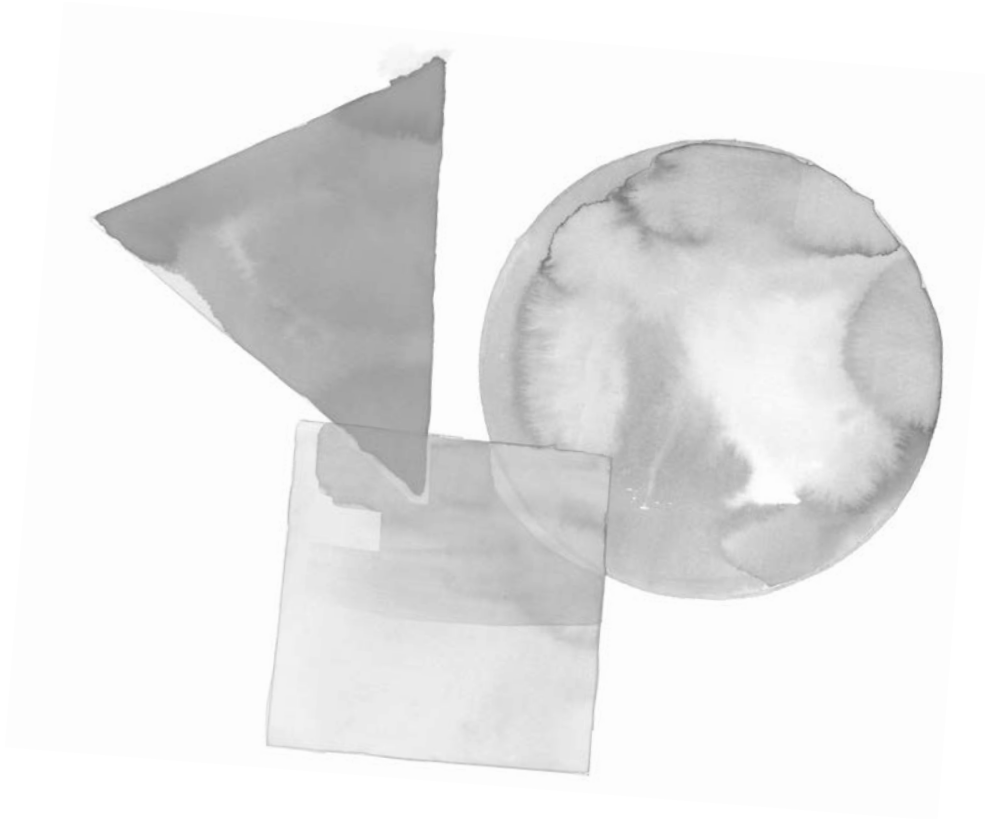
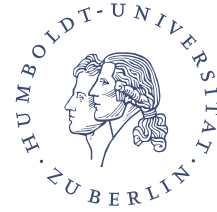


Curriculum 26
Start: 10.10.22
Komplett
online!

artop
INSTITUT AN DER HUMBOLDT-UNIVERSITÄT BERLIN



AUSBILDUNG USABILITY & USER EXPERIENCE PROFESSIONAL

Human-Centred Design wirksam umsetzen

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 2002 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 im Bereich Usability & User Experience 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 beliebtesten in Deutschland (z.B. German UPA Branchenreport, 2021).

