



AUSBILDUNG USABILITY & USER EXPERIENCE PROFESSIONAL

Human-Centred Design wirksam umsetzen

23. und 24. Curriculum - 2020/2021

USABILITY & USER EXPERIENCE PROFESSIONALS

Human-Centred Design wirksam umsetzen

Seit vielen Jahren ist ein stetig steigendes Interesse von Wirtschaft und Medien an den Themen Usability und User Experience zu beobachten - die Gebrauchstauglichkeit interaktiver Produkte und Services wird immer mehr zum Wettbewerbsfaktor und zum Qualitätsmaßstab.

Zum World Usability Day finden jährlich im November rund 200 Events in ca. 40 Ländern statt, um über das Themenfeld zu informieren und weiterzubilden. Die Branche Usability/UX entwickelt sich schnell und stetig. Die voranschreitende Digitalisierung der Arbeit und des Alltags bringt nahezu unendlich viele Einsatzfelder.

Mit der Entwicklung der Branche kristallisiert sich zunehmend auch das Berufsbild des „Usability & User Experience Professionals“ heraus. Im Jahr 2001 wurde der Berufsverband der Usability & User Experience Professionals in Deutschland, das German Chapter der Usability Professionals Association (German UPA), gegründet. Wolfgang Dzida, der von uns sehr geschätzte „Vater“ der DIN EN ISO 9241-10, beschrieb die junge Berufsgruppe als „Fachleute, die etwas von der Nutzungsqualität interaktiver Produkte verstehen“ und kennzeichnete sie als Pioniere, Menschen mit neuen Ideen, Aufbruchsstimmung, Initiative und Mut. Diese Kennzeichnung ist heute immer noch zutreffend, und die Pioniere werden jährlich mehr. Im Bereich Usability und User Experience arbeiten Menschen aus verschiedenen Fachgebieten. Vertreten sind u.a. Psychologie, Informatik, Design, Mediengestaltung, Kommunikationswissenschaften und Betriebswirtschaft. Usability & User Experience Professionals als junger Teil der IT-Branche arbeiten stark multidisziplinär und berichten über eine hohe Motivation und überdurchschnittlich hohe Zufriedenheit mit ihrer Arbeit.

Viele etablierte Usability & User Experience Professionals haben ihr spezielles Wissen autodidaktisch durch „learning by doing“ erworben. Schritt für Schritt sind in den letzten Jahren komplette Ausbildungsangebote und Studiengänge für eine Qualifikation auf dem Gebiet Usability Engineering in Deutschland entstanden.

Die Nachfrage nach qualifizierten Personen steigt aktuell und zukünftig überproportional, insbesondere aufgrund der Digitalisierung in allen Bereichen unserer Gesellschaft - vom Internet of Things bis hin zu Industrie 4.0.

Mit der berufsbegleitenden Ausbildung zum Usability & User Experience Professional bietet artop schon seit 2006 eine Möglichkeit zur Professionalisierung der Beschäftigten im Berufsfeld Usability/UX. Die erfolgreiche Ausbildung ist seit Jahren eine der bekanntesten und die beliebteste in Deutschland (z.B. German UPA Branchenreport, 2019).

Usability & User Experience Professionals begleiten den gesamten Prozess einer menschenzentrierten Systementwicklung bzw. vergleichbarer Projekte mit dem Ziel einer möglichst intuitiven, hohen Benutzbarkeit und positiven User Experience eines Produktes oder einer Dienstleistung im Sinne eines klassischen Qualitätsmerkmals. Sie verfügen über umfangreiches Wissen, soziale Kompetenz und methodisches Können, um dieses Ziel unter Berücksichtigung der Perspektiven von Auftraggebern sowie Benutzerinnen/Benutzern zu erreichen. Sie sind Spezialistinnen/Spezialisten für Usability und User Experience Engineering und beraten ihre internen bzw. externen Auftraggeber/innen, begleiten oder beauftragen Usability/UX-Aktivitäten oder führen sie selber durch.

Die Weiterbildung lehrt die relevanten Modelle und das wesentliche Handwerkszeug für die Arbeit als Usability & User Experience Professional, sowie die notwendige professionelle Haltung. Wir vermitteln keinen singulären Ansatz oder eine Lehrmeinung sondern erarbeiten schrittweise Landkarten der Usability/UX-Landschaft. Die Ausbildung ist geprägt von Wissens- und Erfahrungsvermittlung durch intensiven Austausch und interdisziplinäre Zusammenarbeit mit den Ausbildern, Referentinnen/Referenten und Teilnehmenden. Sie entspricht damit genau den Anforderungen aus der Praxis.

KONZEPT DER AUSBILDUNG

Ziel ist es, die notwendigen Wissensinhalte und das methodische Rüstzeug für Usability & User Experience Professionals praxistauglich zu vermitteln. Zudem sollen die Fähigkeiten und Fertigkeiten erlernt werden, welche die kooperative Zusammenarbeit in multidisziplinären Projekten unterstützen.

Die Zusammenstellung der Themen orientiert sich an Erfahrungen von artop aus der vielfältigen Praxis regelmäßiger Projektarbeit für unterschiedliche Auftraggeber, aus Lehre und Inhouse-Trainings, an gezielten Befragungen von Unternehmen durch artop sowie am Curriculum „Mensch-Computer-Interaktion“ der Fachgruppe Software-Ergonomie der Gesellschaft für Informatik (www.fb-mci.gi.de). Zudem fließen die Inhalte des Zertifizierungsprogramms „Certified Professional for Usability and User Experience“ (CPUX) des International Usability and User Experience Qualification Board (UXQB) in die Ausbildung ein. Die Erfahrungen aus den vergangenen Curricula und das jeweilige Feedback der Teilnehmenden geben zusätzliche Impulse.

Qualität braucht Zeit. Lernen erfordert Pausen für Reflexion, Anwendung und Erprobung im Alltag. Notwendig ist wertvolle Zeit für die ablenkungsarme, intensive Aufnahme, Auseinandersetzung und Interpretation in der eigenen Arbeitswelt und -landschaft. Die Dauer der Ausbildung und die Verschränkung inhaltlicher und praktischer Lernbausteine geben diese Zeit für Lernen und Transfer (kein „Crash-Kurs“). Der Lernprozess wird begleitet durch Mentoren und die selbstständige Anwendung der gelernten Inhalte in einem eigenen Projekt. Die intensive thematische Auseinandersetzung mit verschiedenen Ansätzen, Modellen, Methoden und Strömungen fördert die Fähigkeit, Usability/UX-Projekte im Hinblick auf die jeweils relevanten Fragestellungen maßzuschneidern. Die eigene Positionierung, das Argumentationsrepertoire und die Kritikfähigkeit werden gestärkt. Es geht um Haltung statt Hype.

