

# Universitätskurs

Benutzerfreundlichkeit  
von Informationssystemen  
und Benutzeroberflächen





## Universitätskurs Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen

- » Modalität: **online**
- » Dauer: **6 Wochen**
- » Qualifizierung: **TECH Technische Universität**
- » Aufwand: **16 Std./Woche**
- » Zeitplan: **in Ihrem eigenen Tempo**
- » Prüfungen: **online**

Internetzugang: [www.techtute.com/de/design/universitatskurs/benutzerfreundlichkeit-informationssystemen-benutzeroberflächen](http://www.techtute.com/de/design/universitatskurs/benutzerfreundlichkeit-informationssystemen-benutzeroberflächen)

# Index

01

Präsentation

---

Seite 4

02

Ziele

---

Seite 8

03

Struktur und Inhalt

---

Seite 12

04

Methodik

---

Seite 16

05

Qualifizierung

---

Seite 24

# 01

# Präsentation

Professionelle Kenntnisse von Aspekten wie Benutzerfreundlichkeit in Informationssystemen und Benutzeroberflächen sind ein Muss für jeden Designprofi. Um Ihnen diesen Weg zu erleichtern, bieten wir Ihnen die Möglichkeit, sich die Fähigkeiten einer Fachkraft durch eine Fortbildung anzueignen, die Ihnen ein berufliches Weiterkommen ohne Probleme bei der Vereinbarkeit von Beruf und Familie ermöglicht. Eine einmalige Chance für Entwicklung und Beförderung.

A hand-drawn diagram on a whiteboard. The diagram consists of a large rectangle divided into three horizontal sections. The top section is the largest and contains the word 'text' written in a bold, black, sans-serif font. The middle section is smaller and contains the word 'footer' written in a smaller, black, sans-serif font. The bottom section is the smallest and contains a solid black horizontal bar. To the right of the diagram, a hand in a light blue sleeve is pointing towards the 'text' section. The background of the whiteboard is slightly blurred, showing some other faint text like 'log', 'in', and 'bar'.

text

footer

go

fo

ner

ad

logo

search

profile

news

my  
file

“

*Ein intensiver Einblick in die Benutzerfreundlichkeit in Informationssystemen und Benutzeroberflächen, der es Ihnen ermöglicht, mit den besten Fachleuten des Sektors zu arbeiten"*

Dieser Universitätskurs in Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen ist so strukturiert, dass er eine interessante, interaktive und vor allem effektive Fortbildung in allen Aspekten des Themas bietet. Um dies zu erreichen, bietet TECH einen sehr klaren und kontinuierlichen Entwicklungsweg, der auch zu 100 % mit anderen Berufen kompatibel ist.

Durch eine exklusive Methodik wird dieser Universitätskurs Sie dazu bringen, alle Eigenschaften zu kennen, die die Fachkräfte brauchen, um an der Spitze zu bleiben und die sich verändernden Phänomene dieser Kommunikationsform zu kennen.

Daher werden in dieser Fortbildung die Aspekte behandelt, die ein Designer wissen muss, um seine Aufgaben sicher zu erfüllen. Es ist ein Weg, der die Fähigkeiten des Studenten schrittweise steigert und ihm hilft, die Herausforderungen eines Spitzenprofis zu meistern.

Der Universitätskurs in Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen ist eine praktikable Option für Berufstätige, die selbständig arbeiten wollen, aber auch Teil einer Organisation oder eines Unternehmens sein wollen. Ein interessanter Weg für die berufliche Entwicklung, der von den spezifischen Kenntnissen profitiert, die Ihnen diese Fortbildung jetzt zur Verfügung stellt.

