien wie das Whiteboard-Tool FigJam und Paper Prototyping mit der Marvel-App sorgte für eine abwechslungsreiche Lernatmosphäre. Ziel der verschiedenen Medien war es, das Engagement der Teilnehmenden zu erhöhen und die Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten.

Interaktion mit Studierenden

Die Interaktion zwischen den Teilnehmenden und den Durchführenden sowie

zwischen den Teilnehmenden untereinander fand ich abwechslungsreich. Es wurden interaktive Übungen eingesetzt, die die Interaktion förderten. Dazu gehörten z.B. die gemeinsame Erarbeitung einer Ecosystem Map, bei der die Studierenden weitere Stakeholder in den Chat schreiben sollten, die Gruppenarbeiten, die bei der Erstellung der User Journey Maps entstanden, aber auch die gemeinsame Diskussion einer Brainstorming Session. Auch die Feedbackschleifen nach den einzelnen Workshops sorgten für Interaktion mit den Teilnehmenden nach der Session. Durch die ständige Offenheit für Fragen und Diskussionen wurden die Teilnehmenden ermutigt, ihr Verständnis zu vertiefen und ihre Interessen einzubringen. Die anschließenden kurzen Präsentationen einzelner Teilnehmenden förderten den Austausch und ermöglichten es, Feedback und Anregungen zu erhalten.

Organisation

Insgesamt fiel auf, dass die Planung und Durchführung eines solchen Workshops deutlich mehr Zeit in Anspruch nahm, als zunächst vermutet. Dies lag daran, dass viele organisatorische Aspekte berücksichtigt werden mussten, die bei der direkten Durchführung eines Workshops nicht offensichtlich waren. Dazu gehörte die Einrichtung einer Studiengruppe und die Anwerbung von Interessenten, die der Studiengruppe beitreten sollten. Die Suche nach Interessenten für den Workshop erforderte die Erstellung von Social-Media-Beiträgen, Plakaten und E-Mails, was ebenfalls mit einem erheblichen Arbeitsaufwand verbunden war. Die Studiengruppe erwies sich als nützlich, um Nachrichten an die Interessenten zu

senden, jedoch war bis zum Beginn eines Workshops nie sicher, ob und wie viele Teilnehmende erscheinen würden. Dies löste insbesondere beim Gastvortrag ein unsicheres Gefühl in mir aus, da es besonders hier unangenehm gewesen wäre, wenn kaum jemand erschienen wäre. Glücklicherweise erwies sich das Gegenteil, und es gab genügend Interessenten. Dies war wahrscheinlich auch auf die mehrfache Werbung über Instagram und Mundpropaganda zurückzuführen.

Damit die Zeitplanung eines Workshops reibungslos verlief wurde die Präsentation im Vorfeld geprobt und die Zeit eingeteilt. Dennoch ist anzumerken, dass die Zeit der Präsentation mit der Anwesenheit von Teilnehmenden zunimmt.

Die technische Seite, sowohl für Zoom als auch für die Präsenz vor Ort, erforderte ebenfalls eine sorgfältige Organisation. Da eine eigene Zoom-Lizenz fehlte, musste auf den von Prof. Stefan Wölwer bereitgestellten Zoom-Link zurückgegriffen werden. Dies bedeutete auch, dass die Anwesenheit von Prof. Stefan Wölwer zu Beginn des Workshops koordiniert werden musste, um die Hosting-Rechte zu übergeben. Darüber hinaus musste für den Workshop Tag 02 ein freier Raum gefunden werden. Da das IxD-Lab nicht an jeden Tag frei ist, standen auch hier nicht viele Termine zur Auswahl. Die Termine die zur Auswahl standen mussten zudem noch mit den Veranstaltungen der HAWK abgeglichen werden, damit die Teilnehmenden des Workshops keine Überschneidungen mit anderen Kursen haben. Auch die Technik vor Ort musste getestet werden, da der Workshop per Beamer und Zoom übertragen wurde. Außerdem musste im Vorfeld mehr Zeit eingeplant werden, um den Raum vor-

zubereiten, die benötigten Materialien bereitzustellen und Getränke und Snacks für die Teilnehmenden zu besorgen.

