

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



### Nächste Kursstarts

07.10.2024  
04.11.2024  
02.12.2024

## 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. 2 Tage)

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

### Digitales Marketing (ca. 5 Tage)

Marketingformen und Medienwerbung  
Content Marketing, Storytelling  
Content Management-Systeme (CMS)  
SEO/SEA  
Google Ads  
Mobile Marketing  
Push und Pull Marketing / Pay-Per-Click (PPC)  
Sonderwerbeformen im Überblick: Display, Affiliate und Virales Marketing  
Retargeting und Remarketing  
Social Media Marketing im Online-Publishing  
Collaborative Consumption  
Email und Newsletter Marketing  
Cross-Channel und Cross-Media: der optimale Marketing-Mix

### Künstliche Intelligenz (KI) im Arbeitsprozess

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

### Web Analytics und Social Media Monitoring (ca. 1,5 Tage)

Key Performance Indicator (KPI)  
Monitoring-Prozesse  
Social Media Monitoring  
Web Analytics  
Google Analytics

### Chatbots und Dialogdesign (ca. 0,5 Tage)

Chatbots im Marketing  
Verwandte Systeme

### Erfolgsmessung und Budgetierung (ca. 4 Tage)

Messgrößen, Abrechnungsmodelle und Kennzahlen  
Methoden und Tools zur Usability-Messung und -Optimierung  
Buyer's Journey, Customer Decision Funnel, AIDA Modell, After Sales  
4Rs (Recognition, Relevance, Reward, Relationship)  
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)

Urheber-, Persönlichkeits- & Nutzungsrechte  
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  
Fragebogen

### **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**

Alle Lehrgänge 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 Ihrer 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 [smartbuilding.alfatraining.de](https://smartbuilding.alfatraining.de).