methodpark

REACH THE NEXT LEVEL

HANDS-ON WORKSHOPS

Inhalt

VORWORT
› Seite 4/5

MACHINE LEARNING
› Seite 6/7

ARCHITEKTUR
› Seite 8/9

WEB DEVELOPMENT MIT REACT UND REDUX
› Seite 10/11

GIT
› Seite 12/13

WEB DEVELOPMENT MIT ANGULAR
› Seite 14/15

QT/QML
› Seite 16/17

CLEAN CODE
› Seite 18/19

UNIT TESTS
› Seite 20/21

CONTINUOUS INTE-GRATION & DEPLOYMENT
› Seite 22/23

BLOCKCHAIN
› Seite 24/25

USER EXPERIENCE
› Seite 26/27

Coaching-Tage

Nach dem Workshop können Sie optional einen oder mehrere nachgelagerte Coaching-Tage buchen. Der Trainer widmet sich hier den konkreten Herausforderungen, die Ihnen bei der Umsetzung im Alltag begegnen. Zudem besteht die Möglichkeit einzelne Inhalte gezielt zu vertiefen.

Notebook – bitte mitbringen

Für die Übungsaufgaben benötigen Sie ein Notebook. Die verwendete Entwicklungsumgebung wird mit Ihnen definiert.

Vorwort

Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, schnelles Abrufen von Fachwissen – das sind die Grundlagen für Ihren Erfolg in Projekt- und Teamarbeit.

Wissen veraltet jedoch recht schnell. Andersartige Fertigkeiten werden von Ihnen verlangt, weil sich Methoden und Tools fortlaufend ändern und weil neue Technologien ungeahnte Möglichkeiten eröffnen.

Hier heißt es – am Ball bleiben.

Seien Sie bereit zu lernen. So praxisnah wie möglich.

Die Workshops von Method Park unterstützen Sie dabei. Hands-on und **ganz nah an Ihrem Projektalltag** lernen Sie aktuelle Vorgehensweisen und moderne Technologien kennen. Praktische Übungen geben Ihnen die Routine, die Sie in Ihren Projekten brauchen.

Diese Hands-on Workshops werden **exklusiv und individuell** auf Ihre Bedürfnisse zugeschnitten. Die Workshops setzen genau dort an, wo Ihnen und Ihrem Unternehmen der Schuh drückt.

Holen Sie sich in den Hands-on Workshops bei Method Park das handwerkliche Rüstzeug zu vielen Aspekten des Software & Systems Engineering. Qualifizieren Sie Ihre Kompetenz und Ihr Know-how. Investieren Sie in Ihre Zukunft.

Die Method Park Workshop Trainer unterstützen Sie dabei – hands-on!

Zielgruppe	Dauer	Voraussetzungen
Software-Entwickler, Data Scientists	2 Tage	Grundlegende Programmierkenntnisse

MACHINE LEARNING

Künstliche Intelligenz und Machine Learning haben längst in weite Teile der Industrie Einzug gehalten.

Diese Ansätze haben viele der jüngsten Erfolge im autonomen Fahren, in der medizinischen Bildverarbeitung oder in der Materialprüfung erst möglich gemacht. Artificial Intelligence (AI) wird zahlreiche Branchen und Szenarien künftig noch viel stärker durchdringen als bislang. Um zukunftsfähig zu bleiben, müssen sich Unternehmen daher mit den Grundlagen von AI und Machine Learning auseinandersetzen.

Diese Grundlagen vermittelt der Workshop zu Machine Learning. Er bündelt die schiere Flut an Informationen und bietet Ihnen in kompakter Form einen Überblick über Theorie und Praxis des Machine

Fragen?
workshops@methodpark.de

Learning. Hands-on erhalten Sie das Wissen, das Sie brauchen, um das enorme Potenzial künstlicher Intelligenz für Ihr Produktportfolio und Ihre Wertschöpfungskette zu erschließen.

Die Schulung erfolgt sehr praxisorientiert. Die Hälfte des Workshops besteht aus angewandten Übungen zu einem durchgängigen Thema. Sie lernen die relevanten Verfahren und Vorgehensweisen zum Thema Machine Learning kennen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf künstlichen neuronalen Netzwerken (Artificial Neural Networks), der Basis für Deep Learning.

