

# Workshop Visualisierung // Aufgaben



*Glyphen des visuellen Alphabets*

## Aufgabe 1: Warm werden

Zeichnen Sie aus den Glyphen folgende Dinge, jeweils drei mal:

- Tasse
- Blumentopf mit Blume drin
- Glühbirne
- Auto
- Computer mit Maus
- Schere
- Smartphone
- Schreibtischleuchte
- fröhliches Gesicht
- Stadt
- Wolke
- einen Stapel Geld

Bitte beachten Sie dabei folgendes:

- nutzen Sie einen schwarzen Stift, der nicht zu dünn ist
- legen Sie die Zeichnung so aus, dass sie an einem Besprechungstisch mit ca. 8 Teilnehmern les- und nutzbar ist
- versuchen sie das jeweilige Objekt drei mal möglichst ähnlich zu Wiederholen
- wenn Sie bei einem Objekt mit der Visualisierung nicht zufrieden sind, machen Sie einen zweiten oder dritten Versuch. Bitte wiederholen Sie die beste Version aber drei mal.

Für diese Aufgabe haben Sie **15 Minuten** Zeit.

## Aufgabe 2: Ablauf/ Domäne analysieren

Lesen Sie den Auszug aus der Prüfungsordnung und machen Sie in 2er Gruppen eine möglichst vollständige **Liste von Konzepten, Personen, Entitäten, Knoten und Gegenständen** die hier Rollen spielen (u.a. zu nennen: Modul, Prüfung, Prüfungsausschuss etc.).

Entwickeln Sie parallel zu den gefundenen **Begriffen** entsprechende **Visualisierungen**. Nutzen Sie pro Visualisierung ein DIN A6 Blatt Papier. Bedenken Sie dabei folgendes:

**Geschlossene Glyphen** werden für die Visualisierung von Dingen mit einer Identität verwendet, also Konzepten, Personen, Knoten oder Gegenständen.

Für die Aufgabe haben Sie **30 Minuten** Zeit.

## Aufgabe 3 für Zuhause: Gesamtübersicht

Entwickeln Sie eine möglichst vollständige Übersicht über die Abläufe und Abhängigkeiten beim Prüfungswesen entsprechend der Prüfungsordnung. Nutzen Sie dabei die bereits erarbeitete Domänenmodel und die Visualisierungen der Konzepte, Personen, Entitäten, Knoten oder Gegenstände.

Fotografieren Sie Ihre Gesamtübersicht ab und laden Sie das Foto im Ilias unterhalb Ihrer Gruppe bei Übungen/Visualisierungsworkshop hoch.

## Aufgabe 4: Exam Eddy

Exam Eddy ist ein (fiktives) Smartphone Tool für Studierende an der TH Köln. Es unterstützt die Studierenden in Sachen Prüfungswesen während ihres Studiums. Es erleichtert das An- und Abmelden von Prüfungen, gibt eine Übersicht über die anstehenden Prüfungen, zeigt die Prüfungsergebnisse und mögliche Optionen in Sachen Prüfungswiederholung und Notenverbesserung.

Entwickeln Sie auf Basis des konzeptuellen Domänenmodells 3 - 5 Wireframes für die Smartphone App rund um das Thema Prüfungen. Beachten Sie dabei den zeitlichen Ablauf:

1. Prüfung und Prüfungsdatum wird angekündigt
2. Anmeldezeitraum beginnt
3. Anmeldezeitraum endet
4. Abmeldezeitraum beginnt
5. Abmeldezeitraum endet
6. Prüfung findet statt
7. Prüfungsergebnis wird veröffentlicht
8. Feedback/ Klausureinsicht wird angekündigt
9. Möglichkeiten der Notenverbesserung und Prüfungswiederholung werden gegeben

Für die Aufgabe haben Sie **\*\* 45 Minuten \*\*** Zeit. Fotografieren Sie Ihr Ergebnis und laden es im Ilias unterhalb Ihrer Gruppe bei Übungen/Visualisierungsworkshop hoch.