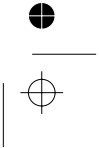
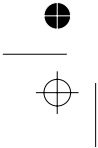
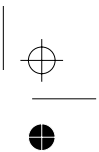
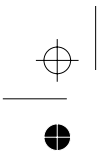


## Teil 1:

# Einführung in die interaktiven Medien von „LERNEN INTERAKTIV“



# 1 Einführung in die interaktiven Medien von „LERNEN INTERAKTIV“

Teil 1

## 1.1 Zielsetzung des Programms und Programmaufbau

Das vorliegende Lernpaket „Konzeption und Entwicklung interaktiver Lernprogramme – LERNEN INTERAKTIV“ hat zum Ziel, berufliche Weiter- und Ausbildungsverantwortliche, betriebliche Trainer, Pädagogen, Naturwissenschaftler, Lehrer, Journalisten, Autoren linearer Film- und TV-Drehbücher und alle anderen am Thema Interessierten so weit zu qualifizieren, dass sie in der Lage sind, zu vermittelnde Lernstoffe für interaktive Lernprogramme zielgerecht aufzubereiten und zu konzipieren. Sie sollten nach der Arbeit mit dem vorliegenden Lernpaket in der Lage sein, methodisch geeignete, mediengerechte und lernzieladäquate CBT- oder WBT-Programmproduktionen zu initialisieren und zu betreuen. Die Lerner werden ebenfalls qualifiziert, selbstständig Autorenarbeiten für interaktive Lernprogramme anzugehen. Unter „Programmproduktion“ wird die Erstellung einer CD-ROM/DVD-ROM/CD-I-Applikation (Computer Based Training, CBT – Anwendung „offline“) oder eine Web-Applikation (Web Based Training, WBT – Anwendung „online“) verstanden.

Im Detail setzt sich die Hauptapplikation unseres Lernpakets „LERNEN INTERAKTIV – Lernprogramm“ als Lern-CD mit folgenden Themen auseinander:

- Qualitätsanforderungen an computergestützte Lernprogramme und deren Rolle im Ausbildungsmix
- Gezielte Lernzieldefinition entsprechend den geplanten Zielgruppen
- Inhaltliche und methodisch/didaktische Konzeption von Lernprogrammen
- Einsatzkonzeption eines Lernprogramms
- Anforderung an das Screendesign (on- und offline), Drehbuch, die Produktion der Programmmedien und des Gesamtprogramms.

Durch Bearbeitung eines speziellen Einführungsteils des Lernprogramms ist es für CBT/WBT-Neulinge möglich, die grundsätzlichen Eigenschaften und Eigenheiten von computergestützten Lernprogrammen vorab einmal kennen zu lernen.

## 1.2 Zielkatalog des Lernpaketes

*Anmerkung:* Die Zielerreichung basiert auf der Nutzung aller angebotenen Vermittlungsformen des gesamten Macromedia-Lernpaketes, d. h. der Ihnen hier vorliegenden interaktiven Medien „LERNEN INTERAKTIV“ (Kompendium bestehend aus 3 CD-ROMs) mit dem Handbuch „Konzeption und Entwicklung interaktiver Lernprogramme“ zum Selbststudium und dem ergänzenden Macromedia-Praxisseminar „Konzeptionist(in) LERNEN INTERAKTIV“.

### Richtziel:

*Die Lerner(innen) sollen*

sich als Ausbildungsverantwortliche(r) in Unternehmen und Organisationen mit Hilfe der Ihnen hier vorliegenden interaktiven Medien und dem Handbuch und dem Macromedia-Seminar zum CBT/WBT-Konzeptionist/Autor qualifizieren können.

*Die Lerner(innen) sollen*

### Grobziel 1:

- Eigenschaften und Besonderheiten von CBT/WBT überblicken

### Informationsziele 1.1:

- Vorteile und Eigenheiten individuellen Lernens mit Selbstlernprogrammen begründen
- Allgemeine Lernmethodik/-didaktik unter Einbezug von CBT/WBT überblicken
- Lernen mit CBTs und WBTs zu lernen.