Die Organisation und Kommunikation für den Gastvortrag waren ebenfalls von großer Bedeutung. Aufgrund eines Terminkonflikts des Gastredners musste der ursprüngliche Termin verschoben werden. Dies erforderte eine erneute Kommunikation per E-Mail mit den Teilnehmenden sowie eine Aktualisierung der Plakate, die zur Bekanntmachung des Gastvortrags an der HAWK verteilt wurden. Zusätzlich mussten die Zeitvorgaben und der Zoom-Link dem Gastredner mitgeteilt werden, um sicherzustellen, dass alles reibungslos verläuft.

Auch nach Abschluss der einzelnen Workshops war die Arbeit noch nicht beendet. Es war erforderlich, das Material aufzubereiten und den Teilnehmenden zur Verfügung zu stellen. Darüber hinaus fand fortlaufend ein E-Mail Kontakt mit einzelnen Teilnehmenden statt, um sowohl organisatorische als auch inhaltliche Fragen zu klären. Grundsätzlich verlief die Organisation des Workshops sehr gut, sodass alle geplanten Themen bearbeitet werden konnten und sowohl die Workshops als auch der Gastvortrag stattfinden konnten. Die Anzahl der Teilnehmenden blieb konstant und ging nicht zurück. Es ist jedoch anzumerken, dass bei der Planung und Organisation eines solchen Workshops wahrscheinlich nie alles reibungslos verläuft. Als durchführende Person ist es daher wichtig, eine gewisse Bereitschaft zur Flexibilität mitzubringen.

Workshoptag 01

Der erste Workshoptag wurde vollständig über Zoom abgehalten. Bereits am

Vortag wurde eine Probe der Präsentation zur zeitlichen Einschätzung durchgeführt, die während der Durchführung bestätigt wurde, da der Zeitplan eingehalten werden konnte. Die Übertragung der Hostrechte und die Erstellung der Breakout-Sessions verliefen reibungslos. Obwohl zu Beginn eine gewisse Aufregung spürbar war, wurde diese durch die Vorstellungsrunde minimiert, so dass der Workshop souverän durchgeführt werden konnte.

Einige Zeiten, wie zum Beispiel die Pause, verschoben sich leicht, was jedoch durch Life-Änderungen in der Präsentation in Figma angepasst werden konnte, so konnte der Zeitpunkt, an dem alle Teilnehmenden zurück sein sollten, auf die Folie geschrieben werden.

Es war ungewohnt, Menschen etwas zu erklären, die man nicht sehen konnte, da die meisten Teilnehmenden ihre Kamera ausgeschaltet hatten. Dennoch beteiligten sich die meisten sehr aktiv am Workshop. Überraschenderweise blieben fast alle Teilnehmenden nach der Ankündigung der Breakout-Sessions im Zoom-Raum, was erfahrungsgemäß normalerweise nicht üblich ist. Dies deutet darauf hin, dass das Interesse groß genug war, um auch in den Breakout-Sessions aktiv mitzumachen. Insgesamt verlief der erste Workshoptag größtenteils wie geplant, und die Aufregung für die kommenden Workshoptage konnte reduziert werden.

Workshoptag 02

Der zweite Workshoptag fand in einem Hybridformat statt. Es war deutlich spürbar, dass die Organisation aufgrund der Raumvorbereitung viel mehr Zeit in Anspruch nahm als beim ersten Workshop-

tag. Zudem wich die zeitliche Planung stärker ab als bei der reinen Zoom-Veranstaltung. Dies lag daran, dass der Austausch mit den Teilnehmenden vor Ort intensiver war, und sie auch untereinander kommunizierten. Die informellen Gespräche trugen zwar zum Wohlfühlcharakter bei, führten jedoch zu Zeitverzögerungen.

Ein Nachteil war, dass die Teilnehmenden, die über Zoom teilnahmen, Schwierigkeiten hatten, sich an den Praxisübungen zu beteiligen. Zudem kam es einmal zu einer Unterbrechung der Internetverbindung, was die Erstellung eines neuen Zoom-Links erforderlich machte. Trotzdem hatten die Zoom-Teilnehmenden die Möglichkeit, dem Workshop zu folgen.

Generell war die Aufregung bei persönlicher Begegnung etwas höher als bei einer reinen Zoom-Veranstaltung. Allerdings wurde die Atmosphäre als entspannter wahrgenommen, und der Austausch mit den Teilnehmenden vor Ort war sehr wertvoll und bereicherte den Workshop erheblich.