Die nachhaltige Vernetzung innerhalb der Ausbildungsgruppe sowie mit den zahlreichen Alumni erlauben Austausch und Einsichten, Dialoge und Diskurse und damit intensives Lernen. Verbindungen zu Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartnern für einen Austausch von Know-how über den Ausbildungsrahmen hinweg werden geknüpft. Ehemalige Ausbildungsteilnehmende treffen sich regelmäßig, um gemeinsam Erfahrungen und neue Entwicklungen zu diskutieren.

Die Gestaltung der Schnittstelle von Mensch-Maschine-Systemen ist seit über 60 Jahren Forschungsschwerpunkt am Institut für Psychologie der Humboldt-Universität zu Berlin. Hier liegen auch die Wurzeln des Bereichs Mensch und Technik bei artop. Hartmut Wandke, emeritierter Professor für Ingenieurpsychologie/Kognitive Ergonomie, unterstützt schon lange die Verbindung von Lehre, Forschung und Praxis und konnte als einer der Gründer von artop diesen Anspruch konsequent umsetzen. Folgerichtig stand die Gestaltung von Technik für den Menschen in verschiedenen Anwendungsfeldern und unterschiedlichen Branchen im Mittelpunkt einer Vielzahl von Projekten. Heute leitet Prof. Dr. Linda Onnasch den Lehrstuhl und befasst sich u.a. mit der Interaktion von Menschen und Robotern.

artop verknüpft dieses theoretische Wissen und diese praktischen Erfahrungen aus Beratungsprojekten mit den besonderen Kompetenzen in den Bereichen Arbeits- und Technikgestaltung sowie Organisationsentwicklung. Die verschiedenen Perspektiven auf die Arbeitswelt und unsere umfangreichen Erfahrungen fließen in die Ausbildung zum Usability & User Experience Professional zum Nutzen unserer Teilnehmerinnen und Teilnehmer ein.

AUFBAU DER AUSBILDUNG

Seit 2006 wird diese berufsbegleitende Ausbildung von artop angeboten, sie hat sich etabliert und vielfach bewährt. Das Angebot wird kontinuierlich weiterentwickelt und berücksichtigt aktuelle Entwicklungen und Bedarfe. Die Ausbildung unterteilt sich in einen Ausbildungs- und einen Umsetzungsteil.

Ausbildungsteil

Der Ausbildungsteil ist in zwölf Module gegliedert, in denen theoretische Modelle, Grundlagen und Methoden sowohl vermittelt, als auch durch die Bearbeitung von Fallbeispielen und Übungen praktisch erlernt werden. Ein wichtiges Lernziel in der Ausbildungszeit ist auch die individuelle Ausgestaltung der eigenen professionellen Rolle im Dreieck zwischen Rollenklarheit, Wissen und Instrumenten (Methoden, Tools).



Die zumeist zweitägigen Weiterbildungsmodule sind interaktiv aufgebaut. In vielen Sequenzen erproben die Teilnehmenden Methoden, erarbeiten Teilergebnisse, teilen Erfahrungen und diskutieren Pro und Contra. In einem viertägigen Praxisworkshop werden ausgewählte Methoden an einem Beispiel intensiv eingeübt und reflektiert. In den einzelnen Modulen wird jeweils Fach- und Kompetenztraining miteinander verknüpft.

Alle zwölf Module werden von einer Ausbildungsassistenz protokolliert und über eine webbasierte Gruppenplattform zur Verfügung gestellt.

Umsetzungsteil

Neben der praxisorientierten Wissensvermittlung ist die Anwendung ein essentieller Bestandteil in den einzelnen Modulen der Ausbildungszeit. Zusätzlich und parallel zu den Ausbildungsmodulen arbeiten die Teilnehmenden selbstorganisiert in Kleingruppen (drei bis vier Personen) in der ausbildungsbegleitenden „Consequential Task“ an einem Projekt ihrer Wahl. Dieses begleitende **Praxisprojekt** wird durch einen Mentor supervidiert, der über die gesamte Projektlaufzeit Unterstützung bietet. Durch die individuelle Auseinandersetzung und Aneignung wird der Transfer von erarbeitetem Wissen und Erfahrungen in die alltägliche Tätigkeit gefördert.

Kamingespräche mit weiteren Expertinnen/Experten vertiefen das Wissen, zeigen unterschiedliche Perspektiven und Positionen und geben einen Einblick in die Dienstleistungslandschaft Usability/UX. Sie dienen zudem der Vernetzung mit der Community im deutschsprachigen Raum.

Während der Weiterbildung unterstützt eine digitale Lernplattform den Austausch der Teilnehmerinnen und Teilnehmer bei der Vor- und Nachbereitung der Module und der Durchführung der Consequential Task.

Am Ende der Ausbildung sollen die Teilnehmenden befähigt sein, Human-Centred Design Aktivitäten professionell zu initiieren, zu begleiten, umzusetzen und zu bewerten.

Auftraggeber

Joker Morgen

4 Tage Workshop

- Analyse Konzepte
- Gestaltung Konzepte
- Evaluation

— Kunst & Juss —



MODULE IM ÜBERBLICK

1

19. - 21.10.2020

Mo. 9:30 - 17:30 Uhr
Di. 9:30 - 17:30 Uhr
Mi. 9:30 - 13:30 Uhr

Ausbildungsstart und Einführung in Usability & UX

Das zentrale Seminarziel ist ein intensiver und praktischer Einstieg in das Ausbildungsthema sowie in den Ausbildungskontext. Die Teilnehmenden werden nach einer Phase des Kennenlernens mit dem Aufbau und der Philosophie der Ausbildung vertraut gemacht. Usability und User Experience werden aus den Perspektiven von Mensch, Technik und Organisation diskutiert. Die Argumentation von Usability/UX wird erprobt und vertieft. Damit legen wir die Grundlage für ein gemeinsames Ausbildungsverständnis. Die Ursprünge der Usability werden betrachtet und zentrale Anwendungsfelder erarbeitet. Es erfolgt die Einordnung von Usability/UX und der Rolle des Usability & User Experience Professionals in den Kontext von Qualität aus Nutzer- und Unternehmenssicht wie auch aus dem Blickwinkel der Gesellschaft. Die Überlegungen und Argumente zum Return on Invest runden diese Betrachtungen ab. Eine individuelle Positionsbestimmung zeigt persönliche Lernziele.

