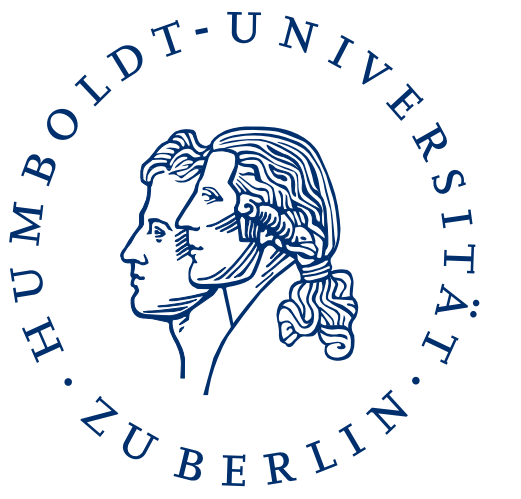


artop



in Kooperation mit

UX&I

Digital Experience & Usability Consultant

Systemisch arbeiten,
verantwortungsbewusst gestalten
in Zeiten von KI

1. Curriculum

Idee

Die Ausbildung vermittelt zentrale Kompetenzen für **menschzentrierte und verantwortungsvolle Produktentwicklung im Zeitalter von KI**. Teilnehmende lernen, digitale Produkte, Services und Systeme aus den Perspektiven Mensch, Technik und Business zu betrachten und zu gestalten.

Neben der Vermittlung von **methodischen Kompetenzen** wird anhand eines durchgehenden Fallbeispiels ein vollständiger Gestaltungsprozess praktisch durchlaufen – von Discovery bis Delivery.

Ein besonderer Fokus liegt auf dem **wertstiftenden Einsatz von KI** sowie der Verankerung von **UX als Organisationsprinzip**

Die Ausbildung richtet sich an UX-Professionals, Designer, Product Owner, Produktmanager, Business Consultants, Entwickler sowie IT-Führungskräfte, die Innovation strategisch fördern möchten.



Auf einen Blick

► Abschluss

Zertifikat von artop - Institut an der Humboldt-Universität zu Berlin

► Format

Berufsbegleitende Ausbildung mit zehn Modulen, Praxisprojekt, Mentoring und Kamingesprächen

► Umfang

- 168 Ausbildungsstunden in den Modulen
- plus ca. 60 Stunden Kleingruppenarbeit am Praxisprojekt
- und 8 Kaminabende mit externen Expert:innen

► Ort

artop-Seminarräume, Christburger Str. 4, 10405 Berlin

► Termine

siehe Terminübersicht

► Start

12.02.2027

► Dauer

10 Monate

► Kosten

9.800,00 € für Privatpersonen, 11.800,00 € für Unternehmen;
Das Angebot wird von der Umsatzsteuer befreit.

► Anmeldung

Eine Anmeldung ist über ein Formular
auf www.artop.de möglich.



Aufbau

Praxisprojekt, Mentoring und Transfer

Ein zentrales Element der Ausbildung ist das **ausbildungsbegleitende Praxisprojekt**. Die Teilnehmenden arbeiten in Kleingruppen an einem selbstgewählten Thema und wenden die Inhalte der Module praktisch an.

Das Projekt wird durch **Mentorinnen und Mentoren** begleitet. Dadurch entsteht ein geschützter Raum für Anwendung, Reflexion und professionelle Weiterentwicklung. Die Projektarbeit stärkt den Transfer in den Berufsalltag und unterstützt die Entwicklung einer eigenen professionellen Rolle.

Kamingespräche, Peergroups und Netzwerk

Neben den Modulen gehören **Kamingespräche mit externen Expertinnen und Experten** zur Ausbildung. Sie eröffnen Einblicke in unterschiedliche Perspektiven, Positionen und Praxisfelder von Usability, User Experience und Human-centred Design.

Zwischen den Modulen treffen sich die Teilnehmenden in **selbst-organisierten Peergroups**. Diese dienen der Reflexion, Vertiefung und kollegialen Unterstützung.

Nach Abschluss der Ausbildung besteht die Möglichkeit, **Teil des artop-Netzwerks aktueller und ehemaliger Teilnehmender** zu werden. Dazu gehören Austauschformate, Update-Veranstaltungen und der artop-Alumni-Kongress.



