**Abstract**

Diese Projektarbeit gibt einen Überblick über das mediendidaktische Konzept und den darauf aufbauenden Prototyp, zu einer Lernanwendung, mit der die Nutzer auf Basis ihres individuellen Kenntnisstands das Gitarrenspiel erlernen können. Dazu wurden lerntheoretische Grundsätze und Theorien betrachtet und anhand ihrer Eignung für die Rahmenbedingungen und die Zielgruppe der Lernanwendung ausgewählt. Danach wurden basierend auf diesen Erkenntnissen die Lerninhalte zusammengestellt, passende Medien zur Vermittlung ausgewählt und die Lernanwendung im Groben geplant. Diese Planung diente anschließend als erster Entwurf, der im Zuge der Umsetzung in einem agilen Entwicklungsprozess realisiert wurde. Ergebnis der Projektarbeit ist dieses mediendidaktische Konzept, welches die Grundsätze zur Lerntheorie, zum didaktischen Design und zur Umsetzung der Anwendung beschreibt. Zudem wird der Prototyp beschrieben, der den Aufbau der Lernanwendung und die grundsätzlichen Funktionen demonstriert. Die Inhalte dieses Konzepts basieren auf dem Skript aus dem Kurs „Mediendidaktik & -konzeption“ der Virtuellen Fachhochschule im Masterstudiengang Medieninformatik.

**Einleitung**

Das vorliegende Dokument wurde im Rahmen einer Projektarbeit in der Veranstaltung „Mediendidaktik und -konzeption" im Masterstudiengang Medieninformatik erstellt und beschreibt das mediendidaktische Konzept der Lernanwendung „Gitarre spielen lernen“. Ziel der Projektarbeit war die Anfertigung eines mediendidaktischen Konzepts zu einem frei wählbaren Themengebiet sowie die Entwicklung eines entsprechenden Prototyps, der die Kernfunktionen der Lernanwendung demonstriert. Durch die zunehmende Bedeutsamkeit von Lernanwendungen in den Bereichen Aus- und Weiterbildung sowie die stetig wachsende Zahl im Internet angebotener MOOCs (Massive Open Online Course), gestaltet sich die Konzeption und Umsetzung einer eigenen Lernanwendung als eine relevante Aufgabe, in der sowohl theoretische als auch praktische Aspekte der Mediendidaktik und -konzeption angewandt werden können.

Dieses Konzept beschreibt einen Ansatz zur Realisierung einer Lernanwendung, die es den Nutzern ermöglicht, das Gitarrenspiel zu erlernen. Als Grundlage hierzu wurden zunächst die zu erreichenden Lernziele bestimmt. Davon ausgehend wurde ein grobes Konzept entwickelt und die bekannten Lerntheorien auf ihre Vereinbarkeit mit den zu erreichenden Lernzielen, dem antizipierten Anwendungskontext und der angedachten Zielgruppe untersucht. Letztere konnte durch den Einsatz geeigneter Konzeptionsmethoden wie User Stories und Personas schon zu Beginn der Konzeption relativ genau erfasst werden, sodass darauf aufbauend die Gestaltung der Lernumgebung mit Wireframes geplant und geeignete Lernaktivitäten ausgewählt werden konnten. In einem agilen Entwicklungsprozess wurde abschließend das entwickelte Konzept zur Realisierung eines Prototyps verwendet.

Kapitel 2 gibt einen detaillierten Überblick über die für dieses Konzept relevanten Lerntheoretischen Grundlagen, während Kapitel 3 sich der Beschreibung der im Rahmen der Projektarbeit verwendeten Konzeptionsmethoden widmet. In Kapitel 4 wird das mediendidaktische Konzept selbst beschrieben. Neben der Ausgangssituation und der Zielsetzung werden auch die Anforderungen an die Lernanwendung analysiert und das Gesamtkonzept erläutert. Ferner wird der Prototyp vorgestellt und beschrieben, wie dieser im Rahmen des Entwicklungsprozesses getestet wurde. Abschließend wird die Projektarbeit in Kapitel 5 anhand mediendidaktischer Kriterien bewertet.