Ausbilder
Jens Hüttner
Knut Polkehn

2

16. - 17.11.2020

Mo. 9:30 - 17:30 Uhr
Di. 9:30 - 17:30 Uhr

Mit Usability Engineering zu User Experience

Wie entwickelt man gebrauchstaugliche Produkte für Menschen, die - unterstützt durch Technik - handeln, um ihre Ziele zu erreichen? Als Ziel von Usability-Bemühungen wird häufig die Verbesserung der User Experience formuliert. Die Ausbildungsgruppe schaut hinter wichtige Konzepte von User Experience und Human-Centred Design (HCD), um herauszufinden, welche Anforderungen an einen gelungenen HCD-Prozess gestellt werden müssen. Usability Engineering Ansätze werden im Seminar vorgestellt und aus verschiedenen Perspektiven betrachtet. Es entsteht eine gemeinsame Landkarte zur Orientierung. Einen besonderen Schwerpunkt bildet dabei das Vorgehen in frühen Phasen der Systementwicklung. Die Anwendbarkeit von Usability Engineering im Kontext bestehender Entwicklungsprozesse werden praxisnah diskutiert.

Ausbilder
Knut Polkehn
Jens Hüttner

+ Kaminesgespräch mit Prof. Dr. Hartmut Wandke am 16.11.2020, 18:00 Uhr

3

30.11. - 01.12.2020

Mo. 9:30 - 17:30 Uhr
Di. 9:30 - 17:30 Uhr

Faktor Mensch

Das Zusammenspiel von Mensch und Technik kann nur dann optimiert werden, wenn zuverlässige Kenntnisse über die Stärken und Schwächen des Menschen vorhanden sind. Um dem Faktor Mensch gerecht werden zu können, wird Grundwissen über physiologische, sensomotorische und kognitive Vorgänge vermittelt. Besonderer Wert wird auf ein tiefes Verständnis psychischer Vorgänge gelegt, die bei der Mensch-Technik-Interaktion ablaufen. Gemeinsam erarbeitet die Ausbildungsgruppe ein allgemein anwendbares Modell der menschlichen Informationsverarbeitung. Dieses Modell kann bei der Analyse, Gestaltung und Bewertung interaktiver Systeme produktiv eingesetzt werden und bietet jederzeit eine Orientierung, wie die „psychischen Kosten“ der Mensch-Technik-Interaktion minimiert werden können.

Ausbilder
Dr. Herbert A. Meyer

+ Kaminesgespräch mit Ulf Schubert am 30.11.2020, 18:00 Uhr

23. CURRICULUM

4

14. - 15.12.2020

Mo. 9:30 - 17:30 Uhr
Di. 9:30 - 17:30 Uhr

Von den Anforderungen zum Produkt

Eine wichtige Herausforderung bei der Entwicklung gebrauchstauglicher interaktiver Produkte und Services ist die Gestaltung des Informationsaustausches zwischen Mensch und Technik. Nutzer/innen sollen möglichst wenig mit Interaktionsproblemen belastet werden. Es wird diskutiert, wie man von den sorgfältig erhobenen Anforderungen zu einem Gestaltungskonzept kommt, welches den in der Anforderungsanalyse definierten Usability/UX-Zielen genügt. Einen Schwerpunkt bildet dabei die Verarbeitung der Ergebnisse der Anforderungsanalyse zu Nutzungsanforderungen, deren Verwendung zur Definition und Validierung von Systemanforderungen sowie zur Konzeption und Bewertung von Design-Lösungen in der Entwicklung.

Ausbilder

Knut Polkehn
Dr. Herbert A. Meyer



Kamingespräch
mit Thomas Geis
am 14.12.2020, 18:00 Uhr *

5

04. - 05.01.2021

Mo. 9:30 - 17:30 Uhr
Di. 9:30 - 17:30 Uhr

Methoden und Tools I

Mittlerweile gibt es eine Vielfalt von Methoden und Tools, um die Usability und User Experience interaktiver Systeme zu analysieren und zu beeinflussen. In insgesamt drei Modulen wird den Teilnehmenden ein Überblick und ein Ordnungssystem über die verschiedenen Verfahrensweisen und Instrumente im Usability/UX-Kontext vermittelt. In Schwerpunktseminaren werden ausgewählte Methoden zur Analyse, Gestaltung und Evaluation dargestellt, demonstriert, analysiert und eingeübt. Ziel ist es, Usability/UX-Methoden durchzuführen, gewinnbringend einsetzen zu können und ihre Einsatzfelder sowie Vor- und Nachteile zu kennen.

Schwerpunkt des Seminars Methoden und Tools I sind Verfahren zur Analyse (Contextual Inquiry, Sequenzdiagramme, physikalische Modelle, Affinitätsdiagramme).

Ausbilder

Dr. Herbert A. Meyer
Mathias Wrba



Kamingespräch
mit Matthias Müller-Prove
am 04.01.2021, 18:00 Uhr

6

25. - 26.01.2021

Mo. 9:30 - 17:30 Uhr
Di. 9:30 - 17:30 Uhr

Methoden und Tools II

Themen des zweiten Schwerpunktseminars sind Usability/UX-Methoden zur Gestaltung im HCD-Prozess (z.B. Personas, Szenarien, Paper Prototyping, Prototype Testing).

