



Certificat of Advanced Studies

User Experience

User Experience entscheidet darüber, ob Produkte begeistern oder scheitern. Im CAS User Experience entwickeln Sie die Fähigkeit, Nutzende gezielt in den Gestaltungsprozess einzubeziehen – mit fundierten Methoden, direktem Praxisbezug und einem klaren Fokus auf nutzerzentriertes Design. Für alle, die digitale Produkte nachhaltig besser machen wollen.

Inhaltsverzeichnis

1	User Experience	3
2	Zielpublikum	3
3	Berufsperspektiven	3
4	Ausbildungsziele	4
5	Voraussetzungen	4
6	Unterrichtssprache	4
7	Durchführungsorte	4
8	Kompetenzprofil	5
9	Kursübersicht	6
	9.1 Lehrgefäße	6
	9.2 Kursbeschreibungen	6
10	Kompetenznachweis	7
11	Dozierende	7
12	Organisation	8

Stand: 13.04.2026

1 User Experience

Mit dem sehr abstrakten Begriff User Experience oder auch Nutzererlebnis versucht man greifbar zu machen, was Personen erleben, wenn sie mit einem Produkt, einer Dienstleistung, einer Marke oder einer Firma in Berührung kommen.

Tatsächlich kann die Gesamtheit dieser Erlebnisse für den Erfolg eines Unternehmens ausschlaggebend sein. Denn Nutzer*innen fällen und beeinflussen viele Entscheide. Dazu gehören die für Firmen essenziellen Kaufentscheide. Zudem geben Nutzer*innen beispielsweise auch Produkte zurück, erfinden neue Wege, Dinge zu tun, erzählen Kolleg*innen und der Öffentlichkeit von ihren Erlebnissen, machen Fehler mit katastrophalem Ausgang, verlieben sich in Produkte, und mehr. Sich mit diesen Erlebnissen zu befassen und diese in der Gestaltung interaktiver Systeme zu berücksichtigen, ist eine nicht zu unterschätzende Chance und Notwendigkeit für Firmen.

Dabei wünschen sich Nutzer*innen praktische Produkte, die Spass machen, sich gut anfühlen und ihre persönliche Entwicklung fördern. Es benötigt viel Wissen über Nutzer*innen und die konkreten Situationen, in welchen die Produkte verwendet werden, um nach diesen Kriterien gute Produkte zu entwickeln. Dieses Wissen lässt sich nur bedingt im stillen Kämmerlein erarbeiten. Zweifellos ist es sehr viel wirkungsvoller, wenn Produktentwicklungsteams direkt mit potenziellen Nutzer*innen in Kontakt treten, deren Bedürfnisse verstehen und gemeinsam mögliche Lösungen unter die Lupe nehmen. Das Ergebnis sind attraktive Produkte für Nutzer*innen, die auf dem Markt erfolgreich sind.

2 Zielpublikum

Personen, die an der Entwicklung interaktiver Produkte beteiligt sind oder dies anstreben, insbesondere Business-Analyst*innen, Designer*innen, Entwickler*innen und Tester*innen.

3 Berufsperspektiven

Das CAS User Experience eröffnet Absolvent*innen vielfältige Karrieremöglichkeiten in der wachsenden Nachfrage nach nutzerzentrierter Produktentwicklung. Abgestützt auf praxisnahe Methoden und ein fundiertes Verständnis von Nutzer*innen qualifizieren sich Teilnehmer*innen für folgende Rollen:

- UX Designer / Product Designer – Gestaltung digitaler Produkte mit Fokus auf Nutzbarkeit, Ästhetik und Nutzererlebnis
- UX Researcher – Planung und Durchführung von Nutzertests sowie Ableitung konkreter Produktmassnahmen
- Interaction Designer – Entwicklung konsistenter Designsysteme und Interaktionskonzepte
- Product Manager / Product Owner – nutzerzentrierte Steuerung von Produktentscheidungen im agilen Umfeld
- Business Analyst*in mit UX-Kompetenz – Brückenfunktion zwischen Nutzeranforderungen, Business und Entwicklung

Diese Profile sind im Schweizer Markt stark gefragt – bei Technologieunternehmen, Digitalagenturen, Finanzinstituten sowie im öffentlichen Sektor im Rahmen von E-Government-Initiativen. Auch in bestehenden Rollen – etwa als Entwickler*in oder Tester*in – erlaubt der Abschluss, UX-Methoden gezielt einzubringen und die Produktqualität messbar zu steigern.

4 Ausbildungsziele

Teilnehmer*innen beziehen potenzielle Nutzer*innen wirkungsvoll in die Entwicklung digitaler Produkte ein und tragen dadurch dazu bei, erfolgreiche Produkte zu entwickeln.