Zertifikat und Abschluss

Für die erfolgreich abgeschlossene Ausbildung erhalten Teilnehmende ein **Zertifikat von artop – Institut an der Humboldt-Universität zu Berlin.**

Die Ausbildung gilt als abgeschlossen, wenn:

- mindestens 80 % der Ausbildungsstunden absolviert wurden
- die Leistung im Rahmen des Praxisprojekts erbracht wurde
- die Ausbildungskosten bezahlt wurden

Wenn nicht alle Voraussetzungen erfüllt sind, erhalten Teilnehmende einen Nachweis über die absolvierten Module.

Warum diese Ausbildung?

Diese Ausbildung verbindet Tiefe und Praxis. Sie ist keine reine Methodenschulung und kein kurzfristiger KI-Workshop. Sie schafft Raum für fundiertes Lernen, Reflexion und Anwendung.

Teilnehmende entwickeln:

- ein differenziertes **Verständnis von Mensch-Technik-Organisation**
- einen belastbaren **methodischen Werkzeugkoffer**
- Sicherheit in **Research, Konzeption, Prototyping und Evaluation**
- **Kompetenz im Umgang mit KI** in digitalen Produkten
- Klarheit über die **eigene professionelle Rolle**
- **Argumentationsfähigkeit** gegenüber Management und Stakeholdern
- Anschluss an ein **erfahrenes Netzwerk aus Praxis, Forschung und Beratung**



Module



Modul 1

1

Check-in: Digitalisierung & Erlebnis

Im Startmodul legen wir gemeinsam das Fundament für die Ausbildung. Zu Beginn finden wir uns als Ausbildungsgruppe. Dabei stehen gegenseitiges **Kennenlernen und das Erkunden** der wechselseitigen Bedürfnisse aller Teilnehmenden im Mittelpunkt. Wir schaffen einen gemeinsamen Überblick über die kommenden Module und klären die Rahmenbedingungen des gemeinsamen Lernens.

Anschließend widmen wir uns den **Kernkonzepten von Usability, User Experience (UX) und Human-centred Design (HCD)**. Wir lernen interaktive Systeme aus einer soziotechnischen Perspektive zu betrachten, bei der Mensch, Technik und Organisation miteinander verknüpft sind.

Gemeinsam erarbeiten wir, warum **Erlebnisqualität und Usability** gerade jetzt, in Zeiten eines rasanten Wandels, entscheidende Qualitäts- und Erfolgsfaktoren für Mensch, Organisation und Gesellschaft sind.

Wir reflektieren die sich wandelnde **Rolle von Gestaltern** unserer digitalisierten Welt im **Spannungsfeld von technologischem Fortschritt und eigener Verantwortung**. Eine individuelle Positionsbestimmung und das Definieren persönlicher Lernziele runden diesen Auftakt ab.

Modul 2

2

Do the thing right:

Menschzentrierte Produktentwicklung im Wandel

Dieses Modul widmet sich den theoretischen Fundamenten und den zentralen Prozessmodellen bei der Entwicklung digitaler Produkte – vom klassischen Usability- und UX-Prozess über agile Praktiken hin zu progressiven AI-unterstützten Vorgehensweisen. Dabei betrachten wir das Spannungsfeld von **Business – Human – Tech** als dynamisches Gefüge, in dem UX eine bedeutsame Rolle zukommt.

Wir erkunden verschiedene Prozessmodelle, vergleichen sie und lernen die jeweiligen Vor- und Nachteile zu verstehen. Zentrale Rollen spielen dabei der **klassische Human-centred Design Ansatz (HCD)** nach DIN EN ISO 9241, **agile Vorgehensweisen wie Kanban und Scrum**, sowie die Synthese beider Welten im bei artop entwickelten **UX Thinking-Ansatz**. Außerdem werfen wir einen Blick auf aktuelle Ansätze wie **Spec-Driven-Development (SDD)** und **KI Factory**. Wir diskutieren deren Bedeutung für menschzentrierte Produktentwicklung.

Ziel ist es, ein Verständnis für Rollen, Prozesse und Abläufe bei der Entwicklung von tragfähigen und verantwortungsvollen Lösungen zu erarbeiten, die dem **menschlichen Nutzen langfristig Vorrang vor Technologiegläubigkeit und Profitmaximierung** geben.

