



## Workshop zur Usability-Basis-Zertifizierung (CPUX-F)

Vorbereitung für UXQB® Certified Professional for Usability and User Experience – Foundation Level (CPUX-F)

# Online-Workshop – Usability-Basis-Zertifizierung (CPUX-F)

Vorbereitung für UXQB® Certified Professional for Usability and User Experience – Foundation Level (CPUX-F)

## Usability und User Experience sind entscheidend für den Erfolg digitaler Geschäftsmodelle

Im Zeitalter digitaler Transformation und Innovation sowie im Kontext aktueller Trendthemen wie Big Data und Künstliche Intelligenz wird deutlich, wie die Interaktion von Mensch und Maschine immer weiter zunimmt. Um diese Interaktion hindernisfrei und so effizient wie möglich zu gestalten, sind Usability- und User Experience-Kenntnisse in allen Unternehmensbereichen mittlerweile unerlässlich. Menschzentrierung und „Gebrauchstauglichkeit“ (Usability) werden dadurch immer mehr zum Erfolgsfaktor für Unternehmen und Organisationen.

### Inhalt

- Grundlegende Begriffe und Konzepte
- Usability-Prinzipien und Richtlinien
- der menschenzentrierte Gestaltungsprozess
- Kennenlernen der Nutzenden und deren Verhalten und Bedürfnisse im Nutzungskontext
- Entwickeln der Nutzungsanforderung auf Grundlage des Nutzungskontextes
- Entwickeln von Konzepten und Designs anhand der Nutzungsanforderungen
- Usability-Tests
- Inspektionen und Benutzerbefragungen

### Was lernen Sie in diesem Online-Workshop?

Schwerpunkt des Seminars ist das Curriculum des UXQB e. V. und die Vorbereitung auf die darauf aufbauende Prüfung zum Certified Professional for Usability and User Experience - Foundation Level (CPUX-F). Im Zuge dessen werden Sie mit den grundlegenden Begriffen und Konzepten aus dem Fachgebiet der Usability und der User Experience (UX) vertraut gemacht. Hauptziel ist die Rolle des Nutzers und dessen Verhalten sowie die Verdeutlichung der Zusammenhänge zwischen Nutzer und Anwendung zu verstehen. Durch Beispiele, kleine Übungen sowie Beispielfragen werden Sie durch die Trainer auf die Zertifizierungsprüfung vorbereitet.

## An wen richtet sich der Online-Workshop?

Die CPUX-F Zertifizierung eignet sich für alle Interessenten, die sich im Bereich Usability und UX weiterqualifizieren möchten und bereits erste Berührungspunkte mit dem Themenfeld UX hatten: Entscheidungsträger, Produktmanager, Business Developer, Marketing- und Kommunikationsexperten, Produktentwickler, Softwareentwickler, Designer und Programmierer.

## Online-Workshop zur Vorbereitung auf das CPUX-F-Basiszertifikat

Im Anschluss an den 2-tägigen oder 4-halbtägigen Online-Workshop können Teilnehmer individuell und flexibel die Prüfung für das vom [International Usability and UX Qualification Board \(UXQB\)](#) herausgegebene CPUX-F-Basiszertifikat ablegen. Die Prüfung kann über [CERTIBLE](#) gebucht und in einem der deutschlandweiten Testzentren abgelegt werden. Bitte beachten Sie, dass die Prüfungsgebühren nicht im Seminarpreis enthalten sind.

Bitte beachten Sie, dass die Prüfung grundsätzlich kein Bestandteil des Online Workshops ist. Die Teilnehmer können nach dem Seminar die Prüfung zum CPUX-F-Basiszertifikat des International Usability and UX Qualification Board (UXQB) erwerben. UXQB hat international geltende Standards im Bereich UX und Usability festgelegt. Alle Referenten der eresult GmbH sind anerkannte Trainer des UXQB.

eresult ist [anerkannter Trainingsanbieter](#) des UX Qualification Boards und bereitet die Teilnehmer optimal auf die Prüfung vor. UXQB hat international geltende Standards im Bereich UX und Usability festgelegt.

