

1

---

---

---

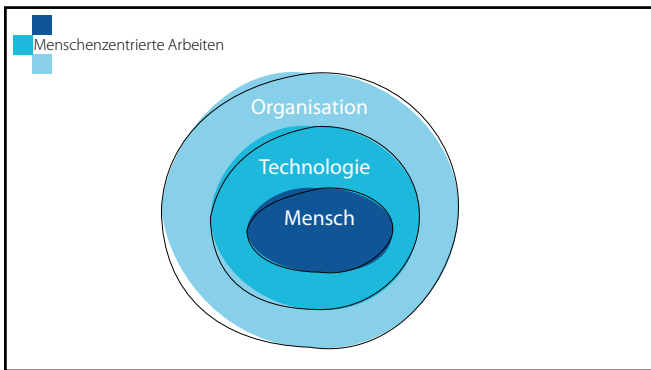
---

---

---

---

---



2

---

---

---

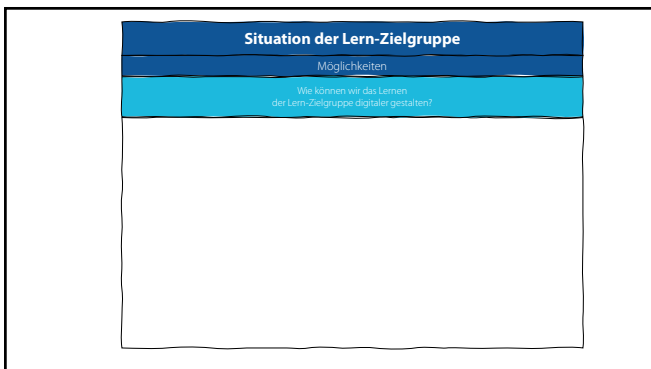
---

---

---

---

---



3

---

---

---

---

---

---

---

---

Situation der Lern-Zielgruppe		
Plus	Minus	Frage
Was ist an der aktuellen Situation gut?	Was ist an der aktuellen Situation verbesserungswürdig?	Was ist an unseren Erkenntnissen interessant?

4

---

---

---

---

---

---

---

---

Profil der Lern-Zielgruppe		
<b>Lern-Zielgruppe</b> Wer ist die Lern-Zielgruppe?	<b>Lernbedarfe</b> Wie ist der Bildungsbedarf?	<b>Lernhindernisse</b> Was hindert beim Lernen?
<b>Unterstützungssysteme</b> Was wirkt unterstützend?	<b>Lernziele</b> Was sind die Ziele beim Lernen?	<b>Lernressource</b> Was unterstützt beim Lernen?
<b>Lern-Motto</b> Wie ist das Lern-Motto?	<b>Lernorganisation</b> Wie ist das Lernen organisiert?	<b>Lern-Einstellung</b> Wie ist die Einstellung zu digitalen Medien?

5

---

---

---

---

---

---

---

---

Lernreise der Lern-Zielgruppe			
Lern-Ereignisse	Wann, wo und mit wem wird gelernt?		
Aufgaben der Lern-Zielgruppe	Was tut die Lern-Zielgruppe?		
Lernziele	Was sind die Lernziele?		
Lerninhalte	Was sind die Lerninhalte?		
Digitale Medien	Wie findet eine technische Interaktion statt?		
Erlebnisse	Was sind positive und negative Erlebnisse?		
Angebote	Welche Ideen und Potenziale gibt es?		

Zeitverlauf →

6

---

---

---

---

---

---

---

---

**Akzeptanzkriterien**

Akzeptanzkriterium	Fragestellung
Erkennbarkeit	Wie stark sollen die Lernenden die Lerninhalte selbst verändern können?
Verbrauchverhalten	Wie häufig müssen die Lernenden auf die Lerninhalte zugreifen?
Änderbarkeit	Wie häufig ändern sich die Lerninhalte?
Verständlichkeit	Wie hoch sind die Lernbarrieren?
Zuverlässigkeit	Wie kritisch ist die Richtigkeit der Lerninhalte?
Übertragbarkeit	Wie anpassbar müssen die Lerninhalte auf verschiedene Lern-Zielgruppen sein?

7

---

---

---

---

---

---

---

---

**Erprobungsphase**

Akzeptanzkriterien	Designskizze	Evaluationsmethode
Welche Akzeptanzkriterien sind zu beachten?	Wie können wir das digitale Medium visualisieren?	Wie können wir das digitale Medium erproben?

