

Digital Design Professional (DDP) – Foundation Level

Kompetenzen für die Praxis des Digital Designs von einer Idee bis zur Entwicklung und dem Betrieb einer digitalen Lösung. Lehrplan Version 1.0.1 (Foundation Level) – NEU ab 2021



Referent:

Rudolf Siebenhofer (SielTMCi)

Dauer: 3 Tage (30 UE)

Motivation zum Thema

»Eine selbstbewusste Gestaltungsfprofession ist der Schlüssel für eine erfolgreiche und nachhaltige Digitalisierung«.

(Aus dem Digital-Design-Manifest von Bitkom 2018.)

Das neue Programm DDP Foundation Level von IREB soll Beteiligten am Gestaltungs- und Entwicklungsprozess einer digitalen Lösung die dafür erforderliche Kompetenzen vermitteln.

Das zentrale Thema orientiert sich an den Leitlinien des Digitalen Manifests:

- Gutes »Digital Design« nimmt den ganzen Menschen in den Blick und antizipiert die Auswirkungen seiner Ergebnisse.
- Es ist nützlich und gebrauchbar.
- Es ist elegant und ästhetisch.
- Es ist evolutionär und explorativ.
- Es ist nachhaltig und schafft Nachhaltigkeit.
- Es achtet den Datenschutz und die Datensicherheit.
- Es würdigt Analoges und Digitales in gleicher Weise und
- setzt Digitales dort ein, wo es erforderlich ist.

In diesem Seminar lernen Sie

die grundlegenden Kompetenzen dafür:

- Design Kompetenzen für die konzeptuelle Arbeit
- Digitale Kompetenzen für den Einsatz von Technologien
- Querschnittskompetenzen für das Management beteiligter Teams.

DDP nicht als neue Rolle, sondern als ergänzende Kompetenzen.

Ziel des Seminars

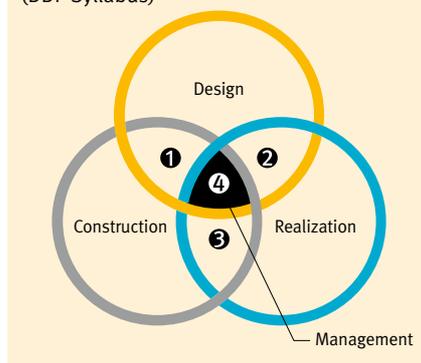
Das Seminar soll die Kenntnisse und Kompetenzen vermitteln, wie sie als Voraussetzung für die Zertifizierung zum »Certified Digital Design Professional« nach dem Ausbildungsstandard des International Requirements Engineering Board (IREB) für den Foundation Level gefordert werden.

Inhalt des Seminars (Auszug)

Vermittlung aller wichtigen Elemente für Digital Design Professionals (DDP)

- Motivation für das neue Berufsbild Digital Design
- Digitales Manifest
- Digitales Material zum Bauen digitaler Lösungen begreifen
- Grundlagen der Designprozesse – »Design Squiggle« nach D. Newman
- Konzeptionelle Arbeit im Digital Design (DD)
- DD auf der Lösungsebene, Systemebene und Elementebene mit zugehörigen pragmatischen Dokumentationstechniken
- Design Canvas
- Anwendung von verschiedenen Arten von Prototypen im DD
- Zusammenspiel von Technologie und Qualität
- Grundlagen menschlicher Aufmerksamkeit
- Geschäftsmodelle für digitale Lösungen
- People Management
- »Bauprozesse« als soziale Prozesse
- Persönlichkeitsmodelle und deren Bedeutung im Digital Design (Keirse Sorter-Modell)
- Unterstützung von Digital Design mit geeigneten Werkzeugen anhand eines Referenzbeispiels mit Confluence und Jira

»Gutes Digital Design kann nur durch transdisziplinäre Teamarbeit erreicht werden, und zwar mit einem Team, das die Vielfalt an Fähigkeiten des Digital Designs abdecken kann.« (DDP Syllabus)



Methodik

Vortrag und Diskussion mit Fallbeispielen aus der Industriepraxis und Übungen der Teilnehmenden mit besonderem Schwerpunkt auf die erforderlichen Soft-Skills und Technologie-Skills sowie der Umsetzung in Prozessen für das Digital Design.

Voraussetzungen

Projekterfahrung in der Systementwicklung in zumindest einer der Rollen Requirements Engineer, Software Architect, Product Owner, Entwickler.

Zielgruppe

AnforderungsanalytikerInnen, ProjektmanagerInnen, Teamleiter, VertriebsmitarbeiterInnen, EntwicklerInnen, Tester, MitarbeiterInnen der Fachabteilungen, Management

Der Referent

Ing. Rudolf Siebenhofer, CMC

Über 30 Jahre Erfahrung in der Software-Entwicklung und im Projektmanagement für Software und System Entwicklungen in verschiedensten Domänen (Telekommunikation, Automotive, Airline, ...)

Seit 2010 Gründer und Inhaber von SielTMCi Siebenhofer. Consulting e.U, Obmann des Vereins coopPSE – Verein für Informationstechnologie und seit 2003 Lehrbeauftragter am Institut für Angewandte Informatik der Universität Klagenfurt. Bis 2010 CEO von Siemens PSE (Nanjing) Co., Ltd.

Certified Professional Requirements Engineer, Zertifizierter Wirtschaftstrainer

