

Studienprogramm 2012/13



**CAS E-Learning Design**

**Interaktive Lernmedien erfolgreich umsetzen**

Weiterbildung und Zusatzausbildungen  
Abteilung Zusatzausbildungen



Pädagogische Hochschule Zentralschweiz PHZ  
PHZ Luzern  
WBZA / Abteilung Zusatzausbildungen  
Frohburgstrasse 3  
6002 Luzern  
Telefon 041 228 54 93  
[info@wbza.luzern.phz.ch](mailto:info@wbza.luzern.phz.ch)  
[www.wbza.luzern.phz.ch](http://www.wbza.luzern.phz.ch)

Version 2012/3 – 9.2.12

# 1 Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Zweck des CAS E-Learning Design .....</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Zielgruppe und Zulassungsbedingungen .....</b>	<b>4</b>
3.1	Zielgruppe .....	4
3.2	Zulassungsbedingungen .....	4
<b>4</b>	<b>Angestrebte Kompetenzen.....</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Ziele und Inhalte .....</b>	<b>5</b>
5.1	Ziele.....	5
5.2	Inhalte.....	6
<b>6</b>	<b>Studienplan 12/13 mit Terminen und Dozierenden .....</b>	<b>6</b>
6.1	Lernmedien initiieren und planen (2 Tage) .....	6
6.2	Lernmedien konzipieren und Beratungskompetenz entwickeln (1 Tag) .....	7
6.3	Lernmedien entwickeln und produzieren (9 Tage).....	8
6.4	Lernmedien einsetzen, testen und Qualitätssicherung realisieren (3 Tage).....	11
6.5	Lernmedien unterhalten und vermitteln (1 Tag).....	12
6.6	Abschlussstag (0.5 Tag) .....	12
<b>7</b>	<b>Modulbeschreibungen.....</b>	<b>12</b>
<b>8</b>	<b>Leistungsnachweis .....</b>	<b>14</b>
<b>9</b>	<b>Angaben zu Studienleitung und Dozierenden .....</b>	<b>15</b>
<b>10</b>	<b>Organisatorische Hinweise .....</b>	<b>17</b>
10.1	Präsenzpflicht und -kontrolle .....	17
10.2	Sprechstunden .....	17
10.3	Zugang zu Kursunterlagen.....	17
10.4	Praxispartner .....	17
10.5	Kosten .....	18
<b>11</b>	<b>Termine, Kursort, Lageplan, Kontaktadresse .....</b>	<b>18</b>
11.1	Termine 2011/12 .....	18
11.2	Kursort.....	19
11.3	Lageplan.....	19
11.4	Kontaktadresse .....	19

## **2 Zweck des CAS E-Learning Design**

Im Zertifikatskurs «CAS E-Learning Design – Interaktive Lernmedien erfolgreich umsetzen» der Pädagogischen Hochschule Zentralschweiz Luzern lernen die Teilnehmenden Lehr-Lernprozesse digital zu gestalten und zu begleiten. Dazu zählt das Erstellen eines Regieplans, die technische Implementierung und der Einsatz von online-basierten Kommunikationsmöglichkeiten für die Lernbegleitung.

Die berufsbegleitende Weiterbildung setzt sich zum Ziel, durch den komplexen Prozess der Planung und Herstellung interaktiver Lernmedien und E-Learning zu führen: von strategischen Grundfragen des Medieneinsatzes, über die adäquate Wahl und Kombination der Lernmedien und die Entwicklung geeigneter Lernszenarien, hin zu Projektmanagement, Gestaltung, Begleitung und Evaluation interaktiver Lernmedien. Dies wird zudem an einem konkreten Projekt praxisnah geübt, welches während des Kurses Schritt für Schritt unter Anleitung der Expertinnen und Experten umgesetzt wird.

## **3 Zielgruppe und Zulassungsbedingungen**

### **3.1 Zielgruppe**

Der CAS E-Learning Design richtet sich in erster Linie an Fachpersonen für Lehren und Lernen:

- Lehrpersonen aller Bildungs- und Schulstufen
- Dozierende an Fach- und Hochschulen
- Fachpersonen und Verantwortliche in der Erwachsenen- und/oder Berufsbildung
- Weiterbildungsverantwortliche in Schulen, Verwaltungen und Unternehmen
- Ausbildungsleiterinnen und Ausbildungsleiter, Instruktoreninnen und Instruktoren, Kurs- und Seminarleitende
- ICT-Verantwortliche bzw. Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter aus IT-Abteilungen, die E-Learning-Aufgaben in Bildungsinstitutionen und Firmen übernehmen.
- Selbständige aus den Bereichen E-Learning und Bildungsberatung

### **3.2 Zulassungsbedingungen**

- Abgeschlossene pädagogische Ausbildung (Lehrdiplom; BA), Hochschulabschluss oder vergleichbare Ausbildung.
- Interessierte, die über keine der geforderten Bedingungen verfügen, können "sur dossier" zugelassen und aufgenommen werden.

