

**Von der Pflicht zur Leidenschaft:**  
Machen Sie Ihre Mitarbeiter zu Lern-Champions!

- **Der Weg zum optimalen E-Learning-System**

Analyse & Strategie

- **In die Schuhe der Mitarbeiter schlüpfen**

Erstellung von Personas

- **Von der WORST zur BEST User Experience**

Anforderungen ans E-Learning-System

- **Hilfreiches Werkzeug oder lästige Pflicht?**

Was ist wichtig für die Akzeptanz?

## Analyse & Strategie

### Zielgruppenanalyse & Personas:

- Wer sind die Lernenden?
  - Funktion
  - Kontext
  - Technik-Affinität

### Lernziele:

- Welche konkreten Kompetenzen sollen erworben werden?

### User Journey Mapping:

- Den Weg vom Login bis zum Zertifikat visualisieren.

- **Der Weg zum optimalen E-Learning-System**  
Analyse & Strategie
- **In die Schuhe der Mitarbeiter schlüpfen**  
Erstellung von Personas
- **Von der WORST zur BEST User Experience**  
Anforderungen ans E-Learning-System
- **Hilfreiches Werkzeug oder lästige Pflicht?**  
Was ist wichtig für die Akzeptanz?

## Erstellung von Personas

### Personas in der User-Experience-Analyse für ein E-Learning-System

#### Empathie schaffen:

- Verstehen der Ziele, Motivationen und Frustrationen echter Nutzer

#### Komplexität reduzieren:

- Fokus auf die Kernbedürfnisse der wichtigsten Nutzergruppen statt „Feature-Wildwuchs“

#### Entscheidungshilfe:

- Klares Kriterium für die Priorisierung von Funktionen

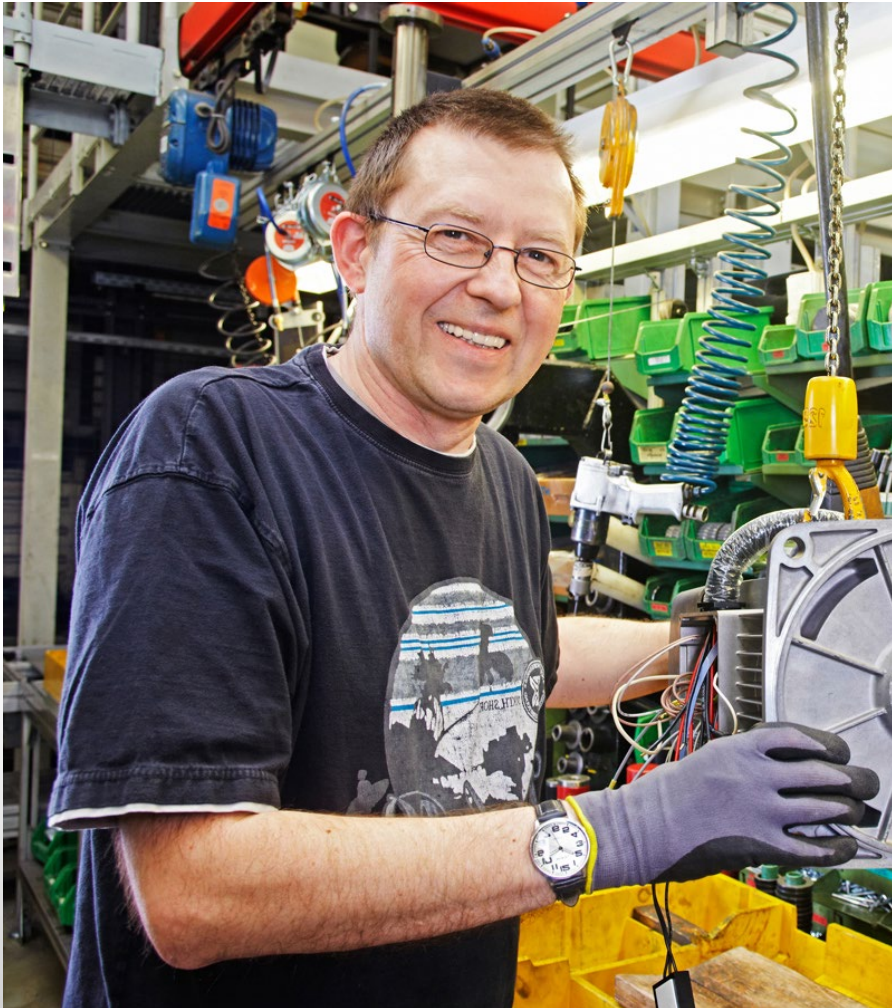
#### Barrieren abbauen:

- Identifikation spezifischer Usability-Hürden im Lernalltag

#### Lernmotivation steigern:

- Personalisierung der Experience durch Berücksichtigung unterschiedlicher Vorwissen-Level