8

---

---

---

---

---

---

---

---

**Designskizze**

Designskizze	Beschreibung mit Zweck	Beispiel
Sitemaps	Organigramm zur Strukturierung des digitalen Mediums	Aufbau von Lernmodulen im LMS
Wireframes	Entwürfen mit realen Screens zum Prüfen des Lernerlebnisses ("user experience")	Lernvideos
Style Tiles	Entwürfe zur Festlegung von Grafik (z. B. Schrift, Farbe, Buttons, Einbindung von Links)	Wiki, Lernvideos
Storyboarding	Beschreibung der Funktion einer Lösung, um Feedback zu erhalten ("works-like-prototype")	Lernvideos, Podcast, Hörspiel
Bodystorming	Nachspielen einer Dienstleistung, um Empathie zum Lernenden zu entwickeln	Lernumgebung
Storyboard	Erweiterung vom Storyboarding Skizzierung zur Überprüfung der Verständlichkeit und Klarheit der Lerninhalte ("books-like-prototype")	Lernvideos, blended learning
Cardboard	Erprobung von physischen Produkten mittels Modelle aus Pappe oder 3D-Drucke	Lernumgebung
Manuskript	Strukturierung und lebhaftes Aufbereitung von auditiven Inhalten	Podcast, Hörspiel
Rapid Prototyping	Entwicklung von Werkstücken oder virtuellen Umgebungen mittels CAD-Systemen	Virtual Reality, Augmented Reality

9

---

---

---

---

---

---

---

---





13

---

---

---

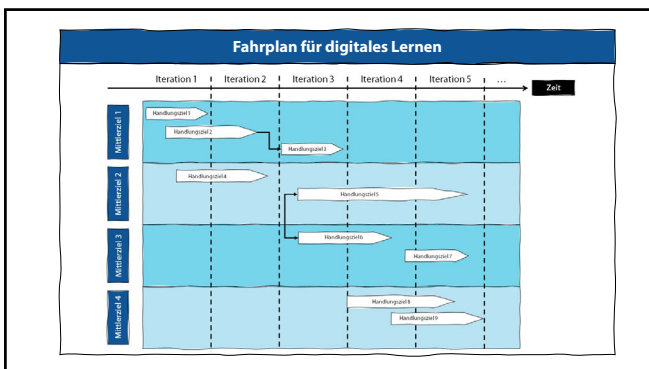
---

---

---

---

---



14

---

---

---

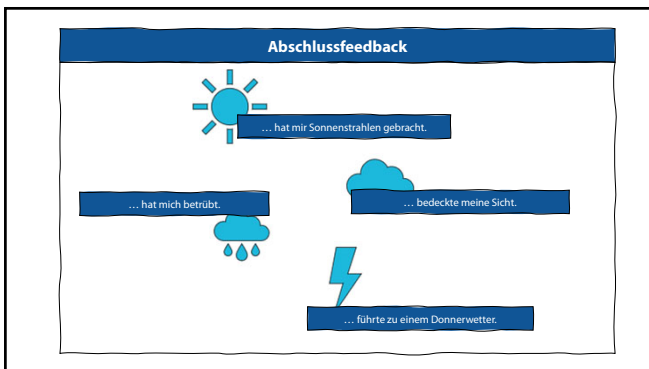
---

---

---

---

---



15

---

---

---

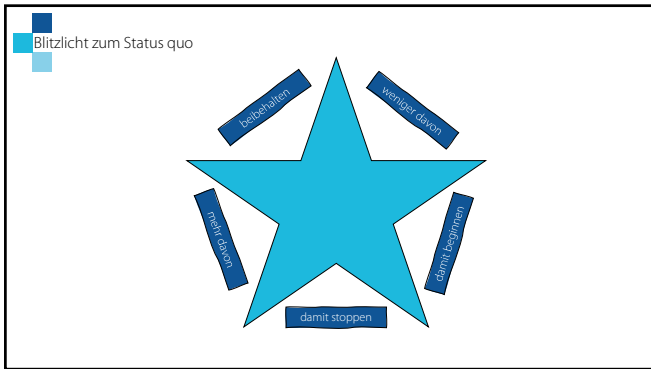
---

---

---

---

---



16

---

---

---

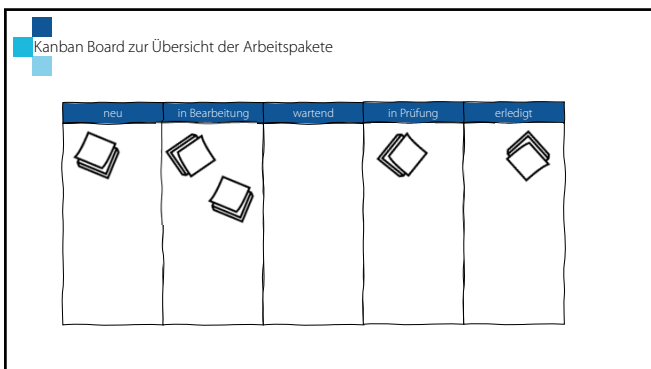
---

---

---

---

---



17

---

---

---

---

---

---

---

---