## 4 Angestrebte Kompetenzen

Ziel des Masterstudienganges ist es, die Teilnehmenden zu befähigen, schulische und betriebliche Aufgaben des medienunterstützten Lernens in allen Bereichen von Aus- und Weiterbildung zu übernehmen.

Der Studiengang...

- ist ausgerichtet an Kompetenzen, Fachbereichen und Problemstellungen
- vermittelt pädagogische, didaktische, kommunikative Kompetenzen sowie Medien-, Organisations- und Methodenkompetenz,
- entspricht inhaltlich dem aktuellen Stand der Erkenntnisse in Wissenschaft und Praxis
- entspricht der aktuellen Hochschul- und Weiterbildungsdidaktik
- ist darum bemüht, kommunikative und kooperative Sozialformen zu realisieren und Stärken und Schwächen zu reflektieren
- vermittelt Lerninhalte eingebettet in den jeweiligen Wissenskontext
- bietet Lernenden die Möglichkeit, erlerntes Wissen mit anderen Personen auszutauschen

Kompetenzraster	
Pädagogische Kompetenzen	Selbstverantwortung für Lernprozesse unterschiedlicher Art, medienpädagogische und psychologische Aspekte sowie die Veränderung von Bildungsprozessen durch Neue Medien
Didaktische Kompetenzen	Einsatz neuer Medien, Integration in Bildungsarrangements, konkrete didaktische Aufbereitung von Lernmaterialien, bewusste Steuerung von Lernprozessen
Kommunikative Kompetenzen	Grundlagen der Kommunikation, Analyse, Kommunikations- und Kooperationsmedien, gruppendynamische Prozesse, Moderation und Tutoring von Lernprozessen
Medienkompetenzen	selbst bestimmter und kompetenter Umgang mit Veränderung durch Neue Medien, technische, gestalterische und handlungspraktische Fähigkeiten, reflexiver Umgang mit Medien und ihren Auswirkungen, Umgang mit Informationsflut, unsichere Quellen/Autorschaft
Organisationskompetenzen	Organisatorische Fähigkeiten zur Konzeption von Lernangeboten, Zeit- und Projektmanagement, Bildungsmanagement, Qualitätsmanagement (Lernprozesse, Lernumgebungen, Lerncontent)
Methodenkompetenzen	Wissenschaftliches Arbeiten, Kompetenz, das eigene Lernen und Lehren zu reflektieren

Diese Kompetenzen werden transdisziplinär erworben an der Schnittstelle der Fachbereiche Lernpsychologie, Medienkommunikation, Medienpädagogik, Mediendidaktik und Medienpsychologie, Medieninformatik und Educational / Instructional Design (didaktisches Design), Management und Planung von Medienprojekten, Bildungsmanagement in ganz unterschiedlichen Kontexten mediengestützten Lernens und im Blick auf verschiedene Problembereiche (wie etwa Lernen in einer globalisierten Welt, Neue Arten des Lernens – Vernetztes Lernen, Lernende Organisation und Neue Medien, Neue Medien – neues Unterrichtsdesign, Vernetzte Wirtschaft – Intellektuelles Eigentum, Bildungsmarkt, Diversity und Neue Medien).

## 5 Ziele und Inhalte

### 5.1 Ziele

Nach Abschluss des CAS verfügen die Teilnehmenden über das Wissen und die Kompetenzen, Lernmedien-Projekte erfolgreich umzusetzen. Dies umfasst insbesondere

- die Planung, didaktische Konzeption und Entwicklung von digitalen Lernmedien
- die Begleitung und das Management von Lernmedien-, E-Learning- und Blended Learning-Projekten auf allen Schulstufen, in Verwaltungen und Unternehmen
- die Beratung beim Einsatz interaktiver Lernmedien

## 5.2 Inhalte

Die Kursinhalte werden in Präsenzveranstaltungen vermittelt, mit online Lerneinheiten vertieft, in Praxisinputs und an einem eigenen Projekt angewandt und im gegenseitigen Austausch reflektiert. Der Zertifikatskurs besteht aus folgenden Modulen:

1. Lernmedien initiieren und planen
  - Unterschiedlichste Lernmedienangebote kennenlernen
  - Projektmanagement und Projektplanung, Grobkonzept
2. Lernmedien konzipieren und Beratungskompetenz entwickeln
  - Lehr- und Lernszenarien mit Medien (angewandte Mediendidaktik)
  - Vom Grobkonzept zum Feinkonzept, Teilkonzepte
  - Strategische Aspekte eines Lernmedienprojektes, Beratungskompetenz entwickeln
3. Lernmedien entwickeln und produzieren
  - Feinkonzept und Drehbuch
  - Medienformen und Lernmedienformate mit Vertiefung zu Tests, Übungen und Frageformen
  - Produktionstechniken und Tools (LernFilm, LernBuch, LernApp, LernSystem (LMS), Social Media, Autorentools etc.)
  - Praxisinput Lernmedienproduktion
4. Lernmedien einsetzen, testen und Qualitätssicherung realisieren
  - Lernprozesse begleiten und unterstützen: Einsatz von Social Software, Kollaborationstools, Video-Conferencing für eModeration und eCoaching
  - Qualitätssicherung, Testing & Usability
  - Praxisinput Barrierefreiheit
5. Lernmedien unterhalten und vermitteln
  - Support und Betrieb von Lernmedien und E-Learning-Angeboten
  - Marketing und Vertrieb von Lernmedien

