

Modul 01

User Experience & Interface Design

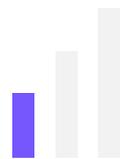
Nanodegree "UX/UI Designer/in"

Modulübersicht

Dieses Nanodegree-Programm vermittelt die grundlegenden Fähigkeiten, die alle User-Experience-Designer (UX/UI) verwenden, egal ob sie mobile Apps, Desktop-Apps oder Web-Plattformen entwerfen. Es ist ideal für Studierende, die verstehen möchten, wie man zur Entwicklung bereite Designs erstellt und ein UX-Portfolio aufbaut, um in einer User-Experience-Designer zu starten und erfolgreich zu sein.

Zielgruppe

Anfänger



Zeitaufwand

2 Monate bei 10h/Woche*



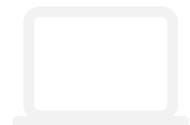
Software

Figma



Hardware

PC



* Die Dauer dieses Programms ist eine Schätzung der Gesamtstunden, die der durchschnittliche Student benötigt, um alle erforderlichen Kursarbeiten abzuschließen, einschließlich Vorlesungs- und Projektzeit. Wenn Sie etwa 10-15 Stunden pro Woche mit dem Programm arbeiten, sollten Sie es innerhalb der angegebenen Zeit abschließen. Die tatsächlichen Stunden können variieren.

UX Grundlagen & Design Research



Produktdesign beginnt mit dem Verständnis der Bedürfnisse der Benutzer, das durch umfassende Forschung gewonnen wird. Lernen Sie die Kernprinzipien des nutzerzentrierten Designs und wie Sie ein Design Problem angemessen abgrenzen können. Verstehen Sie, wie Sie sich in Benutzer einfühlen können, wenn Sie Benutzerforschung durchführen, einschließlich der Durchführung von tiefgreifenden Interviews, der Erstellung quantitativer Umfragen und der Nutzung von Forschungsdaten, um Möglichkeiten aufzudecken. Anschließend wenden Sie Psychologie auf Designskizzen an und behalten dabei den Endbenutzer im Blick.

Projekt

Einen Research Report anlegen

Der erste Schritt zur Gestaltung eines großartigen Produkts besteht darin, sich in Benutzer hineinzusetzen und ihre Bedürfnisse zu ermitteln. Erstellen Sie einen Leitfaden für Diskussionen, rekrutieren Sie Forschungsteilnehmer und fassen Sie die Ergebnisse in Form eines Forschungsberichts zusammen. Validieren Sie Erkenntnisse aus Interviews mit Hilfe von Umfragen, um einen umfassenden Überblick über das Thema zu erhalten. Das Ziel dieses Projekts ist es, bei der Befragung von Benutzern die richtigen Fragen zu stellen, um ihre Erfahrungen zu verstehen, um Designmöglichkeiten zu identifizieren und erste Skizzen zu erstellen, die die Prinzipien der Design Psychologie integrieren.

Thema 01

Einführung in User Experience

- Wenden Sie Usability-Prinzipien auf die heuristische Evaluation von Produktdesigns an.
- Verwenden Sie Designprinzipien, um benutzerfreundliche und manipulative Designlösungen zu identifizieren.
- Lernen Sie, wie Sie ein Forschungsthema abgrenzen, um ein Design Problem auszuwählen.

Thema 02

User Experience Research

- Erfahren Sie, wie Sie einen UX-Forschungsplan entwerfen und umsetzen, einschließlich Forschungszielen, Rekrutierungskriterien und Skripten.
- Erfahren Sie, wie Sie Empathie mit Benutzern aufbauen und Fragen konstruieren, die für ein halbstrukturiertes Benutzer-Interview und eine Umfrage-Studie erforderlich sind.
- Verstehen Sie, wie Sie quantitative Daten, die aus dem Benutzer-Interview gesammelt wurden, mithilfe der Affinitätsdiagramm-Methode analysieren.

Thema 03

Für Menschen designen

- Lernen Sie, wie Sie durch Design auf menschliche, emotionale und Verhaltens Bedürfnisse eingehen können
- Verwenden Sie Design Psychologie-Prinzipien, um Designskizzen zu kritisieren und zu verbessern

Low-Fidelity Prototypes



Die besten Produkte haben mehrere Iterationen basierend auf Benutzerforschung und Feedback durchlaufen. Lernen Sie den Prozess eines Design-Sprints und wie Sie Erkenntnisse aus der Forschung in einen Prototypen übersetzen können, der mit Benutzern getestet werden kann. Verstehen Sie, wie Sie die Zusammenarbeit im Team fördern und divergentes und konvergentes Denken nutzen, um schnell testbare Prototypen zu erstellen. Wenden Sie Prinzipien der Benutzeroberfläche beim Entwurf eines klickbaren Prototypen an und führen Sie einen Usability-Test durch, um wertvolles Feedback von Benutzern zu erhalten, das für Design-Iterationen verwendet werden kann.

