

#06 LEARNING EXPERIENCE DESIGN

eine Design-Disziplin

Wenn die OE LLT Sie mit digitalen Lehr- und Lernumgebungen unterstützt, dann wird unsere Entwicklung von Learning Experience Design (LXD) stark geleitet.



Learning Experience Design (LXD) setzt sich aus drei Begriffen zusammen: Learning (Lernen), Experience (Erfahrung) und Design (Gestaltung). Darunter versteht man die Gestaltung von Lernerfahrungen.

Bei dieser Form der Gestaltung werden Design-Wissen und -Methoden herangezogen und die dafür passenden Technologien eingesetzt. LXD kombiniert also spezifisches Design-Wissen und -Methoden mit dem Wissen und Erfahrungen aus dem Bereich der methodisch-didaktischen Gestaltung von Lernerfahrungen. Design-Wissen und -Methoden werden unter anderem aus den Bereichen Interaction Design, User Experience Design und Grafikdesign herangezogen. Des Weiteren ist eine gute Zusammenarbeit mit Kolleg:innen aus Fachdisziplinen wie zum Beispiel aus der IT und Anwendungsentwicklung nötig¹. Nachfolgend werden nun die Begriffe Experience, Learning und Design genauer erläutert.

[Experience - die Erfahrung]



Der Begriff Experience (Erfahrung) ist auf das Verständnis im User-Experience-Design zurückzuführen. Im Vordergrund steht die:der Lernende, was sie:er dabei erlebt und welche Erfahrungen sie:er dabei sammelt. Hier spielt die Design-Perspektive eine zentrale Rolle. Es geht darum, wie es den Lernenden beim Lernen geht. Hier gilt es nicht, die unmittelbare Interaktion mit einer Lernanwendung zu gestalten (z. B. welche Farbe hat der Button), sondern vielmehr darum, die gesamte Lernsituation der Lernenden zu erfassen und zu gestalten.

[Design - Gestaltung]



Um eine Lernerfahrung zu gestalten, werden Prinzipien und Verfahren aus den Design-Disziplinen herangezogen. Es handelt sich um einen kreativen Prozess, bei dem stets versucht wird, gestalterisch-innovativ zu arbeiten. Dadurch sollen die bestmöglichen Ideen, Entwürfe und Lösungen generiert werden.

[Learning - Lernen]



Hier wird die Erfahrung, die gestaltet wird, dem Lernen zugeschrieben. Es steht nicht das Training, Unterrichten oder Anweisen im Mittelpunkt. Vielmehr werden die Lernenden, deren Umgebung sowie Lernerfahrung in das Zentrum gerückt. In einigen Beiträgen kommt auch der Begriff erfahrungsorientiertes Lernen (experiential learning) zum Tragen².

LXD aus Design-Perspektive

Designer:innen haben den Bereich des LXD als Design-Disziplin für sich entdeckt. Sie bringen in diesem Feld ihr Design-Wissen sowie ihre -Methoden zum Einsatz. Der Fokus der Designer:innen liegt hierbei auf dem Menschen, also der:dem Lernenden. Diese:r wird in den Mittelpunkt der Arbeit gerückt. Bei LXD als Design-Disziplin stehen außerdem mehr die funktionalen als die ästhetischen Aspekte im Vordergrund (wie z. B. im Industrial Design)³.

LXD aus der Perspektive von Lehrenden

Lehrende orientieren sich immer am Menschen, also an der:dem Lernenden. Für sie steht die Gestaltung von Lernen und Lehren im Fokus. Daher kann die Sichtweise der Designer:innen für Lehrende anfangs seltsam wirken. Für Lehrende und Entwickler:innen von technologiegestützten Lernanwendungen ist jedoch der Einsatz von Design-Verfahren und -Methoden spannend und zugleich hilfreich.

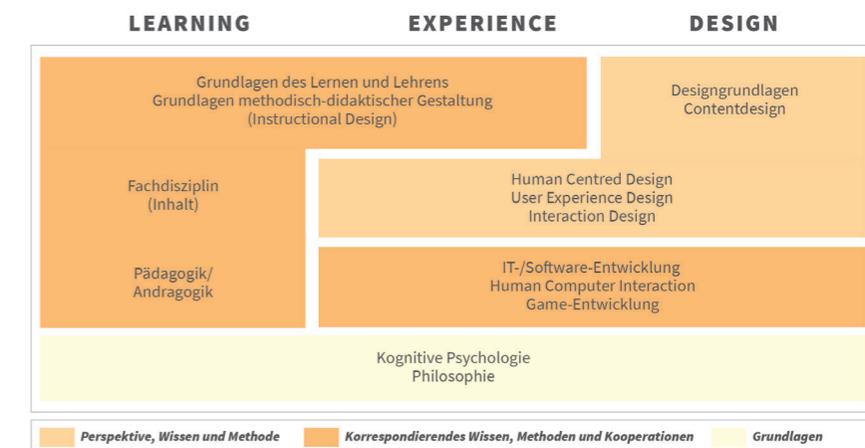
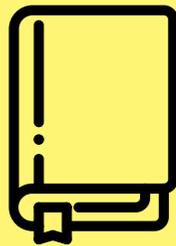


Abb. 1: Grundlagen und korrespondierende Disziplinen von LXD (für mehr Informationen siehe auch: weiterführender Literaturtipp).

