

Kursstart alle 4 Wochen

Digital Designer:in mit Design Thinking

Im Kurs erwirbst du Kenntnisse im digitalen Marketing, in Photoshop und InDesign sowie im UI/UX-Design und im Projektmanagement mit Scrum und kannst Künstliche Intelligenz in deinem Beruf einsetzen. Mit Design Thinking stellt dieser Kurs zudem einen Ansatz zum Lösen von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen vor.



Abschlussart

Zertifikat „Design Thinking“
Zertifikat „Digital Designer:in“



Abschlussprüfung

Praxisbezogene Projektarbeiten mit Abschlusspräsentationen
Scrum.org-Zertifizierung PSM I - Professional Scrum Master (in englischer Sprache)



Dauer

17 Wochen



Unterrichtszeiten

Montag bis Freitag von 08:30 bis 15:35 Uhr
(in Wochen mit Feiertagen von 8:30 bis 17:10 Uhr)



Nächste Kursstarts

21.05.2024
17.06.2024
15.07.2024

LEHRGANGSZIEL

Nach dem Lehrgang bist du mit den wichtigsten modernen Marketingstrategien und Kommunikationskanälen vertraut und verfügst über fundierte Grundlagenkenntnisse im Bereich Bildbearbeitung und Layout mit den Adobe Programmen Photoshop und InDesign. Du besitzt Wissen im Bereich User Experience und User Interface und kennst entscheidende Richtlinien und Normen für grafische Benutzeroberflächen. Du beherrschst den Scrum-Prozess sicher und unterstützt Product Owner bei der Prozessabwicklung und -verbesserung.

Zusätzlich vermittelt der Kurs den Ansatz des Design-Thinking, mit dem sich innovative Lösungen für komplexe Probleme erarbeiten lassen. Das Vorgehen bei Design-Thinking ist klar strukturiert, iterativ und lässt viel Raum für neue Sichtweisen. Der Lehrgang vermittelt Sinn, Ablauf und Grundsätze der Methode.

ZIELGRUPPE

Webentwickler:innen, Webdesigner:innen, App-Entwickler:innen, Softwareentwickler:innen, User Interface Designer:innen, Mediengestalter:innen, Grafiker:innen und Personen mit Studium der Ingenieur- und Architekturwissenschaften.

BERUFSAUSSICHTEN

Als Digital Designer:in leitest du Entwicklungsprozesse mithilfe von Skizzen, Modelle, Spezifikationen und Prototypen. Der Markt fordert verstärkt Generalisten – mit Fähigkeiten in der Gestaltung sowie Kenntnissen im Webdesign, Contentmanagement und im Bereich User Experience verfügst du über ein Know-how, das auf dem Arbeitsmarkt sehr gefragt ist. Du fungierst als Schnittstelle zwischen Management, Marketing sowie der Gestaltung und Entwicklung und kannst dich durch ganzheitliches Fachwissen in verschiedensten Branchen und multidisziplinären Gruppen einbringen.

Im Ansatz war Design Thinking eine innovative Methode zur Produktentwicklung, der sich aber mittlerweile auf die gesamte Unternehmenskultur ausgeweitet hat und somit branchenübergreifend gefragt ist.

VORAUSSETZUNGEN

Gute Englisch-Kenntnisse für die Scrum-Zertifizierungsprüfung.

LEHRGANGSINHALTE

DESIGN THINKING

Einführung in Design Thinking (ca. 1 Tag)

Design Thinking Prozess im Überblick
Die wichtigsten Regeln und Phasen des Design Thinking
Praxisorientierte Ansätze und Anwendungen

5 Phasen im realen Projekt (ca. 3 Tage)

Research Phase

Methodischer Input zu qualitativem Research
Umsetzung durch praktische Übungen am realen Projekt

Synthese Phase

Methodischer Input zu Analyse und Synthese
Umsetzung durch praktische Übung am realen Projekt

Ideation Phase

Methodischer Input zu Kreativtechniken und Ideenentwicklung
Umsetzung durch praktische Übung am realen Projekt