*Die Lerner(innen) sollen*

### Grobziele 2:

- Allgemeine Qualitätsanforderungen an CBT/WBT festlegen
- Multimedia als Teamarbeit einordnen

## KAPITEL 1: Einführung in die interaktiven Medien von „LERNEN INTERAKTIV“

### Informationsziele 2.1:

- Die hauptsächlichen (Qualitäts-)Anforderungen an ein methodisch/didaktisch und mediengerecht aufbereitetes CBT/WBT aufzählen und mittels Beispielen erleben
- Lernprogramme als Ausbildungshilfsmittel im Ausbildungsmix positionieren
- Lernprogramme als Wissensträger/-sicherer positionieren
- Interaktivität als methodische Chance maximal nutzen
- Entwicklungsschritte für Lernprogramme überblicken und gewichten
- Schlüsselpunkte der einzelnen Entwicklungsschritte erkennen, begründen und mittels Checkliste nachschlagen, d. h.
  - Bedürfnisanalyse erstellen
  - Projekt konzipieren (Konzept)
  - Inhalte aufbereiten (Exposé/Drehbuch)
  - Inhalte visualisieren (Produktion)
  - Inhalte umsetzen (Produktion/Programmierung)
  - Projekt einführen
  - Projekt auswerten
- Pflichtenhefte der Teammitglieder überblicken
- Kritiker in die Programmentwicklung mit einbeziehen

*Die Lerner(innen) sollen*

### Grobziel 3:

- Bestandteile und Vorgehensweise zum Lektionskonzept nennen, Musterkonzept erstellen
- Praktischer Entwicklungsablauf unter Berücksichtigung der spezifischen Teamdynamik erleben

### Informationsziele 3.1:

- Kundenbriefing als Entwicklungsgrundlage maximal nutzen
- Wert der Lernziele für die CBT/WBT-Entwicklung erkennen
- Vorgehens Technik (mit Zielgruppenanalyse) zur Lernzieldefinition anwenden
- Lernziele für CBTs + WBTs formulieren
- Mögliche Lernstrukturen überblicken und werten
- Lernebenenmodell für optimiertes individuelles Lernen erklären
- Lernziele für Inhaltsaufbau und Strukturierung einbeziehen
- Vermittlungsstrategien und Lernumgebungen entsprechend der Zielgruppenanalyse und Lernzielen zuordnen
- Konstruktivistische Lernmethode maximal nutzen
- Menüstrukturen und Navigationskonzepte nach didaktischen Anforderungen erstellen
- Sympathiefiguren gezielt einsetzen

- Emotionale Komponenten von Lernprogrammelementen werten

*Die Lerner(innen) sollen*

### Grobziel 4:

- Aufgabe und Anforderungen an das Screendesign überblicken

### Informationsziele 4.1:

- Die technischen, didaktischen und unternehmerischen Anforderungen an das Screendesign nennen und Umsetzungen auf ihre Funktionalität hin beurteilen, Konsequenzen verfolgen
- Die spezifischen Gegebenheiten für Web-Screens nennen
- CI/CD-Richtlinien des Kunden im Layout berücksichtigen
- Gezielt nach Bildmaterial recherchieren
- Screendesign auch nach Kosten/Nutzen beurteilen

*Die Lerner(innen) sollen*

### Grobziel 5:

- Bedürfnisgerechte Drehbücher gestalten und schreiben

### Informationsziele 5.1:

- Inhalte und deren geplante Umsetzung in Papierform nutzerfreundlich, nachvollziehbar und verständlich (für Grafiker/Programmierer und Kunde) darstellen (Exposé und Drehbuch)
- Inhalte für CBT-Programme effizient recherchieren, gewichten, reduzieren
- Inhalte für ein interaktives Programm auf die Transport- und Darstellungsmedien didaktisch korrekt aufteilen
- Inhalte nach didaktischen Anforderungen mediengerecht ausformulieren
- Entwicklungsschritte in den Drehbuchphasen nachvollziehen
- Begleitelemente zum Drehbuch aufzählen und werten
  - Ablaufdiagramm
  - Storyboard (Skizzen)
- Regeln zum Texten für den Bildschirm oder fürs Ohr nennen

*Die Lerner(innen) sollen*

### Grobziel 6:

- (Vor)Produktionsanforderungen und -auswirkungen überblicken

**Informationsziele 6.1:**

- Den Produktionsablauf einer Lernprogramm-Produktion nachvollziehen
  - Prototyp
  - Vorproduktion
  - Medienproduktion, aufgeteilt nach den unterschiedlichen Medien
- Kostenbeeinflussende Faktoren der gewählten Umsetzung erkennen
- Umsetzungstechniken mit ihren spezifischen Eigenheiten überblicken
- Auswirkungen unterschiedlicher Darstellungsformen auf die Methodik und Didaktik erkennen
- Medienrechtsabklärungen durchführen
- Medien-Programmregie durchführen
- Qualitätssicherungsmethoden nennen
- Beeinflussende Faktoren der Darstellungsplattformen erkennen

*Die Lerner(innen) sollen*

**Grobziele 7:**

- Programmeinsatz planen

**Informationsziele 7.1:**

- Feldtest mit maximalem Nutzen organisieren
- Auswertung und Wertung von Feldtests durchführen
- Wert einer konzeptintegrierten Programmeinsatzplanung erkennen
- Programmeinsatz Erfolgsfaktoren nennen
- Wirtschaftlichkeitsberechnungen durchführen
- Programmeinsatzauswertungen zur Qualitätsförderung verwerten