Workshoptag 03 (Gastvortrag)

Am letzten Workshoptag fand der Gastvortrag von Daniel Kränz statt. Auffällig war, dass hier neue Teilnehmende hinzukamen, die zuvor nicht am Workshop teilgenommen hatten. Möglicherweise lag dies daran, dass diese Personen bereits Erfahrung im Bereich UX-Design mitbrachten und sich für die Anwendung von UX-Design in der Arbeitswelt interessierten. Auch die Teilnahme des Entwurfsprojektkurses brachte weitere Teilnehmende zum Vortrag.

Der Gastvortrag gewährte interessante Einblicke in die Welt des UX-Design

in der Berufspraxis. Leider war die Tonübertragung nicht optimal, wodurch der Ton von den mitgebrachten Videos nicht verständlich war. Dennoch wurde der Vortrag von den Teilnehmenden positiv aufgenommen. Auch für mich als durchführende Person brachte der Vortrag neue und interessante Aspekte.

Besonders die „9 Key Takeaways“ von Daniel Kränz erwiesen sich als aufschlussreich und erhielten positives Feedback von den Teilnehmenden. Die anschließende Fragerunde förderte einen lebhaften Austausch, bei dem einiges gelernt werden konnte.

Herausforderungen und Lösungen

Die Rekrutierung der Teilnehmenden stellte eine große Herausforderung dar, da zu Beginn unklar war, wie die Teilnehmenden für einen Workshop motiviert werden können, bei dem keine Credits vergeben werden. Diese Herausforderung konnte gelöst werden, indem die Lernziele über die Studiengruppe, E-Mail-Kontakte, Social Media Posts und Plakate kommuniziert wurden. Darüber hinaus wurde den potenziellen Teilnehmenden vermittelt, wofür genau der Workshop sinnvoll ist.

Eine zusätzliche Herausforderung bestand darin, sich als seriöse Person zu präsentieren und aus der Rolle eines Studierenden in die Rolle einer Lehrperson zu treten. Um dies zu erreichen, haben wir zu Beginn des Workshops unsere Erfahrungen im Bereich UX-Design mit den Teilnehmenden geteilt. Dadurch wurde sichergestellt, dass die Teilnehmenden das Vertrauen hatten, im Workshop etwas dazu lernen zu können. Des Weiteren stellte die Zeitplanung eine Herausforderung

dar, da trotz einer vorherigen Probe solcher Veranstaltungen zeitliche Abweichungen auftreten können. Dies wurde bewältigt, indem die Bearbeitungszeit der einzelnen Methoden etwas verkürzt wurde, so dass die Teilnehmenden dennoch die Möglichkeit hatten, alle Methoden kennenzulernen.

Auch der Aufbau der Technik im IxD-Lab war eine kurze Herausforderung, da sich der Beamer anfangs nicht verbunden hat und kein HDMI Kabel vorhanden war. Dieses Problem konnte allerdings nach kurzer Zeit gelöst werden. In der Überbrückungszeit haben sich die Teilnehmenden untereinander unterhalten, so dass es vermutlich nicht großartig aufgefallen ist.

Persönliche Highlights

Besonders positiv ist aufgefallen, dass die Teilnehmenden mit großem Interesse am Workshop teilgenommen haben. Dies ist vermutlich darauf zurückzuführen, dass es sich um einen freiwilligen Workshop handelte, bei dem die Teilnehmenden aus persönlichem Interesse teilnahmen, beispielsweise weil sie das Wissen für ihre zukünftige Arbeit benötigen könnten. Dadurch haben sich die Teilnehmenden aktiv beteiligt und interessante Fragen gestellt. Dies hat dazu beigetragen, dass die Durchführung des Workshops viel Freude bereitet hat. Auch die Wertschätzung und Dankbarkeit der Studierenden und das positive Feedback waren sehr ermutigend. Dies hat unsere Vorgehensweise positiv bestätigt und uns ein gutes Gefühl gegeben. Durch den interaktiven Austausch mit den Teilnehmenden hatte ich selbst viel Spaß bei der Durchführung, was sehr bereichernd war. Erstaunlich

war auch, dass mehr Personen als erwartet am Workshop teilgenommen haben. Die Erfahrung, die Rolle eines Lehrenden einzunehmen, war zudem sehr bereichernd, da ich es nicht gewohnt war, anderen Studierenden Anweisungen zu geben. Es war interessant zu beobachten, wie die Studierenden uns plötzlich in dieser neuen Rolle wahrgenommen haben. Es gab sogar Nachrichten von Studierenden, die fragten, ob es in Ordnung sei, am zweiten Workshop teilzunehmen, wenn sie den ersten verpasst hätten. Natürlich war das vollkommen in Ordnung. Es war faszinierend zu erleben, wie sich die Dynamik veränderte, als wir in die Rolle des Lehrenden schlüpfen.