## Erstellung von Personas



### Persona 1:

#### Der Schichtarbeiter am Terminal

**Name:** Anton (52)

**Funktion:** Anlagenführer in der Montage

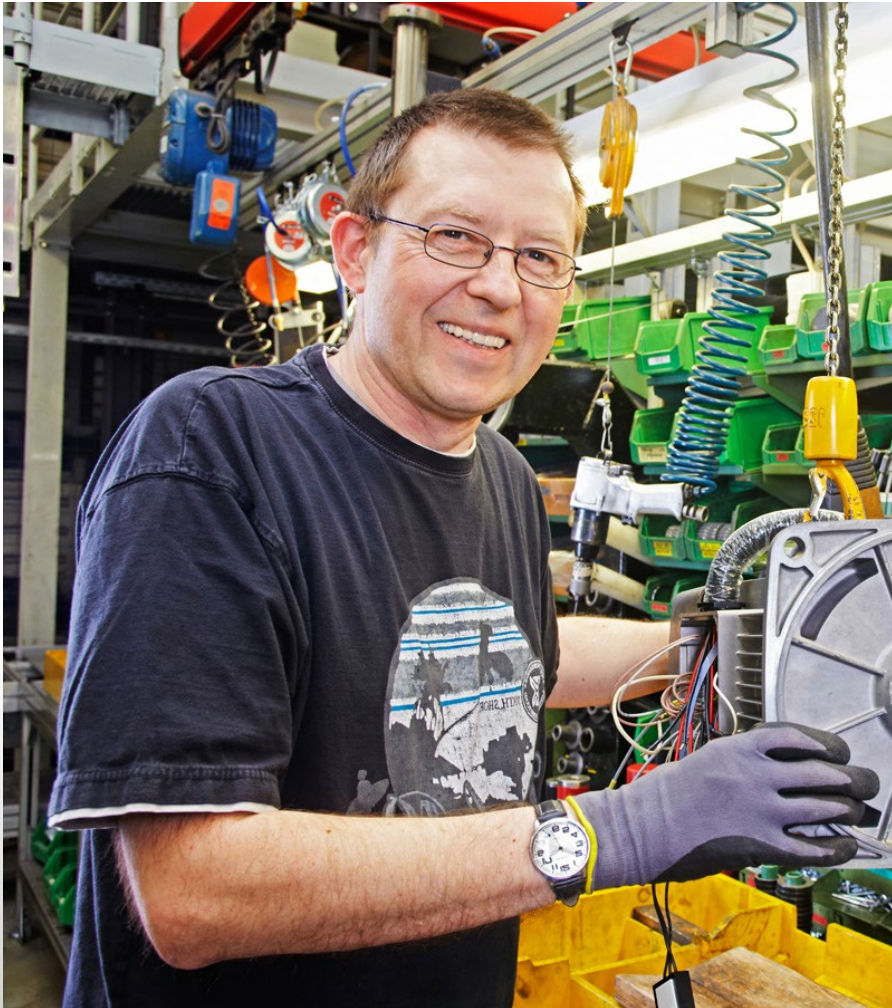
#### Kontext:

- Hat keinen eigenen PC-Arbeitsplatz.
- Nutzt ein gemeinsames Terminal in der lauten Werkhalle.
- Macht E-Learnings in 15-minütigen Zeitfenstern oder direkt nach der Schicht.

#### Technik-Affinität:

Nutzt privat ein Smartphone, ist aber skeptisch gegenüber komplexer Software am Arbeitsplatz („Ich will arbeiten, nicht klicken“).

## Erstellung von Personas



**Persona 1:**  
**Der Schichtarbeiter am Terminal**

**Name:** Anton (52)

**Funktion:** Anlagenführer in der Montage

**Größtes Ziel:**  
Jährliche Sicherheitsunterweisung schnell abschließen.

**Größte Hürde:**  
Kleinteilige Menüs, die mit öligen Fingern am Touchscreen schwer zu treffen sind; laute Umgebung (er kann keine Videos mit Ton hören).

# In die Schuhe der Mitarbeiter schlüpfen

## Erstellung von Personas



### **Persona 2:** **Die mobile Teamleiterin**

**Name:** Sarah (31)

**Funktion:** Meisterin in der Logistik

#### **Kontext:**

- Ständig in Bewegung zwischen Lager, Rampe und Büro.
- Nutzt ein Firmen-Tablet.
- Lernt „zwischendurch“, wenn sie auf eine Lieferung wartet.

#### **Technik-Affinität:**

Nutzt privat ein Smartphone, ist aber skeptisch gegenüber komplexer Software am Arbeitsplatz („Ich will arbeiten, nicht klicken“).

