

Kursstart alle 4 Wochen

# Digital Designer:in

Nach dem Kurs kennst du moderne Marketingstrategien und verfügst über fundierte Grundlagenkenntnisse im Bereich Bildbearbeitung und Layout mit Photoshop und InDesign. Du besitzt Wissen im Bereich UI/UX, beherrschst den Scrum-Prozess sicher und kannst Künstliche Intelligenz in deinem Beruf einsetzen.



## Abschlussart

Zertifikat „Digital Designer:in“



## Abschlussprüfung

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



## Dauer

16 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

27.05.2024  
24.06.2024  
22.07.2024

## 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.

## 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.

## VORAUSSETZUNGEN

Gute Englisch-Kenntnisse für die Scrum-Zertifizierungsprüfung.

## LEHRGANGSINHALTE

### 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 und 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  
Sonderwerbformen 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)

Projektumfeld, 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.

ⓘ Änderungen möglich. Die Lehrgangsinhalte werden regelmäßig aktualisiert. Die aktuellen Lehrgangsinhalte findest Du immer unter [www.alfatraining.de](http://www.alfatraining.de).