Ausbilder

Dr. Herbert A. Meyer
Mathias Wrba



Kamingespräch
mit Prof. Dr. Astrid Beck
am 25.01.2021, 18:00 Uhr

Veranstaltungstipp

World Usability Day
am 12.11.2020



15. - 16.02.2021

Mo. 9:30 - 17:30 Uhr
Di. 9:30 - 17:30 Uhr

HCD und Co-Kreation

Usability & User Experience Professionals gestalten co-kreative Räume und Zusammenarbeit. Hierbei ist es hilfreich, Techniken, Erfahrungen und Wissen für solche Herausforderungen im professionellen Reisegepäck zu haben. Eine zentrale Rolle nimmt dabei die kreative Einbindung von Nutzern und anderen Stakeholdern ein. In diesem Seminar werden verschiedene Techniken aus den Bereichen Design Thinking, Gamestorming, UX Thinking und Innovation Games vorgestellt und ausprobiert. Es wird erforscht, welche Inspirationen diese Spielarten eines HCD-Ansatzes für Usability & User Experience Professionals in sich bergen. Die Arbeit in und mit Gruppen wird thematisiert. Grundlagenwissen zu Gruppendynamik, zur Gruppengröße und zur Kommunikation in Gruppen wird erarbeitet und diskutiert.

Ausbilder

Dr. Herbert A. Meyer
Mathias Wrba

+ Kamingespräch mit Prof. Dr. Marc Hassenzahl am 15.02.2021, 18:00 Uhr *



01. - 02.03.2021

Mo. 9:30 - 17:30 Uhr
Di. 9:30 - 17:30 Uhr

Methoden und Tools III

Themen des dritten Schwerpunktseminars zu Usability/UX-Methoden sind Methoden der Evaluation im HCD-Prozess (u.a. Usability Testing, Cognitive Walkthrough, Heuristische Evaluation, Fragebogenverfahren).

Ausbilder

Dr. Herbert A. Meyer

+ Exkursion in die Usability-Labore von eye square am 01.03.2021, 18:30 Uhr *



29. - 30.03.2021

Mo. 9:30 - 17:30 Uhr
Di. 9:30 - 17:30 Uhr

Change Management - Usability & User Experience Professionals in Unternehmen

Usability & UX Professionals agieren in Unternehmen und Organisationen als Arbeitsgestalter/innen und Berater/innen. Wie bei allen Veränderungsprozessen müssen wir beim Gestalten auf die Gegebenheiten vor Ort reagieren, rennen mit unseren Ideen offene Türen ein oder treffen auf Hindernisse und Barrieren. Oft stehen wir bei der Einbettung von Usability/UX im Unternehmen zwischen den Interessen von verschiedenen Abteilungen, Personen oder Gruppen und müssen zusätzlich rechtliche Rahmenbedingungen beachten. Im Seminar wird ein erfolgreiches Verhalten in Veränderungsprozessen skizziert und mögliche persönliche Zugänge festgehalten.

Ausbilder

Knut Polkehn

+ Kamingespräch mit Dr. Natalie Woletz am 29.03.2021, 18:00 Uhr

23. CURRICULUM

10

26. - 27.04.2021

Mo. 9:30 - 17:30 Uhr
Di. 9:30 - 17:30 Uhr

Moderation von Gruppen und Workshop-Design

Jedes Projekt steht und fällt mit der Kommunikation mit Kolleginnen/Kollegen, Vorgesetzten, Kundinnen/Kunden und Benutzerinnen/ Benutzern; viele Diskussionen erfordern eine sichere Moderation. Die Perspektive der anderen zu kennen und zu verstehen führt zu geringeren Reibungsverlusten und einem höheren Ausmaß an verfügbarer Information in der gemeinsamen Projektarbeit. Um Gruppendiskussionen effektiv gestalten zu können, lernen die Teilnehmenden die Moderationsmethode und deren Anwendung kennen. Auch neue Ansätze, wie das systemische Konsensieren oder die 70%-Zustimmungsregel werden vermittelt und ausprobiert. Im Modul entwickeln die Teilnehmer/innen exemplarisch ein Workshop-konzept.

Ausbilder
Jens Hüttner

+ Kaminesgespräch mit
Franz Koller
am 26.04.2021, 18:00 Uhr

11

31.05. - 03.06.2021

Mo. - Mi. 9:30 - 18:30 Uhr
Do. 9:30 - 14:30 Uhr

Workshop: Analyse, Gestaltung und Evaluation von interaktiven Systemen

Im Mittelpunkt steht die praktische Anwendung von Methoden. Zu den Phasen Analyse, Gestaltung/ Konzeption und Evaluation werden an je einem Tag Methoden in Kleingruppen intensiv durchgeführt, geübt und ausgewertet. Methoden sind beispielsweise Card Sorting, Interview, Ableiten von Nutzungsanforderungen und Testing. Neben Fertigkeiten in der Durchführung der Methoden entwickeln die Teilnehmenden ein Gespür für Aufwand und Nutzen der Aktivitäten. Zum Abschluss erfolgt eine umfangreiche Integration und Reflexion über entwickelte Projektplanungen.

Ausbilder
Jens Hüttner
Knut Polkehn

+ Kaminesgespräche mit
Prof. Dr. Jochen Prümper
am 31.05.2021, 19:00 Uhr *
und Mitch Hatscher
am 01.06.2021, 19:00 Uhr

12

21. - 22.06.2021

Mo. 9:30 - 18:30 Uhr
Di. 9:30 - 14:30 Uhr

Ausbildungsabschluss und Transferworkshop

Zum Abschluss der Ausbildung ziehen wir ein Resümee und fokussieren erneut auf den Transfer in den Berufsalltag. Die Teilnehmenden stellen die Ergebnisse der Consequential Task vor und zeigen damit die individuelle Integration der Inhalte und Ausbildungserfahrungen in eigene Projekte. In gemeinsamer Diskussion geben wir Feedback und entwickeln produktive, weiterführende Ideen zu den Inhalten der Consequential Tasks. Ein gemeinsames Abendessen beendet den ersten Tag. Zum Abschluss am zweiten Tag werfen wir einen Blick auf die Lernerfahrungen in der Ausbildungszeit und schauen auf die nächsten individuellen Themen und Vorhaben. Die Ausbildung zum Usability & User Experience Professional endet mit der offiziellen Übergabe der Zertifikate.

Ausbilder
Jens Hüttner
Knut Polkehn
Dr. Herbert A. Meyer

* In Planung, die Gäste sind angefragt.