Dieser **Universitätskurs in Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt. Die hervorstechendsten Merkmale sind:

- ◆ Entwicklung einer großen Anzahl von Fallstudien, die von Experten vorgestellt werden
- ◆ Anschaulicher, schematischer und äußerst praktischer Inhalt
- ◆ Neue und zukunftsweisende Entwicklungen in diesem Bereich
- ◆ Praktische Übungen, in denen der Selbstbewertungsprozess durchgeführt werden kann um das Lernen zu verbessern
- ◆ Innovative und hocheffiziente Methoden
- ◆ Theoretische Vorträge, Fragen an den Experten, Diskussionsforen zu kontroversen Themen und individuelle Reflexionsarbeit
- ◆ Verfügbarkeit von Inhalten von jedem festen oder tragbaren Gerät mit Internetanschluss



*Verpassen Sie nicht die Gelegenheit, diesen Universitätskurs in Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen bei uns zu absolvieren. Es ist die perfekte Gelegenheit, um Ihre Karriere voranzutreiben"*

“

*Alle notwendigen Kenntnisse für den Grafikdesigner in diesem Bereich, zusammengestellt in einem hocheffizienten Universitätskurs, der Ihre Bemühungen mit den besten Ergebnissen optimieren wird"*

Die Entfaltung dieses Programm konzentriert sich auf die praktische Umsetzung des vorgeschlagenen theoretischen Erlernens. Durch die effektivsten Lehrsysteme und bewährte Methoden, die von den renommiertesten Universitäten der Welt importiert wurden, werden Sie in der Lage sein, sich neues Wissen auf eine äußerst praktische Weise anzueignen. Auf diese Weise sollen die Bemühungen in echte und unmittelbare Kompetenzen umgewandelt werden.

Das Online-System ist eine weitere Stärke des Fortbildungsvorschlags. Mit einer interaktiven Plattform, die über die Vorteile der neuesten technologischen Entwicklungen verfügt, werden die interaktivsten digitalen Tools zur Verfügung gestellt. Auf diese Weise ist es möglich, eine Form des Studiums anzubieten, die ganz an Ihre Bedürfnisse anpasst, so dass Sie diese Weiterbildung perfekt mit Ihrem persönlichen oder beruflichen Leben verbinden können.

*Ein praktischer und intensiver Kurs, der Ihnen in einem spezifischen und konkreten Universitätskurs alle Werkzeuge vermittelt, die Sie für die Arbeit in diesem Bereich benötigen.*

*Eine Weiterbildung, die es Ihnen ermöglicht, das erworbene Wissen fast sofort in Ihrer täglichen Praxis umzusetzen.*



# 02 Ziele

Das Ziel dieses Universitätskurses in Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen ist es, Fachleuten eine vollständige Möglichkeit zu bieten, sich Kenntnisse und Fähigkeiten für die berufliche Praxis in diesem Bereich anzueignen, mit der Sicherheit, von den Besten zu lernen, und mit einer auf der Praxis basierenden Lernform, die es Ihnen ermöglicht, die Fortbildung mit dem notwendigen Wissen abzuschließen, um Ihre Arbeit mit absoluter Sicherheit und Kompetenz auszuführen.





“

*Eine Gelegenheit, die für Fachleute geschaffen wurde, die ein intensives und effektives Programm suchen, um in ihrem Beruf einen bedeutenden Schritt nach vorne zu machen"*



## Allgemeines Ziel

---

- ♦ Die Anforderungen an das Grafikdesign in Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen lernen

“

*Informieren Sie sich über die neuesten Entwicklungen im Bereich Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen"*





## Spezifische Ziele

---

- ◆ Erkennen von Problemen im Zusammenhang mit digitalem Design und Sammeln und Analysieren von Informationen, die zur Bewertung und Lösung dieser Probleme erforderlich sind
- ◆ Beherrschung der technischen Mittel der visuellen Kommunikation
- ◆ Kenntnis der Faktoren, die die Prozesse der Interaktion mit Informationen, die Struktur der Informationen und die Zugänglichkeit beeinflussen
- ◆ Wissen, wie organisatorische Informationsstrukturen aufgebaut werden können
- ◆ Konzeption, Planung und Entwicklung von Designprojekten unter Berücksichtigung technischer, funktionaler, ästhetischer und kommunikativer Anforderungen und Bedingungen
- ◆ Erkennen von Usability-Fehlern, um sie zu vermeiden