Prototyping Phase

Methodischer Input zu Visualisierung und Prototyping (u. a. Mockups, Click Dummies, 3D-Printing und Rapid Prototyping)
Umsetzung durch praktische Übung am realen Projekt

Testing Phase

Methodischer Input zu Testmethoden und Iteration, agiles Vorgehen
Umsetzung durch praktische Übung am realen Projekt

Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

Vorstellung von konkreten KI-Technologien im beruflichen Umfeld
Anwendungsmöglichkeiten und Praxis-Übungen

Projektarbeit (ca. 1 Tag)

Zur Vertiefung der gelernten Inhalte
Präsentation der Projektergebnisse

DIGITAL MARKETING

Grundlagen (ca. 3 Tage)

Marktforschung und -analyse
Zielgruppenanalyse, Customer Insights
Customer Experience (CX)
4Ps (Product, Price, Place, Promotion)
Preis- und Vertriebsstrategie
B2B und B2C
Kommunikationsstrategie und -kanäle

Brand Building and Management (ca. 1 Tag)

Positionierung und Zieldefinition
Brand Values
Brand Personality
Corporate Identity und Corporate Design

Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

Vorstellung von konkreten KI-Technologien im beruflichen Umfeld
Anwendungsmöglichkeiten und Praxis-Übungen

Digitales Marketing (ca. 4 Tage)

Marketingformen und Medienwerbung
Content Marketing, Storytelling
SEO/SEA, Google Analytics
Sonderwerbeformen im Überblick: Display, Affiliate und Virales Marketing
Retargeting und Remarketing
Social Media Marketing
Collaborative Consumption
Newsletter Marketing
Cross-Channel und Cross-Media: der optimale Marketing-Mix

Influencer-Marketing (ca. 1 Tag)

Wirkungsfaktor von Influencer-Marketing
Kriterien für die passenden Markenbotschafter:innen
Bewerten von Reichweite
Mikro- vs. Makroinfluencer:innen
Vertragsgestaltung
Produktion
Kennzeichnungspflichten

Erfolgsmessung und Budgetierung (ca. 4 Tage)

Relevante Begriffe, Messgrößen und Abrechnungsmodelle
Methoden und Tools zur Usability-Messung und -Optimierung
Bekanntheit, Markentreue, wahrgenommene Qualität
Buyer's Journey, Customer Decision Funnel, AIDA Modell, After Sales
4Rs (Recognition, Relevance, Reward, Relationship)
KPI
Budgetierung

Data Driven Marketing (ca. 1 Tag)

Big Data, Smart Data, Data Driven Marketing, First Party Data, Second Party Data
Rechtliche Rahmenbedingungen (ca. 1 Tag)
Urheberrecht und Recht am eigenen Bild
Informationspflichten im Internet
Marken-, Wettbewerbs- und Äußerungsrecht
Gesetzliche Grenzen unerlaubter Werbung
Markenanmeldung und Markenüberwachung
Projektarbeit (ca. 5 Tage)

Zur Vertiefung der gelernten Inhalte

Präsentation der Projektergebnisse

BASISWISSEN ADOBE PHOTOSHOP CC UND ADOBE INDESIGN CC

Grundlagen Bildbearbeitung mit Adobe Photoshop CC (ca. 8 Tage)

Einführung in Arbeitsumgebung und Benutzeroberfläche
Basiswissen zu Dateiformaten und Farbmodi
Auflösung, Bildgröße und Arbeitsfläche
Effektiv arbeiten mit Ebenen
Ebenenstile, Mischmodi und Deckkraft
Auswählen und Maskieren von Bildbereichen
Transformieren und Smartobjekte
Inhaltsbasierte Füllung
Bildfehler reparieren und retuschieren
Einfache Farbkorrekturen und Farbanpassungen
Filter, Smartfilter und Neural Filters
Bilder aus- und weitergeben

Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

Vorstellung von konkreten KI-Technologien im beruflichen Umfeld
Anwendungsmöglichkeiten und Praxis-Übungen

Grundlagen Layout mit Adobe InDesign CC (ca. 8 Tage)