Usability & User Experience Professionals begleiten den gesamten Prozess einer menschenzentrierten Gestaltung interaktiver Produkte, Systeme oder Services mit dem Ziel einer möglichst intuitiven und zugleich effizienten Usability und einer positiven User Experience als wichtige Merkmale menschenzentrierter Qualität. Sie verfügen über umfangreiches Wissen, soziale Kompetenz und methodisches Können, um dieses Ziel unter Berücksichtigung der Perspektiven von Auftraggebenden sowie Benutzerinnen und Benutzern zu erreichen. Sie sind Spezialist:innen für Usability und User Experience Engineering und beraten ihre internen bzw. externen Auftraggebenden, begleiten oder beauftragen Usability & UX-Aktivitäten oder führen sie selbst 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 Auszubildenden, Referent:innen 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-Mitarbeiter:innen aus der vielfältigen Praxis regelmäßiger Projektarbeit für unterschiedliche Auftraggebende, 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 Mentor:innen 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 Ansprechpartner:innen 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 zwischen 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 Teilnehmenden 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 Ausbildungsassistentin protokolliert. Die Protokolle werden 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. Ein:e Mentor:in supervidiert dieses begleitende Praxisprojekt und bietet über die gesamte Projektlaufzeit Unterstützung. Durch die individuelle Auseinandersetzung und Aneignung wird der Transfer von erarbeitetem Wissen und Erfahrungen in die alltägliche Tätigkeit gefördert.

Kamingespräche mit weiteren Expertinnen und 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 Teilnehmenden 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.





MODULE IM ÜBERBLICK

1

10. - 12.10.2022

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 Konzepte Usability & User Experience werden betrachtet und zentrale Anwendungsfelder erarbeitet. Es erfolgt eine Einordnung der Konzepte 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.

2

31.10. - 01.11.2022

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 interaktive Systeme - 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 wird praxisnah diskutiert.



Kamingespräch am
31.10.2022, 18:30 Uhr

3

21. - 22.11.2022

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, emotionale und kognitive Vorgänge vermittelt. Besonderer Wert wird auf ein tiefes Verständnis der psychologischen Effekte gelegt, die bei der Mensch-Technik-Interaktion wirksam werden. Gemeinsam erarbeitet die Ausbildungsgruppe ein allgemein anwendbares Modell der menschlichen Informationsverarbeitung und Handlungssteuerung. 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.



Kamingespräch am
21.11.2022, 18:30 Uhr

26. CURRICULUM (ONLINE)

4

12. - 13.12.2022

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

Anforderungen, Ideen, Lösungen

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, zur Abstimmung mit weiteren Stakeholderanforderungen, zur Definition von Systemanforderungen sowie zur Konzeption und Bewertung von Design-Lösungen in der Entwicklung.

+ Kamingespräch am
12.12.2022, 18:30 Uhr

5

09. - 10.01.2023

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

Methoden 1: Analyse & Research

Mittlerweile gibt es eine Fülle unterschiedlicher Methoden und Techniken zur Analyse, Gestaltung und Bewertung interaktiver Systeme. Doch welche gehören zum Handwerkszeug von Usability und User Experience Professionals und wie werden sie richtig angewendet? In insgesamt fünf Modulen wird ein Überblick über etablierte Verfahrensweisen, Tools und Artefakte vermittelt. Im ersten Modul geht es um die systematische Erhebung von Daten im Feld und die Generierung von ersten Erkenntnissen über Nutzer:innen, ihre Ziele und ihren Nutzungskontext.

Research Plan, Contextual Inquiry, Sequenzdiagramme, Affinitätsdiagramme

+ Kamingespräch am
09.01.2023, 18:30 Uhr

6

30. - 31.01.2023

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

Methoden 2: Mapping Experiences & Service Design

Themen des zweiten Methoden-Moduls sind vertiefende Verfahren zum Verständnis des Ist-Zustands, um eine Basis für die Definition des Soll-Zustands zu schaffen. Es werden Methoden und Techniken vermittelt und erprobt, um Daten aus dem Feld systematisch auszuwerten und zu modellieren. Eine tragende Rolle spielen dabei Personas, die dabei helfen, erlangte Befunde und Einsichten zu verdichten. Weiterhin werden Mapping-Verfahren behandelt, um komplexe Abläufe und Zusammenhänge zu visualisieren und damit besprechbar zu machen.

