



**Sie haben Fachthemen,
die Sie mit multimedialen
Lernmedien vermitteln wollen?**

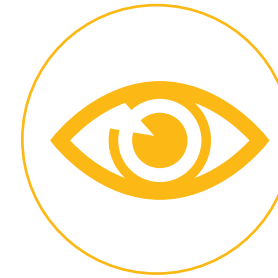
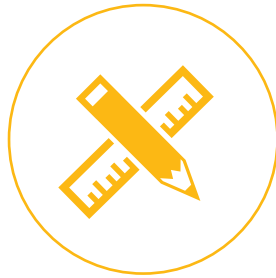
**Wir haben die richtigen
Prozessschritte, denn:
„Didaktisch hochwertige Lerninhalte
erfordern klar strukturierte
Entwicklungsprozesse.“**



**Ihre Fachthemen
könnten sein:**

- ▶ Arbeitsprozesse
- ▶ Arbeitssicherheit
- ▶ Betriebswirtschaft
- ▶ Compliance
- ▶ Führung
- ▶ Gewerblich-technische Inhalte
- ▶ Kundenkommunikation
- ▶ Management
- ▶ Personalmanagement
- ▶ Produkteinführungen
- ▶ Softskills
- ▶ Standard Operating Procedures

6 Schritte von Ihrem Fachthema zur Lernanwendung



Re-Briefing

Das Re-Briefing fasst alle für das Web Based Training relevanten Informationen zusammen. Ein Re-Briefing-Dokument schafft Transparenz und Übersichtlichkeit und ist die Grundlage für den nachfolgenden Prozess.

Skript

Das Skript vermittelt einen ersten Eindruck über Aufbau, Inhalte und Interaktionskonzept Ihres Web Based Trainings. Es stellt sicher, dass Didaktik und Inhalte konsistent und richtig gewichtet sind.

Storyboard

Das Storyboard dient als konkrete „Blaupause“ für die Produktion Ihres Web Based Trainings. Es enthält alle Texte in finaler Form sowie einen grafischen Entwurf des Screen Designs für das gesamte Modul.

Prototyp

Der Prototyp ist technisch voll funktionsfähig und sowohl inhaltlich als auch didaktisch und medial konsistent. Er bietet Ihnen die Möglichkeit, Interaktionskonzept und Bedienung der Anwendung zu prüfen.

Beta-Version

Ihr Feedback zum Prototypen fließt in eine Beta-Version. Die Beta-Version ist die erste vollständige Version Ihres Web Based Trainings. Alle Elemente, Funktionen, Inhalte und Medien sind in vollem Umfang enthalten.

Finalisierung

Eine gründliche Qualitätssicherung – am besten nach einem standardisierten Vier-Augen-Prinzip – ist fester Bestandteil eines guten Produktionsprozesses. Im Anschluss erhalten Sie die finale Lernanwendung und können das Training starten.

► PAS1032

Die Publicly Available Specification 1032 des deutschen Instituts für Normung (DIN) identifiziert und beschreibt Prozesse der Planung, Entwicklung, Durchführung und Evaluation von Bildungsprozessen und Bildungsangeboten, die speziell auf E-Learning ausgerichtet sind. Unser übersichtliches 6-Schritte-Modell zur Content-Entwicklung beinhaltet alle Schritte der PAS 1032.

Re-Briefing



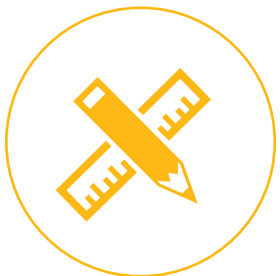
Nach einem Erstgespräch wird ein Re-Briefing-Dokument erstellt, das folgende Punkte beinhaltet:

- ▶ Ausgangssituation und strategische Zielsetzung
- ▶ Thema, Inhalte und Botschaften
- ▶ Zielgruppe und Lernziele
- ▶ didaktisches Konzept und medialer Einsatz
- ▶ Projektplan

Wenn für internationale Unternehmen Lernanwendungen in mehreren Sprachen produziert werden, ist die Ausgangssprache Englisch, auch für das Re-Briefing-Dokument.

Sobald Sie das Re-Briefing-Dokument geprüft und freigegeben haben, beginnt die nächste Entwicklungsphase, die Skriptentwicklung.

Skript

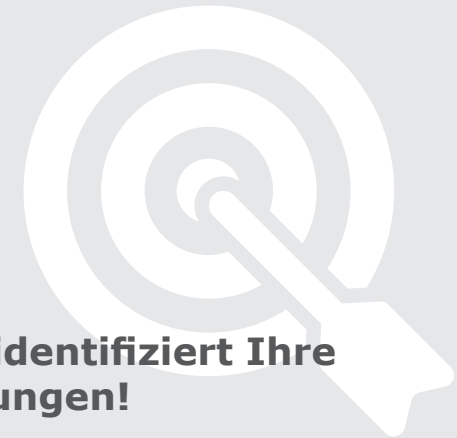


Das Skript vermittelt Ihnen einen ersten Eindruck über Aufbau, Interaktionskonzept und Inhalte des Web Based Trainings.

Das Skript legt den Grundstein für das spätere Web Based Training. Es stellt sicher, dass...

- ▶ die Inhalte konsistent, korrekt und richtig gewichtet sind
- ▶ der didaktische Rahmen lernziel- und zielgruppengerecht ist
- ▶ die Interaktionen die Lernziele unterstützen
- ▶ der Einsatz audiovisueller Medien angemessen ist
- ▶ die Funktionsweise jeder einzelnen Seite klar definiert ist

Wenn das Skript Ihren Vorstellungen entspricht, erfolgt die Freigabe, der Startschuss für die Entwicklung des Storyboards.