Inhalt

Grundlagen

- Einführung und Begriffsabgrenzung (Machine Learning, künstliche Intelligenz, Big Data, ...)
- Vorstellung der im Workshop verwendeten Technologien, u. a. TensorFlow und Keras

Landschaft der Machine-Learning-Verfahren

- Supervised Learning
- Unsupervised Learning
- Reinforcement Learning

Einschichtige neuronale Netzwerke (Perzeptrons)

- Biologische Motivation
- Vom biologischen zum künstlichen Neuron
- Lernen: Optimierung, Gradientenabstieg
- Klassifikation mehrerer Klassen

Grundbegriffe und Handwerkszeug

- Loss-Funktionen
- Performanz-Metriken
- Datenpartitionierung
- Feature-Extraktion, Dimensionsreduktion
- Overfitting und Gegenmaßnahmen

Mehrschichtige neuronale Netzwerke

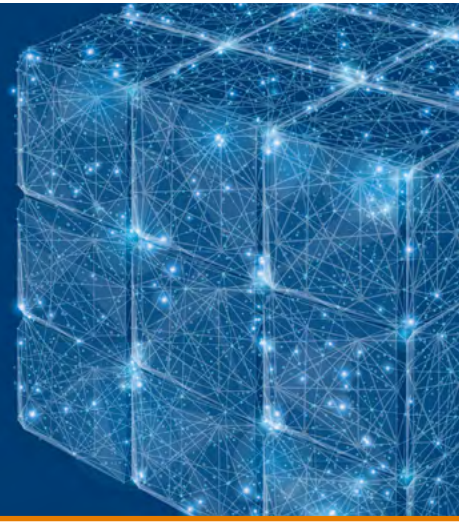
- Backpropagation
- Deep Learning

Optional

- GPU-beschleunigtes Training in der Cloud
- Deployment trainierter Netze auf embedded Hardware
- Convolutional Neural Networks

Zielgruppe	Dauer	Voraussetzungen
Software-Entwickler, Data Scientists	2 Tage	Erfahrung in der Software-Entwicklung

ARCHITEKTUR



Sie wollen in Ihrer Software-Entwicklung nachhaltige Architekturarbeit etablieren?

Sie wollen eine Architektur, die Agilität, Flexibilität und Änderbarkeit unterstützt? Dieser Hands-on Workshop vermittelt Prinzipien und Praktiken für die Entwicklung und Evolution von Architekturen im agilen Umfeld.

Fragen?
workshops@methodpark.de

Der Schwerpunkt des Workshops liegt auf der praxisorientierten Wissensvermittlung: In konkreten Übungen vertiefen Sie das Gelernte und wenden es anhand eines durchgängigen Beispiels an. Anstelle des vorbereiteten Fallbeispiels kann auch Ihre aktuelle Produktentwicklung in den Übungsteil dieses Workshops integriert werden.

Architektur und die Rolle des Architekten

- Was ist Architektur?
- Die Rolle der Architekturarbeit in der agilen Entwicklung
- Wie ermöglicht evolutionäre Architektur die kontinuierliche Weiterentwicklung des Produkts?

Kommunikation von Architektur

- Wie kommuniziert man Architektur zielgruppengerecht?
- Agile Ansätze für die Dokumentation
- Docs as Code

Einflussfaktoren

- Architekturrelevante Anforderungen und Randbedingungen identifizieren und analysieren
- Wie priorisiert man Einflussfaktoren und Architekturentscheidungen?

Design- und Architekturprinzipien

- Design- und Architekturprinzipien als Schlüssel für Flexibilität und Änderbarkeit
- Wie lässt sich mit Clean Architecture der fachliche Kern von konkreten Technologien entkoppeln?

Architektur und Continuous Delivery

- Continuous Delivery als Grundlage für evolutionäre Architektur

Inhalt

Zielgruppe	Dauer	Voraussetzungen
Software-Entwickler	2 Tage	Kenntnisse in JavaScript und HTML

WEB DEVELOPMENT MIT REACT UND REDUX

Mithilfe von React und Redux werden moderne und komplexe Webanwendungen elegant implementiert.

React, die JavaScript-Bibliothek von Facebook, macht das Erstellen interaktiver Benutzeroberflächen kinderleicht. Mit React entwerfen Sie einfache View Layer für jeden Zustand einer Anwendung und setzen selbst komplexe Benutzeroberflächen im Handumdrehen um.

