



Schulungen & Trainings

Praxisnahe Weiterbildung aus erster Hand

- Trainings in den Bereichen UI-Design und Entwicklung, Usability und IT-Recht
- Alle gängige Windows Technologien
- Erfahrene Trainer direkt aus der Praxis
- Individuell auf Ihre Bedürfnisse angepasst
- Hoher ROI durch Orientierung an Ihren Projekten

Unsere Trainer



Lars Heinrich,
CEO und Leiter

Lars ist CEO der HeiReS GmbH und Leiter der Entwicklungsabteilung. Sein Spezialgebiet liegt in der UI-Entwicklung für .NET basierte Applikationen. In enger Zusammenarbeit mit dem Design-Team meistert er die Anforderungen moderner User Interfaces in Mobile- und Desktop Projekten. 2013 verlieh ihm Microsoft für sein großes Engagement und außergewöhnliches Fachwissen den MVP Titel im Bereich Client Development.



Armin Reuter,
Projektmanager

Armin ist seit mehr als 20 Jahren in der IT- und Medienbranche tätig. Als Projektleiter, Usability Engineer und Konzepter bei HeiReS bringt er sein Fachwissen mit besonderem Blick auf die User-Sicht in unsere Software-Projekte ein. Für Usability und Anwenderorientierung zu sensibilisieren und zu begeistern ist eines seiner Hauptanliegen in Publikationen, Vorträgen und Trainings. Die Mehrwerte zu vermitteln, die sich aus Anwendungen mit guter Usability und User Experience ergeben, treiben ihn beständig an.



Peggy Reuter-Heinrich,
CEO und Leiterin Design

Peggy kann inzwischen auf knapp 20 Jahre Berufserfahrung im Design-Umfeld zurückschauen. Ihre Erfahrungen als User Interface Designerin reichen von Multimedia Lösungen über Rich Internet Applications bis hin zu windows-basierten Desktopanwendungen. Seit 2007 arbeitet sie überwiegend mit XAML und (Expression) Blend. Ihre Tätigkeitsschwerpunkte umfassen Design, User Experience, Usability, Prototyping und UI-Umsetzung mit XAML. Sie ist Fachbuchautorin und erhielt 2013 ebenfalls den MVP Titel im Bereich Client Development.



Antje Kilián,
Justiziar

Antje Kilián hat Abschlüsse in IT-Recht an der TU-Dresden, der Leibnitz Universität Hannover und der Strathclyde University Glasgow erworben und arbeitet seitdem bei der Heinrich & Reuter Solutions GmbH in Dresden. Mit ihrem juristischen Fachwissen unterstützt sie das Team bei der Umsetzung von Softwareprojekten für Kunden verschiedenster Größenordnung. Zu ihren Spezialgebieten zählen insbesondere Vertrags-, Urheber-, Lizenz- und Computerstrafrecht.

Usability und Projektmanagement

Zielgruppe: Designer, Entwickler,
Usability Engineers

Tagesanzahl: 1 Tag

Trainer: Armin Reuter

Useranforderungen erkennen, erfassen und verwenden bedeutet, einen Bogenschlag zu schaffen von Usability zu Projektmanagement. Eine gute Balance zwischen Funktion und Usability zu erreichen ist eine große Herausforderung. Dabei spielt vor allem die Tatsache eine Rolle, dass Nutzerwünsche und –erwartungen oft schwer zu erfassen und zu bewerten sind. Mit Hilfe bestimmter Vorgehensweisen und Techniken ist es aber möglich, auch schwer formulierbare Nutzerwünsche in klar definierte Anforderungen umzusetzen.

Aus dem Training:

- Die Sicht des Anwenders
- Anwenderwünsche verstehen
- Funktionalität und Usability
- Notwendigkeit und Zumutbarkeit
- Der Anwender als „Co-Entwickler“
- Arbeiten mit Personas/Userstories
- Aus Userstories Tasks formulieren
- Der Weg zu Abnahmekriterien

Usability und UX-Konzeption

Zielgruppe: Designer, Entwickler,
Usability Engineers

Tagesanzahl: 1 Tag

Trainer: Armin Reuter

Gute Usability kann unnötige Mehrkosten vermeiden! Das ist kein Werbeslogan, sondern eine Tatsache. Eine auf die Bedürfnisse des Anwenders hin angepasste, angenehme und verständliche Software wird schneller erlernt und gern genutzt. Egal, ob in Aufbau oder Reihenfolge von Screens, Position von Navigation oder Anzahl der UI-Elemente – überall gibt es Möglichkeiten, die Nutzbarkeit zu verbessern und bereits im Konzept zu berücksichtigen.