DAS USABILITY-SPIEL





MODULE IM ÜBERBLICK

1

04. - 06.02.2021

Do. 13:30 - 17:30 Uhr
Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr

Ausbildungsstart und Einführung in Usability & UX

Das zentrale Seminarziel ist ein intensiver und praktischer Einstieg in das Ausbildungsthema sowie in den Ausbildungskontext. Die Teilnehmenden werden nach einer Phase des Kennenlernens mit dem Aufbau und der Philosophie der Ausbildung vertraut gemacht. Usability und User Experience werden aus den Perspektiven von Mensch, Technik und Organisation diskutiert. Die Argumentation von Usability/UX wird erprobt und vertieft. Damit legen wir die Grundlage für ein gemeinsames Ausbildungsverständnis. Die Ursprünge der Usability werden betrachtet und zentrale Anwendungsfelder erarbeitet. Es erfolgt die Einordnung von Usability/UX und der Rolle des Usability & User Experience Professionals in den Kontext von Qualität aus Nutzer- und Unternehmenssicht wie auch aus dem Blickwinkel der Gesellschaft. Die Überlegungen und Argumente zum Return on Invest runden diese Betrachtungen ab. Eine individuelle Positionsbestimmung zeigt persönliche Lernziele.

Ausbilder
Jens Hüttner
Knut Polkehn

2

26. - 27.02.2021

Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr

Mit Usability Engineering zu User Experience

Wie entwickelt man gebrauchstaugliche Produkte für Menschen, die - unterstützt durch Technik - handeln, um ihre Ziele zu erreichen? Als Ziel von Usability-Bemühungen wird häufig die Verbesserung der User Experience formuliert. Die Ausbildungsgruppe schaut hinter wichtige Konzepte von User Experience und Human-Centred Design (HCD), um herauszufinden, welche Anforderungen an einen gelungenen HCD-Prozess gestellt werden müssen. Usability Engineering Ansätze werden im Seminar vorgestellt und aus verschiedenen Perspektiven betrachtet. Es entsteht eine gemeinsame Landkarte zur Orientierung. Einen besonderen Schwerpunkt bildet dabei das Vorgehen in frühen Phasen der Systementwicklung. Die Anwendbarkeit von Usability Engineering im Kontext bestehender Entwicklungsprozesse werden praxisnah diskutiert.

Ausbilder
Knut Polkehn
Jens Hüttner

+ Kamingsgespräch mit Prof. Dr. Hartmut Wandke am 26.02.2021, 18:00 Uhr *

3

26. - 27.03.2021

Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr

Faktor Mensch

Das Zusammenspiel von Mensch und Technik kann nur dann optimiert werden, wenn zuverlässige Kenntnisse über die Stärken und Schwächen des Menschen vorhanden sind. Um dem Faktor Mensch gerecht werden zu können, wird Grundwissen über physiologische, sensomotorische und kognitive Vorgänge vermittelt. Besonderer Wert wird auf ein tiefes Verständnis psychischer Vorgänge gelegt, die bei der Mensch-Technik-Interaktion ablaufen. Gemeinsam erarbeitet die Ausbildungsgruppe ein allgemein anwendbares Modell der menschlichen Informationsverarbeitung. Dieses Modell kann bei der Analyse, Gestaltung und Bewertung interaktiver Systeme produktiv eingesetzt werden und bietet jederzeit eine Orientierung, wie die „psychischen Kosten“ der Mensch-Technik-Interaktion minimiert werden können.

Ausbilder
Dr. Herbert A. Meyer

+ Kamingsgespräch mit Ulf Schubert am 26.03.2021, 18:00 Uhr

24. CURRICULUM

4

23. - 24.04.2021

Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr

Von den Anforderungen zum Produkt

Eine wichtige Herausforderung bei der Entwicklung gebrauchstauglicher interaktiver Produkte und Services ist die Gestaltung des Informationsaustausches zwischen Mensch und Technik. Nutzer/innen sollen möglichst wenig mit Interaktionsproblemen belastet werden. Es wird diskutiert, wie man von den sorgfältig erhobenen Anforderungen zu einem Gestaltungskonzept kommt, welches den in der Anforderungsanalyse definierten Usability/UX-Zielen genügt. Einen Schwerpunkt bildet dabei die Verarbeitung der Ergebnisse der Anforderungsanalyse zu Nutzungsanforderungen, deren Verwendung zur Definition und Validierung von Systemanforderungen sowie zur Konzeption und Bewertung von Design-Lösungen in der Entwicklung.

Ausbilder

Knut Polkehn
Dr. Herbert A. Meyer



Kamingespräch
mit Thomas Geis
am 23.04.2021, 18:00 Uhr *

5

07. - 08.05.2021

Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr

Methoden und Tools I

Mittlerweile gibt es eine Vielfalt von Methoden und Tools, um die Usability und User Experience interaktiver Systeme zu analysieren und zu beeinflussen. In insgesamt drei Modulen wird den Teilnehmenden ein Überblick und ein Ordnungssystem über die verschiedenen Verfahrensweisen und Instrumente im Usability/UX-Kontext vermittelt. In Schwerpunktseminaren werden ausgewählte Methoden zur Analyse, Gestaltung und Evaluation dargestellt, demonstriert, analysiert und eingeübt. Ziel ist es, Usability/UX-Methoden durchzuführen, gewinnbringend einsetzen zu können und ihre Einsatzfelder sowie Vor- und Nachteile zu kennen.

Schwerpunkt des Seminars Methoden und Tools I sind Verfahren zur Analyse (Contextual Inquiry, Sequenzdiagramme, physikalische Modelle, Affinitätsdiagramme).

Ausbilder

Dr. Herbert A. Meyer
Mathias Wrba



Kamingespräch
mit Prof. Dr. Linda Onnasch
am 07.05.2021, 18:00 Uhr

6

28. - 29.05.2021

Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr

Methoden und Tools II

Themen des zweiten Schwerpunktseminars sind Usability/UX-Methoden zur Gestaltung im HCD-Prozess (z.B. Personas, Szenarien, Paper Prototyping, Prototype Testing).

Ausbilder

Dr. Herbert A. Meyer
Mathias Wrba



Kamingespräch
mit Prof. Dr. Astrid Beck
am 28.05.2021, 18:00 Uhr

7

18. - 19.06.2021

Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr

HCD und Co-Kreation

Usability & User Experience Professionals gestalten co-kreative Räume und Zusammenarbeit. Hierbei ist es hilfreich, Techniken, Erfahrungen und Wissen für solche Herausforderungen im professionellen Reisegepäck zu haben. Eine zentrale Rolle nimmt dabei die kreative Einbindung von Nutzern und anderen Stakeholdern ein. In diesem Seminar werden verschiedene Techniken aus den Bereichen Design Thinking, Gamestorming, UX Thinking und Innovation Games vorgestellt und ausprobiert. Es wird erforscht, welche Inspirationen diese Spielarten eines HCD-Ansatzes für Usability & User Experience Professionals in sich bergen. Die Arbeit in und mit Gruppen wird thematisiert. Grundlagenwissen zu Gruppendynamik, zur Gruppengröße und zur Kommunikation in Gruppen wird erarbeitet und diskutiert.