Einführung in Arbeitsumgebung, Benutzeroberfläche, Menü- und Befehlsstruktur
Dokumentansicht, Zoomen und Navigieren
Seiten- und Dokumentenaufbau
Dateien anlegen und speichern
Layouthilfen nutzen (z. B. Hilfslinien, Raster)
Musterseiten und automatische Seitenzahlen
Mit Rahmen und Objekten gestalten
Platzieren von Bildern und Texten
Grundlagen der Textformatierung
Einsatz von Adobe Fonts
Formate und Vorlagen nutzen
Mit Farben und Verläufen arbeiten
Ebenen verwenden
Interaktivität und digitale Veröffentlichung
Dateiausgabe und -weitergabe

Projektarbeit (ca. 4 Tage)

Zur Vertiefung der gelernten Inhalte
Präsentation der Projektergebnisse

UI/UX-DESIGN

Allgemeine Einführung in die Thematik (ca. 1 Tag)

UX, Usability, UI, Mental model, Human factors
Prinzipien der nutzerzentrierten Gestaltung
ISO 9241-210/HCD
Prozess zur Gestaltung gebrauchstauglicher interaktiver Systeme

HCD: Analyse – Verstehen und Festlegen des Nutzungskontextes (ca. 3 Tage)

Personae
Empathy Map
Customer Journey
Web Analytics
Fokusgruppen
Fragebogens

HCD: Spezifizieren der Nutzungsanforderung (ca. 1 Tag)

Szenariomodell
Aufgabenmodell
Kontextinterviews
Tagebuchstudien
Teilnehmende Beobachtung

HCD: Erzeugen von Gestaltungslösungen um Nutzungsanforderung zu erfüllen (ca. 1 Tag)

Richtlinien und Normen: 7 Dialogprinzipien der ISO 9241-110
10 Prinzipien des User Interface Designs nach Jakob Nielsen
Visuelle Wahrnehmung, Gesetzmäßigkeiten

HCD-Gestaltungslösungen: Taxonomie Informationsarchitektur & Navigationskonzepte (ca. 3 Tage)

Flow Chart
User Flow
Informationsarchitektur
Micro Informationsarchitektur
Conversion-Strategie
Navigationskonzepte
Sitemap
Card Sorting: Planung, Vorbereitung, Durchführung und Auswertung

Überblick agiles Projektmanagement (ca. 1 Tag)

Wasserfall-Modell vs. Agile
Einblick in agiles Management nach der Scrum-Methode
Epic, User Story und Task
Design Sprint Methode

HCD-Gestaltungslösungen: User Interface Design (ca. 1 Tag)

Styleguide, UI KITS, Pattern Library & Design System
UI Komponenten/Elemente & Formular
Farben, Schrift und Typografie im UI, Icons
Atomic Design
Mobile first Design

HCD-Gestaltungslösungen: Entwurfstechniken mit Figma & XD Adobe (ca. 2 Tage)

Figma vs. Adobe XD

Figma

Die Werkzeugpalette von Figma
Workflow
UI-Komponenten
Responsive Design
Scribbles, Wireframe
Interaktive Prototypen

Adobe XD

Die Werkzeugpalette von XD
Workflow
UI-Komponenten
Responsive Design
Scribbles, Wireframe
Interaktive Prototypen

HCD-Evaluierung des Designs gegen die Nutzungsanforderungen – Usability testing (ca. 2 Tage)

Ein Überblick über Usability-Testmethoden Thinking Aloud: Planung, Vorbereitung, Durchführung und Auswertung
(UEQ) User Experience QuestionnaireAttrakDiff
VisAWI – Visual Aesthetics of Websites Inventory
A/B-Testing

Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

Vorstellung von konkreten KI-Technologien im beruflichen Umfeld
Anwendungsmöglichkeiten und Praxis-Übungen

Projektarbeit (ca. 5 Tage)

Zur Vertiefung der gelernten Inhalte
Präsentation der Projektergebnisse

AGILES PROJEKTMANAGEMENT MIT SCRUM: MASTER

Grundlagen (ca. 3 Tage)

Agiles Mindset
Agiles Projektmanagement: Überblick
Unterschiede und Ergänzungen zu traditionellen Projektmanagement-Methoden
Phasen eines agilen Projekts
Stärken und Schwächen des agilen Projektmanagements