### Besonderheiten unserer Online-Workshops

- Die Online-Workshops der Bitkom Akademie sind keine Videos on Demand, sondern live und dialogorientiert. Die Teilnehmer erwartet eine interaktive Schulungsatmosphäre mit individueller Betreuung durch die Experten aus dem Bitkom-Netzwerk.
- In unseren Online-Workshops vermitteln wir dieselben Inhalte wie in den gleichnamigen [Präsenzseminaren](#).
- Die Online-Workshops finden in kleinen Gruppen statt. Auf diese Weise können wir einen gleichbleibend hohe Qualität und eine interaktive Atmosphäre sicherstellen. Gleichzeitig können unsere Referenten so gezielt auf Fragen der Teilnehmenden eingehen.
- Die Teilnehmenden benötigen lediglich eine stabile Internetverbindung und einen aktuellen Browser.

# Seminarprogramm Online

## 09:00 - 13:00 - TAG 1

### Begrüßung durch den Seminarleiter

- Vorstellungsrunde & Erwartungshaltung der Teilnehmer
- Background der Teilnehmer: Berührungspunkte im Alltag

### Grundlegende Begriffe und Konzepte

- Usability und User Experience
- Interaktives System, Benutzungsschnittstelle und Dialog

### Der menschenzentrierte Gestaltungsprozess

- Usability-Reife: Stufenmodell
- Menschenzentrierte Gestaltung & agiles Arbeiten
- Planen des menschenzentrierten Gestaltungsprozess

### Kennenlernen der Nutzenden und deren Verhalten und Bedürfnisse im Nutzungskontext

- Methoden zur Ermittlung des Nutzungskontextes
- Interviewführung

## 09:00 - 13:00 - TAG 2

### Kennenlernen der Nutzenden und deren Verhalten und Bedürfnisse im Nutzungskontext

- Bestandteile des Nutzungskontextes kennenlernen und bestimmen
- Arten von Benutzern

### Entwickeln der Nutzungsanforderung auf Grundlage des Nutzungskontextes

- Erkennen von Erfordernissen
- Arten der Anforderungen

## 09:00 - 13:00 - TAG 3

### Entwickeln der Nutzungsanforderung auf Grundlage des Nutzungskontextes (Fortsetzung)

- Unterschied von Erfordernis und Anforderung kennenlernen
- Ableiten und formulieren von Nutzungsanforderungen

### Entwickeln von Konzepten und Designs anhand der Nutzungsanforderungen

- Vom ersten Entwurf zum funktionsfähigen Prototyp
- Dialogprinzipien, Heuristiken und Gestaltgesetze

## 09:00 - 13:00 - TAG 4

### Entwickeln von Konzepten und Designs anhand der Nutzungsanforderungen (Fortsetzung)

- Praxisübung Prototyping

### Usability Test, Inspektionen und Befragungen

- Evaluierung der Benutzerschnittstellen hinsichtlich Dialogprinzipien etc.
- Benutzerbefragungen mittels Fragebogen

# Seminarprogramm Präsenz

## 09:30 - 17:30 - TAG 1

### Begrüßung durch den Seminarleiter

- Vorstellungsrunde & Erwartungshaltung der Teilnehmer
- Background der Teilnehmer: Berührungspunkte im Alltag

### Grundlegende Begriffe und Konzepte

- Usability und User Experience
- Interaktives System, Benutzungsschnittstelle und Dialog

### Der menschenzentrierte Gestaltungsprozess

- Usability-Reife: Stufenmodell
- Menschenzentrierte Gestaltung & agiles Arbeiten
- Planen des menschenzentrierten Gestaltungsprozess