### 1.3 Das Lernpaket

Mittels eines kompletten Lernpaketes „Konzeption und Entwicklung interaktiver Lernprogramme – LERNEN INTERAKTIV“

- Lernprogramm ([Lern-CD-ROM](#))
- Autorenwerkstatt mit Musteraufgaben-Programm „Motoren puzzle“ ([Übungs-CD-ROM](#))
- Beispiele ([CD-ROM mit professionellen CBT-Beispiel-Ausschnitten](#))

- Handbuch
- Seminar
- Nachbetreuung

möchten die Autoren Ihnen einen zweckmäßigen Ausbildungsmix zum Thema vorleben. Dabei übernehmen die einzelnen Teile des Lernpaketes folgende Rollen:

- Lern-CD-ROM:
  - Grundlagenvermittlung
  - Nivellierung des Wissens
- Übungs-CD-ROM:
  - Beispielhaftes Aufzeigen von allen verschiedenen Aufgabentypen anhand einer Applikation und eines Experimentiertools
- Beispiel-CD-ROM:
  - Präsentation von beispielhaften Ausschnitten aus beispielhaften Referenz-Lernprogrammen vom Markt
- Handbuch:
  - Vertiefen/Ergänzen des Wissens/Nachschlagewerk
- Seminar:
  - Anleitung für den Start eigener Projekte/Erstellung eigener Konzeptionen
- Nachbetreuung:
  - Begleitung von firmeneigenen Projekten

### 1.4 Das Konzept der Lern-CD und ihrer interaktiven Begleitmedien

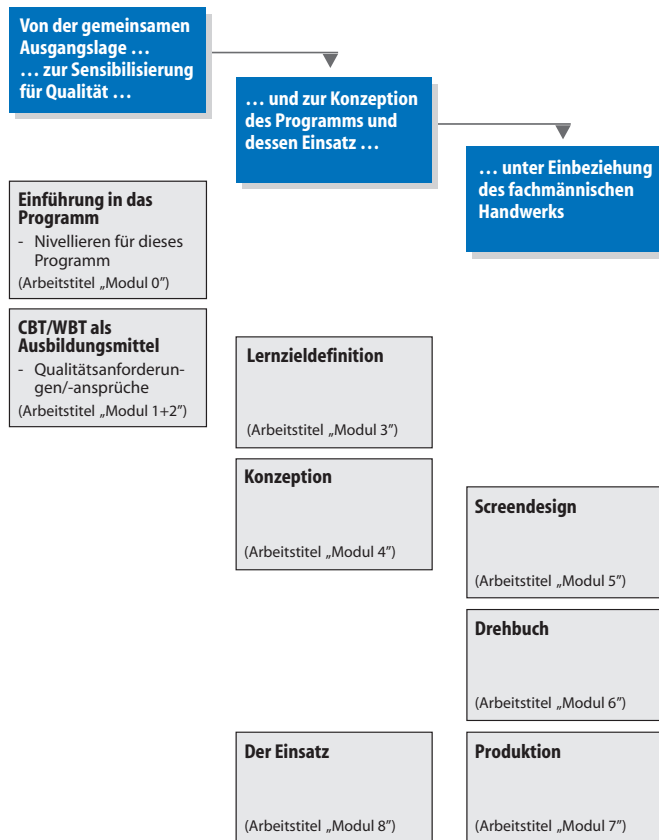
Hier stellen wir Ihnen erst einmal eine Übersicht zur Verfügung, in der wir vorstellen, was Ihnen in unser interaktiven Haupt-Applikation ([Lern-CD](#)) des Lernpaketes „Konzeption und Entwicklung interaktiver Lernprogramme“ vermittelt werden soll. Die Module finden Sie auf der Lern-CD immer im Menü des Programmes unter „Verzeichnis der Lernmodule“. Dort können Sie dann immer das Modul anwählen, das Sie gerade bearbeiten möchten.

Methodisch ist der Programminhalt der Lern-CD „LERNEN INTERAKTIV – Lernprogramm“ auf verschiedene „Lernebenen“ aufgeteilt. Im Programm können Sie diese Ebenen wechseln, so oft Sie es wollen. Unter anderem durch den Aufruf des Menüs, durch Wahl von anklickbaren Elementen auf dem Bildschirm und Sammeln von „Klebezetteln“.

