

# Case Study

## Lernplattform für Windows 8

*„Eine zukunftssträchtige Lösung für die Schulen von Morgen mit dem richtigen Fokus auf eigenverantwortliches Lehren und Lernen die ich sehr gerne in meiner eigenen Schule einsetzen würde.“*

Martina Kilian,  
Schulleiterin Mittelschule Brand-Erbisdorf



## Die Nutzer

Unsere Bildungslösungen richten sich grundsätzlich an alle Akteure des Bildungssektors. Die Lösungen bieten Potentiale sowohl für Lehrende und Lernende als auch für Bildungseinrichtungen, die Ersteller von Content sowie die Publisher bestehender Anwendungen.

Lehrende und Lernende bezieht sich dabei auf Akteure aller Altersklassen, von Schülern und Lehrern über Studenten und Professoren bis hin zu Schulungsteilnehmern und –leitern.

## Das Produkt

Unser Engagement im Bildungssektor entstand mit der Entwicklung der Windows 8 App „MyFlashcards“, die sich seit ihrer Veröffentlichung 2013 beständig unter den Top-Apps im Segment Education hält. In der Anwendung wird die bekannte Lernmethode der Lernkarten auf interaktive Weise neu für Windows 8 und Windows Phone interpretiert. Mit der App traten wir an Bildungseinrichtungen und Verlage um Meinungen und Wünsche der Branche einzuholen. Nach eingehendem Dialog mit den Bildungsexperten konzipierten und entwarfen wir schließlich einen Prototyp für eine multifunktionale Lernplattform.



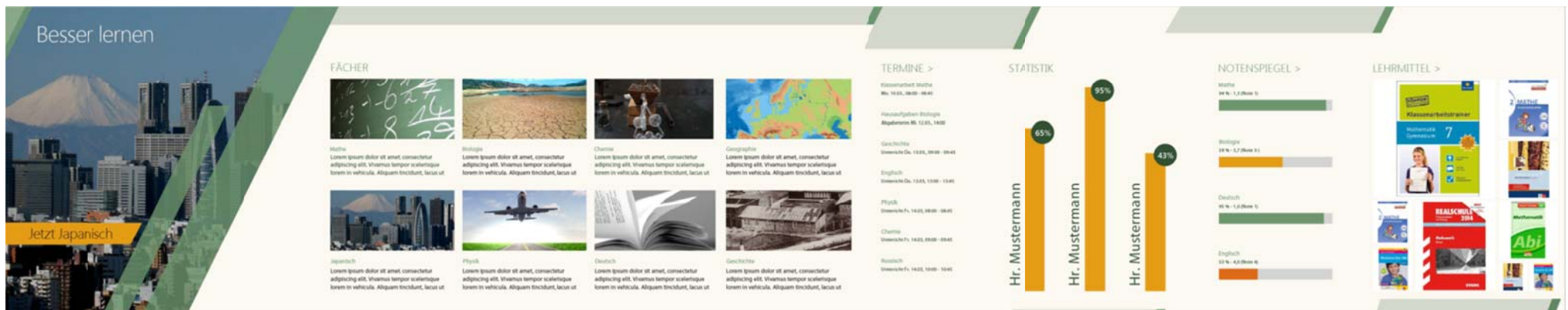
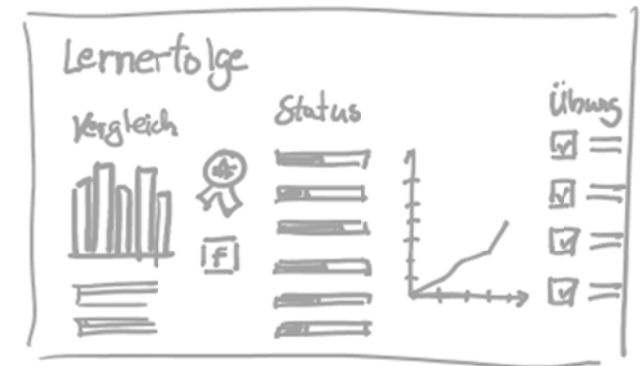
## Die Herausforderungen

Die Herausforderung in der Umsetzung dieser Plattform besteht in der Vereinigung mehrerer Akteure mit unterschiedlichen Bedürfnissen. Eine weitere Problemstellung liegt in der Beschaffung von Content. Die Idee lässt zwei verschiedene Ausrichtungen zu: entweder die Nutzer generieren und verwalten ihren eigenen Content und verbreiten ihn selbstständig durch das Teilen mit

Anderen oder Drittanbieter integrieren ihren Content in eine vorgegebene Form. Weiterhin zu beachten galt es die besonderen Zielgruppen Schüler und Lehrer. Hier muss besonders der Kostenfaktor in Betracht gezogen werden, da das öffentliche Bildungssystem an bestimmte Haushalte gebunden ist. Weiterhin sind Komponenten zu beachten wie die Einhaltung von Datenschutzbestimmungen und Chancengleichheit.

## Unsere Vorgehensweise und Lösung

- Erstellung der Windows 8 App „MyFlashcards“
- Entwurf einer ersten Brancheninfo um den Dialog mit Akteuren des Bildungssektors zu eröffnen
- Analyse der erhaltenen Informationen und darauf basierend Erarbeitung eines Lösungskonzepts
- Erstellung eines Grobkonzepts inklusive Anforderungsanalyse und Nutzungsszenarien
- Erstellung eines grafischen Mockups zur Planung der späteren Ausrichtung
- Erarbeitung eines klickbaren Prototypen zur Abbildung einiger Funktionalitäten
- Grafische Ausarbeitung
- Präsentation des Prototypen auf dem Microsoft Education Day in Zürich 2014
- Fortführung des Branchendialog mit Experten aus den verschiedenen Bereichen des Bildungssektors
- Präsentation des Prototypen bei Veranstaltungen und interessierten Kunden
- Erstellung eigenständiger Bildungslösungen auf Basis des Prototypen



## Der Nutzen für den Kunden

Als Kunden der Plattform können einerseits Bildungsverlage in Betracht kommen, für die das Medium eine Grundlage bietet um neue Verbreitungswege für ihre Inhalte zu erschließen.

Eine weitere Zielgruppe sind Bildungseinrichtungen, an deren individuelle Bedürfnisse das Programm angepasst werden kann um somit den Austausch zwischen Lehrenden und Lernenden ihrer Institution zu erleichtern. Ein privates Institut für Erwachsenenbildung beispielsweise könnte ihren Teilnehmern somit einen erheblichen Mehrwert gegenüber der Konkurrenz bieten und zudem die Kommunikation schnell und nachhaltig ohne unnötige Papierdokumente gestalten.

## Der Nutzen für den Nutzer

Die Nutzer erhalten hier die Möglichkeit, Inhalte noch schneller zu erfassen und ihr Lernerlebnis insgesamt zu verbessern. Zudem bietet die Plattform die Möglichkeit des Austauschs mit anderen Lernenden und sogar dem Lehrer und damit schnelles Feedback und realitätsnahe Arbeitsmaterialien.

## Das Zukunftspotential

Die zukünftige Ausrichtung der Plattform richtet sich vor allem nach dem Input der Branchengespräche. Grundsätzlich bietet die Anwendung viel Flexibilität und kann damit an die Bedürfnisse unterschiedlichster Auftraggeber angepasst werden. Zudem ist die parallele Entwicklung weiterer Ergänzungen denkbar, wie beispielsweise eines spielerischen Ansatzes oder einer speziellen Version für besondere Segmente wie die Erwachsenenbildung oder Schulungen.

