

Briefing - Ergebnisse Gruppe 8

Vorbereitung

- Allgemein: Agenda erstellen, Welche Medien liegen bereits vor und können für das eLearning verwendet werden, alle Teilnehmer sollten gut über das Unternehmen und die branchenspezifischen Besonderheiten informiert sein)
- Medienautor:
 - Layout-Wünsche bsp. aus Web-Auftritt der Firma, Presseartikel oder sonstiges ableiten
 - Typische Leitfragen vorbereiten: welches didaktische Konzept soll verwendet werden, gibt es eine Leitfigur, mit welcher Tonalität soll die Zielgruppe angesprochen werden, soll es eine Lernkontrolle geben
 - Fragebogen bezüglich offenen Themen, Zeitplan (Projektdauer,...) anfertigen
- Projektleiter (Agenda zusammenstellen / ist Navigator im Briefing):
 - Zeit-/ Ressourcenplanung, Kostenabschätzung,
 - Meilensteine einplanen
 - Wie könnte eine technische Umsetzung aussehen
- Auftraggeber: legt Budget fest, benennt Projektleiter, Kern-Lernziel & Zielgruppe definieren

Ablauf

1. Auftraggeber: Wie stellt er sich das neue Lernprogramm vor, Welches Leitmotiv existiert dafür
2. Projektleiter: Welche technischen Möglichkeiten sind vorhanden (Prototyp vorführen), ist Moderator, dokumentiert die Aufgabenverteilung, legt Folgetermine fest und stimmt diese ab
3. Medienautor: Welche Arten von Lernprogrammen gibt es für die gewünschten Inhalte / sind sinnvoll? → macht den Vorschlag für ein Grobkonzept mit Kostenabschätzung

Beratung (Projektleiter und Medienautor beraten Auftraggeber u.A. bei)

- der Erstellung des Leitmotivs
- ob CBT oder WBT eingesetzt werden soll: abhängig vom technischen Umfeld beim Auftraggeber bzw. der Ausstattung der Zielgruppe
- welcher didaktische Ansatz wird verfolgt: abhängig von der Zielgruppe ob man Fremdsteuerung oder Selbststeuerung oder eine Kombination von beiden einsetzen sollte
- WICHTIG: nicht nur Faktenvermittlung sollte im Vordergrund stehen sondern das „problemorientierte Lernen“, bei dem anhand von authentischen Problemstellungen mit Hilfe von Tutoren eigenständig eine Lösung für multiple Anwendungssituationen erarbeitet werden

Argumente für die Einführung

- Flexibilität, Ökonomie, Zeitersparnis, Synergien, Eigenverantwortung, Aktualität, Motivation
- Hohe Einmalkosten → lange Amortisationsdauer bei Eigenentwicklung aber: im ggs. zur Standardlösung hat diese nicht die Nachteile wie fehlende Aktualität bzgl. Inhalt und Technik und es können fachlich spezifische Informationen mit aufgenommen werden

Motivation der Zielgruppe

- In Betriebsvereinbarung mit aufnehmen (Aus- und Weiterbildungskonzept)
- Lernkultur schaffen
- Spielerische Gestaltung (Layout, Navigation, Modernität, Qualität)
- Anreizsysteme (Zertifikate, Prämien, Vergünstigungen, Karrierevorteile,)

Produktionsdauer / Kosten

- Dauer per Vorwärts- bzw. Rückwärts-Terminierung ermitteln, viele kleine Zwischenschritte dienen zur Überprüfung des Projektstatus
- Projektdauer mindestens 3 Monate

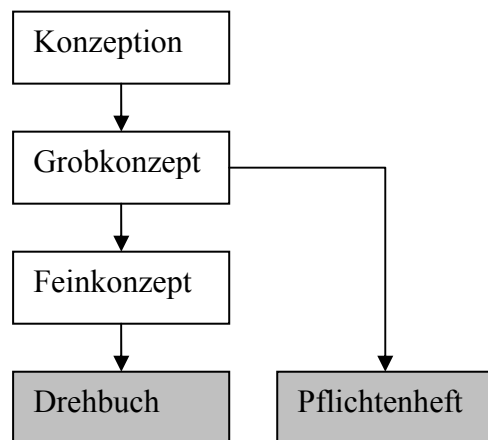
- Kalkulation eines Tagessatzes (zwischen 500€ und 600€) aber dabei auf „versteckte“ Kosten achten, die neue Technologien oder Änderungen mit sich bringen können

Drehbuchabnahme

- Medienautor schreibt das Drehbuch und übergibt es an die Agentur zur Korrektur
- Fachliche Änderungen von Seiten des Auftraggebers müssen berücksichtigt werden (Kostenfrage – wer ist für die Änderung verantwortlich)
- Einheitliche Korrekturzeichen für die Rechtschreibprüfung vereinbaren
- Formulierung der Inhalte abstimmen (auf Verständlichkeit für die Zielgruppe achten)
- Change-Request-Listen führen, damit Änderungen dokumentiert und priorisiert werden können