Redux, ein Zustandscontainer für JavaScript-Anwendungen, ermöglicht die Zentralisierung der Zustände und der Logik der Anwendung. Dadurch schalten Sie auch leistungsstarke Aufgaben oder Zusatzfunktionen für Ihre Anwendung frei.

Fragen?

workshops@methodpark.de

Sowohl für React als auch für Redux müssen Sie Unit Tests durchführen. Dieser Hands-on Workshop stellt Ihnen dafür geeignete Werkzeuge, wie zum Beispiel Jest und Enzyme, vor.

Die Schulung erfolgt sehr praxisorientiert. Mehr als die Hälfte des Workshops besteht aus angewandten Übungen zu einem durchgängigen Thema. Sie erarbeiten alle Aspekte von React und Redux anhand konkreter Aufgaben selbst. Ihr Team ist nach dem Workshop in der Lage, die erlernten Techniken direkt in der täglichen Arbeit umzusetzen.

React

- Welches Konzept verfolgt React?
- Wie wird JSX eingesetzt, um Markup in React-Komponenten zu definieren?
- Welche Mittel stehen zur Verfügung, um Komponenten Logik zu implementieren?
- Wie werden Events verarbeitet und definiert?
- Welche Best Practices gibt es?
- Welche fortgeschrittenen Techniken gibt es darüber hinaus?

Unit Testing

- Welche Möglichkeiten existieren, um implementierte React-Komponenten zu testen?

State Handling und Seiteneffekte

- Wie wird Redux eingesetzt, um Applikations-States zu verwalten?
- Wie wird die implementierte Redux-Logik mithilfe von Unit Tests auf Validität geprüft?
- Wie wird Redux mit React integriert?
- Wie wird Redux-Saga eingesetzt, um Seiteneffekte, wie z. B. Benutzerinteraktionen oder Netzwerkkommunikation, zu implementieren?

Inhalt

Zielgruppe	Dauer	Voraussetzungen
Software-Entwickler, Integratoren	2 Tage	mit und ohne Vorkenntnisse von Versionskontrollsystemen

GIT

Sie wollen Git in Ihrem Software-Projekt einsetzen, um Ihre Software-Entwicklung auf das nächste Level zu heben?

Sie wollen die Vorteile einer verteilten Versionsverwaltung nutzen und mit dieser sowie Code Reviews die Qualität im regulierten Umfeld sichern?

Dann begleitet Sie dieser Hands-on Workshop bei der Einführung von Git. Der Trainer schult Sie im Umgang mit Git und Code-Review-Lösungen, wie etwa Gerrit, GitHub Enterprise oder TFS, und unterstützt Sie bei der Wahl des richtigen Werkzeugs.

Fragen?

workshops@methodpark.de

Der Schwerpunkt liegt auf der praktischen Wissensvermittlung. Daher erarbeitet der Trainer mit Ihnen einen auf Sie zugeschnittenen Workflow, der vom Check-in über Code Review mit gekoppeltem Continuous Integration System bis hin zum Release und Life Cycle Management alle Phasen der Entwicklung abdeckt.

Git

- Grundlegende Versionsverwaltung
- Software-Historie verstehen
- Erstellen von Entwicklungslinien (Branch) und Versionen (Tags)
- Integrationsstrategien (Merge vs. Rebase), um divergierende Entwicklungsstränge zusammenzuführen
- Synchronisation mit anderen Repositories (push, pull)
- Best Practices für effizientere Entwicklungsprozesse mit Git

Code Review mit Gerrit

- Ziele und Grundsätzliches zum Thema Code Review
- Code zum Review abgeben
- Code-Review-Kommentare einarbeiten
- Konflikte auflösen
- Best Practices
- Collaboration Workflows (Fork & Branch, Pull Requests)
- Resynchronisation mit fortschreitender Entwicklung
- Strukturieren von Teams und Organisationen

Tools

- Gerrit
- GitLab
- GitHub (Enterprise)
- Azure DevOps / TFS
- Bitbucket

Inhalt

Zielgruppe	Dauer	Voraussetzungen
Software-Entwickler	2 Tage	Kenntnisse in JavaScript und HTML

WEB DEVELOPMENT MIT ANGULAR

Angular ist bereits seit vielen Jahren eine etablierte Größe unter den Frontend-Frameworks und vor allem im Enterprise-Umfeld als Standard gesetzt.

