

Das HeiReS-Experten-Training: Usability in der IT nach ISO 9241-110

Die Gebrauchstauglichkeit von digitalen Produkten ist der Garant für eine nachhaltige und langfristige Nutzung. Gute Usability sichert zudem zufriedene Nutzer. Für die Anwendung bei Ihren eigenen Produkten lernen Sie in diesem 2-Tages-Training die wichtigsten Aspekte von Usability nach ISO 9241-110 kennen und anwenden – ggf. direkt in ihrem Projekt.



Zielgruppe des Trainings

IT-Spezialisten, Entscheider, Programmierer, Designer, Unternehmer

Herausforderung

Eine gute Balance zwischen Funktion und Anwendung zu erreichen ist eine große Herausforderung. Die Wünsche und Erwartungen der Nutzer sind oftmals schwer einzuschätzen, da Zahlen und Fakten hierfür nur bedingt herangezogen werden können. Ziel dieses Trainings ist die Sensibilisierung für die Nutzersicht auf digitale Anwendungen und deren Bedeutung für die schnelllebige Software-Industrie. Dabei wird auf gängige Missverständnisse eingegangen und Klarheit über Begriffe geschaffen.

Unser Training als Lösung

Ziel des Trainings ist, die Herausforderungen der Nutzerzentrierung zu verstehen und die Vorteile von guter Usability zu erkennen. Dazu werden Methoden und Techniken gezeigt, wie Usability geprüft und verbessert werden kann. Praxisnah und durchaus unterhaltsam erhalten die Teilnehmer Einblicke in die Analyse von Nutzungskontexten und deren Auswirkungen. Erläutert werden die ISO-Normen zur Usability-Prüfung und deren Anwendung, ebenso die „magische Verwandlung“ von unklaren Nutzerwünschen in konkrete Anforderungen an Design und Entwicklung. Die Teilnehmer nehmen aus diesem intensiven Training zahlreiche Anregungen und konkrete Umsetzungs-Tipps für die Praxis mit.

Ihr Trainer



Armin Reuter

Zertifizierter Usability Engineer, Projektleiter und Produktmanager bei HeiReS®,

25 Jahre Berufserfahrung in der IT- und Medien-Branche, Praktiker, Generalist, Trainer, Sprecher zu den Themen Usability, IT, Web und Barrierefreiheit
0351-65615776 | armreu@heires.net

„Ich bin Ihr Schweizer Taschenmesser für Web- und Software-Projekte. Nutzen Sie mich als Generalist zur pragmatischen Lösungsfindung - idealerweise sogar mit Spaß daran, Dinge zu verbessern!“



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.

Die Übungen werden am Themenfeld des Kunden ausgerichtet. Im Rahmen dieser praxisnahen Fälle erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Hilfe zur Selbsthilfe. Ihre Herausforderungen stehen im Mittelpunkt. Dadurch erzielen Sie maximalen Mehrwert.

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

Vor Ort auch in Ihren Räumlichkeiten möglich

Teilnehmer*innen

Bis zu 10 Teilnehmer*innen möglich

Technische Ausstattung

Hardware

Laptop oder PC mit aktuellem Windows oder MacOS

Headset mit Microphone und Webcam

Software

Notwendig: Balsamiq Mockup und Powerpoint

Zettel, Stift, Whiteboard oder ein Miro-Board

Themen-Überblick

Trainingsergebnisse

- Schaffung eines einheitlichen Grundverständnisses für Usability in Software- und Web-Projekten
- Vermittlung von in eigenen Projekten umsetzbaren Mess- und Prüf-Kriterien
- Anregungen für Herangehensweisen zur Usability-Verbesserung
- Usability so erklärt, dass ihre Beurteilung auch durch Projektleiter oder Produktmanager funktioniert
- Prüfung des Gelernten am eigenen Projekt (auszugsweise) im Verlauf des Trainings

Trainingsinhalte

- Warum Usability und was ist das: Definition und Prozesse
- Der Nutzer im Zentrum – Anwenderorientierte Konzeption
- Die Dialog-Prinzipien als Kriterium für Gebrauchstauglichkeit
- Nutzererfordernisse, Anforderungen und User Stories
- Von der User Story zum User Interface Element
- Das User Interface als Schnittstelle
- Optimale Arbeitsweise in Usability und UI-Design
- Prototyping – Methoden-Vorstellung und praktische Anwendung
- Interaktive Prototypen mit Balsamiq, XD oder Powerpoint
- Usability-Test-Methoden

Enthaltene Boni für Sie

- Ausführliches, exklusives Skript zur Nachlese und Nacharbeit
- Übergabe aller erstellten praktischen Übungen und Mitschriften
- Erlaubnis, die im Training entstandenen Ideen des Trainers in eigenen Projekten zu nutzen