## 6 Studienplan 12/13 mit Terminen und Dozierenden

### 6.1 Lernmedien initiieren und planen (2 Tage)

6.1.1 Einführung (SA 25.8.2012)		
<i>Online Vorbereitungsaufgabe</i>		Andrea Belliger
Einführung in den CAS Organisation und Arbeitsweise, Vorstellen	09.15-12.00	Andrea Belliger Bernhard Probst
Ideenpool		
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
6.1.2 Praxisteil: Lernmedien (SA 25.8.2012)		
Lernmedien - Lehr- und Lernszenarien mit Medien, Medienformen und Lernmedienformate	13.00-16.30	Bernhard Probst
<i>Online Nachbereitungsaufgabe – Blogbeitrag</i>		Bernhard Probst
6.1.3 Projektmanagement und Projektplanung (FR 7.9.2012)		
<i>Online Vorbereitungsaufgabe bis 2.9.11</i>		Matthias Vatter
Akquisition und Vorarbeiten zu einem E-Learning-Projekt	09.15-09.45	Matthias Vatter

Einsatzmöglichkeiten von E-Learning-Projekten kennen lernen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• konkrete Beispiele in Aus-/Weiterbildung, Kommunikation, Produktinformation und Customer Relationship Management</li> <li>• Ideen/Ansätze zur Akquisition kennen lernen</li> <li>• die notwendigen Vorabklärungen für ein E-Learning-Projekt kennen (Ziel- und Anspruchsgruppen, Umfeld, Lernkultur...)</li> </ul>		
Offerte für ein E-Learning-Projekt: Theorie Die eigene Arbeit realistisch bewerten können. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eine Kostenberechnung für ein E-Learning-Projekt kennen lernen.</li> <li>• Vorstellung eines Tools</li> <li>• Do's &amp; Dont's" der Offertstellung kennen</li> </ul>	09.45-11.15	
Offerte für ein E-Learning-Projekt: Praktische Übung am Fallbeispiel (Teil 1) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgrund einer realistischen Anfrage aus dem Geschäftsalltag erste Schritte zu einer Offerte einleiten und definieren sowie</li> <li>• eine erste, grobe Offerte erstellen</li> <li>• Erarbeiten einer Offerte und Definieren eines Projektablaufes.</li> </ul>	11.15-12.00	
<i>Mittagspause</i>	<i>12.00-13.00</i>	
Offerte für ein E-Learning-Projekt: Praktische Übung am Fallbeispiel (Teil 2)	13.00-15.00	
Besprechung der Übung & Übergang zum Thema „Projektcontrolling“ <ul style="list-style-type: none"> <li>• Besprechung der Übung.</li> <li>• Erfahrungen aus der Praxis</li> <li>• Das Verhältnis von Aufwand &amp; Nutzen des Controlling-Aufwands zum Projekt besser einschätzen können.</li> </ul>	15.00-16.15	
Ergänzendes zum Projektmanagement <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Einbindung der inhaltlich-didaktischen Qualitätssicherung in das E-Learning-Projektmanagement.</li> <li>• Den Mehrwert nutzen können: Möglichkeiten zur Optimierung und allfällige Zusatzleistungen im Projekt (er-)kennen.</li> </ul>	16.15-16.30	

## 6.2 Lernmedien konzipieren und Beratungskompetenz entwickeln (1 Tag)

<b>6.2.1 Vom Grobkonzept zum Feinkonzept (SA 8.9.2012)</b>		
Grobkonzept und Feinkonzept Funktion, Inhalt, Mengengerüst, Umsetzung Teilkonzepte (Technik, Grafik etc.)	09.15-12.00	Matthias Vatter
<i>Mittagspause</i>	<i>12.00-13.00</i>	
<b>6.2.2 Strategische Aspekte eines Lernmedienprojektes, Beratungskompetenz entwickeln (SA 8.9.2012)</b>		
Strategische Aspekte eines Lernmedienprojektes, Beratungskompetenz entwickeln <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zusammenhänge zwischen Strategie und Umsetzung von Lernmedienprojekten,</li> <li>• Einfluss der Strategie auf deren Gestaltung</li> <li>• notwendige Rahmenbedingungen für die Entwicklung von Lernmedienprojekten, die sich an der Strategie ausrichten</li> <li>• Grundlagen für die Entwicklung von Beratungskompetenz</li> </ul>	13.00-16.30	Torsten Maier
<i>Online Nachbereitungsaufgabe</i>		Torsten Maier