Teilnehmer*innen erlernen:

- **Nutzerzentriert forschen und validieren** – setzen nutzerbasierte Tests methodisch fundiert auf, führen diese durch, werten sie aus und leiten konkrete Massnahmen für die Produktentwicklung ab.
- **Produkte und Interfaces gestalten** – wenden Grundlagen des Digital Product Designs, der User Experience und des Interaction Designs an, um funktionale und ästhetisch überzeugende Lösungen zu entwickeln.
- **Usability und Accessibility verbessern** – nutzen psychologische Prinzipien und etablierte Standards, um Nutzungsfreundlichkeit und Zugänglichkeit digitaler Produkte systematisch zu steigern.
- **Ideen validieren und Produktentscheide ermöglichen** – bewerten Lösungsansätze strukturiert und liefern entscheidungsrelevante Grundlagen für Teams und Stakeholder.
- **Designsysteme aufbauen und pflegen** – erstellen skalierbare, konsistente Designsysteme, die eine effiziente und qualitätssichernde Produktentwicklung im Team ermöglichen.

5 Voraussetzungen

IT-Projekterfahrung in der Erstellung oder Integration softwaregestützter Produkte und Dienstleistungen

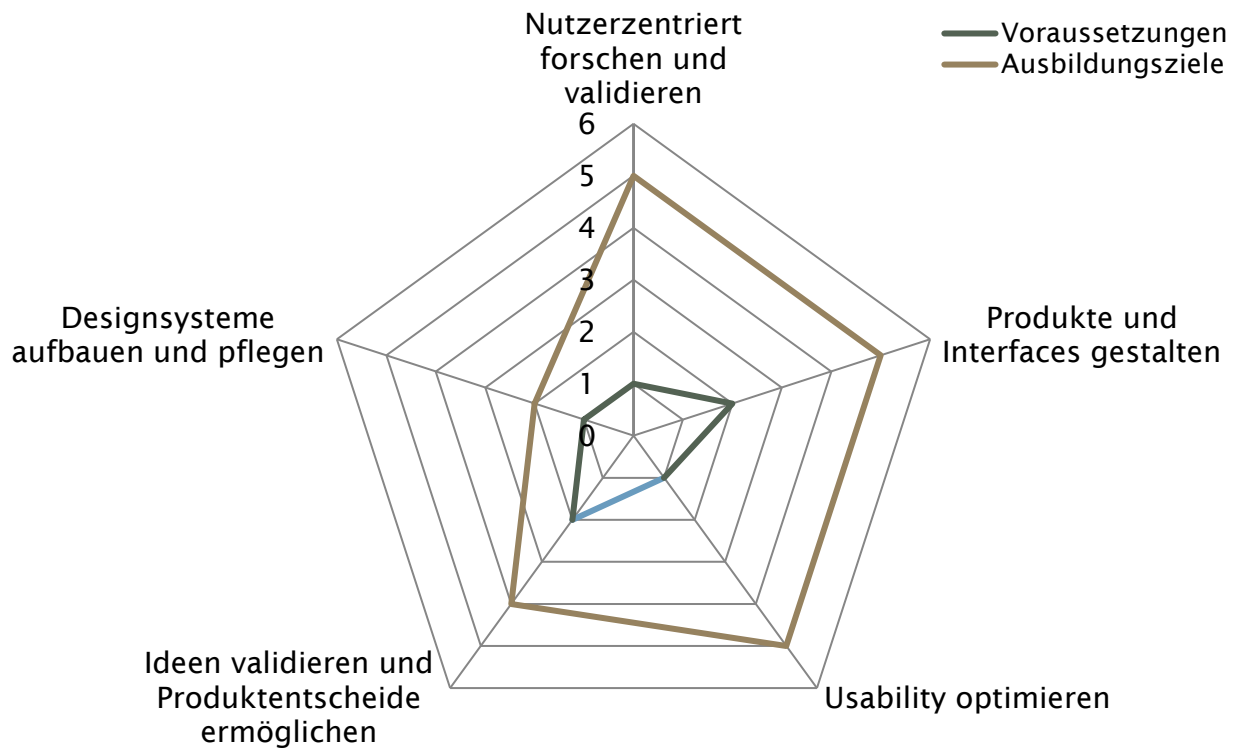
6 Unterrichtssprache

Die Unterrichtssprache ist Deutsch, die Unterlagen sind teilweise in Englisch.

7 Durchführungsorte

Kurs «User Experience Design»: Hochschule der Künste Bern, Fellerstrasse 11, 3027 Bern
Übrige Kurse: BFH Technik und Informatik, Weiterbildung, Aarbergstrasse 46, 2503 Biel

8 Kompetenzprofil



Kompetenzstufen

1. Kenntnisse/Wissen
2. Verstehen
3. Anwenden
4. Analyse
5. Synthese
6. Beurteilung

9 Kursübersicht

9.1 Lehrgefässe

Das CAS umfasst insgesamt 12 ECTS-Punkte. Für die einzelnen Kurse ist entsprechend Zeit für Selbststudium, Prüfungsvorbereitung etc. einzurechnen.