Ein guter Anbieter identifiziert Ihre Ziele und Anforderungen!

Vor einer erfolgreichen Content-Entwicklung steht immer ein umfassendes Briefing. Nur wenn Ihr Anbieter Sie, Ihr Thema und Ihre Ziele wirklich versteht, kann er eine passende und effektive Lernanwendung entwickeln, die zu Ihren Anforderungen passt.

Entscheidend ist, dass Ihr Anbieter Ihre Anforderungen, Ziele und Methoden erkennt und Ihnen einen neuen, didaktischen Zugang zu Ihrem Thema ermöglicht.

Im nachfolgenden Content-Entwicklungsprozess sind Sie als Kunde durch Feedback und Freigabe stets integriert. So entsteht durch Ihre Fachexpertise und die Kompetenz des Anbieters die optimale Lernanwendung.



Storyboard



Das Storyboard konkretisiert die Inhalte des Skripts zu einer „Blaupause“ für die Entwicklung des Web Based Trainings.

Die finale Freigabe des Storyboardes ist von besonderer Bedeutung für die Produktion. Basierend auf dem finalen Storyboard beginnt die tatsächliche Produktion des Trainings mit dem Autoren-Tool, das von Ihnen eingesetzt wird und zu Ihren Anforderungen passt. Alle Stakeholder und alle Personen, die an den Entscheidungsprozessen für Ihr Training beteiligt sind, sollten das finale Storyboard geprüft und „abgesegnet“ haben. So können nachträgliche kritische Änderungen weitestgehend vermieden werden.

Nach Ihrer endgültigen Freigabe wird ein Prototyp des Web Based Trainings gebaut.

Prototyp



Mit der Produktion des Prototyps geht Ihr Web Based Training in die heiße Phase.

Der Prototyp wird anhand der Vorgaben und der Inhalte des finalen Storyboards produziert. Das bisher noch grobe Screen Design wird vollständig ausgearbeitet. Der fertige Prototyp ist technisch voll funktionsfähig und inhaltlich, didaktisch und medial konsistent. Er enthält die Kernfunktionen und -inhalte des Web Based Trainings, damit Sie das Interaktionskonzept testen können.



Ein gutes Storyboard ist die Blaupause für Ihr Web Based Training!

Ein gutes Storyboard enthält...

- ▶ alle Texte, die im Web Based Training vorkommen (Sprechertexte, Dialoge, Instruktionen, Fachinformationen)
- ▶ eine konkrete und konsistente Beschreibung der Benutzerführung aller Seiten
- ▶ einen grafischen Entwurf, der Ihnen eine Vorstellung des Screen Designs vermittelt

Dabei kommt es darauf an, dass die kreative Gestaltung und die mediale Umsetzung ausgewogen sind und zu Ihrem Thema und Ihrem Budget passen.



Beta-Version



Der nächste Schritt ist die Beta-Version Ihres Web Based Trainings.

Die Beta-Version ist ein vollständiges Web Based Training mit allen vorgesehenen Texten, Medien, Interaktionen und Inhalten. Benötigte Grafiken oder Audioaufnahmen werden für Sie produziert und in das Training eingebunden. An der Produktion Ihres Trainings arbeiten zahlreiche Experten mit unterschiedlichen Kompetenzen, damit das fertige Produkt Ihre Fachinhalte optisch ansprechend, inhaltlich korrekt und didaktisch hochwertig präsentiert.

Finalisierung



Die letzte und finale Phase des Content-Entwicklungsprozesses beinhaltet eine Qualitätssicherung (QS), die durch spezialisierte Mitarbeiter nach einem standardisierten Vier-Augen-Prinzip erfolgt.

- ▶ Die QS wird von Mitarbeitern durchgeführt, die am Projekt bisher noch nicht beteiligt waren. So wird ein unvoreingenommener Blick gewährleistet.
- ▶ Standardisierte Check-Listen, die die PAS 1032 im Auge behalten sind eine gute Grundlage für eine erfolgreiche QS. So wird sichergestellt, dass alle qualitätsrelevanten Aspekte geprüft werden.
- ▶ Eine QS ist nicht genug. Nach der ersten Prüfung werden Fehler korrigiert und anschließend von einem weiteren QS-Verantwortlichen geprüft — vier Augen sehen mehr als zwei!

Nach diesem sorgfältigen Qualitätsprüfungsverfahren erhalten Sie nun Ihr fertiges Web Based Training als Datei (SCORM, HTML, ...), das Sie in Ihrem Lernmanagementsystem oder Lernportal bereitstellen können.

Woran erkennen Sie einen guten Anbieter für Ihre Fachthemen?

Transparent

Standardisierte Prozesse sorgen dafür, dass Sie zu jeder Zeit Einblick in den Entwicklungsstand nehmen können.

Verständlich

Klare inhaltliche Strukturierung und ein sauberes Screen Design schaffen optimale Verständlichkeit der Lerninhalte.

Hochwertig

Das fertige Produkt sollte Ihren didaktischen und gestalterischen Ansprüchen genügen, ohne auf zu viele mediale Effekte zu setzen.

Kompetent

Ein qualifiziertes Team mit didaktischen, redaktionellen und technischen Kompetenzen stellt eine professionelle Bearbeitung Ihrer Fachthemen sicher.

Individuell

Ihre Zeitplanung, Ihr Budget und Ihr qualifiziertes Feedback sollten ausschlaggebend für die Auswahl der Methoden und Tools sein — nicht die Vorlieben der Agentur.