

FIGMA GRUNDLAGEN: UI-DESIGN FÜR ANFÄNGER PROGRAMM MÄRZ 2025

Modul 1 / Fr. 07.03.2025 / 09:00–12:30

INTRO UX-DESIGN

Einführung in die UX-Basics und nutzerzentrierten Gestaltungsprozess

Dozentin: Anke Pellhammer

Modul 2 / Fr. 07.03.2025 / 13:30–17:00

FIGMA EINFÜHRUNG

Projekt Einführung: User Needs und Anforderungen

Dozentin: Anke Pellhammer

Modul 3 / Fr. 14.03.2025 / 09:00–12:30

WIREFRAMING

Methodik & Herangehensweise

Low Fidelity Wireframes

Dozentin: Lisa Müller

Modul 4 / Fr. 14.03.2025 / 13:30–17:00

LAYOUTING IN FIGMA

Responsive Design

UI-Design Prinzipien & Patterns

Layout-Hilfen in Figma

Dozentin: Lisa Müller

Modul 5 / Fr. 21.03.2025 / 09:00–12:30

DESIGN SYSTEME

Design System Grundlagen

Komponenten und Styles

Variants & Component Props

Dozentin: Lisa Müller

Modul 6 / Fr. 21.03.2025 / 13:30–17:00

DESIGN SYSTEME & PROJEKTARBEIT

Design System Fortgeschrittene Themen

Projektarbeit: Auto Layout und Design Systeme

Dozentin: Lisa Müller

Modul 7 / Fr. 28.03.2025 / 09:00–12:30

PROTOTYPING & TESTING

User Testing Theorie

Prototyping Theorie

Prototypen erstellen

Dozentin: Anke Pellhammer

Modul 8 / Fr. 28.03.2025 / 13:30–17:00

ABSCHLUSS & PRÄSENTATION

Dev Handoff

Vorstellung der finalen Designs,

Prototypen & Review der Designs

Dozentin: Anke Pellhammer

LEHRGANGSLEITUNG

Lisa Müller

Lead UX Designerin

und

Anke Pellhammer

User Experience Designerin

KONTAKTDATEN

INTERACTIVE DOCK

GF / Organisation / Administration

Beate Reuther

Ekkehardstrasse 9

8006 Zürich

info@interactivedock.ch

KURSRÄUME

Digicomp Academy AG

Limmatstrasse 50

8005 Zürich

Tramhaltestelle:

Museum für Gestaltung (4, 13, 17)

VORAUSSETZUNGEN

- Laptop (PC oder Mac),
Figma Account und Figma Desktop
App (nicht Figma im Browser),
beides gratis.
- Vorausgesetzt wird der vertraute
Umgang mit anderer Design Soft-
ware (bspw. Adobe Creative Suite)
und die Bereitschaft für 2-4 Stunden
Hausaufgaben wöchentlich.