

ALLES AUF EINEN BLICK

# USER EXPERIENCE DESIGNER/IN (IHK)

WANN? | 04.10.21 - 06.10.21 | 11.11.21 - 13.11.21

## TRAININGSZEITEN

Jeden Tag von 09:30 - 17:30 Uhr | Am letzten Tag bis 17:00 Uhr

## GRUPPENGROÖBE

Max. 20 Teilnehmer/innen

## INVESTITION FÜR DAS 3-TAGES-TRAINING

**Early-Bird:** 1.497 € zzgl. MwSt.

**Regular:** 1.797 € zzgl. MwSt.

## DAS IST INKLUSIVE

### PRÜFUNG

IHK-Prüfungsgebühren  
IHK-Zertifikat  
Fachgespräch inkl. Feedback

### LEHRMATERIAL

Hochwertiges Workbook  
UXQB-Curriculum  
Didaktisches Konzept von einem Lernforscher entwickelt

## BITTE BRINGE MIT

Gute Laune & viel Energie  
Einen Laptop oder einen PC – idealerweise mit Webcam und Mikrofon, damit wir Dich hören und sehen können. Eine Teilnahme mit Tablet oder Smartphone ist auch möglich.

## FÖRDERPROGRAMME

### Bildungsscheck für Einzelpersonen & Unternehmen

Die Höhe der Förderung beträgt in der Regel 50 % der Gesamtausgaben der Weiterbildungsmaßnahme, maximal 500 Euro je Bildungsscheck.

# Das Zertifikat „User Experience Designer/in (IHK)“ bescheinigt dem Zertifikatsinhaber:

## 1. User Research

Das er mit Begriffen und Konzepten aus dem Fachgebiet der Nutzungskontextanalyse (User Research) und der Entwicklung von User Stories bzw. Nutzungsanforderungen (User Requirements Engineering) vertraut ist und fähig ist, Konzepte in den folgenden Kompetenzfeldern anzuwenden:

- Benutzergruppenprofile erstellen
- Kontextuelle Interviews und planen, durchführen und dokumentieren
- Erfordernisse aus Nutzungskontextbeschreibungen systematisch ermitteln
- Nutzungsanforderungen spezifizieren, strukturieren und priorisieren

## 3. Usability Testing

Mit den Begriffen und Konzepten aus dem Fachgebiet Evaluierung und Tests von User Interfaces (Usability Testing) vertraut ist und fähig ist, Konzepte in den folgenden Kompetenzfeldern anzuwenden:

- Usability-Tests (mit Benutzern) planen, durchführen und dokumentieren
- Benutzerbefragungen (qualitativ und quantitativ) planen, durchführen und dokumentieren

## 2. User Interface Design

Mit der Begriffswelt innerhalb der Konzeption und Gestaltung von Benutzungsschnittstellen bestens vertraut ist und die relevanten Techniken beherrscht, für das Spezifizieren bzw. Entwickeln von:

- Interaktionsspezifikationen und Nutzungsszenarien für interaktive Systeme
- Konzeptuellen Modellen für Benutzungsschnittstellen
- Informationsarchitekturen und Navigationsstrukturen
- Benutzerunterstützung
- Sketches, Wireframes, Wireflows, Low-Fidelity- und High-Fidelity-Prototypen für Benutzungsschnittstellen