

## Scrum – Zertifizierung UI/UX-Designer inkl. HTML, CSS und JavaScript sowie Kanban und Scrum Master



Zeitnahe, bundesweite Starttermine

GFN-Erfolgsgarantie<sup>2</sup>> 95 % Integrationsquote<sup>3</sup>

Unser modulares Kurssystem bietet dir unzählige Möglichkeiten, dich weiterzubilden – und zwar ganz nach deinem Bedarf. Gerne helfen dir unsere Berater:innen bei der Auswahl und Kombination geeigneter Kurse. Wir nehmen uns Zeit für dich und schauen, welche Weiterbildung zu dir und deinen Zielen passt. Den Bedarf des Arbeitsmarkts haben wir dabei immer mit im Blick. Gemeinsam stellen wir deinen persönlichen Lehrplan mit zeitnahem Einstiegstermin zusammen – und du startest schnell und unkompliziert in deine Wunsch-Weiterbildung.

### Dauer

mehr als 6 Monate bis 1 Jahr

### Kursinhalt

**Inhalte auf einen Blick: IT-Prozess-Management, HTML, CSS, JavaScript, Kanban, Scrum**

Das Zertifizierungsprogramm UI/UX-Designer vermittelt umfassende Kenntnisse in HTML, CSS und JavaScript, ergänzt durch Methoden wie Kanban und Scrum. Absolventen dieser Weiterbildung sind bestens vorbereitet auf Berufe wie UI/UX-Designer, Webdesigner und Softwareentwickler. Die Kurse umfassen IT-Prozess-Management, wobei der Agile Scrum Master und Product Owner zentrale Rollen spielen, um Projekte effizient zu leiten. Scrum wird zudem im agilen Projektmanagement mit Tools wie Jira und Kanban intensiv behandelt, was die Absolventen darauf vorbereitet, als IT-Projektleiter in dynamischen Umgebungen zu arbeiten. Durch diese Weiterbildung qualifizieren sich Teilnehmer für innovative Positionen, in denen Scrum ein wesentlicher Bestandteil der täglichen Arbeit ist.

### Qualitätsmanagement

- > (Projekt-)Organisationsformen
- > Ist-Erhebung/Ist-Analyse/Soll-Konzept
- > Scrum-Projektorganisation und -kommunikation
- > Stakeholdermanagement und -analyse
- > Risikomanagement
- > Beschaffungs- und Kostenmanagement
- > Change- und Wissensmanagement
- > Projektmanagement-Prozesse/Prozessmanagement



Wir bilden Menschen in ganz Deutschland weiter.  
Alle Standorte findest Du auf [gfn.de/standorte](https://gfn.de/standorte)



- › Prinzipien des Qualitätsmanagements
- › Qualitätstechniken und -werkzeuge im Qualitätsmanagement

Darüber hinaus wird aufgezeigt, wie Scrum-Qualitätsmanagement zur kontinuierlichen Verbesserung von Projekten beitragen kann. Das Zusammenspiel von Projektmanagement und Qualitätsmanagement ermöglicht eine nachhaltige Sicherung von Scrum-Standards und Ergebnissen. Du erfährst, welche Rolle das Qualitätsmanagement bei der Bewertung von Projektergebnissen spielt und wie es sich in verschiedene Scrum-Projektphasen integrieren lässt.