Personas, Mapping, Journeys, Service Blueprints, Event Storming

+ Kamingespräch am
30.01.2023, 18:30 Uhr

Die Module werden von ein oder zwei Dozent:innen des Ausbildungsteams durchgeführt, je nach Inhalt und nach Anzahl der Teilnehmenden.

An zehn Abenden finden Kamingespräche mit externen Expertinnen und Experten statt.



20. - 21.02.2023

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



13. - 14.03.2023

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



03. - 04.04.2023

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

Methoden 3: Konzeption & Gestaltung

Die Überführung der Modellierungen in Lösungsansätze steht im Zentrum des dritten Methoden-Moduls. Hier erlernen und erproben die Teilnehmenden Verfahrenswesen zur Übersetzung der gewonnenen Erkenntnisse in eine konzeptionelle Lösung. Ergänzend dazu beleuchten wir die Rolle des visuellen Designs für das Nutzungserleben. Die Teilnehmenden werden weiterhin in die Anwendung grundlegender Prototyping-Verfahren eingeführt, die sowohl die Teamkommunikation als auch die Testbarkeit der Lösungen ermöglichen.

Storytelling, Soll-Szenarien, Wireflow, Klickdummies Interaktionsdesign, Designsysteme, Paper Prototyping

+ Kamingsgespräch am 20.02.2023, 18:30 Uhr

Methoden 4: Evaluation & Testing

Evaluationsmethoden befähigen Teams nicht nur zur abschließenden Bewertung im Sinne einer Endkontrolle (summative Evaluation), sondern eröffnen vor allem die Möglichkeit zur iterativen Entwicklung von Produkten (formative Evaluation). Im vierten Methoden-Modul werden die zentralen Evaluationsmethoden vorgestellt. Erprobt werden zum einen analytische Inspektionsverfahren, die den Vorteil haben, dass sie ohne echte Nutzer:innen auskommen. Zum anderen wird ein aufgabenorientierter Usability-Test mit echten Nutzer:innen von Anfang bis Ende eingeübt. Kombiniert wird der Test mit Fragebogenverfahren und Kurz-Interviews.

Cognitive Walkthrough, Heuristische Evaluation, Usability-Test, Fragebogenverfahren

+ Kamingsgespräch am 13.03.2023, 18:30 Uhr

Methoden 5: Co-Kreation & Workshopgestaltung

Professionals gestalten co-kreative Räume und Zusammenarbeit. Eine zentrale Rolle nimmt dabei die kreative Einbindung von Nutzer:innen und anderen Stakeholdern ein. Im fünften Methoden-Modul werden ausgewählte Ansätze und Vorgehensweisen aus den Bereichen Design Thinking, UX Thinking und Innovation Games erprobt. Darüber hinaus wird Grundwissen für die Arbeit mit Kleingruppen vermittelt. Um Gruppenarbeit selbst erfolgreich gestalten zu können, lernen die Teilnehmenden außerdem, wie sich Workshops erfolgreich gestalten und durchführen lassen.

Design Thinking, Workshopgestaltung

+ Kamingsgespräch am 03.04.2023, 18:30 Uhr

26. CURRICULUM (ONLINE)

10

24. - 25.04.2023

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

Change Management

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 werden festgehalten.



Kamingsgespräch am
24.04.2023, 18:30 Uhr

11

22.05. - 25.05.2023

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.



Kamingsgespräch am
23.05.2023, 19:30 Uhr

12

19. - 20.06.2023

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

Transfer und Ausbildungsabschluss

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.

DAS USABILITY-SPIEL





MODULE IM ÜBERBLICK

1 **09. - 11.02.2023**
Do. 13:30 - 17:30 Uhr
Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr

2 **03. - 04.03.2023**
Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr

3 **24. - 25.03.2023**
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 Konzepte Usability & User Experience werden betrachtet und zentrale Anwendungsfelder erarbeitet. Es erfolgt eine Einordnung der Konzepte 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.

Mit Usability Engineering zu User Experience

Wie entwickelt man gebrauchstaugliche Produkte für Menschen, die - unterstützt durch interaktive Systeme - 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 wird praxisnah diskutiert.