<b>Leistungsnachweis 1</b> Projektplan und Konzept für das eigene Lernmedienprojekt erstellen (inkl. Support via Blog)	Abgabe bis 7.10.2012 Feedback bis 7.11.2012	Matthias Vatter
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------	-----------------

### 6.3 Lernmedien entwickeln und produzieren (9 Tage)

<b>6.3.1 Drehbuch (SA 22.9.2012)</b>		
Drehbuchform: Seitentypen	09.15-12.00	Daniela Stoecker
Drehbuchinhalt: Bildschirmtexte entwickeln und formulieren		
Drehbuchinhalt: Audios, Sprechertexte und Dialoge entwickeln und formulieren		
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Drehbuchinhalt: Aufgabentypen, Aufgaben entwickeln, Aufgabentexte (inkl. Feedback) formulieren	13.00-16.30	
Drehbuchinhalt: Visualisierungen entwickeln und beschreiben (textbasiert und als Scribble)		
Sonderfall: Das Videodrehbuch		
Arbeitsorganisation als Drehbuchautor Schreibblockaden auflösen, Recherche, Qualitätssicherung, Checklisten, Praxistipps, weiterführende Literatur		

<b>Leistungsnachweis 2</b> Drehbuch für das eigene Lernmedienprojekt erstellen	Abgabe bis 18.11.2012 Feedback bis 18.12.2012	Daniela Stoecker
-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------	------------------

<b>6.3.2 Medienformen und Lernmedienformate</b>		
<b>6.3.2.1 LernBuch (SA 27.10.2012)</b>		
<i>Online Vorbereitungsaufgabe</i>		Andreas Hieber
Lernmedienformate Teil 1: Lernmedienformate kennenlernen (Übersicht), Vertiefung am Beispiel „LernBuch“, Praxistest und Einblick in den Produktionsprozess, (Didaktisches) Potential von E-Books und Enhanced Books Definition, Spezifizierung und Thesen, Konzeption von Enhanced E-Books Fallbeispiele, Publikation von E-Books, Produktion von Enhanced Books, Beurteilen von E-Book-Publishing und Enhanced E-Book Editor-Lösungen, Vertriebsmodelle und Marktsituation	09.15-12.00	Andreas Hieber
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
<b>6.3.2.2 LernApp (SA 27.10.2012)</b>		
Lernapplikationen für mobile Geräte Was ist Mobile Learning?, „Standart-Apps“ in Lernsequenz integrieren, Gute Apps für den Unterricht – drei Beispiele, Streifzug durch den App-Dschungel, Konzeption von Lernapplikationen, Rapid Prototyping und Wireframing – eine einfache App selber erstellen, Vertrieb und Produktion von Apps	13.00-16.30	Beat Habegger
<i>Online Nachbereitungsaufgabe - Blog</i>		Beat Habegger

6.3.2.3 LernSystem - Learning Management System		
<b>LMS – Basics (FR 9.11.2012)</b>		
<i>Online Vorbereitungsaufgabe</i>		Andrea Belliger
Moodle-Einführung <ul style="list-style-type: none"> <li>• Systematik LMS – CMS – LCMS - PLE</li> <li>• Ursprung, Hintergrund und Philosophie - Ansatz des LMS Moodle kennen.</li> <li>• Prominente Beispiele von Moodle-Anwendungen als Nutzer/in kennen lernen.</li> <li>• Den technischen Hintergrund von „Moodle“ kennen lernen: Aufbau/Programmierung</li> </ul>	09.15-12.00	Hartmut Häfele
Moodle-Installation (Teil 1) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Installation von „Moodle“, Installationsprobleme lösen.</li> </ul>		
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Moodle-Installation (Teil 2) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Möglichkeiten der grafischen Gestaltung eines „moodle“-Angebotes kennen lernen.</li> </ul>	13.00-16.30	
Moodle-Editor <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbeiten mit dem Moodle-Editor: Einführung</li> </ul>		
<b>LMS - Anpassung und Erweiterung (SA 10.11.2012)</b>		
Moodle-Editor (Übungsergebnis) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Präsentation &amp; Diskussion der „Hausaufgabe“.</li> <li>• Besprechung und Problemlösung</li> </ul>	09.15-12.00	Hartmut Häfele
Moodle gestalten <ul style="list-style-type: none"> <li>• Übung: einfaches Anpassen der Moodle-Oberfläche für eigene Bedürfnisse (Beratung/Begleitung).</li> </ul>		
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Moodle als Lernangebot <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erarbeiten eines Moodle-Kurskonzeptes (im Zusammenhang mit der Projektarbeit), welches sowohl Distributions- als auch Kollaborationsaspekte vereinigt.</li> <li>• Umsetzung des konzipierten, eigenen kleinen Lernarrangements</li> </ul>	13.00-16.30	
<b>6.3.2.4 LernFilm – Video (SA 1.12.2012)</b>		
<i>Online Vorbereitungsaufgabe</i>		Andrea Belliger
User generated Content - Videos, Online TV Channels und Knowledge Visualization als neue Medien für Lernsettings – Einführung und Praxisbeispiele	09.15-12.00	Daniel Stoller-Schai
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Workshopteil – Videos erstellen, konvertieren und für eigene Lernsettings verwenden	13.00-16.30	