Aus dem Training:

- Auswirkungen der ISO Norm 9142-110
- Userinteraktion beobachten und bewerten
- Orientierung an Bekanntem
- Arbeitsschritte und Arbeitsgänge
- Fallbezogene Workflow-Abbildung
- Mehrwerte erkennen und formulieren
- Anwenderfreundlich konzipieren
- Tooling und zielorientierte Methoden

Sketch Flow Prototyping mit Blend

Zielgruppe: Designer, Entwickler,
Usability Engineers

Tagesanzahl: 1 Tag

Trainer: Peggy Reuter-Heinrich

Mit Sketch Flow Prototyping als Teil von Blend lernen Sie ein hocheffizientes Verfahren kennen, das Ihnen von skizzenhaften LowFi-Klick-Prototypen bis zum durchdesignten, animierten und vollfunktionalen HighFi-Prototypen alle Möglichkeiten bietet. Egal ob für Desktop-Anwendungen in WPF/Silverlight oder Apps für Windows 8/Windows Phone, sind diese Prototypen zu 100% technologiekonform und können von Usability-Tests bis hin zur Grundlagen für die Entwicklung verwendet werden.

Aus dem Training:

- Von der User Story zu Controls
- Aufbau von Interaction
- Realitätsabbild durch Beispieldaten
- Bewegung durch Animationen
- Arbeiten mit Behaviours
- Vertiefung durch Visual States
- Sketch Style
- Layout von XAML Views und Controls

Design für Nicht-Designer

Zielgruppe: Entwickler,
Usability Engineers
Tagesanzahl: 1 Tag
Trainer: Peggy Reuter-Heinrich

So wie die Tätigkeit des Entwicklers durch Ausbildung erlernbar ist, kann sich auch ein Fachfremder Design-Grundlagen aneignen und Fähigkeiten entwickeln, ohne ein vollwertiges Studium absolvieren zu müssen. Wir helfen Ihren Entwicklern, ein „bisschen Designer“ zu werden. Als Tools muss dafür nicht die teure Adobe-Palette eingesetzt werden. Stattdessen arbeiten wir primär mit Blend, für Pixelbilder mit Photoshop Elements. Und zu Beginn schwingen wir sogar noch den klassischen Bleistift.

Aus dem Training:

- Ideenskizzen
- Gestaltungsmittel
- Layoutraster
- Farbwelten
- Typo als Stylemittel
- Identifizierung durch Bildwelten
- Ikonografie und Malen von Icons
- Emotion durch Animation

UI-Umsetzung in XAML mit Blend für Visual Studio

Zielgruppe: Designer, Entwickler,
Usability Engineers
Tagesanzahl: 2 Tag
Trainer: Peggy Reuter-Heinrich

XAML ist die deklarative Markup-Sprache für Anwendungen innerhalb der .NET-Welt. Sie ermöglicht die komfortable Gestaltung von Benutzeroberflächen so, dass sie ohne massiven Mehraufwand in Solutions eingebunden werden können. Damit arbeiten Design und Entwicklung Hand in Hand, ohne die in der Vergangenheit oft üblichen Entwicklungsstillstände, Missverständnisse und Reibungsverluste. Das Training vermittelt Grundlagenwissen, Beispiele an Kundenprojekten orientierten Arbeitspaketen sowie XAML Best-Practices.

Aus dem Training:

- Die Trennung von Darstellung und Logik
- XAML als Beschreibungssprache
- Einführung Blend als Teil der VS Suite
- UI-Umsetzung XAML in Blend
- XAML innerhalb der Solution
- Die wichtigsten Controls
- Theming und Styling
- Zusammenführung XAML und C#

Anwendungs-Entwicklung mit WPF-Technologie

Zielgruppe: Entwickler,
IT-Projektleiter
Tagesanzahl: 3 Tag
Trainer: Lars Heinrich

Egal ob für Windows 7 oder Windows 8 – wenn es um die Entwicklung von Desktopanwendungen oder Apps innerhalb des .NET-Umfelds geht, ist WPF die erste Wahl. In diesem Training vermitteln wir den Teilnehmern zunächst ein Basiswissen der Technologie und des Tooling, steigen dann aber direkt in die Entwicklung ein um fachnah zu bleiben und unmittelbare Erfolge bei den Teilnehmern zu erzielen. Soweit realisierbar, hat jeder Teilnehmer am Ende des Trainings seine eigene Anwendung entwickelt.

Aus dem Training

- Windows Client Technologie
- Das Model-View-View-Model (MVVM) Pattern
- XAML als Beschreibungssprache
- Trennung von Layout und Programmcode
- Optimales Ressourcenhandling
- Arbeiten mit Styles
- Vom Code zur Anwendung
- Arbeitsweisen des Testing und Debugging

Windows 8-Entwicklung

Zielgruppe: Entwickler,
IT-Projektleiter
Tagesanzahl: 3 Tag
Trainer: Lars Heinrich

Windows 8 stellt nicht nur neue Herausforderungen an die User, vor allem Entwickler müssen sich umstellen. In diesem Training erlernen die Teilnehmer die entscheidenden Unterschiede zwischen der bisherigen und zukünftigen Windows-Plattform hinsichtlich Entwicklung und Design an konkreten Beispielen. Soweit möglich werden App-Ideen der Teilnehmer aufgegriffen und von Konzept über Entwicklung bis zum Publishing im Store genau beschrieben.