## KAPITEL 1: Einführung in die interaktiven Medien von „LERNEN INTERAKTIV“

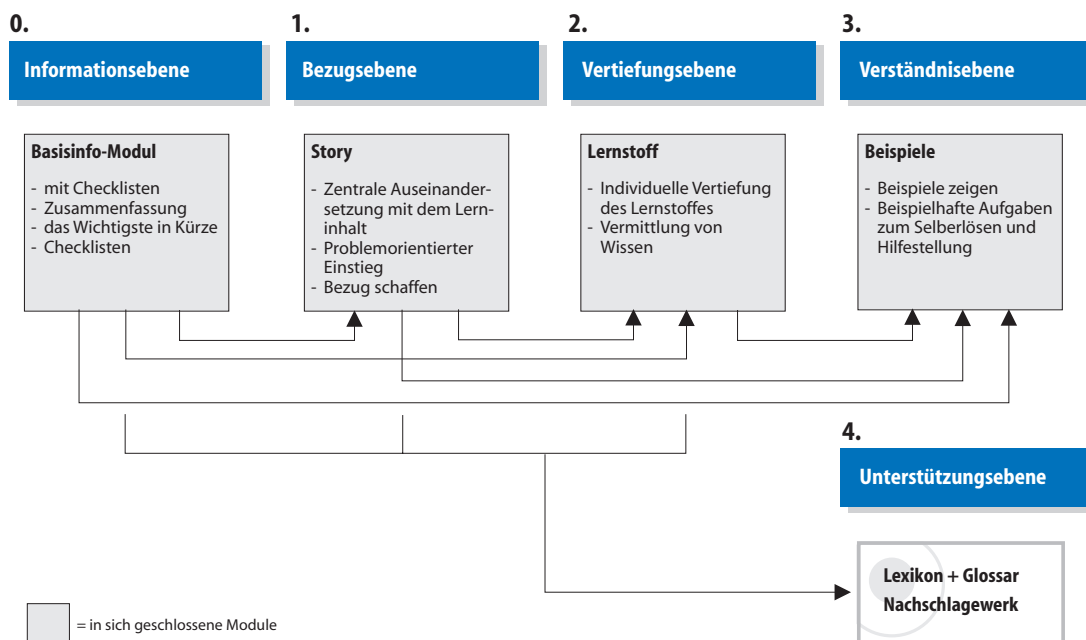
Vermittlungskonzept

„LERNEN INTERAKTIV – Lernprogramm“



### Das neue Multimedia-Informationsdesign

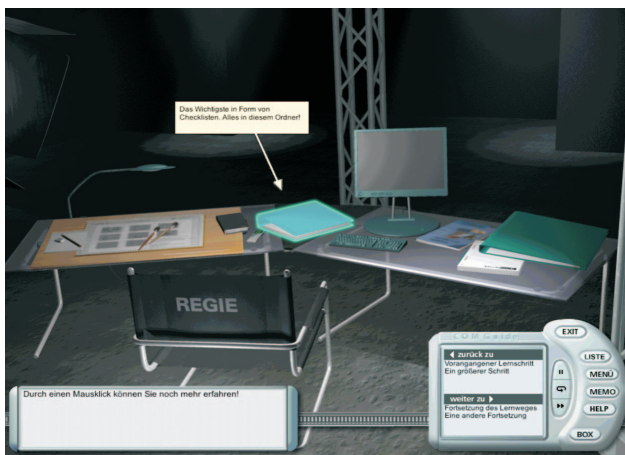
»Die neue Methodik und Didaktik«



### 1.4.1 Virtuelles Arbeitszimmer

(auf CD „LERNEN INTERAKTIV – Lernprogramm“)

Dies ist Ihr Arbeitsplatz auf der Lern-CD. Er begrüßt Sie gleich, wenn Sie die Applikation aufstarten! Dort können Sie es sich selbst in aller Ruhe im Regiestuhl am Filmset gemütlich machen und erst einmal Ihre Arbeitsumgebung erkunden. Denn es läuft Ihr eigener Film. Greifen Sie interaktiv in die Story ein und erarbeiten Sie sich mit den Elementen auf dem Schreibtisch Ihre Kompetenz in Sachen „LERNEN INTERAKTIV“.

