

Evaluation des Lerneffekts unterschiedlicher Medien bei Web-Based Trainings in der Weiterbildung

Thema:

Evaluation des Lerneffekts unterschiedlicher Medien bei Web Based Trainings in der Weiterbildung

Art:

[MA](#)

BetreuerIn:

[Christian Wolff](#)

BearbeiterIn:

Lucia Eckl

ErstgutachterIn:

[Christian Wolff](#)

Status:

[in Bearbeitung](#)

Stichworte:

[E-Learning](#), [Web-Based Training](#), [Eye Tracking](#), [Blickverfolgung](#), [WBT](#)

angelegt:

2020-09-15

Hintergrund

In Zeiten der Digitalisierung wandeln sich die Anforderungen an Mitarbeiter und Führungskräfte. Eine der Kernkompetenzen dabei ist „lebenslanges Lernen“ [1]. Im betrieblichen Umfeld wird das durch zu einem großen Teil mit Hilfe von Weiterbildungen umgesetzt. [2] Web Based Trainings (WBTs) sind ein prominenter Bestandteil von E-Learnings und nehmen einen immer höheren Stellenwert in der Weiterbildung in Unternehmen an. [3] Dabei steht im Fokus den Nutzern das Lernen so angenehm wie möglich zu bereiten. Gleichzeitig soll aber auch bei möglichst geringer Bearbeitungszeit der Lerneffekt besonders hoch sein, damit es effektiv im betrieblichen Kontext eingesetzt werden können. Allerdings werden WBTs bisweilen meist subjektiv gestaltet. Um dem Auftraggeber und dem Nutzer das perfekte Produkt zu bieten, ist bei der Entwicklung grundlegend zu wissen, welche Medien besonders gut einsetzbar sind und sowohl zum besten Nutzererlebnis als auch zum größtmöglichen Lernerfolg beitragen.

Zielsetzung der Arbeit

Das Ziel der Arbeit ist eine Erkenntnis darüber zu bekommen, inwiefern sich die Verwendung unterschiedlicher Medien in WBTs auf den Lerneffekt von Personen in der Weiterbildung auswirkt. Die mit einem Eyetracker erworbenen Daten sollen zusammen mit der Auswertung von Quiz und Fragebögen Aufschluss darüber geben, wie die Wahrnehmung des ersten Elements ist, ob wesentliche Informationen erfasst und behalten werden konnten und inwiefern die Komplexität der Darstellung in Text und Bild einen Einfluss auf den Lerneffekt hat.

Konkrete Aufgaben

- Konzeption und Erstellung der Inhalte und Medien der WBTs mit zugehörigem Quiz in Adapt
- Entwicklung einer Anwendung für den Eyetracker zur Erhebung der relevanten Daten
- Vorbereitung der Studie (Fragebögen, Aufbau, ...)
- Durchführung der Studie
- Auswertung der Studie • Schriftliche Ausarbeitung

Erwartete Vorkenntnisse

- Erweiterte Usability Engineering Kenntnisse
- Grundlegende Programmierkenntnisse
- Grundlegende CMS-Kenntnisse

Weiterführende Quellen

[1] World Economic Forum (2018). The Future of Jobs 2018.

<https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2018> [2] Hoffmann, E. (2018). E-Learning als wirkungsvolles Element der Digitalisierung. In Industrie 4.0 für die Praxis (pp. 201–220). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-21118-9_15 [3] Nuys, A. Van. (2020). LinkedIn learning 2020 Workplace learning report.

<https://learning.linkedin.com/resources/workplace-learning-report#key-findings> [4] Shen, J., Hu, W., & Cui, X. (2019). Experimental Study on Eye Movement in the Process of Animation Multimedia Learning. In 2019 International Joint Conference on Information, Media and Engineering (IJCIME) (pp. 332–337). IEEE. <https://doi.org/10.1109/IJCIME49369.2019.00073>

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/evaluation_des_lerneffekts_unterschiedlicher_medien_bei_web-based_trainings_in_der_weiterbildung?rev=1605093485

Last update: 11.11.2020 11:18