1: Ahn, J. (2019): Drawing Inspiration for Learning Experience Design (LX) from Diverse Perspectives. In: The Emerging Learning Design Journal, 2019, Vol. 6, Iss. 1, Article 1; abrufbar unter: <https://digitalcommons.montclair.edu/eldj/vol6/iss1/1> (9.8.2021)
Schmidt, M./Tawfik, A. A./Jahnke, I./Earnshaw, Y. (2020): Learner and User Experience Research. An Introduction for the Field of Learning Design & Technology. EdTech Books; abrufbar unter: <https://edtechbooks.org/ux> (9.8.2021)

2: LXD.org (2021b): What is learning experience design? (Webpage); abrufbar unter: <https://lxd.org/fundamentals-of-learning-experience-design/what-is-learning-experience-design/> (9.8.2021)
3: LXD.org (2021a): The origin of learning experience design (Webpage); abrufbar unter: <https://lxd.org/fundamentals-of-learning-experience-design/the-origin-of-learning-experience-design/> (9.8.2021)
4: Ebner, Martin, Schön, Sandra, Kircher, Jacqueline & Burger, Eva-Maria (2021). Learning Experience Design: Zur Gestaltung von technologiegestützten Lernerfahrungen mit Methoden der Design-Entwicklung. Handbuch E-Learning. Erg. Lfg. In Print.



#06

LEARNING EXPERIENCE DESIGN

eine Design-Disziplin

Autor:innen	TU Graz Lehr- und Lerntechnologien
Veröffentlichung	09/2021
Lizenz	 Dieser Beitrag wird unter den Vorgaben der Lizenz Creative Commons Attribution 4.0 International (siehe https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de) zur Verfügung gestellt.

Herausforderungen von LXD

LXD ist eine relativ neue Design-Disziplin. Da die Begrifflichkeit noch nicht klar abgegrenzt ist, ist noch nicht definiert, welche Grundlagen LXD tatsächlich benötigt. Da der gesamte Gestaltungsprozess einer technologiegestützten Lernerfahrung spezifische Vertiefungen benötigt und dementsprechende Ergebnisse aufweist, können LXD-Designer:innen nicht den gesamten Prozess übernehmen. Daher ist es erforderlich, mit anderen Disziplinen eng zusammenzuarbeiten.

Unterschiedliches Begriffsverständnis

LXD wird im Detail recht divers betrachtet. Das Team von LLT, wie auch viele andere, sieht LXD als neue Design-Disziplin. Das Wort Design wird im englischsprachigen Raum sehr universal eingesetzt, was zu Missverständnissen führen kann. Didaktisches Design oder Instructional Design hat auch wenig mit den traditionellen Design-Disziplinen wie Grafikdesign, Architektur oder Industrial Design gleich. Daher unterscheiden sich auch die Werkzeuge, Arbeitsweisen, Erwartungshaltungen, Methoden und Vorgehensweisen der beiden Gruppen, obwohl LXD eine Zusammenarbeit der beiden erfordert.

Fazit - LXD an der TU Graz

Ziel von LXD ist es, Lernumgebungen so zu gestalten, dass sie möglichst intuitiv, ansprechend und einfach zu bedienen sind. Die pädagogisch-didaktische Aufbereitung sowie die technische Umsetzung einer digitalen Lernerfahrung sind nicht minder wichtig als die LXD-typischen gestalterischen Prozesse und die finale Gestaltung. State-of-the-art Lehr- und Lernumgebungen benötigen nicht nur interdisziplinäre Teams, sondern auch LXD-fachkundiges Personal. LXD ist ein weiterer Schritt und auch Baustein, um technologiegestütztes Lernen und Lehren so zu gestalten und umzusetzen, dass die Lehr- und Lernerfahrungen gefördert werden. LLT erweitert das Wissen des Design-Teams rund um das Know-How von LXD, um die Lehr- und Lernerfahrungen an der TU Graz weiterhin zu verbessern.

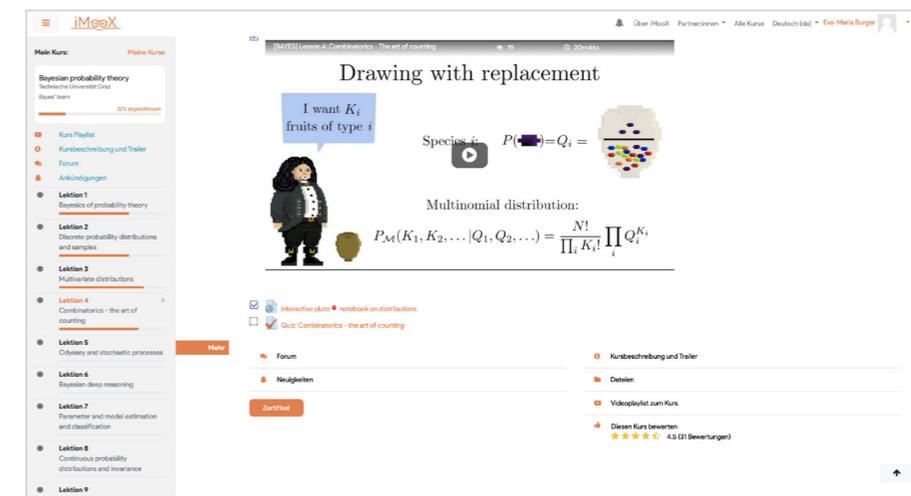


Abb. 2: Anwendung von LXD auf der Plattform iMooX.at



Weiterführende Literatur

Ebner, Martin, Schön, Sandra, Kircher, Jacqueline & Burger, Eva-Maria (2021). Learning Experience Design: Zur Gestaltung von technologiegestützten Lernerfahrungen mit Methoden der Design-Entwicklung. Handbuch E-Learning. Erg. Lfg. In Print.