Auch nach dem Aufkommen einiger Alternativen ist Angular nicht aus der modernen Web-Entwicklung wegzudenken. Mit der Veröffentlichung von Angular2 und der Abtrennung von AngularJS hat das Framework eine fundamentale Wandlung erlebt.

Sie möchten lernen, wie Sie Ihre erste eigene Angular-Applikation entwickeln? Dann nehmen Sie an diesem Hands-on Workshop teil. Dabei werden Sie nicht nur an das Framework als solches herangeführt, sondern auch an die wichtigsten Konzepte des Ökosystems. Der Workshop legt dabei ein besonderes Augenmerk auf TypeScript und RxJS, die eine wichtige Rolle im Framework spielen.

Fragen?

workshops@methodpark.de

Die Schulung erfolgt sehr praxisorientiert. Mehr als die Hälfte des Workshops besteht aus angewandten Übungen zu einem durchgängigen Thema. Sie erarbeiten alle Aspekte von Angular anhand konkreter Aufgaben selbst. Ihr Team ist nach dem Workshop in der Lage, die erlernten Techniken direkt in der täglichen Arbeit umzusetzen.

Angular Grundlagen

- TypeScript
- ng-cli

Komponenten

- Komponenten und ihre Lifecycle-Methoden
- Templates
- Events und Event Handling
- Unit Testing von Angular-Komponenten

Datenverwaltung

- RxJS und Observables
- Services

Weiterführende Themen

- Angular Module
- Clientseitiges Routing

Inhalt

Zielgruppe	Dauer	Voraussetzungen
Software-Entwickler	2 Tage	C++-Erfahrung ist hilfreich

QT/QML

Sie suchen ein Framework, mit dem Sie Programme und grafische User Interfaces plattformübergreifend, schnell und übersichtlich entwickeln?

Mit Qt und QML lassen sich plattformunabhängige, performante Benutzeroberflächen auf Windows, Linux, iOS und Android in vertretbarem Aufwand entwickeln. Was Sie dazu wissen müssen, vermittelt dieser Hands-on Workshop.

Sie bekommen einen Einblick in die Konzepte und Methoden der Oberflächen-Programmierung mit Qt und QML und erhalten einen Überblick über die QML-Grundlagen, UI-Interaktionen und Qt Quick Controls. Der Workshop erläutert sowohl das Zusammenspiel von QML und C++-Code als auch weitere wichtige Themen aus der Qt-Bibliothek.

Fragen?

workshops@methodpark.de

Sie vertiefen diese Inhalte anhand praktischer Übungen, die rund die Hälfte des Workshops in Anspruch nehmen. So verstehen und festigen Sie das erlernte Wissen direkt an einem konkreten Beispiel.

Grundlagen QML

- Einführung in die Qt Creator Entwicklungsumgebung
- Welche grundlegenden Elemente stehen zur Verfügung?
- Was sind Properties und wie funktionieren Property Bindings?
- Wie spielen QML und JavaScript zusammen?
- Wie positioniere ich Elemente?
- Wie reagiere ich auf Tastatureingaben und Mausklicks?

Die Komponenten-Bibliothek „Qt Quick Controls“

- Vorstellung und Nutzung der „Quick Controls“
- Eigene Designanpassung der Standardkomponenten
- Unterschiede zwischen „Quick Controls“ Version 1 und 2

Erweitern der QML-Funktionalität

- Erstellung eigener Komponenten und Komponenten-Bibliotheken
- Integration von C++-Objekten in QML
- Eigene C++-QML-Komponenten erstellen
- Auf Anfrage: Einführung in „Qt for Python“

Weitere fortgeschrittene Konzepte wie:

- Model/View-Konzept und Datenanzeige
- Internationalisierung
- Dynamisch Elemente zur Laufzeit erstellen

Inhalt

Zielgruppe	Dauer	Voraussetzungen
Entwickler	2 Tage	Erfahrung in der Software-Entwicklung

CLEAN CODE

Verantwortung für die Qualität eines Quellcodes trägt in erster Linie der Entwickler. Clean Code bietet ihm eine Sammlung von Methoden zur Sicherung und laufenden Verbesserung von Software-Qualität.