Modul 3

3

Faktor Mensch:

Psychologie, Gestalt, Wahrnehmung und Bedürfnisse

Sollen wertvolle Produkte und Services entstehen, sind wir auf einem guten Weg, wenn Kunden und User unaufgefordert zum Ausdruck bringen, dass sie zufrieden sind. Um dahin zu kommen, benötigen wir Glück oder, was zuverlässiger funktioniert, ein allgemein anwendbares Theoriemodell vom menschlichen Erleben und Verhalten. Als erstes sollten die **Grundbedürfnisse, die beim Menschen zu Wohlbefinden** führen, in ihrer Tiefe verstanden werden.

Für gutes Design ist es weiterhin unabdinglich, die Gewohnheitsbildungen und Erwartungshaltungen der Benutzenden verstanden zu haben, ebenso ihr soziales Handeln. Wir lernen außerdem **für menschenzentrierte Gestaltung wichtige physiologische, sensomotorische, emotionale und kognitive Vorgänge** kennen. Besonderer Wert wird auf das Verständnis von bewährten psychologischen Effekten gelegt, um klar zu machen, wie die psychischen Kosten bei der Mensch-Technik-Interaktion minimiert werden können.

Das in dem Modul vermittelte Wissen wird von gestaltpsychologischen und handlungstheoretischen Überlegungen getragen.

Modul 4

4

Team & Organisation:

Kollektive Intelligenz und gelingende Zusammenarbeit

Moderne Produktentwicklung im digitalen Zeitalter ist hochgradig komplex – sie kann für eine einzelne Person, egal wie kreativ oder intelligent sie vorgeht, schnell unübersichtlich und überwältigend werden. In diesem Modul lösen wir uns vom Bild des einsamen Genies und lenken den Blick auf die **Kraft von kollektiver Kreativität und Perspektivenvielfalt**. Wir erarbeiten, welche Rolle diverse Teams bei der Gestaltung nachhaltiger und verantwortungsvoller Lösungen spielen.

Dafür betrachten wir die entscheidenden Faktoren für das Gelingen von Teamarbeit. Zentral ist dabei das **Konzept der Psychologischen Sicherheit**: Wie schaffen wir Räume, in denen radikale Offenheit und das Ansprechen von Fehlern angstfrei möglich sind? Wir betrachten strukturelle Einflussgrößen wie die optimale Gruppengröße und analysieren die **Dynamiken gelingender Kommunikation**.

Wir lernen außerdem, wie sich Gruppenarbeit in Form von Workshops gezielt fasilitieren lässt und welche **Voraussetzungen** es braucht, **um in der Gruppe kreativ tätig zu werden**. Eine zentrale Rolle spielen dabei Ansätze aus dem **Design Thinking**.

Module

Die **Module 5, 6 und 7 zur Methodenpraxis** stehen ganz im Zeichen der Anwendung von Wissen. Anhand eines Fallbeispiels durchlaufen wir in drei aufeinanderfolgenden Modulen einen menschenzentrierten Gestaltungsprozess vom initialen Research bis zum Testing von Prototypen.

Modul 5: Methoden I

5

User Research und Discovery

Discovery stellt einen wesentlichen Teil der Produktentwicklung dar. **In die Welt gehen, Neues entdecken, lernen und explorieren** sind dabei zentral. Erfolgsentscheidend ist der Umgang mit Ungewissheit und Nicht-Planbarkeit. Das sorgt in vielen Organisationen für Spannung: **Dem explorativen Forschen steht ein Wunsch nach Kontrolle gegenüber.** Wir lernen in diesem Modul, Methoden des User Research und der Discovery-Arbeit zu verstehen, zu bewerten und den richtigen Forschungsansatz für unsere Fragestellung zu identifizieren.

Wir beschäftigen uns damit, wie sich **Daten erheben, auswerten und vermitteln** lassen und setzen uns praktisch und theoretisch mit den zentralen Methoden in den drei Bereichen auseinander. Am Ende des Moduls steht eine **empirisch fundierte Problembeschreibung**, mit der wir zielgerichtet **Lösungsoptionen** erarbeiten können.

