

**Teaching Trends 2014:
Offen für neue Wege – Digitale Medien in der Hochschule
Oldenburg, 15./16. Oktober 2014**

Track 2: Digitale Medien für heterogene Zielgruppen

Christian Schöne

Optimierung einer Lernumgebung für berufstätige Studierende

Ein Praxisbeispiel

Abstract

Wenn heterogene Zielgruppen für Online- oder Blended-Learning-Angebote gewonnen werden und sie diese erfolgreich absolvieren sollen, kommt es entscheidend darauf an, auch die Online-Lernumgebung an die Bedürfnisse dieser Zielgruppen anzupassen. Dies betrifft z. B. die Auswahl der unterstützten Endgeräte, die Benutzerführung, den Mix aus synchronen und asynchronen Elementen, die Auswahl der eingesetzten Tools und – nicht zuletzt – auch das Design der Lernumgebung.

Im Center für Lebenslanges Lernen (C3L) an der Universität Oldenburg wird seit 2007 eine eigens entwickelte internetgestützte Lernumgebung verwendet. Das Design bildet die Struktur von Studiengängen und Modulen über ein Zwei-Ebenen-Konzept in intuitiv verständlicher Weise ab und bietet Studierenden und Lehrenden einen schnellen Überblick aktueller Neuigkeiten.

In 2012 wurde beschlossen das System von Grund auf neu zu entwickeln. Ein wichtiger Grund dafür war der Wunsch die bisherige Plattform (Lotus Domino) auf eine Basis von Open-Source Produkten umzustellen. Zugleich sollte das Potenzial aktueller Web-Technologien wie HTML5 und Echtzeit-/Push-Technologien für verbesserte Bedienbarkeit und Nutzerinteraktion genutzt werden.

Am Beispiel der neuen Lernumgebung des C3L wird gezeigt, wie eine solche Anpassung an das Profil der Zielgruppe (hier: berufstätige Studierende) gelingen kann. Dabei werden Potentiale neuer Web-Technologien für internetgestützte Lernumgebungen erläutert und auf die Unterstützung mobiler Endgeräte eingegangen.