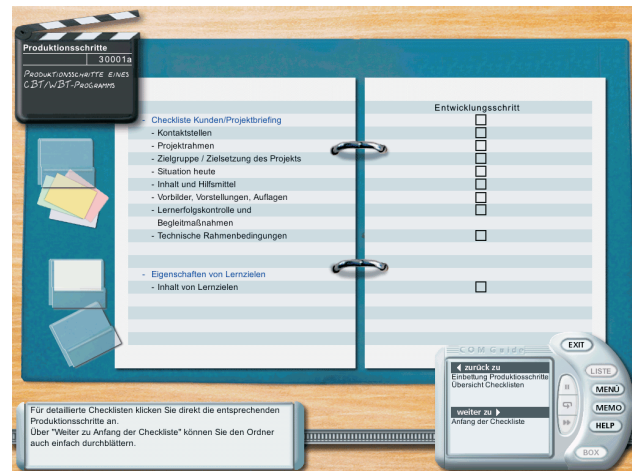


Im „Virtuellen Arbeitszimmer“ des Lernalers werden Ihnen alle Elemente vorgestellt, mit denen Sie es im Verlauf des Programms einmal zu tun bekommen. Klicken Sie diese einmal an! Das Navigationsgerät COMGuide unten rechts ist in der ersten Szene noch inaktiv – er wird ja hier erst einmal mit allen seinen möglichen Features vorgestellt. Sind Sie dann ins Programm gestartet, können Sie ihn jederzeit benutzen, wenn seine Buttons aktiv gezeigt werden. Wollen Sie gleich ohne große Informationen weitermachen, geht das auch! Denn Sie kommen jederzeit über den Button „Help“ wieder in Ihr „Virtuelles Arbeitszimmer“ zurück, um hilfreiche Infos einzuholen. Ihren „Virtuellen Arbeitsplatz“ verlassen Sie natürlich jetzt das ganze Programm über nicht wieder! Denn Sie bleiben am „Virtuellen Pult“ sitzen, sehen aber in den folgenden Screens immer die Aufsicht auf das hölzerne Reißbrett (Story-Ebene), auf den Computermonitor (Lern-Ebene) oder u.a. auf die geöffneten Elemente Timer (Menü), Fachzeitschrift und Checklistenordner (Info-Ebene). Richten Sie es sich bequem ein und holen Sie sich auch noch einen Kaffee oder Tee dazu, wenn das Cartoon-Team vom Multimedia-Dienstleister „ToonMedia“ später mit Ihnen vor dampfenden Kaffeetassen über Sinn und Unsinn von CBT diskutieren will!

### 1.4.2 Info-Ebene

(auf CD „LERNEN INTERAKTIV – Lernprogramm“)

Über einen „Checklistenordner“ erfahren Sie das Wichtigste in Stichworten. Aus diesem Ordner können Sie auch in andere Lern-Ebenen verzweigen.



### 1.4.3 Story-Ebene

(auf CD „LERNEN INTERAKTIV – Lernprogramm“)

Die zentrale Ebene ist die „Story“. Dort werden Sie als Lernerin oder Lerner auch eine wichtige Rolle einnehmen. Sie werden aufgefordert, sich an das „Virtuelle Autoren-pult“ (Schreibtisch mit Arbeitsutensilien) zu setzen. „Ganz nebenbei“ erleben Sie dann die Entstehung eines Lernprogramms live mit! Betreut werden Sie von unseren Fachleuten, die hier abgebildet sind. Auf dem abgebildeten Storyboard-Block „lebt“ das Cartoon-Multimediapro-



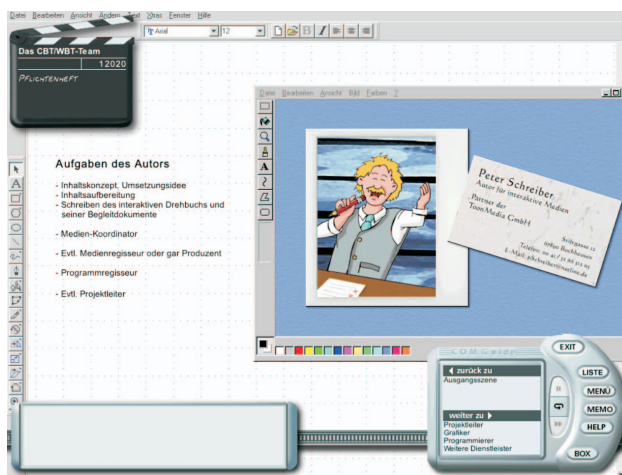
## KAPITEL 1: Einführung in die interaktiven Medien von „LERNEN INTERAKTIV“

gramm-Produktionsteam „ToonMedia“, das in dieser Szene gerade Besuch des ehemaligen Aus- und Weiterbildungsverantwortlichen Otto Jaaber hat, einem CBT- Kritiker.

### 1.4.4 Lern-Ebene

(auf CD „LERNEN INTERAKTIV – Lernprogramm“)

Vertiefende Informationen von bestimmten Themen werden Ihnen in der Lern-Ebene angeboten. Diese Themen können Sie während der Durcharbeitung der Story mit Hilfe von Merktzetteln sammeln und die Lerninhalte dazu abrufen, wann immer Sie wollen.



### 1.4.5 Beispiele

(auf CD „LERNEN INTERAKTIV – CBT-Beispiele“)

Zum besseren Verständnis halten wir auf einer separaten CD eine ganze Sammlung von Beispielen aus der Praxis für Sie bereit. Viele dieser Beispiele finden Sie auch in diesem Handbuch kommentiert.