Konzeption

- Kernfrage: „Wie kommt Struktur in die Inhalte?“
- Aufbau:



- Hohe Aufmerksamkeit und Genauigkeit reduziert Fehlerquote im Drehbuch
 - → Weniger Korrekturschleifen notwendig
 - → Einhalten des Kostenrahmens
 - → Konzentration auf wirkliche Aufgaben

Grobkonzept

- frühe Einbindung von Agenturen

Inhalte

- Ausgangssituation (Ausgangssituation, Richtziel, etc.)
- Lerninhalte („So viel, wie für das Lernziel nötig, doch so wenig wie möglich.“)
- Zielgruppe (Größe, Zusammensetzung, etc. [→ Zielgruppenanalyse])
- Lernziele (Unterteilung der Richtziele in Teilziele)
- Lehransatz (Lernweg, etc.)
- Struktur
- Navigation (linear, hierarchisch mit Leiterstruktur oder Baumstruktur, vernetzt)
- Design (CI, etc.)
- Medien (Grafik, Video, etc.)
- Technik (Einsatzumgebung, Medienformate, etc.)

Feinkonzept

- Detaillierte Ausführung und Umsetzung des Grobkonzepts (Feinlernziele, etc.)

Wie sieht ein gutes E-Learning-Drehbuch aus?

Die Grundlage für ein gutes E-Learning-Drehbuch ist, dass alle Inhalte einer multimedialen Anwendung im Drehbuch abgebildet werden. Es folgt den Lernzielen, ist zielgruppengerecht und fachlich korrekt.

Bestandteile eines Drehbuchs

Umfassende Beschreibung aller Elemente, die später auf dem Bildschirm erscheinen sollen sowie die Übersicht über den Inhalt, Version und Ersteller.

Texte für E-Learning

Textseiten

- Eine Aussage pro Bildschirmseite
- Einfacher und klarer Satzbau, leicht lesbar
- Lernzielorientiert
- Vorgelesener Sprechertext
- Ergänzende Aussagen
- Flüchtige Aufnahme durch Lernenden
- Kurze Sätze, leicht verständlich

Bilder

Es sollte ein Scribble (einfache Strichzeichnung, welche Inhalt wiedergibt) für das Drehbuch anfertigt werden. Bei dieser einfachen Zeichnung erfolgt eine Konzentration auf die Kernaussage.

Visualisierung

Zur Visualisierung werden schematische Ablaufgrafiken, Diagramme, MindMaps und Illustrationen eingesetzt. Diese sollten parallel zum Text aufgebaut werden.

Animation

Eine Animation dient der Veranschaulichung komplexer Sachverhalte, der Unterhaltung oder der Erzeugung von Spannung. Sie sollten sparsam eingesetzt werden, da sie den Lernfluss stören können und zudem teuer sind.

Video

Ein Video dient der Veranschaulichung komplexer Sachverhalte, eignet sich gut für Verhaltenstrainings und der Erzeugung von Spannung. Zu beachten sind bei Videos die hohen Datenmengen und die Möglichkeit, Videos zu steuern.

Aufgaben

Festlegung von verschiedenen Aufgabentypen zur Lernzielkontrolle.

Feedback

Es muss festgelegt werden, wann und wie dem Anwender Feedback über seinen Lernerfolg gegeben wird.

Eingesetzte Tools zur Drehbuch-Erstellung

Erstellung entweder in UML oder in Word.

Lernpsychologie

- Beachtung der verschiedenen Lerntechniken
- Motivation

Organisation der Arbeit am Drehbuch

Straffes Selbstmanagement des Autors erforderlich

Gestaltung von Angebot und Vertrag

- Anruf von Projektleiter mit Anfrage, hierbei benötigte Infos erfragen (z.B. Anzahl d. Lernstunden, statisches o. interaktives e-Learning)!
- Zusammen mit Unterlagen zum Projekt fließen diese in detailliertes Angebot mit ein (z.B. Tagessätze, Reisekosten)

- **Honorarkalkulation**
- Nicht nur errechneter Tagessatz, sondern auch Puffer für Verwaltung, Diskussion, etc. einplanen.

- **Vertragsgestaltung**
- Genaue Vereinbarung über:
 - Anzahl Korrekturgänge (+ „was ist ein Korrekturgang)
 - Abrechnung der Reisekosten
 - Form d. fertigen E-Learnings (Print, digital)
 - Honorar

Probekapitel senden

An Auftraggeber um zu prüfen, ob Richtung bzgl. Inhalt und Tonalität stimmt;

Effektives Zeitmanagement

- Vorwärts- o. Rückwärtsterminierung
- Puffer nicht vergessen
- Im Zweifel neuer Termin o. Co-Autor
- Detaillierte Wochen- u. Tagesplanung
- Priorisierung
- Cave „Schreibblockade
- Rhythmus u. Regelmäßigkeit
- Belohnen u. Motivieren

- **Quellen u. Archivierung**
- Quellen angeben
- Korrespondenz archivieren
- Daten Archivieren

Überblick über Korrekturen der einzelnen Versionen vorbehalten!