+ Kamingspräch am 03.03.2023, 18:30 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, emotionale und kognitive Vorgänge vermittelt. Besonderer Wert wird auf ein tiefes Verständnis der psychologischen Effekte gelegt, die bei der Mensch-Technik-Interaktion wirksam werden. Gemeinsam erarbeitet die Ausbildungsgruppe ein allgemein anwendbares Modell der menschlichen Informationsverarbeitung und Handlungssteuerung. 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.

+ Kamingspräch am 24.03.2023, 18:30 Uhr

27. CURRICULUM

4

14. - 15.04.2023

Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr**Anforderungen, Ideen,
Lösungen**

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, zur Abstimmung mit weiteren Stakeholderanforderungen, zur Definition von Systemanforderungen sowie zur Konzeption und Bewertung von Design-Lösungen in der Entwicklung.

+ Kamingespräch am
14.04.2023, 18:30 Uhr

5

05. - 06.05.2023

Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr**Methoden 1:
Analyse & Research**

Mittlerweile gibt es eine Fülle unterschiedlicher Methoden und Techniken zur Analyse, Gestaltung und Bewertung interaktiver Systeme. Doch welche gehören zum Handwerkszeug von Usability und User Experience Professionals und wie werden sie richtig angewendet? In insgesamt fünf Modulen wird ein Überblick über etablierte Verfahrensweisen, Tools und Artefakte vermittelt. Im ersten Modul geht es um die systematische Erhebung von Daten im Feld und die Generierung von ersten Erkenntnissen über Nutzer:innen, ihre Ziele und ihren Nutzungskontext.

Research Plan, Contextual Inquiry, Sequenzdiagramme, Affinitätsdiagramme

+ Kamingespräch am
05.05.2023, 18:30 Uhr

6

02. - 03.06.2023

Fr. 9:30 - 17:30 Uhr
Sa. 9:30 - 17:30 Uhr**Methoden 2:
Mapping Experiences &
Service Design**

Themen des zweiten Methoden-Moduls sind vertiefende Verfahren zum Verständnis des Ist-Zustands, um eine Basis für die Definition des Soll-Zustands zu schaffen. Es werden Methoden und Techniken vermittelt und erprobt, um Daten aus dem Feld systematisch auszuwerten und zu modellieren. Eine tragende Rolle spielen dabei Personas, die dabei helfen, erlangte Befunde und Einsichten zu verdichten. Weiterhin werden Mapping-Verfahren behandelt, um komplexe Abläufe und Zusammenhänge zu visualisieren und damit besprechbar zu machen.

Personas, Mapping, Journeys, Service Blueprints, Event Storming

+ Kamingespräch am
02.06.2023, 18:30 Uhr

Die Module werden von ein oder zwei Dozent:innen des Ausbildungsteams durchgeführt, je nach Inhalt und nach Anzahl der Teilnehmenden.

An zehn Abenden finden Kamingespräche mit externen Expertinnen und Experten statt.



16. - 17.06.2023

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



07. - 08.07.2023

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



25. - 26.08.2023

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

Methoden 3: Konzeption & Gestaltung

Die Überführung der Modellierungen in Lösungsansätze steht im Zentrum des dritten Methoden-Moduls. Hier erlernen und erproben die Teilnehmenden Verfahrenswesen zur Übersetzung der gewonnenen Erkenntnisse in eine konzeptionelle Lösung. Ergänzend dazu beleuchten wir die Rolle des visuellen Designs für das Nutzungserleben. Die Teilnehmenden werden weiterhin in die Anwendung grundlegender Prototyping-Verfahren eingeführt, die sowohl die Teamkommunikation als auch die Testbarkeit der Lösungen ermöglichen.