Software verliert im Lauf der Zeit schleichend an Qualität. Dadurch werden Implementierungen und Änderungen schwieriger, der Code wird unverständlicher. Mithilfe von Clean Code verhindern Sie das und wappnen Ihre Software für zukünftige Herausforderungen. Dieser Hands-on Workshop vermittelt Ihnen die nötigen Techniken und Praktiken, um verständlichen, erweiterbaren und robusten Code zu schreiben.

Fragen?

workshops@methodpark.de

Dieser Workshop legt großen Wert auf praxisorientierte Wissensvermittlung: Anhand konkreter Übungsaufgaben erarbeiten Sie die Aspekte von Clean Code. Im Anschluss an den Workshop sind Sie daher in der Lage, die erlernten Techniken direkt in Ihrer täglichen Praxis anzuwenden.

Clean Code vs. Bad Code

- Was ist Bad Code?
- Was ist Clean Code?
- The Boy Scout Rule

Ästhetischer Code

- Warum ist die Namensgebung so wichtig?
- Wie sehen saubere Methoden aus?
- Was macht eine gute Klasse aus?
- Wie schreibt man Kommentare richtig?

Formate und Strukturen

- Wie formatiert man sauber?
- Wie werden Objekte und Daten strukturiert?
- Wie setzt man Refactoring ein?
- Wie geht man mit Grenzen zu anderen Systemen um?

Qualitätssicherung

- Ein Fehler – was tun?
- Wie geht man bei Unit Tests vor?

SOLID

- Im Prinzip alles richtig gemacht?

Clean Code als Mentalität

- Clean Code Developer Grade: Wie lassen sich Prinzipien und Praktiken verinnerlichen?

Inhalt

Zielgruppe	Dauer	Voraussetzungen
Entwickler, Tester	2 Tage	Erfahrung in der Software-Entwicklung

UNIT TESTS

Qualitativ hochwertige Software kommt ohne automatisierte Tests nicht aus. Unit Tests legen den Grundstein für eine erfolgreiche Entwicklung.

Sie wollen in Ihrer Software-Entwicklung verstärkt Unit Tests einführen? Sie möchten Ihre bestehende Applikation mit einem Sicherheitsnetz versehen? Sie wünschen sich ein individuell an Ihre Bedürfnisse angepasstes Training? Unser Hands-on Workshop Unit Tests vermittelt Ihnen die nötigen Techniken und Best Practices.

Fragen?

workshops@methodpark.de

Die Schulung erfolgt sehr praxisorientiert und besteht zur Hälfte aus angewandten Übungen zu einem durchgängigen Thema. Dadurch erarbeiten Sie die Aspekte des Unit-Testens anhand konkreter Aufgaben selbst.

Grundlagen

- Was sind Unit Tests?
- Welche Werkzeuge werden eingesetzt?

Test-first Approach

- Test Driven Development (TDD)
- Behaviour Driven Development (BDD)

Umgang mit Abhängigkeiten

- Test Doubles / Mocks
- Dependency Injection

Unit Tests im Legacy Umfeld

- Legacy Code
- Code Coverage
- Clean Code
- Refactoring
- Golden Master

Inhalt

Zielgruppe	Dauer	Voraussetzungen
Software-Entwickler, Build-Manager, Integratoren	2 Tage	Erfahrung in der Software-Entwicklung

CONTINUOUS INTEGRATION & DEPLOYMENT

Continuous Integration, Delivery und Deployment sind elementare Bestandteile moderner Software-Entwicklung mit schnellen Release-Zyklen und hoher Qualität.

Ein „Nightly Build“ genügt jedoch nicht immer, da Build oder Delivery Pipelines schnell sehr umfangreich werden. Ähnlich schwierig kann es sein, die richtige Größe eines Builds zu definieren.

Dieser Hands-on Workshop vermittelt Ihnen die nötigen Techniken und Praktiken für den erfolgreichen Einsatz von Continuous Integration & Delivery in Ihrem Projekt. Dieser Workshop legt großen Wert auf praxisorientierte Wissensvermittlung: Anhand konkreter Übungsaufgaben erarbeiten Sie eigenständig alle Aspekte von Continuous Integration & Delivery.

