UX/UI Basics – Von der Idee zum klickbaren Prototyp

Online-Bildungsurlaub

Kursnummer 27O557803

Beginn Montag, 15.03.2027, 09:30 - 15:15 Uhr

Dauer 4 Termin(e)

Ort Online

Dozent Jamie Thormann

Kursentgelt 240,00 €

In diesem praxisorientierten Kurs lernen Sie die Grundlagen des UX/UI Designs und entwickeln ein interaktives digitales Produkt – von der Problemanalyse bis zum funktionierenden Prototyp. Sie erstellen aus einem selbstgewählten Problem eine digitale Lösung und gestalten diese mit Figma. Schritt für Schritt erarbeiten Sie Wireframes und entwickeln daraus einen interaktiven Prototypen, den Sie im Laufe des Kurses kontinuierlich verbessern. Während des Kurses erhalten Sie regelmäßig Feedback, um Ihre Lösung gezielt weiterzuentwickeln.

Inhalte:
Einführung in UX/UI & Problemerkennung
- Was ist UX/UI Design und warum ist es wichtig?
- Problemerkennung aus der Nutzerperspektive und ihre Bedeutung für den Designprozess

Problemfindung & digitale Lösungsentwicklung
- Auswahl eines konkreten Problems, das durch ein digitales Produkt gelöst werden soll
- Definition der wichtigsten Funktionen, die zur Lösung des Problems erforderlich sind
- Festlegung des digitalen Produkts (App, Website, Tool) und seiner Hauptfeatures

Figma Basics & Wireframe-Erstellung
- Einführung in die grundlegenden Funktionen von Figma
- Erstellung von Wireframes zur Visualisierung des digitalen Produkts
- Anwendung von UX-Prinzipien und Best Practices für ein benutzerfreundliches Design

Prototyping & Interaktive Elemente
- Erstellung eines interaktiven Prototyps, um die Benutzerführung und Funktionen zu testen
- Gestaltung von Übergängen und Mikrointeraktionen, um die Nutzererfahrung zu verbessern

Testing des Prototyps im Seminar & Feedback
- Durchführung von Usability-Tests innerhalb des Seminars
- Sammlung von Feedback und Anpassung des Designs

Zielgruppe: Für Quereinsteigerinnen und Designerinnen, die sich im UX/UI Bereich spezialisieren möchten, sowie Berufspersonen, die ihre Designfähigkeiten erweitern wollen.
Ideal für alle, die digitale Produkte wie Websites, Apps oder Tools erstellen möchten.

Voraussetzungen: Grundlegende Computerkenntnisse werden vorausgesetzt. Erste Erfahrungen mit Figma sind hilfreich, aber nicht erforderlich.

Technische Voraussetzungen zur Teilnahme am Webinar:
Rechner mit Internet-Anbindung, mindestens 1,5 MBit's
Webcam und Mikrofon/Lautsprecher oder Headset zur aktiven Teilnahme an den Video-Meetings
optional: falls vorhanden, sollten Sie einen zweiten Monitor anschließen
erforderliche Software: Figma

Als Konferenztool wird die Software "Zoom" eingesetzt. Dadurch entstehen für Sie als Teilnehmende keine zusätzlichen Kosten. Sie müssen lediglich bereit sein, für die Dauer des Webinars die "Zoom"-Software auf Ihrem Rechner zu installieren.
Mitschnitte des Webinars sind nicht erlaubt.

Die Kölner Volkshochschule ist eine anerkannte Einrichtung der Arbeitnehmerweiterbildung gemäß § 10 AWbG NRW. Dieses Seminar entspricht den Anforderungen gemäß § 9 AWbG und gilt damit als anerkannte Bildungsveranstaltung.

Kurstermine

Datum	Uhrzeit	Ort
15.03.2027	09:30 - 15:15 Uhr	online
16.03.2027	09:30 - 15:15 Uhr	online
17.03.2027	09:30 - 15:15 Uhr	online
18.03.2027	09:30 - 15:15 Uhr	online

zur Kursdetail-Seite