User Experience (UX) Designer:in mit Schwerpunkt Usability-Engineering

Alles, was du brauchst, wenn du mit deiner ersten UX/UI-Designer:innenrolle startest

Dauer

91 Tage

Zertifikat

WBS-Zertifikat

Preis

Wir beraten dich gerne zu deinen individuellen Fördermöglichkeiten.

Fördermöglichkeiten

Bildungsgutschein

Aktuelle Termine

- 03.11.2026 – 23.03.2027
- 17.11.2026 – 08.04.2027
- 02.12.2026 – 22.04.2027

Kontakt

Dein Kontakt für Kassel

+49 561 4747960

kassel@wbstraining.de

Anschrift

WBS TRAINING in Kassel

Kölnische Straße 9-11

34117 Kassel

Dies ist ein Angebot von WBS TRAINING.

Kursbeschreibung

Was machen Usability Engineers und User Experience Designer:innen?

Als Usability Engineer beschäftigst du dich mit Prozessen und Methoden von interaktiven Systemen und Schnittstellen. Nach der Weiterbildung kannst du Anforderungen nutzerzentriert, barrierearm und validierbar definieren und sie iterativ mit Nutzenden verfeinern.

Das User Experience Design umfasst Methoden zur Gestaltung, Spezifikation und Erfassung des gesamten Nutzungserlebnisses. Zur User Experience zählen alle Reaktionen, Wahrnehmungen und Gefühle eines Menschen vor, während und nach der Nutzung eines Systems. In unserer Weiterbildung bekommst du sowohl Einblicke in das Thema Engineering als auch in das Thema Design.

Kursinhalte

Einführung in unser Online-Lernformat (1 Tag)

Grundlagen UI/UX-Design – UX-Design Step by Step (10 Tage)

- Inhalte & Struktur (Step by Step)
- Relevanz von UX für digitale Produkte
- Was ist UX-Design?
- Nutzerverstehen – Research & Empathie
- Problemdefinition & Zielsetzung

- Ideenfindung & Konzeptentwicklung
- Prototyping & Testing

UI/UX in der Neuropsychologie (10 Tage)

- Einführung: Neuropsychologie trifft UX-Design
- Wahrnehmung & Aufmerksamkeit im UI-Design
- Gedächtnis, Lernen & Usability
- Emotion, Motivation & User Experience
- UX in neuropsychologischen Anwendungsfeldern

Planung des Engineering-Prozesses (10 Tage)

- Grundlagen der Engineering-Prozessplanung
- Was ist ein Engineering-Prozess?
- Anforderungsmanagement & Spezifikation
- strukturierte Phasenplanung im Engineering
- Risikomanagement & Qualitätssicherung
- Agilität & klassische Planung kombinieren

Technische Grundlagen UI/UX (10 Tage)

- Technologische Grundlagen digitaler Oberflächen
- UI-Komponenten & Designsysteme technisch gedacht – technische Struktur moderner UI-Komponenten verstehen
- UX und Performance – was ist technisch machbar?
- Übergabe Design – Entwicklung

Analyse des Experience- und Accessibility-Nutzungskontextes (10 Tage)

- Grundlagen und nutzerzentrierte Kontexterfassung
- Nutzungskontext – Dimensionen und Einflussfaktoren
- Zielgruppenanalyse und Personas
- Methodik und Praxis
- Accessibility-Szenarien und Nutzungssituationen
- Ableitung von Designanforderungen
- Materialien und Methoden

Identifizierung und Entwicklung der Nutzungsanforderungen (10 Tage)

- Validierung durch Personas und Nutzungsszenarien
- Anforderungen in agile Prozesse integrieren
- Methoden & Materialien

Erstellung von Design-Prototypen (10 Tage)

- Grundlagen & Low-Fidelity-Prototyping
- Einführung in Prototyping
- Prototyping-Stufen & Fidelity-Level
- Einführung in Tools wie Figma, Adobe XD, Axure, Sketch
- High-Fidelity & Interaktive Prototypen
- Prototypen für Usability-Tests & Stakeholder
- Iteration & Feedback-Integration

Implementierung und Umsetzung, UI/UX-Management (10 Tage)

- Rollen & Verantwortlichkeiten im UI/UX-Management
- Rollenverteilung in agilen Teams (Scrum, Kanban, SAFe)
- von Design zu Umsetzung – der Übergabeprozess
- Toolvernetzung: Figma - GitHub, Designsystem – Komponentenbibliothek
- technische Umsetzung – Frameworks & UI-Technologien
- Designsysteme pflegen & skalieren
- Qualitätssicherung & UI-Testing
- Praxisworkshop & Case-Integration

Testing und User Interface Design (10 Tage)