Modul 6: Methoden II

Produktvision, Anforderungen und Scope

Die Entwicklung eines überzeugenden Produkts erscheint oft wie ein kreativer Balanceakt. Doch wie entsteht aus vagen Ideen eine tragfähige Produktvision? Und wie lässt sich daraus ein klar fokussiertes MVP (Minimum Viable Product) ableiten?

In diesem Modul schlagen wir die Brücke **von der kreativen Ideation zur strukturierten Anforderungsdefinition**. Dabei greifen wir auf Ansätze wie **Working Backwards** zurück und leiten aus der Analyse der aktuellen Situation ein **Bild einer idealen Zukunft** ab. So entstehen Lösungen, die sowohl strategisch begründet als auch kreativ geprägt sind – ohne den besonderen Moment zu verlieren, der ein Produkt unverwechselbar macht.

Methodisch übersetzen wir Daten und Nutzerbedürfnisse in lebendige **Personas und Szenarien**. Aus Szenarien leiten wir systematisch die konkreten **Requirements von Nutzenden und weiteren Stakeholdern** ab und beschäftigen uns damit, welche Herausforderung die Priorisierung mit sich bringt.

Modul 7: Methoden III

7

Spezifikation, Prototyping und Testing

Erfolgreiche Produkte entstehen dort, wo Ideen früh und kontinuierlich mit Nutzenden getestet werden. Diese Fähigkeit zählt zu den wichtigsten **Kompetenzen moderner Produktentwicklung** – und wird in Zeiten von KI noch relevanter. Sie gibt die nötige Sicherheit auf dem richtigen Weg zur passenden Lösung zu sein.

KI-gestützte Werkzeuge beschleunigen Entwicklungsprozesse erheblich und ermöglichen neue Formen der Kreation. Gleichzeitig steigen die Anforderungen an Evaluation, Qualitätssicherung und technisches Verständnis.

In diesem Modul erstellen wir – auch mit KI – eine **Spezifikation** für unser Fallbeispiel und generieren einen ersten **Prototypen**, den wir **mit Nutzenden testen** können. Eine wichtige Rolle spielt bei allen Arbeitsschritten, wie sich **KI wertstiftend einsetzen** lässt und welche Tätigkeiten Menschen zufallen müssen.

Modul 8

8

Agentic Experiences: KI menschenzentriert gestalten

KI verändert nicht nur die Art, wie wir arbeiten – sie wird zunehmend selbst zum **Bestandteil digitaler Produkte** und die Zusammenarbeit mit KI wird von Stakeholdern aktiv eingefordert. Manchmal auch um ihrer Selbst willen.

Im Gegensatz zu klassischen, deterministischen Systemen erzeugen KI-basierte Anwendungen jedoch eine Vielzahl möglicher Zustände und Verhaltensweisen. Ihre Ergebnisse sind nicht vollständig vorhersehbar und verändern sich durch kontinuierliche Weiterentwicklung laufend. Die **verantwortliche Nutzung KI-basierter Anwendungen im privaten und beruflichen Alltag**, ob als Werkzeug oder Sparringspartner, benötigen zusätzlich neue Kompetenzen der Nutzenden.

Wie lässt sich mit dieser Unsicherheit umgehen? Welche Konsequenzen ergeben sich für Ideation, Konzeption und Evaluation? Und wie können Produkte gestaltet werden, die trotz dynamischer KI-Komponenten zuverlässig, verständlich und nutzerzentriert bleiben?

Modul 9

9

UX als Organisationsprinzip:

Transformation, Stakeholder und Umgang mit Widerstand

Gute User Experience entsteht nicht im luftleeren Raum, sondern ist das Ergebnis einer reifen Organisationskultur. Ein Digital Experience & Usability Consultant gestaltet daher nicht nur Produkte, sondern ist mit anderen an der **Transformation der formellen Strukturen** beteiligt.

In diesem Modul richten wir den Blick auf das große Ganze: Wie verankern wir menschenzentrierte Sichtweisen nachhaltig in der DNA eines Unternehmens? Wir lernen, wie wir den aktuellen Status mithilfe etablierter **UX-Reifegradmodelle** (UX Maturity) präzise analysieren können, um strategische Pfade für die nächste Stufe der **Organisationsentwicklung** zu entwerfen.