### Scrum

- › Denkweise nach agiler Scrum-Methodik, z. B. agile Werte und Prinzipien, Probleme statischer Prozesse
- › Die drei Säulen der Scrum-Theorie
- › Die Scrum-Werte
- › Das Scrum-Team und seine Rollen: Developer, Scrum Master und Product Owner
- › Die Verantwortlichkeiten des Scrum Masters bei der Förderung von Selbstorganisation und kontinuierlicher Verbesserung
- › Die Scrum-Events: Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective – jeweils mit aktiver Beteiligung des Scrum Masters zur Moderation und Prozesssicherung
- › Die Scrum-Artefakte: Product Backlog, Sprint Backlog, Increment, Definition of Done – inklusive der Rolle des Scrum Masters bei der Sicherstellung der Transparenz dieser Artefakte
- › Lean Management und wie der Scrum Master zur Effizienz beiträgt
- › Übernahme von Scrum und Umgang mit Widerständen – insbesondere durch Unterstützung und Coaching durch den Scrum Master
- › Scrum in komplexen Umgebungen – mit besonderem Fokus auf die Führungsrolle des Scrum Masters
- › Skalierung mit Nexus – einschließlich der Koordination mehrerer Scrum Master in größeren Organisationen
- › Weitere agile Methoden (Xtreme Programming, Kanban, Crystal, DSDM)
- › Organisation und Abwicklung agiler Projekte mittels Software Jira von Atlassian – mit typischen Aufgaben eines Scrum Masters bei der Nutzung agiler Tools
- › Praxisprojekt – Anwendung des Gelernten in einer realitätsnahen Projektsimulation, begleitet durch einen Scrum Master

### Prüfungsvorbereitung und Scrum-Prüfung

#### Methoden und Tools im Agilen Projektmanagement mit Kanban und Scrum-Jira



Wir bilden Menschen in ganz Deutschland weiter.  
Alle Standorte findest Du auf [gfn.de/standorte](https://gfn.de/standorte)



**Kanban**

- > Was ist Kanban?
- > Abgrenzung Lean und Six Sigma
- > Kontinuierliche Scrum-Verbesserung
- > Visualisierung mit Kanban-Boards
- > WIP (Work in Progress)-s
- > Theory of Constraints (Engpasstheorie)
- > Fluss und Kadenz (Optimierung des Durchflusses und Feedbackschleifen)
- > Priorisierung und Serviceklassen
- > Verringerung von Variabilität
- > Skalierung mit Kanban
- > Einführung von STATIK (Systems Thinking Approach to Introduce Kanban)
- > Engpässe und gleichmäßige Verfügbarkeit
- > Ökonomisches Modell für Lean
- > Flight-Level-Modell nach Klaus Leopold
- > Unterschied zwischen Scrum und Kanban

**Prüfungsvorbereitung und Zertifizierungsprüfung Kanban****Jira**

- > Einführung
- > Struktur, Rollen und Rechte
- > Navigation in Jira
- > Umgang mit Vorgängen
- > Agile Boards
- > Dashboards
- > Reporting
- > Projekte anlegen in Scrum und Kanban
- > Kanban-Projekt mit Workflow anlegen und modellieren
- > Fallstudien

**Multimedia-Entwickler inkl. Webdesigner-Zertifizierung****HTML5**

Wir bilden Menschen in ganz Deutschland weiter.  
Alle Standorte findest Du auf [gfn.de/standorte](https://gfn.de/standorte)



- › Definition und Grundlagen
- › Zeichenkodierung
- › Einfache Textformatierung, Listen und Aufzählungen
- › Einbinden von Bildern, Hyperlinks
- › Tabellen und Formulare, iFrames
- › Einbinden von Video und Audio, Meta-Tags

## Responsive Webdesign mit CSS3

- › Grundlagen und einfache Layouts
- › Bedingte Selektoren
- › Pseudoklassen und Pseudoelemente
- › Flexible Layouts mit Flexbox
- › Grafische Elemente und Keyframe-Animationen
- › Dynamisches CSS mit Kalkulationen und Variablen
- › Media Queries
- › Praxisbeispiel: Das Store-Layout für Mobilgeräte optimieren

## SCSS & Bootstrap 4

- › Einführung in Bootstrap
- › Mit Bootstrap layouts
- › Bootstraps Grid-System
- › Jumbotron und Abstände, Farben und Textformatierung
- › Navigationen, Bootstrap-Layouts anpassen

## UX-/UI-Design

- › Bedarfs- und Anforderungsanalyse
- › Das konzeptionelle Leitmotiv
- › Informations- und Navigationsarchitektur, Layout
- › Design und Gestaltung, Text und Typographie
- › Content, Usability und Barrierefreiheit