Bewertung der Zusammenarbeit

Die Zusammenarbeit mit Sebastian Münch hat immer gut funktioniert. Wir konnten uns gut ergänzen, Erfahrungen im Bereich UX-Design und darüber hinaus austauschen und voneinander lernen. Auch die Arbeitsteilung verlief reibungslos, so dass die Arbeit gut verteilt und zuverlässig erledigt wurde. Es konnte sich immer aufeinander verlassen werden. Beide Seiten waren gleichermaßen involviert, was zu einer angenehmen Gruppenarbeit und Arbeitsentlastung führte. Die Vorgehensweise wurde gemeinsam besprochen, diskutiert und durch den jeweiligen Input ergänzt. Auf diese Weise konnte ein UX-Workshop entstehen, in dem sowohl Erfahrungen aus Unternehmen, Agenturen als auch aus der Wissenschaft eingebracht werden konnten.

Persönliche Entwicklung

Die anfängliche Unsicherheit, vor einer Gruppe von Menschen zu sprechen und

komplexe Inhalte zu vermitteln, hat sich im Verlauf des Workshops deutlich reduziert. Dies ermöglichte es mir, selbstbewusster und seriöser aufzutreten, während ich die Rolle als Lehrende Person einnahm. Es war eine interessante Erfahrung zu sehen, wie ich mit dieser neuen Rolle umgehe. Anfangs war ich mir nicht sicher, ob ich dieser Aufgabe gewachsen bin, aber im Laufe des Workshops konnte ich feststellen, dass ich mich damit wohl fühle. Diese positive Entwicklung hat mein Interesse geweckt, auch zukünftig ähnliche Workshops durchzuführen. Besonders ermutigend war es zu beobachten, wie die Teilnehmenden ihre Lernfortschritte machten und die präsentierten Inhalte verstanden und schätzten. Dies bestätigte mir, dass ich auf dem richtigen Weg bin und motivierte mich, meine Fähigkeiten in der Durchführung von Workshops weiter zu entwickeln.

Learnings

Die zeitliche Planung eines Workshops sollte flexibel sein und Raum für unvorhergesehene Ereignisse lassen. Daher ist es ratsam, Zeitpuffer einzuplanen, um sowohl zeitliche Überschreitungen als auch die Verkürzung von Themen zu verhindern. Bei Veranstaltungen vor Ort ist es besonders wichtig, mehr Zeit einzuplanen als bei reinen Online-Veranstaltungen. Dies liegt daran, dass die Teilnehmenden mehr Zeit benötigen, um sich im Raum zurechtzufinden und ihre Materialien vorzubereiten. Zudem besteht die Tendenz zu Gesprächen und Interaktionen, was ebenfalls zu zeitlichen Verzögerungen führen kann.

Bei der Organisation von termingebundenen Veranstaltungen ist es wichtig, ge-

nügend Zeit einzuplanen, um parallele Termine und Absprachen im Vorfeld zu koordinieren. Die Bekanntgabe von Terminen sollte frühzeitig erfolgen, idealerweise mit einer Erinnerung einige Tage vor dem Termin, damit sie nicht vergessen werden.

Der Aufbau vor Ort sollte vor der Durchführung einer Veranstaltung ausreichend getestet werden, ebenso die Funktionsfähigkeit bestimmter Medien, die für den Workshop verwendet werden.

Check-in-Methoden sind ein wertvolles Mittel, um die Atmosphäre aufzulockern, die Teilnehmenden von Anfang an zur Interaktion zu ermutigen und ihre Aufmerksamkeit zu gewinnen.