Ausbilder

Dr. Herbert A. Meyer
Mathias Wrba

+ Kamingsgespräch mit Prof. Dr. Sarah Diefenbach am 18.06.2021, 18:00 Uhr *

8

09. - 10.07.2021

Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr

Methoden und Tools III

Themen des dritten Schwerpunktseminars zu Usability/UX-Methoden sind Methoden der Evaluation im HCD-Prozess (u.a. Usability Testing, Cognitive Walkthrough, Heuristische Evaluation, Fragebogenverfahren).

Ausbilder

Dr. Herbert A. Meyer

+ Exkursion in die Usability-Labore von eye square am 09.07.2021, 18:30 Uhr *

9

27. - 28.08.2021

Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr

Change Management - Usability & User Experience Professionals in Unternehmen

Usability & UX Professionals agieren in Unternehmen und Organisationen als Arbeitsgestalter/innen und Berater/innen. Wie bei allen Veränderungsprozessen müssen wir beim Gestalten auf die Gegebenheiten vor Ort reagieren, rennen mit unseren Ideen offene Türen ein oder treffen auf Hindernisse und Barrieren. Oft stehen wir bei der Einbettung von Usability/UX im Unternehmen zwischen den Interessen von verschiedenen Abteilungen, Personen oder Gruppen und müssen zusätzlich rechtliche Rahmenbedingungen beachten. Im Seminar wird ein erfolgreiches Verhalten in Veränderungsprozessen skizziert und mögliche persönliche Zugänge festgehalten.

Ausbilder

Knut Polkehn

Kamingsgespräch mit Dr. Natalie Woletz am 27.08.2021, 18:00 Uhr *

24. CURRICULUM

10

24. - 25.09.2021

Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr

Moderation von Gruppen und Workshop-Design

Jedes Projekt steht und fällt mit der Kommunikation mit Kolleginnen/Kollegen, Vorgesetzten, Kundinnen/Kunden und Benutzerinnen/ Benutzern. Viele Diskussionen erfordern eine sichere Moderation. Die Perspektive der anderen zu kennen und zu verstehen führt zu geringeren Reibungsverlusten und einem höheren Ausmaß an verfügbarer Information in der gemeinsamen Projektarbeit. Um Gruppendiskussionen effektiv gestalten zu können, lernen die Teilnehmenden die Moderationsmethode und deren Anwendung kennen. Auch neue Ansätze, wie das systemische Konsensieren oder die 70%-Zustimmungsregel werden vermittelt und ausprobiert. Im Modul entwickeln die Teilnehmer/innen exemplarisch ein Workshop-konzept.

Ausbilder
Jens Hüttner

+ Kaminesgespräch mit
Mitch Hatscher
am 24.09.2021, 18:00 Uhr

11

20. - 23.10.2021

Mi. - Fr. 9:30 - 18:30 Uhr
Sa. 9:30 - 14:30 Uhr

Workshop: Analyse, Gestaltung und Evaluation von interaktiven Systemen

Im Mittelpunkt steht die praktische Anwendung von Methoden. Zu den Phasen Analyse, Gestaltung/ Konzeption und Evaluation werden an je einem Tag Methoden in Kleingruppen intensiv durchgeführt, geübt und ausgewertet. Methoden sind beispielsweise Card Sorting, Interview, Ableiten von Nutzungsanforderungen und Testing. Neben Fertigkeiten in der Durchführung der Methoden entwickeln die Teilnehmenden ein Gespür für Aufwand und Nutzen der Aktivitäten. Zum Abschluss erfolgt eine umfangreiche Integration und Reflexion über entwickelte Projektplanungen.

Ausbilder
Jens Hüttner
Knut Polkehn

+ Kaminesgespräche mit
Prof. Dr. Jochen Prümper
am 21.10.2021, 19:00 Uhr *
und Franz Koller
am 22.10.2021, 19:00 Uhr

12

12. - 13.11.2021

Fr. 9:30 - 18:30 Uhr
Sa. 9:30 - 14:30 Uhr

Ausbildungsabschluss und Transferworkshop

Zum Abschluss der Ausbildung ziehen wir ein Resümee und fokussieren erneut auf den Transfer in den Berufsalltag. Die Teilnehmenden stellen die Ergebnisse der Consequential Task vor und zeigen damit die individuelle Integration der Inhalte und Ausbildungserfahrungen in eigene Projekte. In gemeinsamer Diskussion geben wir Feedback und entwickeln produktive, weiterführende Ideen zu den Inhalten der Consequential Tasks. Ein gemeinsames Abendessen beendet den ersten Tag. Zum Abschluss am zweiten Tag werfen wir einen Blick auf die Lernerfahrungen in der Ausbildungszeit und schauen auf die nächsten individuellen Themen und Vorhaben. Die Ausbildung zum Usability & User Experience Professional endet mit der offiziellen Übergabe der Zertifikate.

Ausbilder
Jens Hüttner
Knut Polkehn
Dr. Herbert A. Meyer

* In Planung, die Gäste sind angefragt.

Veranstaltungstipp
World Usability Day
am 11.11.2021

AUSBILDER

Alle Ausbilder sind durch ihre langjährige Arbeit als Usability/UX-Berater und Trainer in der Wirtschaft, im sozialen Dienstleistungsbereich sowie in der Erwachsenenqualifizierung ausgewiesen.



Jens Hüttner (Leitung)

artop - Institut an der Humboldt-Universität zu Berlin

Jens Hüttner, Diplom-Psychologe und Mitbegründer von artop, ist seit knapp 30 Jahren als Trainer und Berater in Organisationen tätig. Aktuelle Schwerpunkte sind Verhaltenstraining und Moderation, Usability/UX, Organisationsentwicklung, Führung und Selbstmanagement/Selbstbestimmung.