Aus dem Training

- Das Windows 8 SDK
- Besonderheiten des Windows 8 Coding
- Merkmale des Windows 8 UI
- Die verschiedenen Interaktionsmethoden
- MVVM Pattern für Windows 8
- Nutzung komplexer Datenquellen
- Herausforderung „Store Audit“
- Updating von Store Apps

IT-Recht für Entwickler

Zielgruppe: Designer, Entwickler,
IT-Projektleiter
Tagesanzahl: 2 Tag
Trainer: Antje Kilián

Rechtliche Regelungen und Grenzen finden in den meisten Softwareprojekten nur wenig Beachtung. Aus dieser Ignoranz können schnell schwerwiegende Folgen für alle Beteiligten resultieren. Dieses Training soll den Teilnehmern Sensibilität für juristische Problemstellungen vermitteln und sie damit in die Lage versetzen, ihren beruflichen Alltag rechtssicher zu handhaben. Neben dem deutschen Recht wird dabei auch auf die Rolle der EU-Rechtsprechung sowie auf die Anwendung ausländischer Normen eingegangen.

Aus dem Training:

- Software-Lizenzrecht
- IT-Vertragsrecht
- Rechtskonformer Datenschutz
- Urheber-, Marken- und Patentrecht
- EU-Regelungen
- Internationales Recht
- E-Commerce

Weitere Trainings

Windows Phone-Entwicklung

Das Windows Phone ist neben dem Surface das wohl innovativste Device innerhalb des Microsoft Hardware Portfolio. Als Windows Phone Entwickler der ersten Stunde geben wir unser Wissen in Design und Development gerne an Sie weiter.

NUI und Multitouch-Entwicklung Design und Entwicklung

Natural User Interfaces gehen in Benutzerfreundlichkeit, Konzeption, Design und Entwicklung weit über Standards hinaus. Lernen Sie NUI kennen, nutzen und umsetzen.

Silverlight-Entwicklung

Die Eigenart der Silverlight-Entwicklung als Plugin-Lösung im Web und als Interface-Technologie für Sharepoint-Lösungen ist Kern dieses Trainings.

Portable Class Libraries

Nutzen Sie Ihren C#-Code möglichst effektiv übergreifend in Projekten für .NET, Silverlight, Windows Phone und die Xbox durch unterschiedliche UI-Schichten und gemeinsame Codebasis.

Weiterbildung aus der Praxis für die Praxis

Als mittelständiges Unternehmen der Software-Branche wissen wir um die besondere Bedeutung gut geschulter Mitarbeiter nach dem neusten Stand der Technik. Unsere Trainer sind direkt in unser Projektgeschäft eingebunden und arbeiten in Kundenprojekten verschiedener Branchen und Größenordnungen. Damit ermöglichen wir Schulungen von echten Experten, die Ihre Bedürfnisse aus erster Hand nachvollziehen können und Ihre Trainings anhand ihres langjährigen Erfahrungsschatzes aufbauen.

Anhand zahlreicher praxisnaher Beispiele verschaffen wir den Teilnehmern unserer Trainings einen einfachen Zugang zu den vorgestellten Themenbereichen und geben Ihnen die Möglichkeit, das Gelernte sofort selbstständig anzuwenden. Gerne beziehen wir auch konkrete Projekte in die Schulung ein und bieten Ihnen damit einen einzigartigen ROI.

Trainings nach Ihrem Geschmack

Gerne unterstützen wir Sie bei der Auswahl einer passenden Schulung.

Die Inhalte können frei dem Kenntnisstands der Teilnehmer, technischen Gegebenheiten und Ihren individuellen Anforderungen angepasst werden.

Unsere Schulungen umfassen in der Regel zwei bis drei Tage, die wir wahlweise deutschlandweit bei Ihnen Vor-Ort oder hier bei uns in Dresden durchführen. Zu jeder Schulung erhalten Sie eine Agenda, entsprechende Unterlagen für jeden Teilnehmer sowie ein Teilnahmezertifikat.

Individual-Schulung

Neben den hier aufgeführten Schulungen gestalten wir auch gerne ein Training nach Ihren Wünschen. Haben Sie ein konkretes internes oder Kunden-Projekt, das Sie gerne im Rahmen der Schulung besprechen möchten? Wir richten unsere Trainings auf das jeweilige Projekt aus, vermitteln Ihren Mitarbeitern das notwendige Know-How und unterstützen Sie auch über das Training hinaus gerne durch Beratung.

Kontaktieren Sie uns

Sie möchten ihren Mitarbeitern eine Expertenschulung bieten, die sich ganz nach den Bedürfnissen Ihres Unternehmens richtet?

Wir beraten Sie gerne.

Unser Dresdner Büro:
Heinrich & Reuter Solutions GmbH
0351/65615776
info@heires.net