03

# Struktur und Inhalt

Die Struktur der Inhalte wurde von einem Team von Fachleuten entwickelt, die sich der Relevanz der aktuellen Spezialisierung bewusst sind, um auf dem Arbeitsmarkt mit Sicherheit und Wettbewerbsfähigkeit voranzukommen und den Beruf mit Exzellenz auszuüben.





INNOVATION  
SOLUTION  
BRAND



INNOVATION  
SOLUTION  
BRANDING  
IDEAS  
MARKETING  
SUCCESS  
MANAGEMENT  
ANALYSIS



*Dieser Universitätskurs enthält  
das vollständigste und aktuellste  
Programm auf dem Markt"*

## Modul 1. Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen

- 1.1. Annäherung an die Benutzerfreundlichkeit
  - 1.1.1. Konzept der Benutzerfreundlichkeit
  - 1.1.2. Benutzerfreundlichkeit in den letzten Jahrzehnten
  - 1.1.3. Der Kontext der Nutzung
  - 1.1.4. Effizienz und Benutzerfreundlichkeit. Das Engelbart-Dilemma
- 1.2. Ziele und Grundsätze der Benutzerfreundlichkeit
  - 1.2.1. Die Bedeutung der Benutzerfreundlichkeit
  - 1.2.2. Ziele
  - 1.2.3. Grundsätze
  - 1.2.4. Leitlinien für die Lesbarkeit
- 1.3. Perspektiven und Standards der Benutzerfreundlichkeit
  - 1.3.1. Benutzerfreundlichkeitsstandards nach Jakob Nielsen
  - 1.3.2. Benutzerfreundlichkeitsstandards nach Steve Krug
  - 1.3.3. Vergleichende Übersichtstabelle
  - 1.3.4. Praxis I: Auf der Suche nach guten visuellen Referenzen
- 1.4. Analyse der häufigsten Fehler bei der Benutzerfreundlichkeit I
  - 1.4.1. Fehler sind menschlich
  - 1.4.2. Fehler in Bezug auf Kohärenz und Konsistenz
  - 1.4.3. Kein *responsives* Design
  - 1.4.4. Mangelnde Organisation in Struktur und Inhalt
  - 1.4.5. Schlecht lesbare oder schlecht strukturierte Informationen
- 1.5. Analyse der häufigsten Fehler bei der Benutzerfreundlichkeit II
  - 1.5.1. Unzureichende Verwaltung und Kontrolle der internen Links
  - 1.5.2. Fehler bei Formularen und Kontakten
  - 1.5.3. Fehlende Suchmechanismen oder Ineffizienz
  - 1.5.4. Webseitenamen und *Favicon*
  - 1.5.5. Andere häufige Fehler bei der Benutzerfreundlichkeit
- 1.6. Bewertung der Benutzbarkeit
  - 1.6.1. Metriken zur Benutzerfreundlichkeit
  - 1.6.2. Rentabilität der Investition
  - 1.6.3. Phasen und Methode der Beurteilung der Benutzerfreundlichkeit
  - 1.6.4. Praxis II: Bewertung der Benutzerfreundlichkeit
- 1.7. Benutzerzentriertes Design
  - 1.7.1. Definition
  - 1.7.2. Benutzerzentriertes Design und Benutzererfahrung
  - 1.7.3. Bewertung der Benutzbarkeit
  - 1.7.4. Reflexionen
- 1.8. Kinderfreundliches Design der Benutzeroberfläche
  - 1.8.1. Überlegungen dieser Benutzer
  - 1.8.2. Benutzerfreundlichkeit
  - 1.8.3. Geschlechtsspezifische Unterschiede
  - 1.8.4. Inhaltliche Gestaltung
  - 1.8.5. Visuelles Design
  - 1.8.6. Bewertung der Benutzerfreundlichkeit
- 1.9. Gestaltung von jugendgerechten Benutzeroberflächen
  - 1.9.1. Allgemeine Merkmale
  - 1.9.2. Überlegungen dieser Benutzer
  - 1.9.3. Geschlechtsspezifische Unterschiede
  - 1.9.4. Visuelle Referenzen
- 1.10. Design von Benutzeroberflächen für Senioren
  - 1.10.1. Visuelles Design
  - 1.10.2. Inhaltliche Gestaltung
  - 1.10.3. Designoptionen
  - 1.10.4. Benutzerfreundlichkeit