<b>6.3.3 Produktionstechniken und Tools</b>		
<b>6.3.3.1 Autorentools</b>		
<b>Systematik und „Rapid“ E-Learning Tools (FR 14.12.2012)</b>		
<i>Online Vorbereitungsaufgabe</i>		Andrea Belliger
Übersicht kommerzielle Autorentools <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Systematik" der Autorenwerkzeuge</li> <li>• Die internationalen Marktführer der kommerziellen Autorenwerkzeuge</li> </ul>	09.15-12.00	Hartmut Häfele
Praxisbeispiele: Vorstellung von Inhalten, die mit den vorgestellten Tools erstellt wurden		
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Praxis: Hands-On <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbeiten mit einem ausgewählten Rapid E-Learning Autorenwerkzeug</li> <li>• PPT2Flash: Konvertieren von vertonten Powerpoint-Präsentationen in das Flash-Format.</li> <li>• Encodieren von bestehenden multicodierten Inhalten nach Flash</li> </ul>	13.00-16.30	
<b>Kommerzielle Tools vs. Open Source (SA 15.12.2012)</b>		
"Klassische" Autorenwerkzeuge versus Rapid Content Development Tools, <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qualitativer Vergleich</li> <li>• Benchmarking</li> </ul>	09.15-12.00	Hartmut Häfele
Webcast-Werkzeuge und Screen-Movie-Recorder Next-Generation-Autorenwerkzeuge		
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Open Source Autorenwerkzeuge <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommerzielle Werkzeuge und ihre Open Source Pendants</li> <li>• Quellen für gemeinfreie Inhalte: Lizenzfreie Grundmaterialien für das Erstellen von Lerninhalten</li> <li>• OpenSource Mindmap-Werkzeuge, Open Source WYSIWYG-HTML-Editoren, Open Source Screenrecorder, Open Source Content Converter</li> </ul>	13.00-16.30	
<i>Online Nachbereitungsaufgabe – Diskussion zum Thema Open Source Bewegung Schweiz</i>		Matthias Vatter
<b>6.3.3.2 Tests, Übungen und Frageformen (SA 19.1.2013)</b>		
<i>Online Vorbereitungsaufgabe</i>		Andrea Belliger
Wozu Quizzes/Prüfungen? Wie entstehen gute MC-Fragen <ul style="list-style-type: none"> <li>• Strukturierte Erarbeitung einer MC-Frage</li> <li>• Verschiedene Fragetypen: wozu, wie?</li> <li>• Fragenerarbeitung mit freier Typenwahl</li> <li>• Präsentation, Diskussion der Ergebnisse beider Gruppenarbeiten</li> </ul>	09.15-13.00	René Krebs
<i>Mittagspause</i>		
Quiz- und Test-Tools „in action“: verschiedene Tools im kritischen Praxistest, gemeinsames Erarbeiten von Beurteilungskriterien und Empfehlungen. Erfahrungsaustausch.	14.00-16.30	Marc Widmer

6.3.4 Praxisinput Lernmedienproduktion (in Bern) (FR 25.1.2013)		
Workshop beim „Zentrum Elektronische Medien“ des Bundes in Bern: Einblick in die Produktionsrealität elektronischer Lernmedien. Geführter Rundgang mit spezifischen Vertiefungen (Konzept/Storyboarding, Film-/ Ton- und IT-Produktion, Vertrieb und Kommunikation.	09.15-16.30	Andreas Zbinden Michael Reimann
<b>Leistungsnachweis 3</b> Dokumentation der Lernumgebung bzw. des interaktiven Lerncontents für das eigene Lernmedienprojekt	Abgabe bis 24.2.2013 Feedback bis 24.3.2013	Hartmut Häfele