# In die Schuhe der Mitarbeiter schlüpfen

## Erstellung von Personas



**Persona 2:**  
**Die mobile Teamleiterin**

**Name:** Sarah (31)

**Funktion:** Meisterin in der Logistik

**Größtes Ziel:**

Lernstatus ihres Teams im Blick behalten und selbst kurze Updates zu neuen Prozessrichtlinien erhalten.

**Größte Hürde:**

Lange Ladezeiten bei schlechtem WLAN in der Lagerhalle; Lerninhalte, die nicht automatisch speichern, wenn sie unterbrochen wird.

# In die Schuhe der Mitarbeiter schlüpfen

## Erstellung von Personas



**Persona 3:**  
**Der internationale Facharbeiter**

**Name:** Marek (28)

**Funktion:** Industriemechaniker (Muttersprache Polnisch)

**Kontext:**

- Top-Experte an der Maschine
- Spricht noch nicht perfekt Deutsch
- Nutzt das E-Learning am Desktop-PC im Pausenraum

**Technik-Affinität:**

Mittel, nutzt viel YouTube für Tutorials.

# In die Schuhe der Mitarbeiter schlüpfen

## Erstellung von Personas



**Persona 3:**  
**Der internationale Facharbeiter**

**Name:** Marek (28)

**Funktion:** Industriemechaniker (Muttersprache Polnisch)

**Größtes Ziel:**  
Eine komplexe neue Wartungsanleitung für eine Spezialmaschine verstehen, ohne Fehler zu machen.

**Größte Hürde:**  
Kompliziertes Behörden-Deutsch in den Texten; fehlende visuelle Erklärungen (Bilder/Grafiken).

# In die Schuhe der Mitarbeiter schlüpfen

## Aufgabe:

Erstellen Sie eine eigene Persona, wie Sie in Ihrer Firma vorkommen könnte.



- Name (Alter)
- Funktion
- Kontext
- Technik-Affinität
- Größtes Ziel
- Größte Hürde

# In die Schuhe der Mitarbeiter schlüpfen

## Ergebnis:

Stellen Sie Ihre Persona vor.



- Name (Alter)
- Funktion
- Kontext
- Technik-Affinität
- Größtes Ziel
- Größte Hürde

- **Der Weg zum optimalen E-Learning-System**  
Analyse & Strategie
- **In die Schuhe der Mitarbeiter schlüpfen**  
Erstellung von Personas
- **Von der WORST zur BEST User Experience**  
Anforderungen ans E-Learning-System
- **Hilfreiches Werkzeug oder lästige Pflicht?**  
Was ist wichtig für die Akzeptanz?

## Anforderungen ans E-Learning-System

### Kreative Aufgabe Teil 1:

„Stellen Sie sich vor, Sie wollen ein E-Learning-System entwerfen, das **NIEMAND** benutzen will. Was müssten Sie tun, damit die Nutzer die Plattform sofort wieder schließen und nie wiederkommen wollen?“

#### Anregungen

- Anmeldung
- Navigation
- Inhalt
- Benachrichtigungen
- Auswertungen
- Technik
- Internes Marketing
- Sonstiges

#### Markierung

- A Anton
- S Sarah
- M Marek
- X eigene Persona

# Von der WORST zur BEST User Experience

## Anforderungen ans E-Learning-System

### Kreative Aufgabe Teil 2:

Nehmen Sie Ihre Faktoren, die die User Experience ruinieren, und kehren Sie diese ins Gegenteil um.



# Von der WORST zur BEST User Experience

## Anforderungen ans E-Learning-System

### Ergebnis:

Stellen Sie Ihre Ergebnisse vor. Erst den negativen Aspekt und dann, wie Sie ihn umgewandelt haben.



- **Der Weg zum optimalen E-Learning-System**  
Analyse & Strategie
- **In die Schuhe der Mitarbeiter schlüpfen**  
Erstellung von Personas
- **Von der WORST zur BEST User Experience**  
Anforderungen ans E-Learning-System
- **Hilfreiches Werkzeug oder lästige Pflicht?**  
Was ist wichtig für die Akzeptanz?

# Hilfreiches Werkzeug oder lästige Pflicht?

## Was ist wichtig für die Akzeptanz einer Lernplattform?

### **Benutzerfreundlichkeit & Technik**

- Intuitive Bedienung
- Geräteunabhängigkeit
- Performance & Stabilität
- Sicherheit & Datenschutz

### **Motivation & Engagement**

- Fortschrittsvisualisierung
- Gamification
- Feedback-Kultur

### **Didaktik & Relevanz**

- Eigener Nutzen
- Interaktive Inhalte
- Individuelles Lerntempo
- Aktualität

### **Organisatorische Faktoren**

- Zeitressourcen
- Kommunikation & Marketing
- Support-Kultur

Vielen Dank!