



Short Advanced Studies

User Research

Gute Produkte entstehen nicht im Büro – sie entstehen im Dialog mit Nutzenden.

Im SAS User Research lernen Sie, Nutzerverhalten zu beobachten, Bedürfnisse zu befragen und Erkenntnisse in konkrete Produktentscheide zu überführen. Vier praxisnahe Kurstage, die Ihrem Team den nötigen Fokus geben – für Produkte, die wirklich überzeugen.

Inhaltsverzeichnis

1	Umfeld	3
2	Zielpublikum	3
3	Ausbildungsziele	3
4	Voraussetzungen	3
5	Steckbrief	4
6	Kursbeschreibungen	4
	6.1 Kurs I - Beobachten und Befragen	4
	6.2 Kurs II - Sketching und Prototyping	4
	6.3 Kurs III - Diskussion und Vertiefung	4
	6.4 Projektarbeit	4
7	Kompetenznachweis	5
8	Dozierende	5
9	Organisation	5

Stand: 07.04.2026

1 Umfeld

Produkte, die heute bestehen wollen, benötigen hohe Qualität. Nutzer*innen wollen praktische Produkte, die Spass machen, sich gut anfühlen und die persönliche Entwicklung fördern. Bloss, was bedeutet dies konkret für das Produkt und was benötigen Nutzer*innen tatsächlich?

Projektteams tun gut daran, sich nicht nur auf vorhandenes Wissen abzustützen, sondern ihr Wissen zu prüfen und auch gezielt neues Wissen aufzubauen, und zwar direkt von den Quellen: den Nutzer*innen.

Projektteams können so Produkte schon von Beginn an auf das ausrichten, was für Nutzer*innen wirklich hilfreich und sinnvoll ist. Das gibt Fokus für das Entwicklungsteam, spart Zeit und Geld und erhöht auch die Umsätze.

2 Zielpublikum

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

3 Ausbildungsziele

Teilnehmer*innen lernen

- User Research methodisch planen und durchführen – wählen geeignete Forschungsmethoden (unter anderem Kontextinterviews, Beobachtungen, Tagebuchstudien) je nach Entwicklungsphase aus und setzen diese strukturiert um.
- Nutzerbedürfnisse analysieren und verdichten – werten qualitative und quantitative Daten aus und überführen sie in handlungsrelevante Modelle wie Personas, Journeys und Empathy Maps.
- Ideen generieren und mit Prototypen validieren – entwickeln auf Basis von Forschungserkenntnissen erste Lösungsansätze und überprüfen diese mit Sketches, Mockups und Walkthroughs.
- Ergebnisse verständlich kommunizieren – vermitteln Forschungsbefunde zielgruppengerecht an Entwicklungsteams und Stakeholder und leiten daraus konkrete Massnahmen für die Produktentwicklung ab.
- User Research organisational verankern – betten nutzerzentrierte Forschung systematisch in Entwicklungsprozesse ein und verbinden projektbezogenes Research mit strategischer UX-Messung und Datenanalyse.

4 Voraussetzungen

Grundlagen schaffen für die Durchführung von Tests mit Nutzer*innen, z.B. durch das SAS User Testing der BFH, vergleichbare Ausbildungen oder vertiefte Praxiserfahrung.

5 Steckbrief

Abschluss	Short Advanced Studies (SAS) User Research
Dauer	4 Tage
Kompetenznachweis	Projektarbeit: User Research planen, durchführen und auswerten
Anzahl ECTS	3 ECTS Credits
Kosten	CHF 1'750
Unterrichtssprache	Deutsch, Unterlagen sind teilweise in Englisch
Durchführungsort	Biel, Aarbergstrasse 46

6 Kursbeschreibungen

Nachfolgend sind die einzelnen Kurse dieses Studiengangs beschrieben.

6.1 Kurs 1 – Beobachten und Befragen

- Überblick Methodik
- Ergebnisse des User Research
- Durchführen von User Research, insbesondere Fokus setzen, Untersuchungen vor Ort planen, Personen rekrutieren, Interviewleitfaden, Verhalten im Interview
- Methodik erlernen: u.a. Kontextinterviews, Affinity Diagramming, Analysieren von Artefakten
- Modellieren des Produktkontexts
- Verdichten der Ergebnisse. Beispielsweise mit Personas, Journeys, Empathy Maps und mehr

6.2 Kurs II – Sketching und Prototyping

- Ideengenerierung, «How Might We» – Fragen, Walk the wall, Sketching
- User Experience Sketching mit Mock-ups, Tangible Prototypes, Papierprototypen
- Validieren mit Walkthroughs und Tests

6.3 Kurs III – Diskussion und Vertiefung

- Vorstellung der betreuten Arbeiten
- Kennenlernen weiterer Techniken
 - zum Beispiel Fragebogen, Tagebuchstudien, Card Sorting und Tree Testing
 - emotionale Aspekte erforschen
 - quantitative Auswertung
- User Research in die Entwicklung einplanen und Zusammenspiel mit Geschäftsprozessmodellierung, Anforderungsanalyse, Entwicklung und Testing.
- User Research in der Organisation einbetten, strategisches Research vs. projektbezogenes Research, verbinden mit Datenanalyse und UX Metriken.

6.4 Projektarbeit

Parallel zu den Kurstagen bearbeiten die Teilnehmer*innen in kleinen Gruppen ein selbsteingebrachtes Projekt. Die Teilnehmenden führen User Research durch und erstellen einen Forschungsbericht. Der Forschungsbericht dient als Grundlage der Bewertung. Am letzten Kurstag berichten sie darüber in einer Vernissage oder kurzen Präsentation.

7 Kompetenznachweis

Für die Anrechnung der ECTS-Punkte ist das erfolgreiche Bestehen der Kompetenznachweise erforderlich:

Kompetenznachweis	Gewicht	Art der Qualifikation
Forschungsbericht der Projektarbeit	100%	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.

Die Gruppenarbeit wird als Gesamtes benotet. Auf Wunsch der Teilnehmenden kann auch eine individuelle Benotung erfolgen.

8 Dozierende

Vorname Name	Firma	E-Mail
Manuel Bürli		manuel@herrbuerli.ch
Markus Flückiger	Zühlke	markus.flueckiger@bfh.ch
Stephanie Föhrenbach	Zühlke	stephanie.foehrenbach@bfh.ch

9 Organisation

SAS-Leitung:

Stephanie Föhrenbach

E-Mail: stephanie.foehrenbach@bfh.ch

SAS-Administration:

Ana Held

Tel: +41 31 848 60 21

E-Mail: ana.held@bfh.ch

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

