

DESIGN THINKING meets RAPID LEARNING

Micro Learning effizient und nachhaltig umsetzen



Der folgende Quick-Guide hilft Ihnen, digitale Lerninhalte zu erstellen, die sich durch eine große Beliebtheit bei den Nutzern auszeichnen, und somit das Gap zwischen Zielen und Erfolgen schließt.

Rapid Learning ist die Methodik zur zeiteffizienten Erstellung von digitalen Lernmedien.

Design Thinking ist ein auf den Menschen fokussierter Ansatz, um Probleme zu lösen und Ideen zu generieren. Dabei wird der Nutzerbedarf mit einer machbaren Strategie kombiniert. Hauptaugenmerk ist die Integration der Anwender, für die das Produkt entwickelt wird. Hauptprinzip: FAIL FAST

1. Vorbereitungsphase:

Der Auftraggeber hat eine klare Zielformulierung, was mittels der Integration der digitalen Lernmedien erreicht werden soll. Das Design Thinking Team wird entsprechend des Ziels vom Auftraggeber ausgewählt und interdisziplinär besetzt. Die ausgewählten Personen sollten kreativ und empathisch, offen für neue Ideen und Ansichten sein und über eine kindliche Neugier und Kritikfähigkeit verfügen.

2. Das Design Thinking Team trifft sich zum ersten Mal. Hier steht das VERSTEHEN im Vordergrund.

Der Auftraggeber ist Wissensträger bez. des Ziels und kennt alle Stakeholder. Er stellt das Ziel vor und steht auch im Folgenden jederzeit für Verständnisfragen zur Verfügung. Er entscheidet gemeinsam mit dem Team, wann ein Prototyp in den Produktionsstatus übergeht.

Gemeinsam wird die Design Thinking Challenge festgelegt: D.h. es existiert eine klare Fragestellung, anhand derer das Team Recherchen durchführen kann. Gemeinsam mit dem Auftraggeber werden Informationsquellen eruiert, d.h. Dokumentationen, Berichte, Forschungsergebnisse, Auswahl konkreter Nutzer etc.

3. BEOBACHTEN:

In der Beobachtungsphase geht es darum, dass das Team das Anwendungsszenario der zu erstellenden digitalen Lerninhalte gänzlich versteht. D.h. neben der Recherche via ausgewählter Informationsquellen ist das Team am Ort des Geschehens und betrachtet mit kindlicher Neugier die Zielpersonen. Beobachtungsprotokolle, Videos, Sketche und Interviews werden durchgeführt.

4. STANDPUNKT DEFINIEREN / FOKUSSIEREN:

Divergenz: Quantität der Ergebnisse: Alle Ergebnisse werden im Design Thinking Team geteilt und aufbereitet. Konvergenz: Verdichtung und Zusammenführen der Erkenntnisse: Es wird ein gemeinsames Verständnis und eine Story entwickelt, d.h. wie ist die Story des Mitarbeiters, der via digitalem Lernmedium unterstützt werden soll (ähnlich customer journey im Marketing).



DESIGN THINKING meets RAPID LEARNING

Micro Learning effizient und nachhaltig umsetzen



5. IDEEN FINDEN:

Bei dieser Phase geht es darum, mittels Methoden Ideen zu generieren. Quantität vor Qualität. Divergenz: Fokus auf Quantität, d.h. Ideenvielfalt. Im zweiten Schritt: Konvergenz: Fokus auf Verdichtung sowie Zusammenführen von Ideen um EINE Idee für den ersten Prototyp auszuwählen.

6. PROTOTYP ENTWICKELN = Rapid Learning

In minimaler Zeit wird ein erster Prototyp entwickelt und ein Konzept erstellt, wie mittels dieses Prototyps die relevanten Fragestellungen beantwortet werden können.

7. TESTEN:

Entsprechend der Testszenarien wird ein erster Nutzertest durchgeführt. Nutzer erhalten eine Einweisung zum Prototyp und Testszenario. **Warum:** Was ist die Vision, die mit dem digitalen Medium, das getestet wird, verbunden ist. Was ist der Zweck des digitalen Lernmediums, d.h. was soll mit dem fertigen digitalen Lernmedium vermittelt werden. Wie läuft der Test und wie kann der Tester testen? **Was:** Welche Strategie wurde verwendet, d.h. welches digitale Lernmedium wurde ausgewählt. Das Team ist während des Tests im Raum, um ein ganzheitliches Bild – Mimik, Gestik, Umgang mit Prototyp – zu erleben; Fragebogenbefragung und ggf. statistische Auswertungen via Analytics werden durchgeführt.

8. REFLEXION & ITERATE:

Auswerten der Ergebnisse und gemeinsame Entscheidung wie weiter vorgegangen wird. Wird zu einer vorherigen Phase zurückgesprungen oder ist der Prototyp so gut angekommen, dass direkt die Produktion der Micro-Learning-Einheit in Auftrag gegeben werden kann?

Benefit:

- › Frühzeitige Auslieferung und Rückmeldungen führen zu Lernlösungen, die ihr Ziel erfüllen.
- › Problemstellungen und Lösungsvarianten werden ganzheitlich betrachtet.
- › Avisierte Nutzer entscheiden über Sinn und Unsinn.
- › Anwender werden durch Beobachtung und Test einbezogen.
- › Ansatz leicht verständlich
- › Klare Informationswege
- › Transparenz bezüglich des Fortschritts ist durch den Prototyp jederzeit nachvollziehbar, sichtbar und testbar.

Wir bieten Ihnen außerdem unsere speziell für dieses Webinar entwickelte Micro-Learning-Einheit „**Design Thinking Meets Rapid Learning**“ an, mit der Sie die Inhalte des Webinars noch einmal wiederholen und vertiefen können. Schreiben Sie uns einfach eine kurze E-Mail an kontakt@inside-online.de und Sie erhalten einen Zugang zu der Micro-Learning-Einheit in unserem eXperience Space.

Wir unterstützen Sie außerdem gerne bei der Erstellung von digitalen Lernmedien basierend auf dem Design Thinking Ansatz. Sprechen Sie uns an: kontakt@inside-online.de. Wir beraten Sie gerne, auch bez. individueller Schulungen.

