

Lehrgangsangebot:

Digital Designer/-in

Der Markt fordert verstärkt Generalisten – mit Fähigkeiten in der Gestaltung und Kenntnissen im Bereich User Experience sowie betrieblichem Planungswissen verfügen Sie über Kenntnisse, die auf dem Arbeitsmarkt sehr gefragt sind. Sie fungieren als Schnittstelle zwischen kaufmännischen Abteilungen, dem Marketing sowie der Gestaltung und können sich durch ganzheitliches Fachwissen in nahezu jede Branche einbringen.

Voraussetzungen

Kaufmännische Basiskenntnisse (Bilanz und GuV) werden vorausgesetzt, sowie gute Englischkenntnisse für die scrum.org-Zertifizierungsprüfung. Erste Erfahrungen im Bereich Projektmanagement werden empfohlen.



Lehrgangsziel

Sie erlangen weiterführendes betriebswirtschaftliches Wissen und erfahren, wie man Businesspläne für Projekte und Unternehmen unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten erstellt. Sie erlernen außerdem grundlegende Designgrundlagen und deren Umsetzung in Photoshop und InDesign kennen. Praxisnah wird darüber hinaus wichtiges Grundlagenwissen zu den Themen User Interface und User Experience vermittelt. Zusätzlich kennen Sie das agile Projektmanagement mit Scrum, können die Umsetzung von Sprints übernehmen und sind mit Scrum-Artefakten vertraut.

Zielgruppe

Webentwickler/-innen, Webdesigner/-innen, App-Entwickler/-innen, Softwareentwickler/-innen, User Interface Designer/-innen, Projektleiter/-innen, Personen mit Studium in der Informatik, Wirtschaftsinformatik, Betriebswirtschaftslehre oder vergleichbarer Qualifikation.

Inhalte

Digital Designer/-in:

Die Weiterbildung zum „Digital Designer“ besteht aus 5 Modulen, deren Reihenfolge variieren kann.:

Modul 1: Management und Unternehmensplanung :

Planung Investitionsrechnung (ca. 2,5 Tage):

Grundlagen Investitionsrechnungsverfahren Grenzen und Probleme der Investitionsrechnungsverfahren Exkurs: Kennzahlen

Finanzplanung (ca. 1 Tag):

Überblick Instrumente

Finanzierungsplanung (ca. 1 Tag):

Grundlagen Eigenfinanzierung Fremdfinanzierung

Ziele, Methoden und Instrumente der Businessplanerstellung (ca. 3 Tage):

Grundlagen der Businessplanerstellung Analyse- und Planungsinstrumente wie SWOT-Analyse, Szenario-Analyse, Portfolio-Analyse Kreativitätstechniken

Projektplanung (ca. 0,5 Tage):

Grundlagen Ressourcenplanung Planungsschritte Fehler bei der Projektplanung

Ist-Analyse (ca. 2 Tage):

Unternehmensanalyse Branchenanalyse Standortanalyse Wettbewerbsanalyse

Marketing (ca. 4,5 Tage):

Grundlagen Kundenverhalten und -reaktionen Grundlagen der Marktforschung Produkt-, Preis- und Konditionspolitik Vertriebspolitik Kommunikationspolitik Werbung und unterstützende Instrumente Basis der Public Relations/Pressearbeit

Verkauf (ca. 1,5 Tage):

Grundlagen erfolgreichen Verkaufs Phasen des Verkaufsgesprächs Firmenkundenverkauf

Projektarbeit, Zertifizierungsvorbereitung und Zertifizierungsprüfung (ca. 4 Tage):

Modul 2: Basiswissen Adobe Photoshop CC und Adobe InDesign CC:

Grundlagen Bildbearbeitung mit Adobe Photoshop CC (ca. 9 Tage) :