Transformation bedeutet immer auch Veränderung – und Veränderung erzeugt Reibung. Wir widmen uns dem **Umgang mit Widerständen**, die wir aus einer systemischen Perspektive nicht als Blockade, sondern als wertvolle Energie und Richtungsgeber im **Change-Prozess** verstehen. Ein **professionelles Stakeholder-Management** hilft uns dabei, Allianzen zu schmieden, die Sprache des Managements zu sprechen und den **Business-Value von UX und verantwortungsvoller KI-Nutzung** überzeugend zu argumentieren. Wir wenden diese Perspektiven auf verschiedene Organisationsformen und Arbeitsweisen an, um daraus Ansatzpunkte für den beruflichen Kontext von **Digital Experience & Usability Consultants** abzuleiten.

Modul 10

10

Ausbildungsabschluss: Projektpräsentation, Reflexion und Transfer

Der Ausbildungsabschluss widmet sich dem nachhaltigen Transfer und dem gemeinsamen Lernen. Die Teilnehmenden bringen ihre in Kleingruppen entstandenen **Projektarbeiten** auf die Bühne. Durch das **Reflektieren der realen Case Studies** lernen wir voneinander, spiegeln unterschiedliche Lösungswege und erleben die enorme Bandbreite dessen, was ein Digital Experience & Usability Consultant in der Praxis bewegen kann.

Wir werfen einen Blick zurück auf die gemeinsame Reise: Wie hat sich unser Blick auf die soziotechnischen Systeme, die menschliche Souveränität und die Rolle von KI verändert?

Wie in jedem Modul setzen wir auf **wirksamen Transfer**. Wir erarbeiten **konkrete Strategien und persönliche Roadmaps**, um das Gelernte am nächsten Montag direkt und widerstandsfähig im eigenen beruflichen Kontext zu verankern – damit aus dem Ausbildungserfolg eine dauerhafte Praxis im beruflichen Alltag wird.



Termine

Digital Experience & Usability Consultant – 1. Curriculum 2027

1	Check-in: Digitalisierung & Erlebnis	12. - 13.02.2027 Fr. 13:30 - 17:30 Uhr Sa. 9:30 - 17:30 Uhr	1,5 Tage
2	Menschzentrierte Produktentwicklung im Wandel	05. - 06.03.2027 Fr. 9:30 - 17:30 Uhr Sa. 9:30 - 17:30 Uhr	2 Tage
3	Psychologie, Gestalt, Wahrnehmung und Bedürfnisse	29. - 30.04.2027 Do. 9:30 - 17:30 Uhr Fr. 9:30 - 17:30 Uhr	2 Tage
4	Kollektive Intelligenz und gelingende Zusammenarbeit	21. - 22.05.2027 Fr. 9:30 - 17:30 Uhr Sa. 9:30 - 17:30 Uhr	2 Tage
5	Methoden I: User Research und Discovery	17. - 19.06.2027 Do. 9:30 - 17:30 Uhr Fr. 9:30 - 17:30 Uhr Sa. 9:30 - 17:30 Uhr	3 Tage
6	Methoden II: Produktvision, Anforderungen und Scope	02. - 03.07.2027 Fr. 9:30 - 17:30 Uhr Sa. 9:30 - 17:30 Uhr	2 Tage
7	Methoden III: Spezifikation, Prototyping und Testing	09. - 11.09.2027 Do. 9:30 - 17:30 Uhr Fr. 9:30 - 17:30 Uhr Sa. 9:30 - 17:30 Uhr	3 Tage
8	Agentic Experiences: KI menschzentriert gestalten	01. - 02.10.2027 Fr. 9:30 - 17:30 Uhr Sa. 9:30 - 17:30 Uhr	2 Tage
9	Transformation, Stakeholder und Umgang mit Widerstand	22. - 23.10.2027 Fr. 9:30 - 17:30 Uhr Sa. 9:30 - 17:30 Uhr	2 Tage
10	Ausbildungsabschluss: Projektpräsentation, Reflexion und Transfer	26. - 27.11.2027 Fr. 9:30 - 17:30 Uhr Sa. 9:30 - 13:30 Uhr	1,5 Tage



Knut Polkehn (Leitung)

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 Erfahrungen gibt er als Berater, Trainer und Mentor weiter und ist in verschiedenen Rollen im Usability & User Experience Board (UXQB e.V.) aktiv.