Voraussetzungen/Rahmenbedingungen für agile Projekte (ca. 5 Tage)

Projektfeld, Werte und Prinzipien
Anforderungen an agile Projekte auf technischer Ebene bei IT-Projekten
Übertragbarkeit agiler Methoden auf Projekte außerhalb der IT

Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

Vorstellung von konkreten KI-Technologien im beruflichen Umfeld
Anwendungsmöglichkeiten und Praxis-Übungen

Agile Methode Scrum (ca. 3 Tage)

Scrum-Philosophie
Die verschiedenen Ergebnisverantwortlichkeiten in Scrum und ihre Aufgaben: Scrum Master, Developer, Product Owner
Selbstorganisierte Teams
Die Scrum-Meetings: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospektiven
Scrum-Artefakte: Product Backlog, Sprint Backlog, Increment
Planung mit Scrum
Auswirkungen auf Organisationen

Projektsteuerung (ca. 2 Tage)

Stakeholdermanagement
Problemerkennung und -behebung
Scaled Scrum/Nexus

Schlüsselfaktor Team (ca. 2 Tage)

Rahmenbedingungen für agile Teams
Verantwortung, Zusammenarbeit und Commitment im agilen Team
Effektive Team- und Selbststeuerung
Kommunikation im Team

Projektarbeit, Zertifizierungsvorbereitung und Scrum.org-Professional Scrum Master-Zertifizierung (PSM I) in englischer Sprache (ca. 5 Tage)

UNTERRICHTSKONZEPT

Didaktisches Konzept

Deine Dozierenden sind sowohl fachlich als auch didaktisch hoch qualifiziert und werden dich vom ersten bis zum letzten Tag unterrichten (kein Selbstlernsystem).

Du lernst in effektiven Kleingruppen. Die Kurse bestehen in der Regel aus 6 bis 25 Teilnehmenden. Der allgemeine Unterricht wird in allen Kursmodulen durch zahlreiche praxisbezogene Übungen ergänzt. Die Übungsphase ist ein wichtiger Bestandteil des Unterrichts, denn in dieser Zeit verarbeitest du das neu Erlernte und erlangst Sicherheit und Routine in der Anwendung. Im letzten Abschnitt des Lehrgangs findet eine Projektarbeit, eine Fallstudie oder eine Abschlussprüfung statt.

Virtueller Klassenraum alfaview®

Der Unterricht findet über die moderne Videotechnik alfaview® statt - entweder bequem von zu Hause oder bei uns im Bildungszentrum. Über alfaview® kann sich der gesamte Kurs face-to-face sehen, in lippensynchroner Sprachqualität miteinander kommunizieren und an gemeinsamen Projekten arbeiten. Du kannst selbstverständlich auch deine zugeschalteten Trainer:innen jederzeit live sehen, mit diesen sprechen und du wirst während der gesamten Kursdauer von deinen Dozierenden in Echtzeit unterrichtet. Der Unterricht ist kein E-Learning, sondern echter Live-Präsenzunterricht über Videotechnik.

FÖRDERMÖGLICHKEITEN

Die Lehrgänge bei alfatraining werden von der Agentur für Arbeit gefördert und sind nach der Zulassungsverordnung AZAV zertifiziert. Bei der Einreichung eines Bildungsgutscheines oder eines Aktivierungs- und Vermittlungsgutscheines werden in der Regel die gesamten Lehrgangskosten von deiner Förderstelle übernommen.

Eine Förderung ist auch über den Europäischen Sozialfonds (ESF), die Deutsche Rentenversicherung (DRV) oder über regionale Förderprogramme möglich. Als Zeitsoldat:in besteht die Möglichkeit, Weiterbildungen über den Berufsförderungsdienst (BFD) zu besuchen. Auch Firmen können ihre Mitarbeiter:innen über eine Förderung der Agentur für Arbeit (Qualifizierungschancengesetz) qualifizieren lassen.

- ① Änderungen möglich. Die Lehrgangsinhalte werden regelmäßig aktualisiert. Die aktuellen Lehrgangsinhalte findest Du immer unter www.alfatraining.de.