Zusätzlich stellen sich Ihnen auf dieser CD die mitwirkenden Partner des EU-Modellprojekts „LERNEN INTERAKTIV“ visuell vor. Vergleichen Sie doch auch hier die verschiedenen Stile und unterschiedlichen Navigationskonzepte der Screens und Internetauftritte.

### 1.4.6 Übungen

(auf CD „LERNEN INTERAKTIV – Autorenwerkstatt mit Musteraufgaben-Programm“)

Mit der Übungs-CD „LERNEN INTERAKTIV – Autorenwerkstatt mit Musteraufgaben-Programm“ aus unserem Lernpaket können Sie sich in Aufgabenkonzeption und Umsetzung üben – besonders zu den verschiedenen Aufgabentypen. Diese sind – inhaltlich abgewandelt – in jedem anderen Lernprogramm auch zu anderen Fachthemen einsetzbar. Anhand des Motorenthemas finden Sie alle Typen, die es geben kann, in der Applikation beispielhaft eingesetzt. Beachten Sie bitte auch die spezielle Bedienungsanleitung zu diesem Tool, besonders zur Autorenwerkstatt und dem zusätzlichen Bonus der Applikation, der Testversion des Autorensystems „MMTools“. Auf der Übungs-CD gibt es mehrere Unterlagen für Sie zum Laden auf den Monitor (oder zum Ausdrucken als PDF-Datei).

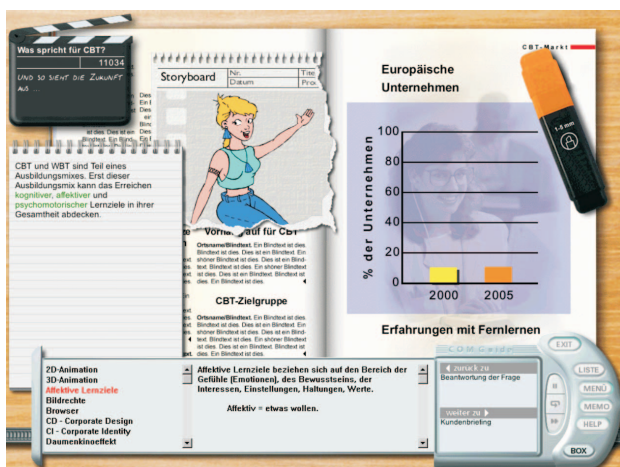


Dort stellen wir Ihnen sogar die kompletten Programmunterlagen der Lern-CD zur Verfügung, das interaktive Drehbuch von „LERNEN INTERAKTIV – Lernprogramm“.

### 1.4.7 Lexikon/Glossar und Fachzeitschrift

(auf CD „LERNEN INTERAKTIV – Lernprogramm“)

In der Lern-CD ist noch ein Lexikon/Glossar eingebaut, die „Mediabox“. Hier finden Sie vor allem Begriffserklärungen. Auf dem Block, der immer den Bildschirmtext für



Sie bereithält, sind alle die Begriffe grün eingefärbt, die Sie nach einem Mausklick auf den Button „BOX“ auf der geöffneten Klappe des Navigationsgerätes „COMGuide“ erklärt finden!

Außerdem steht Ihnen im Programm auch manchmal eine „Fachzeitschrift“ zur Information und Lösung von bestimmten Aufgabenstellungen zur Verfügung.

## 1.5 Tipps zum Arbeiten mit der CD „LERNEN INTERAKTIV – Lernprogramm“

Je nach Ihrem Vorwissensstand über CBT/WBT können Sie Ihren Einstieg über die entsprechenden Ebenen wählen (beachten Sie die Erklärungen unter Pkt. 1.3). Diese Ebenen sind aber nicht immer so offensichtlich erkennbar, weil wir Ihnen ja ein interaktives Lernerlebnis bieten möchten. Das heißt, Sie machen immer dort weiter, wo Sie im Augenblick gerade Lust dazu haben.

Wenn Sie sich am Anfang aber etwas Zeit nehmen und selbst entdecken wollen, was wo versteckt ist, werden Sie „wie von selbst“ Ihren persönlichen Lernweg finden. Lassen Sie sich aber vorerst von der „Story“ leiten. In späteren Durchgängen können Sie über „Menü“ dann ganz gezielt Ihre Wunsch-Inhalte anwählen. Das Programm bietet Ihnen auch die Möglichkeit an, für Sie laufend den Durcharbeitungsstand zu speichern.