Projekt

Einen Low-Fidelity Prototypen entwickeln

Die Erkenntnisse aus der Forschung sind wichtige Inputs für den Design-Sprint-Prozess zur Erstellung einer validierten Designlösung. Durchlaufen Sie den Design-Sprint-Prozess mit einer Produktidee, um einen benutzergestützten Prototyp mit geringer Fidelität der Lösung zu erstellen. Richten Sie die Infrastruktur ein, um den Design-Sprint zu starten und die Forschungsergebnisse zu synthetisieren. Führen Sie Ideenfindungsübungen durch, um Papierskizzen und digitale Prototypen basierend auf den Papierskizzen zu erstellen. Führen Sie einen Usability-Test des Prototyps mit Benutzern durch, um Designannahmen zu validieren, und erstellen Sie eine zweite Iteration des Prototyps basierend auf dem Feedback der Benutzer.

Thema 01

Den Design Sprint definieren

- Lernen Sie, wie Sie den Double Diamond Designprozess verwenden, um Produktkonzepte zu erstellen.
- Wenden Sie Guerilla-Design-Sprints an, um gemeinsam mit Benutzern zu gestalten.
- Verstehen Sie, wie Sie kollaborative Arbeitssitzungen erleichtern, um ein gemeinsames Verständnis des Benutzers aufzubauen, Ideen zu generieren und "Buy-in" von verschiedenen Stakeholdern zu erhalten.

Thema 02

Feature-Research

- Entdecken Sie Themen und Möglichkeitsbereiche aus der Forschung.
- Lernen Sie, Probleme als Chancen zu definieren.
- Verstehen Sie kollaborative Ideenfindungstechniken und wie man sie anwendet, um sich auf die besten Ideen im Rahmen des Designs zu konzentrieren.
- Lernen Sie, Ideen basierend auf einer Wert-Komplexitätsmatrix als Designmerkmale zu priorisieren, um ein Minimum Viable Product zu erstellen.

Thema 03

User Interface Prinzipien

- Verstehen Sie verschiedene Benutzeroberflächen-Layouts auf unterschiedlichen Komplexitätsstufen.
- Lernen Sie, visuelle Elemente und Berührungspunkte so zu organisieren, dass Designs benutzerfreundlich sind.
- Verstehen Sie, wie Sie sicherstellen können, dass Designs für alle Bevölkerungsgruppen mit unterschiedlichen Bedürfnissen zugänglich sind.

Thema 04

Klick Prototypen

- Lernen Sie, wie Sie UI-Kits und -Komponenten in einen Prototyp einbinden.
- Verstehen Sie die Möglichkeiten von Prototyping-Tools für das Produktdesign.
- Definieren Sie den Benutzerfluss und die Benutzerinteraktionen, um einen klickbaren Prototypen zu erstellen.

Thema 05

Benutzerfreundlichkeit testen

- Verstehen Sie, wie man eine digitale Journey-Map entwirft.
- Lernen Sie, in-person und Remote Usability-Tests durchzuführen, um spezifisches Feedback zu Prototypen zu sammeln.
- Verstehen Sie, wie man Prototypen basierend auf dem Feedback der Benutzer iteriert.

High-Fidelity Prototypes



Sobald Produkte auf ihre Wirksamkeit getestet wurden, müssen sie für eine bessere Benutzerbindung verbessert werden. Lernen Sie fortgeschrittene Prinzipien der Benutzeroberfläche, um interaktive Designs zu erstellen, die bereit sind, an das Entwicklungsteam zur weiteren Rückmeldung übergeben zu werden. Verstehen Sie, wie Sie Rückmeldungen von den Entwicklern einholen und in das Design integrieren, um es vor der Entwicklung zu verbessern. Bewerten Sie die Benutzerbindung des Produkts durch Remote-Usability-Tests und andere Experimentiermethoden. Lernen Sie, das Design und die Benutzererfahrung basierend auf Engagement-Daten zu verbessern, um die wichtigsten Leistungsindikatoren zu steigern.

Projekt

Einen High-Fidelity Prototypen entwickeln

Ein Prototyp mit geringer Fidelität ermöglicht es Ihnen, zu validieren, dass die Kernfunktionalität einer Lösung den Benutzerbedürfnissen entspricht. Der nächste Schritt besteht darin, sicherzustellen, dass die Benutzeroberfläche und Benutzererfahrung der Lösung die Benutzer möglichst stark anspricht und begeistert. Verbessern Sie einen Prototyp mit geringer Fidelität durch die Anwendung eines datenbasierten, hochwertigen Designs, indem Sie ein Zwischenprojekt und ein Abschlussprojekt einreichen. Für das Zwischenprojekt finden Sie visuelle Designinspirationen, um einen Style-Guide und eine Komponentenbibliothek zu entwickeln. Verwenden Sie den Style-Guide und die Komponentenbibliothek, um ein hochwertiges Mockup des Prototyps mit geringer Fidelität zu erstellen.

