

Einführung in Usability und User Experience (UX) («ERG»)

Lernen Sie, wie man methodisch vorgehen kann, um die Qualität der User Experience zu verbessern – sie entscheidet letztendlich, ob ein Produkt oder eine Dienstleistung erfolgreich wird.

Dauer: 2 Tage

Preis: 1'800.– zzgl. 8.1% MWST

Kursdokumente: Digicomp Kursmaterial

Inhalt

Es bringt viele Vorteile, die Nutzenden eines Produktes frühzeitig in den Entwicklungsprozess zu integrieren. Dies gilt gleichermassen für digitale und analoge Produkte wie auch für Dienstleistungen.

Erhalten Sie in diesem Kurs eine Übersicht über den Prozess des **User-Centred Designs** resp. **Human-Centred Designs**, um als Projektteam von den vielen Vorteilen zu profitieren. Sie lernen die Grundbegriffe kennen und erfahren anhand einer Case Study, wie die User Experience methodisch verbessert werden kann. Ausserdem werden Sie einen Blick für Usability entwickeln und lernen, worauf es für Nutzende wirklich ankommt.

Das wird dazu führen, dass Sie in Zukunft Produkte entwickeln werden, welche die Bedürfnisse und die hohen Erwartungen aller Stakeholder erfüllen.

Tag 1:

- Bedeutung von Usability / User Experience, Geschichte und Begriffe
- Kennenlernen von menschenzentrierten Modellen
- Case Study: Phasen «Analysieren» (Kontextanalyse) und «Konzipieren» (Personas, Szenario, User Story Map)

Tag 2:

- Gestaltung von Produkten: Diverse Gesetze, Heuristiken und Prinzipien
- Einführung ins Prototyping und Usability Testing
- Case Study: Phasen «Visualisieren» (Prototyping) und «Überprüfen» (Testing)

Key Learnings

- Überblick zur Thematik Usability und User Experience
- Kenntnis der wichtigsten Methoden des User-Centered Designs / Human-Centred Designs
- Bewusstsein, dass die Thematik Usability auch nach dem Kurs viel Entwicklungspotenzial bietet
- Kenntnis der Ansätze zur menschenzentrierten Gestaltung von Produkten
- Kenntnis der wichtigsten Begriffe und Normen der Usability
- Kenntnis der geeigneten Methoden zur Durchführung und Auswertung von Usability-Tests
- Kenntnis der goldenen Regeln (Dos und Don'ts)
- Kenntnis über das Vorgehen, mit einfachen Mitteln eine neue oder bestehende Idee zu einem nutzerfreundlichen Design-Konzept zu entwickeln
- Fähigkeit, Usability-Tests zur Qualitätssteigerung und Kostensenkung zu realisieren
- Fähigkeit, die gelernten Grundsätze in den eigenen Entwicklungsprozessen zu verankern (institutionalisieren)

Die Wissensvermittlung findet interaktiv und unterstützt mit Videos, Präsentationen, praktischen Beispielen sowie Gruppenaufgaben statt.

Zielpublikum

Dieser Kurs richtet sich an Personen, die an der Entwicklung von Produkten, Services und Dienstleistungen beteiligt sind oder sich gerne in diese Richtung weiterentwickeln möchten, wie Product Owner:innen, Projektmanager:innen, IT-Professionals, Designer:innen.

Zusatzinfo

Dieser Kurs befasst sich mit den Grundlagen und der Einführung in die Thematik von Usability und UX anhand von Beispielen, Übungen und Tipps. Das Thema des User Interface Designs spielt für eine gute Usability zwar eine grosse Rolle, wird im Kurs aber nur leicht angeschnitten, da eine vertiefte Auseinandersetzung mehr Zeit beanspruchen würde.

Weiterführende Kurse

- [UX – Der Mensch im Zentrum der Produkt- und Serviceentwicklung \(«UXLG»\)](#)
- [Vorbereitung auf Certified Professional for Usability and User Experience \(«UXQBK»\)](#)

Haben Sie Fragen oder möchten Sie einen Firmenkurs buchen?

Wir beraten Sie gerne unter 044 447 21 21 oder info@digicomp.ch. Detaillierte Infos zu den Terminen finden Sie unter www.digicomp.ch/weiterbildung-software-engineering/ux/kurs-einfuehrung-in-usability-und-user-experience-ux