## 6.4 Lernmedien einsetzen, testen und Qualitätssicherung realisieren (3 Tage)

6.4.1 Lernprozesse begleiten und unterstützen		
6.4.1.1 Einsatz von Social Software (SA 23.2.2013)		
<i>Online Vorbereitungsaufgabe</i>		Andrea Belliger
Thema Web 2.0 (oder 3.0?): Web 2.0 und Social Software für E-Learning: Wiki, Podcast, Blog, vBlog, mBlog – Einführung	09.15-12.00	Daniel Stoller-Schai
Social Software für die Gestaltung internetgestützter kollaborativer Lernszenarien einsetzen / Communitybasierte Lernräume aufbauen und begleiten – Praxisbeispiele		
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Workshopteil	13.00-16.30	
6.4.1.2 E-Collaboration - Video-Conferencing (SA 16.3.2013)		
E-Collaboration Präsentation – Einführung und Praxisbeispiele	09.15-12.00	Daniel Stoller-Schai
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Workshopteil - Einrichtung und Anwendung von Adobe Connect (Gruppenarbeit), Vorbereitung für die online Phase	13.00-16.30	
<i>Online Nachbereitungsaufgabe</i> Virtuelle kollaborative Gruppenarbeit via Adobe Connect		Daniel Stoller-Schai David Krieger
6.4.2 Qualitätssicherung, Testing & Usability (in Zürich) (FR 19.4.2013)		
Usability und User Education	09.15-12.00	Sibylle Buff Bernhard Probst
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Praxisworkshop Barrierefreiheit	13.00-16.30	Markus Riesch René Jaun Bernhard Probst
<b>Leistungsnachweis 4</b> Dokumentation der Integration von Kommunikations- und Moderationstools in das eigene Lernmedienprojekt	Abgabe bis 14.4.2013 Feedback bis 14.5.2013	Daniel Stoller-Schai

## 6.5 Lernmedien unterhalten und vermitteln (1 Tag)

6.5.1 Support und Betrieb von Lernmedien oder E-Learning-Angeboten (SA 4.5.2013)		
Support und Betrieb von Lernmedien oder E-Learning-Angeboten: technische, finanzielle und menschliche Herausforderungen für den Unterhalt und den Betrieb von Lernmedien und E-Learning-Angeboten erkennen, praktikable Lösungsmodelle und Tipps kennenlernen.	09.15-12.00	David Berthold
<i>Online Nachbereitung – Support bei Fragen im Blog</i>		David Berthold

6.5.2 Marketing und Vertrieb von Lernmedien (SA 4.5.2013)		
Marketing und Vertrieb von Lernmedien: intern und gegenüber potenziellen Kunden: Herausforderungen von Vertrieb und Marketing/Kommunikation von Lernmedien erkennen, Geschäfts- und Vertriebsmodelle kennenlernen und vergleichen, Tipps aus der Praxis für die Einführung und die Vermarktung von Lernmedien sowie Erfahrungsaustausch. (Input-Referate und Gruppenarbeiten).	13.00-16.30	Peter Zurflüh Matthias Vatter

Leistungsnachweis 5 Nach Wahl ein Testing-, Support-, Betriebs- oder Marketingkonzept für das eigene Lernmedienprojekt erstellen	Abgabe bis 26.5.2013 Feedback bis 8.6.2013	Matthias Vatter
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------	-----------------

## 6.6 Abschlusstag (0.5 Tag)

Abschluss (SA 8.6.2013)		
Projektpräsentationen	09.15-12.00	Andrea Belliger Bernhard Probst Matthias Vatter

## 7 Modulbeschreibungen

Modul 1	
Modultitel	Lernmedien initiieren und planen
Leistungspunkte	3 ECTS
Arbeitsaufwand (h)	16 Präsenzunterricht, 24 online Aufgaben, 20 Selbststudium, 30 Leistungsnachweis (Portfolio)
Leistungsnachweis	Erstellung Projektplanung und Grobkonzept für das eigene Lernmedienprojekt
Qualifikationsziele	Die Kursteilnehmenden, die das Modul abgeschlossen haben <ul style="list-style-type: none"> <li>• besitzen vertiefte Kenntnisse verschiedener Medienformen und Lernmedienformate sowie deren Einsatz in Lehr- und Lernszenarien</li> <li>• kennen die Grundlagen zur Akquisition und Vorabklärungen für interaktive Lernmedienprojekte</li> <li>• können eine Kostenberechnung und eine Offerte für ein Medienprojekt erstellen</li> <li>• kennen die Grundlagen des Projektcontrolling und der inhaltlich-didaktischen Qualitätssicherung im Rahmen interaktiver Lernmedien</li> </ul>

<b>Modul 2</b>	
Modultitel	Lernmedien konzipieren und Beratungskompetenz entwickeln
Leistungspunkte	2 ECTS
Arbeitsaufwand (h)	8 Präsenzunterricht, 12 online Aufgaben, 10 Selbststudium, 30 Leistungsnachweis (Portfolio)
Leistungsnachweis	Erstellung eines Grob- und Feinkonzeptes für das eigene Lernmedienprojekt
Qualifikationsziele	Die Kursteilnehmenden, die das Modul abgeschlossen haben <ul style="list-style-type: none"> <li>• können ein Grob- und Feinkonzept für Lernmedienprojekte erstellen</li> <li>• haben vertiefte Kenntnisse der strategische Aspekte eines Lernmedienprojektes</li> <li>• verfügen über grundlegende Beratungskompetenzen bei der Planung und Entwicklung von Lernmedienprojekten</li> </ul>