Hias Wrba (Leitung)

begleitet und berät Führungskräfte, Teams und Organisationen vom Start-Up, über den Großkonzern bis zum inhaber:innengeführten Familienunternehmen zu den Themen digitale Transformation, Innovation und Produktentwicklung. Außerdem leitet er bei UX&I die Enterprise Product Academy, einen Geschäftsbereich für an den Unternehmenskontext angepasste Inhouse-Trainings.



Meike Koldorf

unterstützt als Dipl. Designerin und UX Specialist Teams in der Entwicklung von digitalen Services und Produkten. Besonderen Fokus legt sie auf research-basierte Kreativität sowie die Entwicklung eines nutzerzentrierten Team-Mindsets, um hochwertige Produkte zu gestalten.



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.



Franziska Rossin

hat als Beraterin und Methoden-Coach Teams bei der Gestaltung nutzerzentrierter Produkte begleitet. Heute leitet sie ein interdisziplinäres Team aus Product Coaches und UX-Professionals, um co-kreatives Design und Produktdenken organisationsübergreifend zu etablieren.



Rahmen

Umfang & Formate

Die Ausbildung besteht aus:

- 168 Ausbildungsstunden in den Modulen
- plus ca. 60 Stunden Kleingruppenarbeit am Praxisprojekt
- und 8 Kaminabende mit externen Expert:innen

Kosten

Für Privatpersonen: 9.800,00 € (Ratenzahlung möglich)

Für Unternehmen: 11.800,00 €

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

Dieses artop-Akademieangebot 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.

Ausbildungsort

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

Zielgruppe

Die Ausbildung richtet sich an UX-Professionals, Designer, Product Owner, Produktmanager, Business Consultants, Entwickler sowie IT-Führungskräfte, die Innovation strategisch fördern möchten.

Stand 08.10.2026



Rahmen

Teilnahmevoraussetzungen

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

Netzwerken

Mit Abschluss der Ausbildung haben Sie die Möglichkeit, Teil eines weit gefächerten Netzwerkes aktueller und ehemaliger Teilnehmender aller artop-Ausbildungen zu sein. Für ehemalige Ausbildungsteilnehmende veranstalten wir regelmäßig einen Alumni-Kongress mit Fokus auf relevante Themen der Beratung.

Zertifizierung

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

Eine Ausbildung gilt als abgeschlossen, wenn an mindestens 80 % der Ausbildungsstunden teilgenommen, die Leistung im Rahmen des Praxisprojekts erbracht wurde, sowie die Zahlung der Ausbildungskosten an artop beglichen wurde. Ansonsten erhalten die Teilnehmenden einen Teilnahmenachweis über die absolvierten Module.

Anmeldung & Kennenlernen

Der persönliche Kontakt zu unseren Teilnehmenden ist für uns von großer Bedeutung. Bitte nutzen Sie bei Interesse an der Ausbildung das [Formular auf unserer Website](#) für eine unverbindliche Anmeldung.

Kontakt

Bleiben Sie mit uns in Kontakt und erhalten Sie alle Neuigkeiten zu unserer Ausbildung!



Dazu können Sie gern unseren [Newsletter zur Ausbildung](#) abonnieren.

Weitere Fragen?

Zur Vereinbarung eines Erstgesprächs und bei inhaltlichen Fragen wenden Sie sich an:

Knut Polkehn

✉ polkehn@artop.de

Es finden zudem regelmäßig **Online-Informationsabende** mit Knut Polkehn statt.

artop-Akademie

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

Follow us!

in

UX&I

Über uns

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.



Über uns

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.

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
- Train The Trainer
- Moderation
- Mediation
- Systemisches Teamcoaching
- Digital Experience & Usability Consultant

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.



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

☎ 030 44 012 99-60

✉ akademie@artop.de

www.artop.de

in
[Follow us!](#)

artop
INSTITUT AN DER HUMBOLDT-UNIVERSITÄT BERLIN