Auch wenn die Zeit knapp ist, sollte eine Pause eingelegt werden. Eine Pause hilft den Teilnehmenden, den Kopf frei zu bekommen und danach mit neuer Energie an die Arbeit zu gehen. Außerdem sind sie nach der Pause motivierter, neuen Input aufzunehmen.

Praxisübungen sind entscheidend für den Lernerfolg der Teilnehmenden. Durch diese Übungen haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, das erlernte Wissen unmittelbar anzuwenden, selbstständig zu üben und zu festigen. Auf diese Weise wird das Verständnis vertieft und das Gelernte bleibt besser im Gedächtnis haften.

Fazit

Durch die Erläuterung der Grundlagen des UX-Designs sowie der verschiedenen UX-Designmethoden zur Erstellung einer menschenzentrierten Anwendung konnte der Workshop die Teilnehmenden in die Lage versetzen, eigenständig einen UX-Designprozess durchzuführen.

Die Durchführung des UX-Workshops hat mein Wissen über die Anwendung von UX-Design Methoden gestärkt und gleichzeitig erste Erfahrungen im Bereich der Lehre ermöglicht. Diese Erfahrung hat mir gezeigt, wie ich komplexe Inhalte verständlich und zugänglich für andere vermitteln kann. Außerdem konnten die Werkzeuge des Designs effektiv eingesetzt werden, um das Interesse der Teilnehmenden aufrechtzuerhalten. Durch diese Herangehensweise war es beispielsweise möglich, die Präsentation und Übungsaufgaben ansprechend aufzubauen. Dies trug dazu bei, dass die Teilnehmenden Freude an der Durchführung des Workshops hatten. Die Rolle als Lehrende hat mir neue Perspektiven eröffnet und mich erkennen lassen, dass die Vermittlung von Wissen und Fähigkeiten eine erfüllende Aufgabe sein kann.

Aufgrund dieser positiven Erfahrungen kann ich mir vorstellen, auch zukünftig ähnliche Workshops durchzuführen, was insbesondere in einem beruflichen Umfeld im Bereich UX-Design von großem Nutzen sein könnte.

Des Weiteren wurde mir bewusst, wie wichtig eine sorgfältige Planung und die Bereitschaft zur Flexibilität für die erfolgreiche Durchführung eines Workshops sind. Die gute Zusammenarbeit und das Engagement aller Beteiligten trugen wesentlich zum Erfolg des Workshops bei.

Insgesamt hat der Workshop meine Selbstsicherheit in der Rolle als Lehrende gestärkt und mir wertvolle neue Erfahrungen vermittelt, die ich auch in zukünftigen Projekten anwenden werde.



&&

ANHANG

ANHANG

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 01: Don Norman
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/don-norman>

Abb. 02: Logo Figma
<https://www.figma.com/community/file/1276281671426700055>

Abb. 03: FigJam
<https://www.figma.com/de/figjam/team-collaboration/>

Abb. 04: Wasser läuft neben das Waschbecken
<https://pin.it/f3PXDJ4>

Abb. 05: Tasse sticht in die Augen
<https://pin.it/43SKzTO>

Abb. 06: Unterschied UX/UI
Eigene Darstellung

Abb. 07: Präsenationsfolien UX-Workshop
Eigene Darstellung

Abb. 08: Emojis
<https://emojib.org/whatsapp-font-emojis>

Abb. 09: Fünf-Minuten-Workshop
Eigene Darstellung

Abb. 10: Werbemittel UX-Workshop
Eigene Darstellung

Abb. 11: Werbemittel Gastvortrag
Eigene Darstellung

Abb. 12: Präsentation
Eigene Darstellung

Abb. 13: Gantt-Diagramm Workshoptag 01
Eigene Darstellung

Abb. 14: Präsentation UX-Workshop 01

Abb. 15: Screenshot Zoom UX-Workshop
Zoom

Abb. 16: Gantt-Diagramm Workshoptag 02
Eigene Darstellung

Abb. 17: Präsentation UX-Workshop 02
Eigene Darstellung

Abb. 18: IxD-Lab Workshoptag 02
Aufnahmen von Catharina Oeltjebruns und Sebastian Münch

Abb. 19: Screenshot Zoom Gastvortrag
Zoom

Abb. 20: Screenshot LinkedIn
LinkedIn

Abb. 21: UX-Workshop Aufnahmen IxD-Lab
Aufnahmen von Catharina Oeltjebruns und Sebastian Münch

LITERATURVERZEICHNIS

Dokumentation

Haensch, Konstantin: „InCollege,“ in: ma_incollege_präsentation_1und2, Tutorien: 06 GM I InCollege, 2023.