Knut Polkehn (Leitung)

artop - Institut an der Humboldt-Universität zu Berlin

Knut Polkehn, Diplom-Psychologe, berät Organisationen und Unternehmen zu Themen der Mensch-Technik-Interaktion von der Anforderungsanalyse bis zur Evaluation sowie zur Integration von Usability/UX Aktivitäten in die Produktentwicklung. Seine umfangreichen Erfahrungen gibt er als Ausbildungsleiter sowie in Inhouse-Seminaren weiter und ist zudem als Gründungsmitglied im UXQB e.V. sowie in den Gremien der German UPA aktiv.



Dr. Herbert A. Meyer

artop - Institut an der Humboldt-Universität zu Berlin

Dr. Herbert A. Meyer beschäftigt sich seit vielen Jahren in Forschung, Lehre und Anwendung mit der Analyse, Gestaltung, Evaluation und Realisierung interaktiver Systeme. Er verfügt über langjährige Erfahrung als Lehrbeauftragter und ist, neben seiner Arbeit als Berater, an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW) tätig.



Mathias Hias Wrba

UX&I GmbH

Mathias „Hias“ Wrba arbeitet seit nunmehr fast 15 Jahren als quereingestiegener User Experience Strategie und Designer im Bereich digitale Medien. Seine Schwerpunkte sind research-getriebene Strategie- und Produktentwicklung in agilen Kontexten. Er leitet seit 2018 gemeinsam mit Bernd Feldmayer den Münchner Standort der UX&I GmbH.



Prof. Dr. Hartmut Wandke

Humboldt-Universität zu Berlin, Professur für Ingenieurpsychologie/Kognitive Ergonomie

Hartmut Wandke, Gründer von artop und emeritierter Professor der Ingenieurpsychologie/Kognitiven Ergonomie, unterstützt die Ausbildung zum Usability & User Experience Professional durch Inspiration und Supervision des Ausbildungskonzeptes. Zu seinen Schwerpunkten zählen unter anderem Usability und User Experience von interaktiven Systemen in privaten und professionellen Anwendungen sowie das Lernen und Arbeiten mit Informations- und Kommunikationstechnologie.

Kamingespräche & Gastvorträge *

Prof. Astrid Beck, ehemalige Präsidentin der German UPA, FHT Esslingen & GUI Design

Prof. Dr. Sarah Diefenbach, Ludwig-Maximilians-Universität München, Professur für Wirtschaftspsychologie

Prof. Dr. Marc Hassenzahl, Universität Siegen, Professur für Ubiquitous Design/Erlebnis und Interaktion

Thomas Geis, ProContext Consulting GmbH

Mitch Hatscher, Google Switzerland GmbH

Prof. Dr. Linda Onnasch, Humboldt-Universität zu Berlin, Professur für Ingenieurpsychologie/Kognitive Ergonomie

Franz Koller, User Interface Design GmbH

Matthias Müller-Prove, unabhängiger Interaction-Designer und Human Computer Interactivist

Prof. Dr. Jochen Prümper, HTW Berlin, Professur für Wirtschafts- und Organisationspsychologie & bao GmbH

Ulf Schubert, DATEV eG

Prof. Dr. Hartmut Wandke, Humboldt-Universität zu Berlin, Professor i.R. für Ingenieurpsychologie/Kognitive Ergonomie

Dr. Natalie Woletz, Director UI/UX METRONOM GmbH

* In Planung, die Gäste sind angefragt.

RAHMENINFORMATIONEN

Umfang & Formate

Die Ausbildung gliedert sich wie folgt:

- Zwölf Module (insgesamt 210 Ausbildungsstunden)
- Kleingruppenarbeit an einem Praxisprojekt (Consequential Task, ca. 60 Stunden)
- Mentoring im Rahmen des Praxisprojektes (zehn Ausbildungsstunden)
- Kaminabend mit externen Expertinnen und Experten (insgesamt 30 Ausbildungsstunden)
- Exkursion (drei Ausbildungsstunden)
- Unterstützung durch eine digitale Lernplattform

Die Ausbildung umfasst insgesamt 253 Ausbildungsstunden, die von artop direkt begleitet werden.

Zielgruppe

Die Ausbildung richtet sich an:

- Personen, die eine Qualifizierung in ihrer aktuellen Tätigkeit im Bereich Usability/UX anstreben oder sich dieses Tätigkeitsfeld vertieft erschließen wollen
- Selbstständige oder Angestellte, die Usability/UX-Aktivitäten beauftragen, koordinieren und durchführen
- Berufsgruppen aus den Bereichen Qualität, Entwicklung, Design, Produktmanagement, Projektleitung, Kundenbetreuung, Beratung, Marketing und Vertrieb sowie Forschung.

artop-Kongress & Netzwerk

Mit Abschluss der Ausbildung haben Sie die Möglichkeit, Teil eines weit gefächerten Netzwerkes aktueller und ehemaliger Teilnehmerinnen und Teilnehmer aller artop-Ausbildungen zu sein. Alle Zwei Jahre gestaltet artop einen Kongress zu relevanten Themen der Beratung. Wir sind regelmäßig auf der Mensch und Computer sowie auf dem World Usability Day mit einem Stand vertreten und sorgen über die Jahre für die Vernetzung der Teilnehmenden.

Teilnahmevoraussetzungen

Für eine erfolgreiche Ausbildung empfehlen wir Berufserfahrung und Erfahrungen im Bereich Usability/UX oder angrenzenden Fachgebieten. Sie sollten mögliche zukünftige Anwendungsfelder von Usability/UX Dienstleistungen für die eigene berufliche Entwicklung kennen. Die Bereitschaft zu intensivem Austausch zwischen Ausbildern und Teilnehmenden bzw. in der Ausbildungsgruppe ist notwendig, eigene Erfahrungen und persönliches Engagement sollen von Anfang an eingebracht werden.

Ausbildungsort

Die Ausbildung findet in den Seminarräumen von artop (Christburger Str. 4, 10405 Berlin) statt.

Zertifizierung

Für die abgeschlossene Ausbildung wird ein Zertifikat von artop - Institut an der Humboldt-Universität zu Berlin vergeben.

Die Ausbildung gilt als abgeschlossen, wenn mindestens 80% der Ausbildungsstunden der Module absolviert, der Nachweis über die Leistung im Rahmen der Consequential Task erbracht sowie die Zahlung der Ausbildungskosten an artop geleistet wurde.

Sollten weniger als 80% der Ausbildungsstunden absolviert worden sein, erhalten die Teilnehmenden einen Teilnahmenachweis.