Für die im Umgang mit CBT unerfahrenen Lerner ist die Informationsvielfalt, die auf einem Bildschirm angeboten wird, vielleicht am Anfang etwas ungewohnt. Beachten Sie daher auch eingehend die Bildschirmelemente, die zu Anfang des Programms in Ihrem „Virtuellen Arbeitszimmer“ ausführlich beschrieben sind. Dann werden Sie den

grundsätzlichen Bildschirmaufbau sehr gut verstehen. Wenn Sie ein Objekt des Programms später nicht mehr einordnen können, sehen Sie es sich über den „Help-Button“ unseres COMGuide doch noch einmal in Ihrem „Virtuellen Arbeitszimmer“ an! Wenn Sie zum Beispiel später die Story-Ebene durcharbeiten, sehen Sie dort auf Ihrem Monitor die Aufsicht auf das hölzerne Reißbrett Ihres Schreibtisches aus Ihrem „Virtuellen Arbeitszimmer“. Leben Sie sich in Ihrer neuen Arbeitsumgebung gut ein!

Beachten Sie vor allem die Ecke links unten auf einem Screen des Lernprogramms. Dort finden Sie den „Führungstext“ – in der „Führungstext-Box“ platziert – mit Hinweisen und Anweisungen, was Sie auf dem Bildschirm machen sollen und wie es dann im Programm weitergeht durch eine Aktivität von Ihnen auf dem Screen.

Ärgern Sie sich nicht, wenn Sie eine Aufgabe nicht lösen können oder wenn Sie nicht auf Anhieb den richtigen Weg finden. Nur durch Ihre angeblichen Fehler können wir herausfinden, wo Sie noch einen Informationsbedarf haben. Und unser Programm ist geduldig. Es wird nicht ärgerlich, wenn Sie die gleiche Sequenz hundert Mal wiederholen. Es werden auch keine Resultate gespeichert!

## 1.6 Detaillierte Bedienungshinweise

Beachten Sie bitte die Hinweise zur Installation der interaktiven Programme von „LERNEN INTERAKTIV“ im vorliegenden Buch. Die Programme werden grundsätzlich mit der Maus bedient. Dabei verwandelt sich der Mauszeiger in ein Händchen, wenn Sie auf dem Bildschirm auf etwas Anklickbares stoßen.

### Spezielle Hinweise zur Hauptapplikation „LERNEN INTERAKTIV – Lernprogramm“:

Wenn Sie die Anweisungen im „Führungstext“ (in der Box links unten) befolgen, wissen Sie immer, was weiter von Ihnen verlangt wird. Dort finden Sie immer Ihren nächsten notwendigen Schritt beschrieben. Lesen Sie daher den Text in der Führungstext-Box immer sehr sorgfältig! Orientieren können Sie sich immer am „Verzeichnis der Lernmodule“. Sollten Sie einmal „vom Weg abgekommen“ sein: Klicken Sie einfach den Button „Menü“ an. Dort kommen Sie immer sofort ins „Verzeichnis der Lernmodule“! Oder schauen Sie auf das Display des COMGuides, ob Ihnen da nicht bereits das „Verzeichnis der Lernmodule“ zum Anklicken zur Verfügung steht.

Im „COMGuide“ – dem futuristischen Gerät in der rechten unteren Bildschirmecke – sind die wesentlichen Navi-

## KAPITEL 1: Einführung in die interaktiven Medien von „LERNEN INTERAKTIV“

---

gations-(Steuer)Buttons zusammengefasst. So finden Sie diese wichtigen Bedienelemente immer an der gleichen Stelle! Hauptsächlich werden Sie aber über die „Weiter zu .../Zurück zu ...“-Texte durch das Programm geführt. Manchmal können Sie unter verschiedenen Möglichkeiten auswählen. Natürlich nur, wenn die Bedienelemente

Ihnen „aktiv“ zur Verfügung stehen. Stehen sie nicht zur Verfügung, werden sie „passiv“ dargestellt, indem sie „grau“ oder „verblasst“ gestaltet sind. Details zu den einzelnen Buttons und zum Bildschirmaufbau finden Sie auf der Hilfeseite über den („Help“)Hilfe-Button am COM-Guide.

## 2 Blick in die Werkstatt

Teil 1

### 2.1 Produktionsbericht EU-Modellprojekt „LERNEN INTERAKTIV“ Ein Blick hinter die Kulissen der Entwicklung eines CBT/WBT-Lernpaketes