Grundlagen der Bildbearbeitung, Dateiformate und Farbmodi Einführung in Arbeitsumgebung und Benutzeroberfläche Bedienung der Werkzeuge Umgang mit Adobe Bridge Bildqualitäten verändern, optimieren (Ansicht, Auflösung, Bildgröße, Arbeitsfläche) Fachgerechtes Arbeiten mit Füllebenen (Farb-, Verlauf, Muster) und Formen Ebeneneffekte, Ebenenstile, Ebenenkomposition, Deckkraft Bilder transformieren, skalieren und beschneiden Inhaltsabhängigkeit (verschieben, füllen, skalieren) Formgitter Freistellen und ausschneiden mit Lasso, Zauberstab, Zeichenstift Auswahlen optimieren und speichern (z.B. Kanten verbessern) Bildmontagen und Überblendungen Bildfehler korrigieren, Retuschen Arbeiten mit Farben, Verläufen Einfache Farbkorrekturen Filter und Effekte Smartobjekte Bildaufbereitung, Bildkomprimierung für verschiedene Medien (Cross-Media-Publishing)

Grundlagen Layout mit Adobe InDesign CC (ca. 8 Tage) :

Grundlagen Layout Einführung in Arbeitsumgebung und Benutzeroberfläche, Menü- und Befehlsstruktur Seiten- und Dokumentenaufbau, Hilfslinien, Raster, Lineale Seitenlayout mit Text/Grafik erstellen Alternative Layouts, Liquid Layouts Rahmen, Zeichenstift- und Stiftwerkzeug-Funktionen Textbearbeitung, Typografie, Tabulatoren, Aufzählungen und Nummerierung Einsatz von Musterseiten Automatische Seitenzahlen Platzierung von Texten, Import-/Exportoptionen Arbeiten mit Formaten und Vorlagen Textumfluss Farben und Verläufe Ebenen Interaktivität und digitale Veröffentlichung (Digital Publishing) Datenausgabe

Projektarbeit (ca. 3 Tage):

Zur Vertiefung der gelernten Inhalte Präsentation der Projektergebnisse

Modul 3: Grafikdesign mit Adobe CC – Medienübergreifendes Arbeiten Digital/Print/Web :

Einführung in die Adobe Creative Cloud (ca. 2 Tage):

Desktop Programme im Überblick: Photoshop, Illustrator, InDesign Adobe Mobile Apps für Grafikdesign Creative Cloud Bibliotheken Farbtrends und Inspirationen (z.B. Adobe Stock, Adobe Color) Adobe Bridge, Adobe Exchange

Grundlagen (ca. 1 Tag):

Kunst vs. Design Designdisziplinen, Design-Prinzipien Designprozess Gestaltgesetze der Wahrnehmung Blickverlauf und Anordnung Figur-Grund-Beziehung Optische Täuschungen und Phänomene Interferenzeffekte, Hicks Gesetz Perspektive und räumliche Wirkung

Form und Farbe (ca. 2 Tage):

Punkt, Linie und Fläche Anordnung und Gewichtung Format, Proportionen und Seitenverhältnisse Farbenlehre und Farbsysteme Eigenschaften, Wirkung und Bedeutung Farbgestaltung (Harmonien, Kontraste) Aufmerksamkeit durch Form und Farbe Erstellung und Bearbeitung von Formen (Zeichen, Piktogramme, Icons)

Bilder (ca. 3 Tage):

Bildkompetenz und Bildqualität Pixel- und Vektorgrafik Recherche, Idee, Moodboard Eyecatcher und Storytelling Der Mensch als Motiv Bilder in der Unternehmenskommunikation Bildgestaltung und Bildbearbeitung

Typografie und Layout (ca. 5 Tage):

Anatomie der Buchstaben Schriftgeschichte, Schriftklassifikation Schriftmischung Lesetypografie, Detailtypografie Workflow: Layout Grundregeln guter Layouts Satzspiegel und Gestaltungsraster Dramaturgie, Blickführung und Fokus Layoutideen umsetzen, präsentieren Dateiausgabe im Überblick (Print, Digital)

Corporate Design (ca. 2 Tage):

Corporate Design vs. Corporate Identity Basisbausteine Logodesign, Signets und Marken Umsetzung – Wort-Bild-Marke Das Corporate – Design-Manual (Styleguide)

Projektarbeit (ca. 5 Tage):