Fragen?
workshops@methodpark.de

Um den späteren Einsatz in Ihrem Unternehmen so reibungslos wie möglich zu gestalten, führen wir die Übungen mit Jenkins oder dem CI-System Ihrer Wahl durch. Zusätzlich besteht die Möglichkeit auf weitere in Ihrer Organisation eingesetzte Werkzeuge einzugehen. Ihr Team ist nach dem Workshop in der Lage, die erlernten Techniken direkt in der täglichen Arbeit umzusetzen.

CI und CD

- Was ist Continuous Integration?
- Was ist Continuous Delivery?
- Was ist Continuous Deployment?
- Wie spielen diese zusammen?

Builds

- Wie implementieren Sie step-by-step eine Build Pipeline?
- Wie geht man mit fehlgeschlagenen Builds um?

Tools

- Welche Tools unterstützen Ihre Arbeit?
- Nach welchen Kriterien treffen Sie Ihre Tool-Auswahl?

Test, Analyse und Review

- Wie lassen sich automatische Tests integrieren?
- Wie beziehen Sie Code-Analysen mit ein?
- Wie binden Sie Code Reviews ein?

Inhalt

Zielgruppe	Dauer	Voraussetzungen
Software-Architekten, Software-Entwickler	2 Tage	Grundlegende Programmierkenntnisse

BLOCKCHAIN

Blockchain, Kryptograhie, Smart Contracts, DApp, dezentrales Netzwerk – für Sie ein Buch mit sieben Siegeln?

Sie haben über Blockchain bereits einiges gelesen und gehört, suchen aber im Wirrwarr der Begriffe und Technologien einen besseren Überblick? Oder fragen Sie sich immer noch, wozu eine Blockchain eigentlich gut sein soll? Probieren Sie es doch einfach aus und sammeln Sie praktische Erfahrungen bei der Erstellung Ihrer ersten dezentralen Applikation.

Fragen?
workshops@methodpark.de

Anhand eines durchgängigen Beispiels erlernen Sie den Umgang mit allen relevanten Tools und Frameworks, die Sie für die Erstellung einer eigenen Anwendung benötigen. Und ganz nebenbei bekommen Sie zahlreiche praktische Tipps & Tricks, die Ihnen eine Menge Zeit bei der Umsetzung eigener Ideen sparen werden.

Grundlagen

- Blockchain und Kryptographie
- Was ist ein Smart Contract?
- Unterschiede und Übersicht aktueller Blockchain-Projekte

Erstellen eigener Projekte

- Das Ethereum-Projekt im Detail
- Erstellen von Smart Contracts in Solidity mit der Remix IDE
- Einsatz des Truffle Frameworks
- Ein Frontend für Smart Contracts erstellen

Qualitätssicherung für dezentrale Applikationen

- Welche Unterschiede zu herkömmlichen Web-Anwendungen gilt es zu beachten?
- Testen von Smart Contracts und dezentralen Applikationen
- Linting und statische Analyse-Tools für Smart Contracts
- Security Practices für Smart Contracts

Design Patterns, Standards und Protokolle

- Design Patterns für Smart Contracts
- ERC Standards und ERC20/ERC721 Tokens
- Game Theory und Token Economics
- Analyse bereits existierender Token-Modelle
- Ergänzende Technologien wie IPFS oder Zeroknowledge Proofs
- Raiden, Plasma und die Zukunft von Ethereum

Inhalt

Zielgruppe	Dauer	Voraussetzungen
Designer, Entwickler, Konzepter, Projektmanager, Product Owner	2 Tage	Mit und ohne Vorkenntnisse im Bereich Usability / User Experience

USER EXPERIENCE

Gute Gebrauchstauglichkeit (Usability) und ein positives Benutzererlebnis (User Experiences, UX) entscheiden über den Erfolg Ihrer Produkte.

Eine Produktentwicklung vorbei an den Bedürfnissen der Benutzer führt früher oder später zu Unzufriedenheit bei Ihren Anwendern und bedeutet Wettbewerbsnachteile für Ihr Unternehmen.

Hervorragende Software-Produkte lassen sich nur im Dialog mit künftigen Anwendern und mit Rücksicht auf ihren Nutzungskontext entwickeln.

In diesem Hands-on Workshop mit berufserfahrenen Trainern machen Sie sich mit den theoretischen Grundlagen von UX vertraut, erproben die erlernten Methoden in praktischen Übungen und lernen, sie auf Ihre eigenen Projekte anzuwenden.