### Kennenlernen der Nutzenden und deren Verhalten und Bedürfnisse im Nutzungskontext

- Methoden zur Ermittlung des Nutzungskontextes
- Interviewführung
- Bestandteile des Nutzungskontextes kennenlernen und bestimmen
- Arten von Benutzern

### Entwickeln der Nutzungsanforderung auf Grundlage des Nutzungskontextes

- Erkennen von Erfordernissen
- Arten der Anforderungen

## 09:00 - 16:30 - TAG 2

### Entwickeln der Nutzungsanforderung auf Grundlage des Nutzungskontextes (Fortsetzung)

- Unterschied von Erfordernis und Anforderung kennenlernen
- Ableiten und formulieren von Nutzungsanforderungen

### Entwickeln von Konzepten und Designs anhand der Nutzungsanforderungen

- Vom ersten Entwurf zum funktionsfähigen Prototyp
- Dialogprinzipien, Heuristiken und Gestaltgesetze

### Usability Test, Inspektionen und Befragungen

- Evaluierung der Benutzerschnittstellen hinsichtlich Dialogprinzipien etc.
- Benutzerbefragungen mittels Fragebogen

# Ihre Referenten



## Xaver Bodendörfer

**Senior UX Consultant, Unit Manager München**  
eresult GmbH

Xaver Bodendörfer spezialisierte sich während seines Psychologiestudiums auf die Themen User Experience, Usability und Mensch-Maschine-Interaktion. Die Identifikation und Berücksichtigung der Nutzerbedürfnisse sind für ihn die notwendige Basis für erfolgreiches UX Design. Durch die Schaffung eines unternehmensweiten user-centered Mindsets und einer durchdachten UX Strategie ermöglicht es Xaver seinen Kunden, nachhaltig Lösungen für die Probleme der Nutzer zu identifizieren und umzusetzen und nicht „am Nutzer vorbei“ zu entwickeln.



## Sina Steep

**UX Consultant**

Sina Steep gewann über ihr Studium der Sozialwissenschaften einen ersten Einblick in die Marktforschung und lies sich dann über eresult zur Fachangestellten für Markt- und Sozialforschung ausbilden. Die Entwicklung von Produkten für den Nutzer ist für sie ein zentrales Thema, weshalb sie sich in den letzten Jahren auf den Research-Bereich rund um Befragungen und Usability-Tests spezialisiert hat

**Kontaktieren Sie uns – wir beraten Sie gern.**

Bitkom Akademie | Albrechtstraße 10 | 10117 Berlin  
T 030 27576-540 | [info@bitkom-akademie.de](mailto:info@bitkom-akademie.de)  
Weitere Seminare finden Sie unter [www.bitkom-akademie.de](http://www.bitkom-akademie.de)

**bitkom**  
akademie

# Shortfacts



## Preise

1.100€\* Regulär

900 €\* für Bitkom-Mitglieder

*\*Die angegebenen Preise sind in Netto-Beträgen ausgewiesen.*

## Prüfung

**Bitte beachten Sie, dass die Prüfung kein Bestandteil des Seminars ist.** Die Teilnehmer können durch eine Prüfung in einem der deutschlandweiten Testzentren das vom [International Usability and UX Qualification Board \(UXQB\)](#) herausgegebene [CPUX-F-Basiszertifikat](#) erwerben.

Die Preise: Standard: 300,00 €, GermanUPA-Mitglieder: 240,00 €, Studenten: 150,00 €



## Termine & Veranstaltungsorte

Die Termine & Veranstaltungsorte entnehmen Sie der Website der Bitkom Akademie. hier [↗](#)

**Kontaktieren Sie uns – wir beraten Sie gern.**

Bitkom Akademie | Albrechtstraße 10 | 10117 Berlin  
T 030 27576-540 | [info@bitkom-akademie.de](mailto:info@bitkom-akademie.de)  
Weitere Seminare finden Sie unter [www.bitkom-akademie.de](http://www.bitkom-akademie.de)

**bitkom**  
akademie