Kosten

Für Privatpersonen:
8.900,00 €
(zahlbar in bis zu 20 Raten)

Für Unternehmen:
10.900,00 €

Bei Zahlungseingang des Gesamtbetrages bis vier Wochen vor Ausbildungsbeginn gewähren wir 3% Skonto. Mitglieder der German UPA erhalten einen Rabatt von 250,00 €.

Wir fördern gemeinnützige Organisationen. Bitte nehmen Sie mit uns Kontakt auf.

Dieses artop-Akademie-Angebot ist im Sinne des § 4 Nr. 21 UStG von der Mehrwertsteuer befreit.

Bitte beachten Sie unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen mit dem Titel „Teilnahme an Veranstaltungen im Bereich Akademie“ unter www.artop.de/AGB.

Bildungsurlaub

Das aktuelle Curriculum dieser Ausbildung wird von der Senatsverwaltung für Arbeit, Integration und Frauen Berlin gemäß des Berliner Bildungsurlaubsgesetzes als Bildungsveranstaltung anerkannt. Arbeitnehmer/innen können bei ihrem Arbeitgeber für einen Teil der Ausbildungstage Bildungsurlaub beantragen.

Bei Fragen zur Anerkennung von Bildungsurlaub wenden Sie sich gern an uns.



Anmeldeprozess

Wir freuen uns über Ihr Interesse und möchten Sie gerne kennenlernen. Die persönliche Passung sowie die Zusammensetzung der jeweiligen Ausbildungsgruppe sind für uns von großer Bedeutung. Bitte nutzen Sie deshalb das Formular auf unserer Website für eine unverbindliche Anmeldung. Nach Erhalt der Anmeldung laden wir Sie herzlich zu einem beiderseitigen Kennenlernen ein.

Persönliches Kennenlerngespräch

Mit allen Interessentinnen und Interessenten findet ein persönliches Kennenlerngespräch mit der Ausbildungsleitung statt. Hier haben Sie die Möglichkeit, unsere Arbeitsweise sowie unsere Räumlichkeiten kennenzulernen. Sie können inhaltliche Fragen klären und Ihre Entscheidung zur Teilnahme an der Ausbildung reflektieren. Zudem werden individuelle Lernvorhaben besprochen und mit den Zielen der Ausbildung abgeglichen.

In den Tagen nach dem gemeinsamen Kennenlernen entscheiden sowohl Sie als auch artop, ob eine Teilnahme in Frage kommt. Mit Ihrer und unserer Unterzeichnung des Ausbildungsvertrages wird die Teilnahme verbindlich.

Kontakt

Für weitere Informationen und Anmeldungen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Sie erreichen uns unter:

☎ 030 44 012 99-60

✉ akademie@artop.de

Beachten Sie auch unsere FAQ-Seite im Internet:
www.artop.de/akademie/faq

ÜBER UNS

artop - Institut an der Humboldt-Universität zu Berlin bietet seit 25 Jahren Beratung, Forschung und Ausbildung in den Feldern Organisation, Personal und Usability/User Experience.

Beratung und Forschung

An der Schnittstelle von Universität und Wirtschaft verfügt artop sowohl über wissenschaftliche Expertise als auch über jahrelange praktische Erfahrungen. Zu unseren Kernkompetenzen zählen die Beratung von Unternehmen und Organisationen, die maßgeschneiderte Planung und Durchführung von Organisations- und Personalentwicklungs- sowie Usability/UX-Projekten, eine anwendungsorientierte Forschung sowie die berufliche Aus- und Weiterbildung.

Eines unserer Ziele ist es, den Wissensaustausch zwischen Forschung und Gesellschaft zu fördern. Dazu kooperieren wir intensiv mit Unternehmen und Organisationen, Forschungsinstituten und universitären Einrichtungen. Unsere regelmäßigen Kolloquien sind öffentlich und bieten ein beliebtes Format für Interessierte.

Wir sind ein erfahrenes Team von Beraterinnen und Beratern mit Qualifikationen in Training, Coaching, Moderation und Mediation. Zur Erfüllung spezieller Anforderungen arbeiten wir mit einem kompetenten und zuverlässigen Netzwerk in ganz Deutschland zusammen.

artop wurde 1995 als „Arbeits- und Technikgestaltung, Organisations- und Personalentwicklung e.V.“ von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Institute für Psychologie, Informatik und Wirtschaftswissenschaften der Humboldt-Universität zu Berlin gegründet. Zwei Jahre später wurde ein Kooperationsvertrag mit der Universität geschlossen. Seitdem ist artop als An-Institut anerkannt. 2006 erfolgte die Umwandlung in eine GmbH.

Die artop-Akademie

Als anerkanntes Weiterbildungsinstitut bietet artop im Rahmen der Akademie berufsbegleitende Ausbildungen, Grundlagenseminare und Vertiefungen sowie maßgeschneiderte Inhouse-Angebote an. Die Grundwerte unserer Arbeit sind Transparenz, Wertschätzung und Kooperation. Diese Haltung geben wir an unsere Teilnehmerinnen und Teilnehmer weiter. Wir teilen die Werte des Forum Wertorientierung in der Weiterbildung e.V.

Die Inhalte aller Angebote sind Ergebnisse langjähriger Erfahrungen. Jedes Angebot wird fortlaufend evaluiert und aktualisiert und damit an die Bedürfnisse der Teilnehmenden und die Entwicklungen am Markt angepasst.

Ausbildungen

- Systemische Organisationsberatung
- Systemisches Coaching
- Training – Kommunikation und Verhalten
- Interkulturelle Kompetenz
- Moderation
- Mediation
- Usability & User Experience Professional

Aufbauangebot & Seminare

Unser Aufbauangebot zur Vertiefung und Spezialisierung richtet sich an bereits ausgebildete Coaches, Trainer/innen, Organisationsberater/innen und Usability/UX-Professionals.

In unseren Seminaren zu ausgewählten Themen vermitteln erfahrene Ausbilder/innen aktuelles Know-how aus Forschung und Praxis.

Weitere Informationen unter:
www.artop.de/akademie

artop GmbH
Institut an der Humboldt-Universität zu Berlin
Christburger Str. 4
10405 Berlin

☎ 030 44 012 99-60
☎ 030 44 012 99-21
✉ akademie@artop.de

www.artop.de