“

*Eine einzigartige, wichtige  
und entscheidende  
Fortbildungserfahrung, die Ihre  
berufliche Entwicklung fördert”*

# 04 Methodik

Dieses Fortbildungsprogramm bietet eine andere Art des Lernens. Unsere Methodik wird durch eine zyklische Lernmethode entwickelt: **das Relearning**.

Dieses Lehrsystem wird z. B. an den renommiertesten medizinischen Fakultäten der Welt angewandt und wird von wichtigen Publikationen wie dem **New England Journal of Medicine** als eines der effektivsten angesehen.



“

*Entdecken Sie Relearning, ein System, das das herkömmliche lineare Lernen aufgibt und Sie durch zyklische Lehrsysteme führt: eine Art des Lernens, die sich als äußerst effektiv erwiesen hat, insbesondere in Fächern, die Auswendiglernen erfordern"*

## Fallstudie zur Kontextualisierung aller Inhalte

Unser Programm bietet eine revolutionäre Methode zur Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen. Unser Ziel ist es, Kompetenzen in einem sich wandelnden, wettbewerbsorientierten und sehr anspruchsvollen Umfeld zu stärken.

“

*Mit TECH werden Sie eine Art des Lernens erleben, die die Grundlagen der traditionellen Universitäten in der ganzen Welt verschiebt”*



*Sie werden Zugang zu einem Lernsystem haben, das auf Wiederholung basiert, mit natürlichem und progressivem Unterricht während des gesamten Lehrplans.*



*Die Studenten lernen durch gemeinschaftliche Aktivitäten und reale Fälle die Lösung komplexer Situationen in realen Geschäftsumgebungen.*

## Eine innovative und andersartige Lernmethode

Dieses TECH-Programm ist ein von Grund auf neu entwickeltes, intensives Lehrprogramm, das die anspruchsvollsten Herausforderungen und Entscheidungen in diesem Bereich sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene vorsieht. Dank dieser Methodik wird das persönliche und berufliche Wachstum gefördert und ein entscheidender Schritt in Richtung Erfolg gemacht. Die Fallmethode, die Technik, die diesem Inhalt zugrunde liegt, gewährleistet, dass die aktuellste wirtschaftliche, soziale und berufliche Realität berücksichtigt wird.

**“** *Unser Programm bereitet Sie darauf vor, sich neuen Herausforderungen in einem unsicheren Umfeld zu stellen und in Ihrer Karriere erfolgreich zu sein“*

Die Fallmethode ist das von den besten Fakultäten der Welt am häufigsten verwendete Lernsystem. Die Fallmethode wurde 1912 entwickelt, damit die Jurastudenten das Recht nicht nur anhand theoretischer Inhalte erlernen, sondern ihnen reale, komplexe Situationen vorlegen, damit sie fundierte Entscheidungen treffen und Werturteile darüber fällen können, wie diese zu lösen sind. Sie wurde 1924 als Standardlehrmethode in Harvard eingeführt.