Storytelling, Soll-Szenarien, Wireflow, Klickdummies, Interaktionsdesign, Designsysteme, Paper Prototyping

+ Kaminesgespräch am 16.06.2023, 18:30 Uhr

Methoden 4: Evaluation & Testing

Evaluationsmethoden befähigen Teams nicht nur zur abschließenden Bewertung im Sinne einer Endkontrolle (summative Evaluation), sondern eröffnen vor allem die Möglichkeit zur iterativen Entwicklung von Produkten (formative Evaluation). Im vierten Methoden-Modul werden die zentralen Evaluationsmethoden vorgestellt. Erprobt werden zum einen analytische Inspektionsverfahren, die den Vorteil haben, dass sie ohne echte Nutzer:innen auskommen. Zum anderen wird ein aufgabenorientierter Usability-Test mit echten Nutzer:innen von Anfang bis Ende eingeübt. Kombiniert wird der Test mit Fragebogenverfahren und Kurz-Interviews.

Cognitive Walkthrough, Heuristische Evaluation, Usability-Test, Fragebogenverfahren

+ Kaminesgespräch am 07.07.2023, 18:30 Uhr

Methoden 5: Co-Kreation & Workshopgestaltung

Professionals gestalten co-kreative Räume und Zusammenarbeit. Eine zentrale Rolle nimmt dabei die kreative Einbindung von Nutzer:innen und anderen Stakeholdern ein. Im fünften Methoden-Modul werden ausgewählte Ansätze und Vorgehensweisen aus den Bereichen Design Thinking, UX Thinking und Innovation Games erprobt. Darüber hinaus wird Grundwissen für die Arbeit mit Kleingruppen vermittelt. Um Gruppenarbeit selbst erfolgreich gestalten zu können, lernen die Teilnehmenden außerdem, wie sich Workshops erfolgreich gestalten und durchführen lassen.

Design Thinking, Workshopgestaltung

+ Kaminesgespräch am 25.08.2023, 18:30 Uhr

27. CURRICULUM

10

22. - 23.09.2023

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

Change Management

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 werden festgehalten.



Kamingespräch am
22.09.2023, 18:30 Uhr

11

18. - 21.10.2023

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.



Kamingespräche am
19.10.2023, 19:30 Uhr

12

10. - 11.11.2023

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

Transfer und Ausbildungsabschluss

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.

AUSBILDUNGSTEAM

Alle unsere Ausbilder:innen weisen eine langjährige Beratungs- und Trainingstätigkeit in der Wirtschaft, im sozialen Dienstleistungsbereich sowie in der Erwachsenenqualifizierung auf.



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 in Analyse, Gestaltung und 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 Vorstandsmitglied und Editor der Vertiefung „Designing Solutions“ im UXQB e.V. 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.



Meike Koldorf

Techniker Krankenkasse

Meike Koldorf unterstützt Teams als UX-Strategin, Researcherin und Produktdesignerin auf dem Weg zu nutzerzentrierten Produkten. Als Designerin und User Experience Specialist mit langjähriger Erfahrung auf Agentur- und Konzernseite verbindet sie gestalterisches Denken mit menschenzentrierter Konzeption. Sie lebt und arbeitet in Hamburg.



Sandrina Lellinger

artop - Institut an der Humboldt-Universität zu Berlin

Sandrina Lellinger, M.A. Forschung und Entwicklung in Organisationen, ist als Beraterin, Coach und Supervisorin tätig. Sie begleitet Einzelpersonen, Teams und Organisationen in Lern- und Veränderungsprozessen und arbeitet schwerpunktmäßig zu den Themen Kommunikation & Konflikt, Führung & Rolle sowie Identität & Werte.



Franziska Rossin

R+V Allgemeine Versicherung AG

Franziska Rossin hat als Management Beraterin und Methoden Coach für Unternehmen die nutzerzentrierte Gestaltung digitaler Innovationen vorangetrieben. Dabei hat sie zu Ko-Kreation, Workshop Moderation und UX Management umfangreiche Erfahrungen gesammelt, die sie heute in ihrem Unternehmen zur fachlichen Leitung der von ihr aufgebauten UX Einheit einsetzt.