Zur Vertiefung der gelernten Inhalte Präsentation der Projektergebnisse

Modul 4: UI/UX-Design mit Adobe XD:

User Experience (ca. 2 Tage):

Basiswissen Usability und UX Customer Life Cycle Joy of Use Customer Journey Experience Mapping Touchpoints Eight Golden Rules Analyse von Webseiten

Analyse und Spezifizierung des Nutzungskontextes (ca. 2,5 Tage):

Prozessgestaltung in der Softwareentwicklung Wasserfallmethode versus agiles Projektmanagement Einordnung der Projektabschnitte Marktforschung und Design Research Mobile First, Context First Kontextdokumentation, Nutzungsanforderungen beschreiben (Use Case) Usability-Definition und Zusammensetzung des Nutzungskontextes nach ISO 9241-11 ISO 25000 Software Engineering Usability Engineering Prozess gemäß ISO13407 ISO 14915 Softwareergonomie für Multimedia-Benutzungsschnittstellen ISO 9000 und 90001 Informationsarchitektur Navigationsarchitektur Designmethode Card Sorting Einführung in Adobe XD Human/User Centered Design mit Mental Models Zielgruppen, Nutzertypen, Personas, User Stories

Designmethoden (ca. 2 Tage):

Skribbles Wireframes Storyboards Prototypen Brandfilter Modboard

User Interface (ca. 2 Tage):

Wahrnehmungspsychologie Heuristiken der menschlichen Wahrnehmung Gestaltungstheorie und -gesetze Informationsdesign Responsive Design Web-Applikationen Touch-Oberflächen

Interaktionsdesign (ca. 3 Tage):

Grundregeln der Schrift und der Typografie sowie ihre Anwendung im Screenbereich Formulare, Icons Corporate Designs Styleguides der Plattformen Farbenlehre und -konzepte

Testing und Evaluierung (ca. 3 Tage):

Testen des Wireframes mit der Methode Thinking Aloud Usability Testing Blickbewegungsmessung Labortests Heuristische Evaluation Remote Tests Interviewtechniken Quantitative Verfahren Software Usability Measurement Inventory (SUMI) Website Analysis and Measurement Inventory (WAMM) Prototypen testen Mit Brandfilter abgleichen

Prototyping in Adobe XD (ca. 1,5 Tage):

UI-Kids Symbole Animationen Dateien teilen Dateien für Reviewer freigeben

Projektarbeit (ca. 5 Tage):

Zur Vertiefung der gelernten Inhalte Präsentation der Projektergebnisse

Modul 5: 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

Agile Methode Scrum (ca. 3 Tage):

Scrum-Philosophie Die verschiedenen Rollen in Scrum und ihre Aufgaben: ScrumMaster, Entwicklerteam, Product Owner Selbstorganisierte Teams Die Scrum-Meetings: Daily Scrum, Sprint-Planning, Sprint-Review, Retrospektiven Scrum-Artefakte: Product-Backlog, Sprint-Backlog, Burndowns 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, Zertifizierungs

Unser Partner alfatraining

Durch die Kooperation mit der alfatraining Bildungszentrum GmbH hat die Bildungswerk-Gruppe ihr Portfolio im Bereich der geförderten beruflichen Weiterbildung erweitert.

Bildungsinteressierte können zusätzlich zu den bundesweit über 100 Standorten von alfatraining weitere 18 Standorte von BBQ, ein Unternehmen des Bildungswerks, für ihre berufliche Weiterbildung nutzen.

Ihre Qualifizierung findet statt

Mit alfaview, face-to-face & live, bequem von zuhause aus oder vor Ort an einem unserer über 100 Standorte.

Dauer & Preise

20 Wochen Vollzeit

Unterrichtszeiten: Montag bis Freitag von 08:30 bis 15:35 Uhr (in Wochen mit Feiertagen von 8:30 bis 17:10 Uhr)

Preise und Fördermöglichkeiten auf Anfrage. Lassen Sie sich hierzu unverbindlich beraten.

Termine / Orte

Ort/Termin auf Anfrage