## Prüfungsvorbereitung und Scrum-Prüfung

## JavaScript



Wir bilden Menschen in ganz Deutschland weiter.  
Alle Standorte findest Du auf [gfn.de/standorte](https://gfn.de/standorte)

**JavaScript-Einführung**

- › Relationale und logische Operatoren in JavaScript
- › Datentypen, Variable, Strings, Regex in JavaScript
- › Typenkonvertierung und Nummern in JavaScript
- › Funktionen schreiben in JavaScript
- › Programmierrichtlinien für JavaScript
- › Rekursion in JavaScript
- › Times und Range in JavaScript
- › Mehrdimensionale Arrays in JavaScript

**JavaScript und das Dynamic Object Model: HTML mühelos manipuliert**

- › CSS, HTML
- › Data-Attribute
- › createElement und appendChild
- › Siblings & Before

**Objektorientierte Programmierung mit JavaScript**

- › Grundpfeiler der objektorientierten Programmierung mit JavaScript: Kapselung, Vererbung, Polymorphismus und Abstraktion
- › Abgrenzung zur funktionalen Programmierung in JavaScript
- › Klassische und alternative Implementierungen in JavaScript
- › Statische und abstrakte Methoden in JavaScript
- › Mutable vs. immutable Objects in JavaScript
- › State-Management in JavaScript

**Backend-Programmierung mit Javascript**

- › Node.js für JavaScript-Entwickler
- › Webserver mit Express in JavaScript
- › MongoDB und Mongoose in JavaScript
- › Asynchrone Programmierung/AJAX in JavaScript
- › Datenbank-Middleware in JavaScript
- › interaktive Website mit EJS in JavaScript
- › Sicherheit durch Middlewares in JavaScript
- › WebSockets in JavaScript



Wir bilden Menschen in ganz Deutschland weiter.  
Alle Standorte findest Du auf [gfn.de/standorte](https://gfn.de/standorte)



**Entwicklung eines Multiplayer-Browsersgames mit Phaser, Express und Socket.IO in JavaScript**

- › Spiele-Entwicklung in JavaScript
- › Projektstruktur erstellen in JavaScript
- › React, Express und Socket.IO in JavaScript
- › Objektorientierung in JavaScript

Kursabschluss mit praxisorientierten Aufgaben und Multiple-Choice-Fragen

Die Weiterbildung bietet eine fundierte Grundlage in HTML, CSS und JavaScript und integriert effizient Methoden des agilen Projektmanagements wie Kanban und Scrum. Absolventen sind bereit für zukunftsweisende Positionen, in denen strukturierte und innovative Ansätze entscheidend sind.

**Voraussetzungen**

- › Gute Deutschkenntnisse in Wort und Schrift
- › Gute Englischkenntnisse
- › PC-Kenntnisse, routinierter Umgang mit Standardsoftware
- › Praktische Mitarbeit bei Projekten von Vorteil
- › Teilnahme an einem unverbindlichen Beratungsgespräch

**Zielgruppe**

- › Arbeitssuchende Fach- und Führungskräfte, die Kompetenzen im Projektmanagement, in der Projektassistenz oder in anderen Projektkontexten aufbauen möchten
- › Arbeitssuchende IT-Fachkräfte, z. B. Fachinformatiker:innen, IT-Administratoren:innen u. a.
- › Abiturient:innen und Studierende, die nach einer alternativen Form der Ausbildung oder einer praxisorientierten Ergänzung zu ihrem Studium suchen
- › Quer- und Wiedereinsteigende, sich rehabilitierende Personen sowie Hochschulabgänger:innen mit oder ohne Abschluss, die eine Zusatzqualifikation für ihren beruflichen (Wieder-)Einstieg erwerben möchten

**Abschluss**

EXIN: Agile Scrum Master, Agile Scrum Product Owner, Kanban Foundation Webmasters Europe: Certified Web Designer WPI: Certified JavaScript Developer Trägerintern: GFN-Zertifikat



Wir bilden Menschen in ganz Deutschland weiter.  
Alle Standorte findest Du auf [gfn.de/standorte](https://gfn.de/standorte)