Jacobsen, Jens/Lorena Meyer: „Praxisbuch Usability und UX: Bewährte Usability- und UX-Methoden praxisnah erklärt,“ 3. Aufl., Rheinwerk Computing, 2022.

Kränz, Daniel: „9 Key Takeaways,“ LinkedIn: 2023, https://www.linkedin.com/search/results/content/?from-Member=%5B%22ACoAAAalz1QBX84Ns6bs8teP-qeVf9p7xF4Kitxk%22%5D&hero-EntityKey=urn%3Ali%3Afsd_profile%3AACoAAAalz1QBX84Ns6bs8teP-qeVf9p7xF4Kitxk&keywords=daniel%20kr%C3%A4nz&position=1&searchId=f1a92370-96b3-4354-9457-eec31b3db21b&sid=wAj&up-

date=urn%3Ali%3Afs_upd-ateV2%3A(urn%3Ali%3Aactivi-ty%3A7140602055764643840%2CBLENDED_SEARCH_FEED%2CEMPTY%2CDEFAULT%2Cfalse).

Norman, Donald A.: „The Design of Everyday Things,“ 01.01.2016, doi:10.15358/9783800648108.

Oeding, Joanna: „UX-Design = Ein Kessel voll Bunt es?,“ in: Usabilityblog.de, 29.05.2022, <https://www.usabilityblog.de/ux-design-ein-kessel-voll-bunt-es/>.

UX-Workshop: in: Figma, 2023, <https://www.figma.com/file/1Cs3tGTqNhfr93vXm2fUDo/UX-Workshop?type=whiteboard&node-id=0-1&t=j5tMb4aVWy3CPk7S-0>.

Workshoptag 01

Design Council: „Make life better by design - Design Council,“ in: Design Council, [online] <https://www.designcouncil.org.uk/>.

Designpilot: <https://www.designpilot.info/>

Jacobsen, Jens/Lorena Meyer: „Praxisbuch Usability und UX: Bewährte Usability- und UX-Methoden praxisnah erklärt,“ 3. Aufl., Rheinwerk Computing, 2022.

Maze: „7 Card sorting examples to inform your UX research | Maze,“ in: Maze, 15.01.2024, [online] <https://maze.co/guides/card-sorting/card-sorting-examples/>.

Norman, Donald A.: „The Design of Everyday Things,“ 01.01.2016, doi:10.15358/9783800648108.

UX & Usability Articles from Nielsen Norman Group: in: Nielsen Norman Group, [online] <https://www.nngroup.com/articles/>.

Ecosystem Map | Service Design Tools: [online] <https://servicedesigntools.org/tools/ecosystem-map>.

Workshoptag 02

Design Council: „Make life better by design - Design Council,“ in: Design Council, [online] <https://www.designcouncil.org.uk/>.

Designpilot: <https://www.designpilot.info/>

Jacobsen, Jens/Lorena Meyer: „Praxisbuch Usability und UX: Bewährte Usability- und UX-Methoden praxisnah erklärt,“ 3. Aufl., Rheinwerk Computing, 2022.

Maze: „Maze | The continuous product discovery platform,“ in: Maze, 23.01.2024, [online] <https://maze.co/>.

Nielsen, Jakob: „F-Shaped Pattern For Reading Web Content (original study),“ in: Nielsen Norman Group, 04.09.2019, [online] <https://www.nngroup.com/articles/f-shaped-pattern-reading-web-content-discovered/>.

Norman, Donald A.: „The Design of Everyday Things,“ 01.01.2016, doi:10.15358/9783800648108.

Service Design Tools | Communication methods supporting design processes: [online] <https://servicedesigntools.org/>.

UX & Usability Articles from Nielsen Norman Group: in: Nielsen Norman Group, [online] <https://www.nngroup.com/articles/>.

User-Flow – Template und Beispiele zur Gestaltung der UX | Miro: in: <https://miro.com/>, [online] <https://miro.com/de/templates/user-flow/>.

UX collective: in: UX Collective, 19.02.2001, [online] <https://uxdesign.cc/>.



UX

WORK SHOP