- Grundlagen UI-Design & Testarten
- UI-Design in der Praxis
- Einführung in UI-Testing
- Testdurchführung & Designoptimierung
- Rekrutierung von Testpersonen & Durchführungsszenarien
- Auswertung & Ergebnisinterpretation

Lernziele

Nach der Weiterbildung bist du in der Lage,

- Anforderungen nutzerzentriert, barrierearm und validierbar zu formulieren und sie iterativ mit Nutzenden zu verfeinern.
- zu verstehen, wie neuropsychologische Prinzipien das Nutzerverhalten beeinflussen und wie diese gezielt im UI/UX Design eingesetzt werden können.
- Effektive und nutzerzentrierte User Interfaces (UI) zu gestalten und systematische UI-Tests durchzuführen, um die Usability und Funktionalität zu verbessern
- Testmethoden für unterschiedliche Phasen des UI-Designs auszuwählen und Feedback gezielt in die Designoptimierung zu integrieren.
- zu verstehen, wie technische Rahmenbedingungen Einfluss auf UI/UX Design nehmen, und du lernst, die wichtigsten Technologien, Umsetzungsprozesse und Systemanforderungen kennen, um besser mit Entwickler:innen zusammenarbeiten zu können und Designs technisch fundiert zu gestalten.
- Planungsprozesse im Engineering-Kontext umzusetzen und technische Anforderungen zu strukturieren, Entwicklungsphasen zu planen, Risiken zu erkennen und cross-funktionale
  Abstimmungen sicherzustellen – sowohl im klassischen als auch im agilen Umfeld.
- die Umsetzung von UI/UX-Designs effektiv zu steuern und in Entwicklungsprozesse zu integrieren. Die Zusammenarbeit zwischen Design, Entwicklung und Produktmanagement zu koordinieren, UI/UX-Konzepte in verschiedene technische Frameworks zu überführen und Qualitätssicherung für nutzerzentrierte Oberflächen durchzuführen.
- die Grundlagen von User Experience Design und UX-Designprozessen Schritt für Schritt nachzuvollziehen und in Grundzügen anzuwenden.
- den Zweck und Einsatz unterschiedlicher Prototypen zu verstehen (Low-Fidelity bis High-Fidelity), passende Tools zur Prototypenerstellung auszuwählen (z. B. Figma, Adobe XD) sowie interaktive Prototypen für Tests und Präsentationen zu entwickeln, Designentscheidungen auf Basis von Nutzungsanforderungen zu visualisieren und iterativ zu verbessern.
- Nutzungskontexte systematisch zu analysieren (Umgebung, Nutzer:innen, Technologien), die Barrierefreiheit aus Perspektive verschiedener Nutzergruppen zu bewerten, Methoden der Kontextanalyse (u. a. Personas, Empathy Maps, Szenarien) anzuwenden und konkrete Anforderungen für UX-Design und barrierearme Gestaltung

abzuleiten.

Unterrichtsform	Vollzeit
Zielgruppe	Arbeitssuchend, Akademiker:in / Studienaussteiger:in, Berufserfahren

Teilnahmevoraussetzung

- Offenheit für neue Technologien im Bereich KI und Medienentwicklung mit KI sowie fundierte Grundkenntnisse in KI/AI sind erforderlich.
- Eine abgeschlossene Berufsausbildung und/oder ein Studium. Grundlagenkenntnisse in der Audio-, Video- oder Bildgestaltung (z. B. Adobe CC), in Office sowie Grundkenntnisse in den Marketingdisziplinen wie z. B. Social Media etc. sowie Englisch sind Voraussetzung.
- Eine ausgesprochene Affinität zum Medium Internet.
- Der Kurs ist auch für Studienabbrecher:innen offen.

Perspektiven nach der Qualifizierung

UX Designer:innen werden in vielen Branchen nachgefragt, z. B. in Industrie und Fertigung, im Finanz- und Versicherungswesen, im Handel und E‑Commerce, bei Consulting und IT-Dienstleistern, im Gesundheitswesen und der Pharma-Industrie oder in der öffentlichen Verwaltung. Auch im Marketing, Produktmanagement oder in Startups sind UX-Kenntnisse sehr gefragt.

- UX Designer:innen / User Experience Designer:innen
- Product Designer:innen / Digital Product Designer:innen
- Interaction Designer:innen
- UX Researcher / User Researcher
- CX Designer:innen / Customer Experience Designer:innen

Link zum Angebot

User Experience (UX) Designer:in mit Schwerpunkt Usability-Engineering

Ausgezeichnete Bildung.

DQS-zertifiziert nach
DIN EN ISO 9001:2015 Reg.-Nr. 015344 QM15
Zulassung nach AZAV Reg.-Nr. 015344 AZAV