

# SEMESTERAUFGABE - LERNPLATTFORM

## ATTRAKTIVE LERNPLATTFORM FÜR STUDIERENDE AN EINER HOCHSCHULE

Die Lernplattform (LMS) ist eine zentrale Schnittstelle (Interface) zwischen Bildungsanbieter und der lernenden Person. LMS sind komplexe interaktive Systeme, die Lerninhalte bereitstellen und helfen, Lernvorgänge zu organisieren. Dabei ist die Kommunikation zwischen Lernenden und Lehrenden eine wichtige Aufgabe. Die Aufgabe einer Lernplattform ist es, den Lernbetrieb zu unterstützen, indem sie das Lernen vereinfacht, den Informationsfluss regelt und verschiedene Verwaltungsaufgaben übernimmt.

Im Modul «Usability und Interface Design» erarbeiten wir die Grundlagen für die Gestaltung einer neuen Lernplattform für Studierende. Der menschenzentrierte Designprozess führt uns von der persönlichen Auseinandersetzung mit dem Thema «Lernen», über die Definition von Personas und Szenarien bis hin zur Konzeption und Gestaltung von Prototypen. In Einzel- und Gruppenarbeiten erarbeiten Sie Teilaufgaben, aus denen am Schluss ein Prototyp entsteht. Im Zentrum der Unterrichtsstunden steht die kritische und konstruktive Auseinandersetzung mit ihren Arbeiten.



# SEMESTERAUFGABE - LERNPLATTFORM

LERNPLATTFORM GOETHE-INSTITUT - [HTTPS://YOUTU.BE/HSASCHMMRGU](https://youtu.be/HSASCHMMRGU)



# SEMESTERAUFGABE - LERNPLATTFORM

## Übung U3.3 – in der Projektgruppe (Nutzen der Methode AEIOU)

Ziel: Herausschälen der Abläufe, was lernen ist und was Sie persönlich benötigen, um einfacher (schneller, vertiefter, etc.) zu lernen.

Resultat: Mindmap oder AEIOU oder andere Form

### Hilfestellungen zur Übung:

Tagesablauf: Wann kommen Sie mit Lernen in Berührung? Mit was oder wem genau?

Machen Sie sich Gedanken zu Ihrem persönlichen Lernverhalten und der Arbeitsorganisation. Diese Fragen dienen als Anregung dazu:

- Wie sammle ich meine persönlichen Notizen, Unterlagen, Scripts aus den verschiedenen Modulen?
- Wie behalte ich den Überblick über alle (Abgabe-)Termine während des Semesters?
- Wie organisiere ich den Austausch in Gruppen?
- Wie kommuniziere ich mit meinen Dozierenden/KommilitonInnen?
- Wie lerne ich für Prüfungen?
- Wie bereite ich (Gruppen-)Präsentationen vor?
- Wie plane ich ein Semester-Projekt?
- Wie orientiere ich mich über meine Modulanlässe (Zeiten, Räume, Dozenten, Kommilitoninnen, ...)
- Wie ...?

Visualisieren Sie auf einem Plakat (mindestens Grösse A3) das Thema «Lernen» aus Ihrer persönlichen Perspektive.

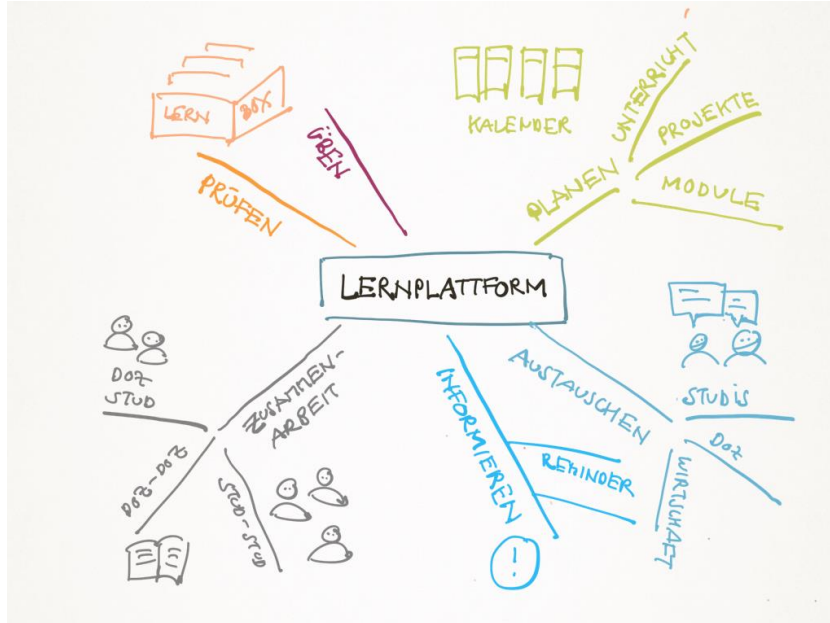
Verwenden Sie zur Visualisierung die Methode **«Mind-Map» und/oder «AEIOU»**.

Welcher Teil spricht die Gruppe an für eine Ausarbeitung?



# SEMESTERAUFGABE - LERNPLATTFORM

## Methode Mind-Map



1. Notiere das zentrale Thema in die Mitte eines leeren Blatt Papiers.
2. Sammele Schlüsselwörter. Verbinden jedes Wort mit einer Linie zum zentralen Thema in der Mitte.
3. Füge Linien (Zweige) an die Schlüsselwörter für die weiteren Gedankenebenen.
4. Ergänze das Mind-Map mit Farben, Bildern und Symbolen.

## Tipps

- Komprimiere die Gedanken auf ein Wort pro Eintrag
- Benutze Farben um das Mind-Map zu strukturieren.
- Zeichne Icons und Bilder, damit das Mind-Map noch einprägsamer ist.



# SEMESTERAUFGABE - LERNPLATTFORM

## Methode AEIOU

### **A für Activities**

- Was machen die Personen?
- Was ist ihre Aufgabe?
- Welche Aktivitäten führen sie aus?
- Was passiert vorher und nachher?

### **E für Environment**

- Wie sieht das Umfeld der Personen aus?
- In was für Räumen arbeiten sie?
- Wie laut ist es in diesen Räumen?
- Was passiert sonst noch in den Räumen?

### **I für Interaction**

- Wie agieren und interagieren die Personen mit dem System?
- Wie interagieren die Systeme miteinander?
- Gibt es Schnittstellen?
- Wie werden die Systeme, Produkte oder Objekte bedient?

### **O für Objects**

- Was für Gegenstände und Geräte werden benutzt?
- Wer benutzt welche Geräte und Gegenstände?
- In welchem Umfeld werden die Geräte benutzt?
- In welchem Umfeld werden die Gegenstände benutzt?

### **U für User**

- Wer sind die unterschiedlichen Nutzer?
- Welche Eigenheiten haben die Nutzer?
- Welche Rollen nehmen die Nutzer ein?
- Durch was oder wen werden die Nutzer beeinflusst?



# SEMESTERAUFGABE - LERNPLATTFORM

## Übung U3.4 – in der Projektgruppe (optional)

### STAKEHOLDER UND AKTIVITÄTEN SAMMELN MIT DER WHO-DO-METHODE

1. Sammeln aller Stakeholder, welche zur Lernplattform in irgendeinerweise in Kontakt stehen.
2. Für die Stakeholder alle Aktivitäten sammeln, die einfallen und diese auf Post-It's dem Stakeholder zugehörig aufkleben.
3. Pro Stakeholder festhalten:
  - Rolle im Projekt
  - Wünsche und Erwartungen
  - Befürchtungen
  - Interessen und Ziele