Nicht jeder Leser/User dieses Buches mit seinen unterschiedlichen interaktiven Begleitmedien wird in der Praxis gleich so ein vielschichtiges und umfangreiches Lernpaket erstellen müssen, wie es Ihnen hier gerade vorliegt. Bevor Sie selbst mit der Entwicklung eines Lernprogramms beginnen – CBT oder WBT – sollten Sie in Erfahrung bringen, wie die gesamte Ausbildungskonzeption Ihres Unternehmens aussieht. Wenn Sie dabei feststellen, dass es für diese so genannte „Lernumgebung“ noch kein Konzept gibt, sollte dieses erst einmal als grundlegender Rahmen für weitere Planungen erstellt werden. Nur so können Sie feststellen, ob Ihr Lernprogramm-Vorhaben überhaupt sinnvoll ist. Dieses Lernkonzept, zu dem der ganze Ausbildungsmix mit traditioneller Aus- und Weiterbildung und das Lernen mit neuen Medien gehört, wird Ihnen bei weiteren Entscheidungen rund um die Lernprogramm-Entwicklung helfen und Ihnen auch als Argumentationsgrundlage dienen, wenn Sie bei Entscheidungsträgern Ihres Unternehmens ein Budget für CBT/WBT beantragen.

Nehmen Sie sich bei Ihrer ersten Lernprogramm-Entwicklung nicht gleich zu viel vor – es müssen ja nicht gleich mehr als 11 Stunden interaktiver Lerninhalt sein wie in unserem Lernpaket. Überlegen Sie es sich erst einmal sehr gut, ob Sie selbst erst einmal ein Projekt leiten, ein eigenes Drehbuch für ein Lernprogramm erstellen, mit einem eigenen Team ein Drehbuch in ein Programm umsetzen oder aber einen externen Autor und einen Multimedia-Dienstleister für die Produktion beauftragen wollen. Da haben Sie die verschiedensten Möglichkeiten, ein Lernprogramm-Projekt anzugehen. Ihre Entscheidung richtet sich ganz nach der Zeit, die Ihnen selbst für Konzeption und Entwicklung zur Verfügung steht, nach Ihren persönlichen Voraussetzungen, nach Ihrer Arbeitsumgebung im Unternehmen und schließlich nach den Ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln. Vor diesen Fragestellungen stand ich ebenfalls, als mir die Produktions-

und Projektleitung für das EU-Projekt von Macromedia übertragen wurde, das ursprünglich bei der Antragstellung einmal „Qualifikation von betrieblichen Ausbildern zur Erstellung von Drehbüchern für Computer Based Training“ hieß, während der Produktion den Arbeitstitel „LERNEN INTERAKTIV – So entwickle ich Lernprogramme für CBT und Web“ hatte und Ihnen hier im Endergebnis nun unter dem veröffentlichten Titel vorliegt. Schon dies macht deutlich, dass ein Multimedia-Projekt während einer Produktion viele neue Entscheidungsprozesse durchläuft. Es können sich dabei Nuancen verändern, die grundlegende Konzeption sollte aber dabei nie aus dem Auge verloren werden. Planen Sie in einer ersten eigenen Lernprogramm-Konzeption ein, dass Sie eventuell einige nicht so wichtige Programmteile bei unvorhergesehenen Problemstellungen in der letzten Produktionsphase wegfällen lassen können. Gerade dann, wenn Sie schon bei der ersten Entwicklung einen Endtermin haben, der auf keinen Fall verschoben werden kann! Probleme werden Sie trotz bester Planung in jedem Multimediaprogramm-Projekt haben. Denn neben der Technik ist auch die Zusammenarbeit in einem Produktionsteam zwischen den Mitarbeitern immer wieder für neue Überraschungen gut.

Wenn Sie diesen Bericht über das vorliegende EU-Projekt lesen, werden Ihnen viele Punkte auffallen, die Sie vielleicht bisher gar nicht mit einer Lernprogramm-Produktion in Verbindung gebracht haben. Da gibt es zahlreiche Tätigkeiten, die rund um das eigentliche Programm vom Produktionsteam zu erledigen sind. Betonen möchte ich aber noch einmal, dass Sie wahrscheinlich in Ihrem ersten Projekt nicht so viele „Baustellen“ auf einmal haben werden. Auch in unserem Lernpaket gab es viele Überraschungen in der Technik und in der Teamarbeit. Auch neue Erkenntnisse und Veränderungen in der Entwicklungs- und Evaluationsphase gab es zu berücksichtigen. Durch den umfassenden Anspruch an unser Programm, alle Aspekte der Lernprogramm-Entwicklung zeigen zu wollen, konnten wir zudem nichts einkürzen – sondern erweiterten sogar unsere ursprüngliche Konzeption. Trotzdem mussten wir im Zeitrahmen der EU-Maßnahme das Lernpaket in der Seminarversion fertig stellen. Für die

Konzeption und Entwicklung interaktiver

Lernprogramme

Kompendium und multimedialer Workshop Lernen

Interaktiv

Macromedia GmbH - Akademie für Neue Medien (Hrsg.)

2002, XVI, 255 S. 104 Abb., Hardcover

ISBN: 978-3-540-67437-5