<b>Modul 3</b>	
Modultitel	Lernmedien entwickeln und produzieren
Leistungspunkte	5 ECTS
Arbeitsaufwand (h)	72 Präsenzunterricht, 40 online Aufgaben, 8 Selbststudium, 30 Leistungsnachweis (Portfolio)
Leistungsnachweis	Erarbeitung eines Drehbuchs für das eigene Lernmedienprojekt Einrichtung eines Learning Management Systems Produktion von interaktivem Lerncontent für das eigene Lernmedienprojekt
Qualifikationsziele	Die Kursteilnehmenden, die das Modul abgeschlossen haben <ul style="list-style-type: none"> <li>• haben vertiefte Kenntnisse verschiedener Produktionstechniken und Tools</li> <li>• können ein eigenes Drehbuch für eine Lernmedienproduktion schreiben bzw. überarbeiten und sind mit der Arbeitsorganisation als Drehbuchautor vertraut</li> <li>• sind in der Lage, selber ein Learning Management System einzurichten, grafisch anzupassen und Lernarrangements zu implementieren</li> <li>• kennen die Möglichkeiten der videobasierten Kommunikation und verfügen über praktische Kompetenzen der Videoerstellung, -konvertierung und Verwendung in eigenen Lernsettings</li> <li>• kennen die Systematik kommerzieller wie open source Autorenwerkzeuge für die Erstellung von interaktiven Lernmedien, können diese im Sinne eines Benchmark qualitativ vergleichen und kritisch beurteilen und verfügen über praktische Anwendungskompetenz</li> <li>• kennen Quellen für gemeinfreie Inhalte für das Erstellen von Lerninhalten</li> <li>• kennen die Grundlagen zur Generierung von Tests, Übungen und Frageformen und sind in der Lage Quiz- und Testfragen strukturiert zu erarbeiten</li> <li>• haben Einblick in die Produktionsrealität elektronischer Lernmedien</li> </ul>

<b>Modul 4</b>	
Modultitel	Lernmedien einsetzen, testen und Qualitätssicherung realisieren
Leistungspunkte	3 ECTS
Arbeitsaufwand (h)	24 Präsenzunterricht, 20 online Aufgaben, 16 Selbststudium, 30 Leistungsnachweis (Portfolio)
Leistungsnachweis	Integration von Kommunikations- und Moderationstools in das eigene Lernmedienprojekt Testing des eigenen Lernmediums
Qualifikationsziele	Die Kursteilnehmenden, die das Modul abgeschlossen haben <ul style="list-style-type: none"> <li>• kennen die Einsatzmöglichkeiten von Social Software, Kollaborationstools, Video-Conferencing für eModeration und eCoaching</li> <li>• verfügen über praktische Kompetenzen im Umgang mit diesen Tools</li> <li>• sind in der Lage, communitybasierte Lernräume aufbauen und zu begleiten und zur Unterstützung</li> <li>• besitzen Kenntnisse zum Thema Qualitätssicherung, Testing, Usability und User Education und haben Einblick in die professionelle Anwendung</li> </ul>

Modul 5	
Modultitel	Lernmedien unterhalten und vermitteln
Leistungspunkte	2 ECTS
Arbeitsaufwand (h)	12 Präsenzunterricht, 12 online Aufgaben, 6 Selbststudium, 30 Leistungsnachweis (Portfolio)
Leistungsnachweis	Erarbeitung eines Support- und Betriebs- und gegebenenfalls Marketingkonzeptes für das eigene Lernmedienprojekt
Qualifikationsziele	<p>Die Kursteilnehmenden, die das Modul abgeschlossen haben</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kennen die technischen, finanziellen und menschlichen Herausforderungen für den Unterhalt und den Betrieb von Lernmedien sowie praktikable Lösungsmodelle</li> <li>• kennen die Herausforderungen von Vertrieb, Marketing und Kommunikation von Lernmedien intern und gegenüber potenziellen Kunden</li> <li>• kennen Geschäfts- und Vertriebsmodelle und können diese vergleichen</li> </ul>

### Methode

Der Präsenzunterricht wird in meist ganztägigen Unterrichtsblöcken durchgeführt.

Ergänzt und erweitert werden die Präsenztage durch Online Aufgaben und Selbststudium.

Der Unterricht wird auf der Grundlage hochschuldidaktischer Qualitätsstandards und Erkenntnisse gestaltet. Grosser Wert wird auf ein lernförderliches Klima sowie den vielfältigen Einsatz moderner Unterrichtsmethoden gelegt.

Neben der Vermittlung aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse wird durch die Einbindung von praxisbezogenen Fallbeispielen und durch die Beschäftigung mit einer eigenen Umsetzungsarbeit (Leistungsnachweis) ein unmittelbarer Theorie-Praxis-Transfer sichergestellt.