Fragen?

workshops@methodpark.de

Dieser Hands-on Workshop richtet sich nach Ihren Bedürfnissen.

- Die Themenbereiche können in jeder Phase der nutzerzentrierten Produktentwicklung liegen: von der Analyse über die Konzeption bis hin zu Umsetzung und Testing.
- Sie selbst wählen zunächst Ihre gewünschten Trainingsinhalte aus.
- Auf Basis Ihrer spezifischen Erwartungen und Bedürfnisse legen wir dann gemeinsam mit Ihnen die Agenda Ihres individuellen UX-Trainings fest.

User Experience 101

- User Centered Design (UCD)
- Definition von Usability & User Experience (UX)
- Diskussion grundlegender Usability Do's & Don'ts
- Überblick über verschiedene Heuristiken und Usability-Kriterien
- Überblick verschiedener Entwicklungsmethoden

Gestaltungsgrundlagen

- Ideation (Konzept & Design)
- Designkriterien
- Gestaltgesetze
- Methodische Generierung von Designideen

Bedürfnisse Ihrer Nutzer

- Kontext- & Anforderungsanalyse (Ziele & Vorgehen)
- Nutzerbedürfnisse und -anforderungen
- Potenzielle Nutzergruppen (Personas)

UX Research

- Research & Interpretation
- Heuristische Evaluation (Expert Review)
- Usability-Probleme
- Analyse konkret definierter Handlungsabläufe

Prototyping

- Arten von Prototypen
- Prototyping-Tools
- Evaluation (Prototyping & Testing)

Qualitätssicherung

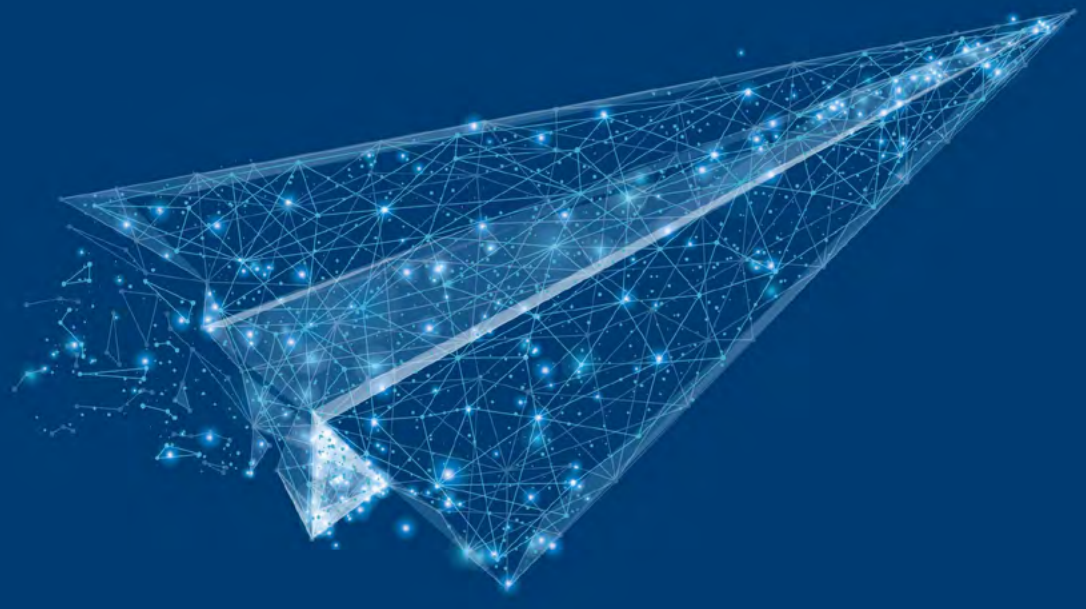
- ISO-Normen im Zusammenhang mit Usability
- Entwicklungsbegleitung

Arbeit mit Ihren Inhalten

- „Usability-Sprechstunde": gemeinsame Ad-hoc-Reviews anhand von Beispielen

Inhalt

methodpark



Version: V01 | 01/2020 | Images © istockphoto.com

Method Park

Wetterkreuz 19a
91058 Erlangen
Germany

Tel. +49 9131 97 206-0
info@methodpark.de

www.methodpark.de