



## Workshop 1 „Design Thinking for iPads“

Modulkürzel: ws1C

### Lernziele

Veranstaltung zur Ideenfindung, Problemlösung und zum Erfahrungsaustausch. Der Workshop wird mit Hilfe von Kreativitäts-, Problemlösungs- und Moderationstechniken, unter Einbezug von Experten oder Expertinnen aus Industrie und Wirtschaft, geführt.

Die Studierenden sind mit den Methoden von „Design Thinking“ zur Entwicklung innovativer Prozesse und Ideen vertraut. Sie kennen die Grundlagen der Programmierung von Applikationen auf dem iPad.

Sie sind in der Lage, Ideen und Konzepte für die Interfacegestaltung zu entwickeln und umzusetzen.

Sie wissen, wie die Usability der Applikationen analysiert und getestet werden kann und können entsprechende Methoden anwenden.

### Inhalte

„Design Thinking“ beschreibt eine Methode zur Entwicklung innovativer Ideen. Der Workshop „Design Thinking for iPads“ vermittelt die grundlegenden Kenntnisse zur Entwicklung neuer Applikationen auf dem iPad.

#### Entwicklung

- Einführung in die Entwicklung für das iPad
- Umsetzung von User Interface Konzepten

#### User Interface Design

- Einführung in die Grundlagen von „Design Thinking“
- Inhaltliche und formale Entwicklung eigener Ideen und Konzepte für die Gestaltung von User Interfaces
- Ausarbeitung und Umsetzung der Entwürfe

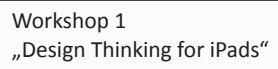
#### Usability

- Erlernen und Anwenden von Methoden zur Analyse und Überprüfung der Benutzerfreundlichkeit von Applikationen

### Leistungsbewertung: Testat

**Dozentinnen:** Hauser Sarah, MSc ETH CS,  
 Sarah.Hauser@fhnw.ch, +41 61 467 47 51;  
 Agotai Doris, Dr. sc. ETH,  
 Doris.Agotai@fhnw.ch +41 56 462 49 67

### ECTS-Credits: 3



Modulkürzel: ws1C

Datum Uhrzeit	Inhalt	Ort
22.10. 2010 16-21h	Kickoff iPad Block 1: Einführung Entwicklung für das iPad	
29.10. 2010 16-20h	iPad Block 2: Einführung Entwicklung für das iPad	
30.10. 2010 9-13h	Usability Labor 1: Test und Analyse	
6.11. 2010 9-13h	Usability Labor 2: Die eigene Idee entwerfen	
12.11.2010 16-20h	iPad Block 3: Die eigene Idee umsetzen	
18.11. 2010 16-20h	iPad Block 4: Die eigene Idee umsetzen	
26.11. 2010 16-21h	Usability Labor 3: Die eigene Umsetzung testen Präsentation Abschluss	

Ortsangaben folgen