Mathias „Hias“ Wrba

UX&I GmbH

Mathias „Hias“ Wrba arbeitet seit mehr als 15 Jahren als quereingestiegener User Experience Strategie und Designer im Bereich digitale Medien. Seine Schwerpunkte sind research-getriebene Strategie- und Produktentwicklung in agilen Kontexten.



Prof. Dr. Hartmut Wandke

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

Hartmut Wandke, Mitbegründer 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

An zehn Abenden finden Kamingespräche statt. Regelmäßige Kamingäste sind z. B. :

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

Thomas Geis, ProContext Consulting GmbH

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

Mitch Hatscher, Google Switzerland GmbH

Florian Kaase, Chapter Lead & UX Strategist, DKB Code Factory GmbH

Ludwig Kannicht, Co-Founder Dark Horse GmbH

Franz Koller, User Interface Design GmbH

Dr. Matthias Laschke, Universität Siegen, Senior UX Researcher

Rob Manzano, Head of Design, User Research, Zalando SE

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, Director UX & Touchpoint Design, 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

RAHMENINFORMATIONEN

Umfang & Formate

Die Ausbildung umfasst insgesamt 250 Ausbildungsstunden, die von artop direkt begleitet werden und gliedert sich wie folgt:

- Zwölf Module (210 Ausbildungsstunden)
- Kaminabende mit externen Expertinnen und Experten (30 Ausbildungsstunden)
- Mentoring im Rahmen des Praxisprojektes (zehn Ausbildungsstunden)

Für die Kleingruppenarbeit an einem Praxisprojekt (Consequential Task) müssen zusätzlich ca. 60 Stunden eingeplant werden.

Die gesamte Ausbildung wird durch eine digitale Lernplattform unterstützt.

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 Teilnehmender aller artop-Ausbildungen zu sein. Alle Zwei Jahre gestaltet artop einen Kongress zu relevanten Themen der Beratung. Wir sind regelmäßig auf der Tagung Mensch und Computer sowie auf dem World Usability Day vertreten und sorgen über die Jahre für die Vernetzung der Teilnehmenden.

Teilnahmevoraussetzungen

Für eine erfolgreiche Ausbildung empfehlen wir Berufserfahrung im Bereich Usability & UX oder angrenzenden Fachgebieten, z.B. Design, Marketing, IT, Management, Qualitätssicherung.

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 über die absolvierten Module.

Kosten

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

Für Unternehmen:
10.900,00 €

Mitglieder der German UPA erhalten einen Frühbucherrabatt von 10% bei Buchung bis mindestens acht Wochen vor Ausbildungsstart. Nicht-Mitglieder erhalten einen Frühbucherrabatt von 5%.

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 Umsatzsteuer befreit.

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

Bildungszeit

Das aktuelle Curriculum dieser Ausbildung wird von der Senatsverwaltung für Arbeit, Integration und Frauen Berlin gemäß des Berliner Bildungszeitgesetzes als Bildungsveranstaltung anerkannt. Arbeitnehmende können bei ihren Unternehmen für einen Teil der Ausbildungstage Bildungszeit (ehemals Bildungsurlaub) beantragen.

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

Informationsabende

Um einen Überblick über die Aus- und Weiterbildungsformate bei artop zu den Themen Usability & UX zu geben, bietet artop regelmäßig online-Informationsveranstaltungen an.

Aktuelle Termine finden sie unter:
www.artop.de/veranstaltungen



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 gegenseitigen Kennenlernen ein.

Persönliches Kennenlerngespräch

Mit allen Interessierten 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, kostenfrei und bieten ein beliebtes Format für Interessierte.

Wir sind ein erfahrenes Team von Beraterinnen und Beratern mit Qualifikationen in Training, Coaching, Moderation, Mediation und Usability & UX. 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 Mitarbeitenden 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 Teilnehmenden 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
- 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