Kontaktstudium 112 Lektionen (14 Kurstage)	Projektarbeit 120-160 Stunden (davon 10 fixe Lerngruppentage)
Individuelles Selbststudium 60-90 Stunden	
CAS = 12 ECTS (360 Stunden)	

Die drei Gefässe individuelles Selbststudium, Kontaktstudium und begleitetes Selbststudium greifen ineinander. Im individuellen Selbststudium eignen sich die Studierenden insbesondere die theoretischen Grundlagen an. Im Kontaktstudium werden die Themen dann zusammengefasst, diskutiert, vertieft und geübt. Daher wird die Vorbereitung auf die jeweiligen Unterrichtstage erwartet. In der durch einen Lerncoach begleiteten Projektarbeit wenden die Teilnehmer*innen das Gelernte an einem Projekt in einer Lerngruppe an und erwerben so die notwendige Handfertigkeit, um das Erlernete im eigenen Projekt umzusetzen.

9.2 Kursbeschreibungen

Das CAS besteht aus drei Kursen, die auch einzeln als SAS absolviert werden können.

Kurs	Tage	Beschreibung
User Experience Design (HKB, Bern)	7	Fokus Produktion. Sie entwickeln Ihr eigenes digitales Produkt, von der Idee bis zur Präsentation. Praxisbeispiele, Übungen sowie individuelles Coaching vermitteln Ihnen Prozesse und Methoden aus Psychologie, Design und Organisation für nutzerzentrierte Entwicklung und Validierung.
User Testing (BFH-TI, Biel)	3	Fokus Validierung. Sie lernen weitreichende Validierungsmethoden kennen und führen Tests mit Nutzenden effizient und gewinnbringend durch. So können Sie interaktive Produkte genauer auf die Bedürfnisse des angepeilten Zielpublikums ausrichten und den Produkterfolg steigern.

User Research (BFH-TI, Biel)	4	Fokus Bedarfserhebung. Sie lernen Research-Methoden im Detail kennen. Beobachten, fragen, analysieren, testen: Wissen über Nutzende und Kontext gezielt aufbauen und so Dienstleistungen und Produkte entwickeln, die mit dem vorhandenen Budget optimalen Nutzen erzeugen.
---------------------------------	---	--

10 Kompetenznachweis

Für die Anrechnung der ECTS-Credits ist das erfolgreiche Bestehen aller drei SAS erforderlich.

Kompetenznachweis	Gewicht	Art der Qualifikation
User Experience Design	40%	Bewertung auf einer Skala von 0 bis 100
User Testing	30%	Bewertung auf einer Skala von 0 bis 100
User Research	30%	Bewertung auf einer Skala von 0 bis 100
Total	100%	

Das Ergebnis wird in Noten zwischen 3 und 6 umgerechnet. Die Note 3 (weniger als 50%) ist ungenügend. Die Noten 4, 4.5, 5, 5.5 und 6 (Bewertung zwischen 50% und 100%) sind genügend.

11 Dozierende

Vorname Name	Firma	E-Mail
Manuel Bürli	BFH / Herr Bürli	manuel@herrbuerli.ch
Markus Flückiger	BFH / Zühlke	markus.flueckiger@bfh.ch
Stephanie Föhrenbach	BFH / Zühlke	stephanie.foehrenbach@bfh.ch
Kilian Sonnentrücker	BFH / mutoco	kilian.sonnentruecker@bfh.ch

12 Organisation

CAS-Leitung: Manuel Bürli

E-Mail: manuel@herrbuerli.ch

Stephanie Föhrenbach

E-Mail: stephanie.foehrenbach@bfh.ch

CAS-Administration:

Ana Held

Tel: +41 31 848 60 21

E-Mail: ana.held@bfh.ch

Während der Durchführung des CAS können sich Anpassungen bezüglich Inhalten, Lernzielen, Dozierenden und Kompetenznachweisen ergeben. Es liegt in der Kompetenz der Dozierenden und der Studienleitung, aufgrund der aktuellen Entwicklungen in einem Fachgebiet, der konkreten Vorkenntnisse und Interessenslage der Teilnehmenden, sowie aus didaktischen und organisatorischen Gründen Anpassungen im Ablauf eines CAS vorzunehmen.

Berner Fachhochschule

Technik und Informatik

Weiterbildung

Aarbergstrasse 46 (Switzerland Innovation Park Biel/Bienne)

2503 Biel/Bienne

Telefon +41 31 848 31 11

E-Mail: weiterbildung.ti@bfh.ch

bfh.ch/ti/weiterbildung

bfh.ch/cas-ux