Was sollte eine Fachkraft in einer bestimmten Situation tun? Mit dieser Frage konfrontieren wir Sie in der Fallmethode, einer handlungsorientierten Lernmethode. Während des gesamten Programms werden Sie mit mehreren realen Fällen konfrontiert. Sie müssen Ihr gesamtes Wissen integrieren, recherchieren, argumentieren und Ihre Ideen und Entscheidungen verteidigen.

## Relearning Methodik

TECH kombiniert die Methodik der Fallstudien effektiv mit einem 100%igen Online-Lernsystem, das auf Wiederholung basiert und in jeder Lektion 8 verschiedene didaktische Elemente kombiniert.

Wir ergänzen die Fallstudie mit der besten 100%igen Online-Lehrmethode: Relearning.

*Im Jahr 2019 erzielten wir die besten Lernergebnisse aller spanischsprachigen Online-Universitäten der Welt.*

Bei TECH lernen Sie mit einer hochmodernen Methodik, die darauf ausgerichtet ist, die Führungskräfte der Zukunft auszubilden. Diese Methode, die an der Spitze der weltweiten Pädagogik steht, wird Relearning genannt.

Unsere Universität ist die einzige in der spanischsprachigen Welt, die für die Anwendung dieser erfolgreichen Methode zugelassen ist. Im Jahr 2019 ist es uns gelungen, die Gesamtzufriedenheit unserer Studenten (Qualität der Lehre, Qualität der Materialien, Kursstruktur, Ziele...) in Bezug auf die Indikatoren der besten Online-Universität in Spanisch zu verbessern.



In unserem Programm ist das Lernen kein linearer Prozess, sondern erfolgt in einer Spirale (lernen, verlernen, vergessen und neu lernen). Daher wird jedes dieser Elemente konzentrisch kombiniert. Mit dieser Methode wurden mehr als 650.000 Hochschulabsolventen mit beispiellosem Erfolg in so unterschiedlichen Bereichen wie Biochemie, Genetik, Chirurgie, internationales Recht, Managementfähigkeiten, Sportwissenschaft, Philosophie, Recht, Ingenieurwesen, Journalismus, Geschichte, Finanzmärkte und -Instrumente ausgebildet. Dies alles in einem sehr anspruchsvollen Umfeld mit einer Studentenschaft mit hohem sozioökonomischem Profil und einem Durchschnittsalter von 43,5 Jahren.

*Das Relearning ermöglicht es Ihnen, mit weniger Aufwand und mehr Leistung zu lernen, sich mehr auf Ihr Fachgebiet einzulassen, einen kritischen Geist zu entwickeln, Argumente zu verteidigen und Meinungen zu kontrastieren: eine direkte Gleichung zum Erfolg.*

Nach den neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen der Neurowissenschaften wissen wir nicht nur, wie wir Informationen, Ideen, Bilder und Erinnerungen organisieren, sondern auch, dass der Ort und der Kontext, in dem wir etwas gelernt haben, von grundlegender Bedeutung dafür sind, dass wir uns daran erinnern und es im Hippocampus speichern können, um es in unserem Langzeitgedächtnis zu behalten.

Auf diese Weise sind die verschiedenen Elemente unseres Programms im Rahmen des so genannten neurokognitiven kontextabhängigen E-Learnings mit dem Kontext verbunden, in dem der Teilnehmer seine berufliche Praxis entwickelt.



Dieses Programm bietet die besten Lehrmaterialien, die sorgfältig für Fachleute aufbereitet sind:



#### Studienmaterial

Alle didaktischen Inhalte werden von den Fachleuten, die den Kurs unterrichten werden, speziell für den Kurs erstellt, so dass die didaktische Entwicklung wirklich spezifisch und konkret ist.

Diese Inhalte werden dann auf das audiovisuelle Format angewendet, um die TECH-Online-Arbeitsmethode zu schaffen. Und das alles mit den neuesten Techniken, die dem Studenten qualitativ hochwertige Stücke aus jedem einzelnen Material zur Verfügung stellen.



