

Das HeiReS-Experten-Training: UX und UI-Design für Nicht-Designer

In diesem 2-Tages-Training vermitteln wir kompaktes Wissen rund um User Experience, Usability und UI-Design. Während des Trainings findet das Gelernte sofort Anwendung in praktischen Übungen, so dass Sie handfeste Ergebnisse mitnehmen.



Zielgruppe des Trainings

IT-Spezialisten, Programmierer, Produktmanager, Projektleiter, Konzepter

Herausforderung

„Jeder Entwickler muss auch ein wenig Designer sein“. Gerade den Entwicklungs-Abteilungen kleinerer Unternehmen fehlt oft ein. Und die Werbeagentur oder Marketing-Abteilung liefert Dinge, die technisch nicht passen. Dennoch müssen Software-Lösungen, Webseiten oder Apps ja modern und gut aussehen und nachhaltig bedienbar sein. Im Arbeitsalltag müssen die Mitarbeiter UI-Design und Usability noch nebenher erbringen – ohne entsprechende Ausbildung. Das führt fachlich zu Überforderung und zu mäßigen Ergebnissen. Da das Design aber der Schlüssel zu nachhaltigen Erfolg Ihrer Produkte ist, wird dadurch auch Ihr Umsatz gefährdet.

Unser Training als Lösung

Dieses kompakte 2-Tages-Training hilft Ihnen, sich dieser Herausforderung „Ein bisschen UI-Designer sein“ zu stellen. Wir vermitteln grundlegendes Usability- und Design-Know-how. Damit befähigen wir Sie in Rahmen eines Quickstarts zu gutem User-Experience-Design für Ihre Anwendungen. Das Wissen erhalten Sie von einer berufserfahrenen UX-Designerin. Sie vermittelt die Theorie und liefert praktische verwendbare Ergebnisse.

Wir gehen auf Ihre Wünsche ein.

Gibt es besondere Anforderungen oder Wünsche?

Was ist Ihre Haupt-Herausforderung im Trainingskontext?

An welche Projekt sollen wir in dem Training aktiv arbeiten?

Rufen Sie mich gerne dazu an oder senden Sie mir eine E-Mail.

Ihre Trainerin



Peggy Reuter-Heinrich

Gesellschafter-Geschäftsführerin und Leiterin der UX-Unit bei HeiReS®

30 Jahre Erfahrung in Design und UX
Geehrt mit Awards wie RotDot u. A-Ward
Erfahrung aus über 500 Design-Projekten
Autorin, Trainerin, Sprecherin zum Thema
UX-Design und Barrierefreiheit
0351-65615776 | pegreu@heires.net

„De-Sign oder Nicht-Sein?

Das ist hier die Frage.

Design ist mein Lebensmotto und die Antwort auf alle Fragen. ;-)“



Wissensvermittlung mit hohem Mehrwert

Trainingsstrategie und praktischer Ansatz

Unsere Trainings-Strategie ist ein ausgewogener Mix aus Theorie und Praxis. In verständlichen Blöcken erlernen die Teilnehmer die Theorie und Zusammenhänge und machen die Arbeitsschritte vor. Diese werden in praktischen Übungen am eigenen Rechner nachvollzogen. Dabei werden wir so konkret wie möglich und gehen auf Ihre Anwendungsfälle ein. Best-Practice und Erfahrungen teilen wir mit Ihnen. Damit wird das Training auch ein Stück weit Consulting - mit praktischen Ergebnissen.

Das Wissen wird anhand eines konkreten, gemeinsam abgestimmten Praxisbeispiels – gerne aus Ihrem Kontext – aufgebaut. Ihre Teilnehmer nehmen viel Know-how sowie echte Arbeitsergebnisse mit. Diese können später praktisch weitergeführt und implementiert werden.

Planung und Rahmen

Zeitraumen

2 Trainings-Tage mit je 8 Unterrichtsstunden in 4 Arbeitsblöcken

Termine bedarfsgerecht planbar mit 1,5 Monaten Vorlauf nach Auftrag

Trainingsorte: **Virtuell / Remote oder bei Ihnen vor Ort / Inhouse**

Remote im virtuellen Klassenzimmer – sicher und geschützt in Ihrem Büro oder vor Ort in Ihren Räumlichkeiten möglich

Teilnehmer*innen

Bis zu 12 Teilnehmer*innen möglich

Technische Ausstattung

Hardware

Laptop oder PC mit aktuellem Windows oder MacOS

Headset mit Microphone und Webcam

Software

Notwendig: Balsamiq Mockup oder/und Powerpoint

Optional für das UI-Design: Adobe XD oder Figma

Themen-Überblick

Tag 1: Usability, UX und Interaktion

- Warum Usability und was ist das: Definition und Prozesse
- Der Nutzer im Zentrum – User Centered Design
- Der Nutzungskontext: Nutzer, Aufgabe, Werkzeugen und Umfeld
- Nutzererfordernisse, Anforderungen und User Stories
- Von der User Story zum User Interface Element
- Die Dialog-Prinzipien der ISO 9241
- Prototyping – Methoden-Vorstellung und praktische Anwendung
- Erste Ideenskizzen als Interaktive Prototypen
- Usability-Test-Methoden

Tag 2: UI-Design Grundlagen und Anwendung

- Kreativitätstechniken und Ideenfindung
- Besseres Design in 5 Schritten
(Nutzen, Gruppierung, Blickführung, Design, Emotionalisierung)
- Design-Grundlagen: Farbwelten und Formsprachen, Typo als Stilmittel sowie die Wichtigkeit der Marke, Emotion durch Bildwelten, Ikonografie und Malen von Icons
- Gestaltungsregeln und Designprinzipien
- Skalierbare Layouts für verschiedenen Größen und Geräte
- Der Design-Prozess im Zusammenspiel mit Entwicklern

Enthaltene Boni für Sie

- Ausführliches, exklusives Skript zur Nachlese und Nacharbeit
- Kompetente Beratung entlang der eigenen individuellen Fälle
- Übergabe aller erstellten praktischen Übungen und Mitschriften
- Erlaubnis, die im Training entstandenen Ideen und UI-Designs der Trainerin im eigenen Projekt weiterzuverwenden