Thema 01

UI Design Grundlagen

- Lernen Sie, UI-Trends zu erkennen und verschiedene Interaktions- und Typografie Stile anzuwenden.
- Lernen Sie den Wert und den Prozess der Annotation von Designs kennen.
- Verstehen Sie die Komponenten eines Designsystems.

Thema 02

Interaktive Designs erstellen

- Lernen Sie, wie man UI-Kits und Plugins in einem hochwertigen Design findet und verwendet.
- Lernen Sie, Inspirationen zu finden und zu nutzen, um die visuellen Elemente eines Style-Guides zu generieren.
- Wenden Sie Designprinzipien an, um hochwertige Mockups zu erstellen.

Thema 03

Vorbereitungen für den Entwicklungsprozess

- Verstehen Sie die verschiedenen Stufen der Barrierefreiheit und wie sie in ein Design integriert werden können.
- Verstehen Sie, wie man Benutzerstories und Aufgabenflüsse erstellt, die Feedback von den Entwicklern erleichtern.
- Lernen Sie, Designs anzupassen und Assets zu exportieren, sodass sie für die Übergabe an die Entwicklung bereit sind.

Thema 04

Design Performance verbessern

- Verstehen Sie die wichtigen Leistungsindikatoren, die ein ansprechendes Design antreiben.
- Lernen Sie, Remote-Testtools und -techniken zu verwenden, um Daten zu sammeln und sinnvoll zu interpretieren.
- Lernen Sie, Designs mithilfe von Engagement-Daten zu optimieren.

Dein Design Portfolio



UX-Designer demonstrieren ihre Fähigkeiten, indem sie ihre Designs und Prozesse in einem Portfolio präsentieren. Verstehen Sie, was in einem Portfolio enthalten sein sollte und was nicht, sowie die Schlüsselemente, die auf die Zielgruppe ansprechen. Lernen Sie, frühere Arbeiten zu organisieren und sie online zu präsentieren, wobei Sie die Zielgruppe und Ihre Karriereziele im Hinterkopf behalten. Wenden Sie Storytelling- und Branding-Frameworks an, um ein persönliches Profil zu erstellen, das einen einzigartigen Mehrwert vermittelt. Lernen Sie bewährte Methoden, um ein UX-Portfolio zu pflegen und regelmäßig zu aktualisieren.

Projekt

Eine UX Portfolio mit Case Study entwickeln

Ein UX-Portfolio ist das Werkzeug, das UX-Designer verwenden, um ihre Fähigkeiten und Erfahrungen der Welt zu präsentieren. Wenden Sie bewährte Methoden im Bereich Portfolio-Design und Personal Branding an, um ein Starter-Portfolio zu erstellen, das aus Projekten besteht, die im Rahmen dieses Nanodegree-Programms abgeschlossen wurden. Reflektieren und dokumentieren Sie den Prozess zur Fertigstellung der Projekte. Organisieren Sie Assets und Notizen auf eine Weise, die die Schritte zur Fertigstellung dieser Projekte visualisiert. Entwickeln Sie eine begleitende "Über mich"-Seite, die vermittelt, was Sie als UX-Professional einzigartig macht.

Thema 01

Portfolio Design Grundlagen

- Verstehen Sie den Zweck eines Portfolios für das Storytelling.
- Lernen Sie die wichtigen Bestandteile eines UX-Portfolios und wie man Fallstricke bei der Erstellung vermeidet.
- Verstehen Sie, wie man sich inspirieren lässt und vorbereitet, bevor man ein UX-Portfolio erstellt.

Thema 02

Dein Portfolio erstellen

- Lernen Sie, wie man ein Projekt-Fallbeispiel auswählt und erstellt.
- Lernen Sie, wie man den Inhalt eines Projekt-Fallbeispiels abschließt und für die Online-Darstellung vorbereitet.
- Verstehen Sie, wie man das Portfolio-Erlebnis gestaltet und ein UX-Portfolio basierend auf bewährten Praktiken der Branche aktualisiert.

Unser bewährter Ansatz

Für den Aufbau berufsrelevanter digitaler Kompetenzen



Erfahrene Entwickler/innen

Wir begleiten dich auf dem Weg zum App Entwickler

- Personalisiertes Projektfeedback mit Codeüberprüfung durch unser geschultes Personal.
- Jeden Monat 2x 60 Minuten Meeting mit unseren Tutor/innen.



Marvin Gatermann

iOS & Android Developer



Till Hemmerich

iOS & Android Developer



Gordon Lucas

iOS & Android Developer

Vielen Dank.

www.syntax-institut.de/selbstzahler/