

## Ausbildungsplan Interaction Design

Sehr geehrte Damen und Herren,

die Digital Product School ist ein 3-monatiges Ausbildungsprogramm der UnternehmerTUM (<https://www.unternehmertum.de>), das gemeinnützige Entrepreneurship Center an der TU München. Als Teil des "Digital Hub München" (<https://mobility.unternehmertum.de/>) ist die Digital Product School u.a. auch vom Bayerischen Wirtschaftsministeriums gefördert.

Im Anhang finden Sie einen detaillierten Ausbildungsplan für die 3 Monate als Interaction Designer. Darüber hinaus ist der Nachweis der Gemeinnützigkeit der UnternehmerTUM angehängt. Desweiteren habe ich noch eine Kopie des Mietvertrags der angebotenen Wohnung hinzugefügt.

Sollten Sie weitere Nachweise (wie etwa die Förderung durch den Freistaat Bayern) benötigen, dann sende ich diese sehr gerne vertraulich zu.

Bitte kontaktieren Sie mich hierfür oder bei Fragen über den Ausbildungsplan direkt unter meiner Email ([marcus.paeschke@unternehmertum.de](mailto:marcus.paeschke@unternehmertum.de))

Marcus Paeschke,  
Head of Interaction Design

Zeitbasierte Gliederung des 3-monatigen Ausbildungsprogramms  
Digital Product School – Interaction Design Track

Zeitraumen	Fokusthemen	Inhalt
Woche 1 - 3	Methodische und praktische Einführung in den nutzerzentrierten Gestaltungsprozess nach ISO 9241-210, Fokus Recherche und Problemverständnis (Problem Discovery)	1
Woche 3 + 4	Vertiefung des nutzerzentrierten Gestaltungsprozess, Fokus Generieren und Validieren von möglichen Lösungen (Solution Discovery + User Acceptance Testing)	2
Woche 4 - 6	Einführung in Design Strategie und Design von Geschäftsmodellen anhand der Lean Canvas Methode mit Experimenten zur Validierung	3
Woche 7 - 12	Einführung in agile Produktentwicklung	4

Inhaltsbasierte Gliederung des 3-monatigen Ausbildungsprogramms:

1. Einführung in Problem Discovery
  - Einführung in den nutzerzentrierten Gestaltungsprozess (Marcus Paeschke)
  - Einführung in Problem Interviews (Steffen Kastner)
  - Einführung in Design Thinking (Die Produktmacher)
  - Teamentwicklung (Teamentoren)
2. Einführung in Solution Discovery + User Acceptance Testing
  - Techniken zur Ideengenerierung (Marcus Paeschke)
  - Rapid Prototyping (Marcus Paeschke)
  - Einführung in User Testing (Steffen Kastner)
  - Techniken für Validierung der technischen Machbarkeit (Afsaneh Asaei + Daniel Bedo)

### 3. Design Strategie und Design von Geschäftsmodellen

- Einführung in die Lean Canvas Methode (Die Produktmacher)
- Einführung in Business Model Design (Lorenz Hutterer)
- Strategisches Design und Erarbeitung einer Design Vision (Marcus Paeschke)
- Experimentelle Validierung des Marktpotentials (Steffen Kastner)
- Bau von Landing Pages & Performance Marketing (Bastian Rieder)

### 4. Einführung in agile Produktentwicklung

- Einführung in die agile Arbeitsmethode SCRUM (Annina Schaupp)
- Auswahl von technologischen Tools (Daniel Bedo)
- Einführung in Mobile Web-Architekturen (Michael Stockerl)
- Collaboration zwischen Engineers und Designern gesteuert von PMs (Steffen Kastner)
- Einführung in DesignOps und Design Systems (Marcus Paeschke)
- Einführung in Planning + Estimation Meetings (Michael Stockerl + Annina Schaupp)