

## Aktuelles aus der Förderinitiative eKompetenz-Netzwerk

# Usability verbessert betriebliche Lernprozesse

**Digitale Medien spielen für Bildungsdienstleister eine immer wichtigere Rolle. Um das Bildungspersonal optimal bei seiner Arbeit unterstützen zu können, müssen digitale Medien technisch einfach zu bedienen und stabil sein. Dr. Erich Behrendt vom eBusiness-Lotsen Südwestfalen-Hagen erläutert im Interview die Erfolgsfaktoren des E-Learning.**



**Dr. Erich Behrendt, eBusiness-Lotse Südwestfalen-Hagen**

### Welche Vorteile bietet der Einsatz von E-Learning-Technologien bei Weiterbildungsangeboten in Unternehmen?

Die meisten Mitarbeiter in den Betrieben verfügen mittlerweile über internetfähige Endgeräte. Ob als PC, Notebook, Tablet oder Smartphone – multimediale Informationen lassen sich schnell lernförderlich aufbereiten und ohne großen Kostenaufwand an eine be-

liebige Menge an Nutzern verteilen. Ein Beispiel sind sogenannte Compliance-Themen. Unternehmen führen ihre Mitarbeiter in die betrieblichen Grundsätze ein und können mittels der neuen Technologie nachweisen, das Personal in die Materie eingearbeitet zu haben. Der Lernerfolg kann durch den Einbau von Tests kontrolliert und ggf. nachgesteuert werden. Eine andere Variante ist die virtuelle Vernetzung der Beschäftigten, um gemeinsam an Lernlösungen zu arbeiten und Erfahrungswissen auszutauschen. Zunehmend benutzen die Unternehmen kleine Lernplattformen, um die Teilnehmer sowie Kurse zu verwalten.

### Welche Rolle spielt hierfür aus Ihrer Sicht die Nutzerfreundlichkeit?

Das Lernen steht im Mittelpunkt und sollte durch umständliche Bedienungen nicht erschwert werden. Viele Anwender greifen in den Betrieben nur sporadisch auf digitale Lernangebote zurück. Die Akzeptanz des E-Learning ist vor allem abhängig vom Nutzen der Inhalte und von deren einfacher Erschließbarkeit. Usability hat bei solchen Anwendungen eine besondere Bedeutung.

### E-Learning ermöglicht die orts- und zeitunabhängige Nutzung von Weiterbildungsangeboten und ihre Integration in den Alltag. Welche Funktion nehmen mobile Votingsysteme hier ein?

Votingsysteme ergänzen das Anwendungsportfolio des E-Learning um eine wichtige Komponente. Das Präsenzseminar wird nicht ersetzt, sondern qualitativ aufgewertet. Votingsysteme wurden ursprünglich für Großgruppen entwickelt, um flexible Rückmeldungen, Fragen, Tests zu ermög-

### E-Learning

Der Einsatz digitaler Medien in der Bildungsarbeit umfasst zum einen die Verwaltung der Bildungsdienstleistungen (Teilnehmer, Inhalte, Seminare, Anmeldungen, Prüfungen usw.) über Lernplattformen, zum anderen den Lernprozess selbst durch interaktive multimediale Inhalte sowie die digitale Vernetzung von räumlich getrennten Lerngruppen. Vorteile für Unternehmen sind u. a. Kosteneinsparungen, Sicherung der Qualität durch standardisierte Produkte, Erreichung neuer Zielgruppen (z. B. Schichtarbeiter).

lichen. Hier werden spezifische, einfach zu bedienende vernetzte Endgeräte in der Aus- und Weiterbildung eingesetzt. Sie sind eine weitere Möglichkeit der digitalen Interaktion der Lernenden mit dem Trainer. Zum einen können Rückmeldungen integriert werden, zum anderen kann laufend geprüft werden, ob alle Teilnehmer dem Lernprozess folgen. Die Systeme sind auch am Arbeitsplatz oder bei Großgruppen eine gute Ergänzung zum Seminar, zur Einarbeitung und zum Vortrag. Als Wireless-Training-Systeme integrieren sie neuerdings auch Lernspiele und Lernplattformen.

### An welchen Stellen sehen Sie noch Handlungsbedarf?

Die hohe Bedeutung der Usability für das E-Learning ist vielen Entwicklern und Anbietern noch nicht ausreichend bewusst. Viele Lernplattformen und Programme sind nicht benutzerfreundlich, insbesondere wenn man nicht regelmäßig damit arbeitet. Hier kann viel von guten App-Entwicklern gelernt werden, die für mobile Endgeräte schlanke und intuitiv benutzbare Applikationen entwickeln.

### Hinweis auf E-Learning-Webinar des eBusiness-Lotsen Darmstadt-Dieburg

E-Learning-Experte Christoph Rensing zu den Potenzialen von elektronischen Lerntechnologien für Unternehmen  
 eBusiness-Hangout #2: E-Learning  
[www.mittelstand-digital.de/DE/Wissenspool/Kundenbeziehungen/webinare,did=600126.html](http://www.mittelstand-digital.de/DE/Wissenspool/Kundenbeziehungen/webinare,did=600126.html)