



**Einfach nutzbares E-Learning-
Tool und positive Erlebnisse
beim Lernen.**

Ziele

Sustify ist eine webbasierte interaktive Lernapp für Lieferanten in Schwellen- und Entwicklungsländern. Sie hilft dabei, die Rechtskonformität in globalen Lieferketten zu erhöhen. Im gemeinsamen Projekt sollte der einfach nutzbaren und positiv erlebbaren Entwicklung eines E-Learning-Kurses nachgegangen werden. Ziel war es, übergreifende Erkenntnisse und Konzepte zu erarbeiten, die Sustify auch in zukünftige Kurse einarbeiten kann. Bei der Neuausrichtung sollten außerdem neben Aspekten der positiven User Experience didaktische Anforderungen berücksichtigt werden.

Methoden

Um aufzuzeigen, wie die Lernapp intuitiv nutzbar gestaltet werden kann, wurde in mehreren Working-Sessions gemeinsam ein Training der Lernapp beispielhaft auf die Heuristiken nach Nielsen untersucht und Verbesserungsvorschläge, Erweiterungen aber auch technische Probleme ausgearbeitet und behoben. Darüber hinaus wurden Ansatzpunkte aufgezeigt, wie in der Lernapp für positives Erleben gestaltet werden kann. In einem Ideation-Workshop wurden dazu UX-Konzepte entwickelt und neue bzw. abgewandelte Lernspiele entwickelt.

Heuristiken 

Ideation-Workshop

Ergebnisse

Eine der größten Veränderungen wurde für den letzten für Nutzende sichtbare Screen erarbeitet. Hier erhalten die Lernenden in der aktuellen Version einen Überblick über die durchgeführten Lerneinheiten. In dem neu entwickelten Konzept des Screens soll bei den Nutzenden zukünftig das Gefühl erzeugt werden, nach einer Lerneinheit etwas erreicht zu haben. Mit der Erlebniskategorie „Fortschritt bemerken“ aus dem Lernkontext [1], soll beispielsweise ein zusätzlicher Überblick der Lerneinheiten am Ende jeder Session in Form eines Zeitstrahls ermöglicht werden. Dieser soll den Lernenden zeigen, wie viele Lerneinheiten noch vor ihnen liegen und wie sie in den letzten Lerneinheiten abgeschnitten haben. Diese und viele weitere Ideen für die Lernapp wurden in einem letzten gemeinsamen Workshop

mit Sustify entwickelt und sollen in Zukunft den Nutzenden positive Erlebnisse beim Lernen ermöglichen.

Learnings



- Viele Ansätze der Positiven User Experience gehen mit didaktischen Aspekten Hand in Hand.
- Sustify: Es macht einen großen Unterschied die Nutzenden aktiv zu integrieren, Lösungen zu testen und anschließend erst zu entscheiden.

Weitere Informationen:

Mehr zum Projekt



Anika Spohrer

a.spohrer@kompetenzzentrum-usability.digital



Projektpartner

SUSTIFY
explain. train. measure.

Sustify bietet mit gamifiziertem Microlearning eine Alternative zu konventionellen eLearning Plattformen. Es wurde speziell für Produktionsumgebungen entwickelt mit Fokus auf Gesundheit und Arbeitssicherheit (OHS) und das Thema Menschenrechte – besonders in Hinblick auf das Lieferkettensorgfaltspflichtengesetz.

Sonja Westphal, Geschäftsführerin Sustify

sustify.org