#### Meisterklassen

Die Nützlichkeit der Expertenbeobachtung ist wissenschaftlich belegt.

Das sogenannte Learning from an Expert baut Wissen und Gedächtnis auf und schafft Vertrauen für zukünftige schwierige Entscheidungen.



#### Fertigkeiten und Kompetenzen Praktiken

Sie werden Aktivitäten durchführen, um spezifische Kompetenzen und Fertigkeiten in jedem Fachbereich zu entwickeln. Praktiken und Dynamiken zum Erwerb und zur Entwicklung der Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein Spezialist im Rahmen der Globalisierung, in der wir leben, entwickeln muss.



#### Weitere Lektüren

Aktuelle Artikel, Konsensdokumente und internationale Leitfäden, u.a. In der virtuellen Bibliothek von TECH haben die Studenten Zugang zu allem, was sie für ihre Ausbildung benötigen.





#### Fallstudien

Sie werden eine Auswahl der besten Fallstudien vervollständigen, die speziell für diese Qualifizierung ausgewählt wurden. Die Fälle werden von den besten Spezialisten der internationalen Szene präsentiert, analysiert und betreut.



#### Interaktive Zusammenfassungen

Das TECH-Team präsentiert die Inhalte auf attraktive und dynamische Weise in multimedialen Pillen, die Audios, Videos, Bilder, Diagramme und konzeptionelle Karten enthalten, um das Wissen zu vertiefen.

Dieses einzigartige Bildungssystem für die Präsentation multimedialer Inhalte wurde von Microsoft als "europäische Erfolgsgeschichte" ausgezeichnet.



#### Prüfung und Nachprüfung

Die Kenntnisse der Studenten werden während des gesamten Programms regelmäßig durch Bewertungs- und Selbsteinschätzungsaktivitäten und -übungen beurteilt und neu bewertet, so dass die Studenten überprüfen können, wie sie ihre Ziele erreichen.



05

# Qualifizierung

Der Universitätskurs in Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen garantiert neben der strengsten und aktuellsten Ausbildung auch den Zugang zu einem von der TECH Technologischen Universität ausgestellten Diplom.



“

*Schließen Sie dieses Programm  
erfolgreich ab und erhalten Sie  
Ihren Universitätsabschluss ohne  
lästige Reisen oder Formalitäten"*

Dieser **Universitätskurs in Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen** enthält das vollständigste und aktuellste Programm auf dem Markt.

Sobald der Student die Prüfungen bestanden hat, erhält er/sie per Post\* mit Empfangsbestätigung das entsprechende Diplom, ausgestellt von der **TECH Technologische Universität**.

Das von **TECH Technologische Universität** ausgestellte Diplom drückt die erworbene Qualifikation aus und entspricht den Anforderungen, die in der Regel von Stellenbörsen, Auswahlprüfungen und Berufsbildungsausschüssen verlangt werden.

Titel: **Universitätskurs in Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen**

Anzahl der offiziellen Arbeitsstunden: **150 Std.**



\*Haager Apostille. Für den Fall, dass der Student die Haager Apostille für sein Papierdiplom beantragt, wird TECH EDUCATION die notwendigen Vorkehrungen treffen, um diese gegen eine zusätzliche Gebühr zu beschaffen.

zukunft

gesundheit vertrauen menschen  
erziehung information tutoren  
garantie akkreditierung unterricht  
institutionen technologie lernen

**tech** technologische  
universität

### Universitätskurs

Benutzerfreundlichkeit  
von Informationssystemen  
und Benutzeroberflächen

- » Modalität: online
- » Dauer: 6 Wochen
- » Qualifizierung: TECH Technologische Universität
- » Aufwand: 16 Std./Woche
- » Zeitplan: in Ihrem eigenen Tempo
- » Prüfungen: online

# Universitätskurs

## Benutzerfreundlichkeit von Informationssystemen und Benutzeroberflächen