## 8 Leistungsnachweis

Der Zertifikatskurs wird mit einem Leistungsnachweis abgeschlossen. Die Teilnehmenden erarbeiten im Laufe des Zertifikatskurses Schritt für Schritt und betreut durch die Dozierenden eine interaktive Lernsequenz, dokumentieren diese Arbeit in Form eines Portfolios und präsentieren ihre Arbeit am Abschlusstag. Das Portfolio kann individuell oder als Gruppenprojekt erarbeitet werden.

Die einzelnen Arbeitsschritte im Rahmen des Portfolios werden jeweils von den Dozierenden begutachtet und mit einem Feedback versehen.

Das Portfolio umfasst folgende Arbeitsschritte bzw. Leistungsnachweise:

	Leistungsnachweis	Dozent	Abgabetermin	Feedback		Bewertung
1	Projektplan und Konzept für das eigene Lernmedienprojekt	M. Vatter	07.10.2012	07.11.2012	schriftlich	bestanden / nicht bestanden
2	Drehbuch für das eigene Lernmedienprojekt	D. Stoecker	18.11.2012	18.12.2012	schriftlich	bestanden / nicht bestanden
3	Dokumentation der Lernumgebung bzw. des interaktiven Lerncontents für das eigene Lernmedienprojekt	H. Häfele	24.02.2013	24.03.2013	schriftlich	bestanden / nicht bestanden
4	Dokumentation der Integration von Kommunikations- und Moderationstools in das eigene Lernmedienprojekt	D. Stoller-Schai	14.04.2013	14.05.2013	schriftlich	bestanden / nicht bestanden

5	Testing-, Support-, Betriebs- und gegebenenfalls Marketingkonzept für das eigene Lernmedienprojekt	M. Vatter	26.05.2013	08.06.2013	schriftlich	bestanden / nicht bestanden
6	Präsentation der Arbeit	A. Belliger D. Krieger M. Vatter B. Probst	08.06.2013	08.06.2013	mündlich	bestanden / nicht bestanden

Bei Nichtbestehen ist eine einmalige Überarbeitung möglich. Um den Zertifikatskurs erfolgreich abschliessen zu können, müssen mindestens fünf Leistungsnachweise bestanden sein.

## 9 Angaben zu Studienleitung und Dozierenden

**Studienleitung:** Prof. Dr. Andréa Belliger, andrea.belliger@phz.ch, Tel. 041 228 68 89

Der Zertifikatskurs wird in enger Kooperation mit lic. phil. Mathias Vatter und lic. phil. Bernhard Probst durchgeführt.

Andrea Belliger, Prof. Dr.	Leitung Bereich Dienstleistungen PHZ Luzern, Studienleitung CAS E-Learning Design, Studienleitung Institut für Kommunikation und Führung IKF Andrea Belliger lehrt, forscht und publiziert in den Bereichen Gesellschaft und Neue Medien, E-Learning, Wissensmanagement, E-Learning Network Management, eHealth und eGovernment
David Berthold	Systemadministrator und Softwareentwickler bei Lernetz AG Nach Abschluss der Matura (Typus C) studierte David Berthold Informatik und Geologie an der Universität Freiburg. Noch während dem Studium begann er mit der Tätigkeit als Freelancer in diversen IT-Projekten. Nach einem viermonatigen Aufenthalt in Irland, wurde er Anfang 2003 bei Lernetz als Softwareentwickler angestellt.
Sibylle Buff, lic. phil.	Psychologin, Senior User Experience Architect, Zeix AG
Beat Habegger	Swisscom Innovations Nach Abschluss der Ausbildung am Lehrerseminar Marzili in Bern war Beat Habegger während fünf Jahren Primarlehrer an der Gemeindeschule in Riggisberg. Dort sammelte er vielfältige Unterrichtserfahrung auf der Mittelstufe (3. bis 6. Klasse) und Unterstufe (1. und 2. Klasse). Neben seiner Lehrtätigkeit arbeitete er im museumspädagogischen Team des Kunstmuseums Bern. Berufsbegleitende Weiterbildung zum Multimedia-Autor. Arbeit als Redaktor, Autor, Illustrator und später als «Senior Consultant» und «Bereichsleiter Entwicklung und Qualität» bei Lernetz.
Hartmut Häfele, Mag.	Institut für Design, Entwicklung und Evaluation von Erwachsenenbildung, Lehrtätigkeit an Hochschulen, Fachbuchautor
Andreas Hieber, lic. phil. hist.; Dipl. HLA	Leiter Geschäftsbereich «Lernetz für Schulen» Nach der Matura studierte Andreas Hieber in Bern und Paris Geschichte, Volkswirtschaftslehre und Staatsrecht, mit Abschluss Lizentiat und Höheres Lehramt. Zwischen 2001 und 2006 war er am Gymnasium Muristalden in Bern Gymnasiallehrer und Fachschaftsvorsitzender in den Fächern «Geschichte» und «Einführung in Wirtschaft und Recht». Zudem wirkte er als Autor bei der Entwicklung verschiedener Lehrmittel mit und engagierte sich in der Lehrerweiterbildung (u. a. WBZ und EHB). Dank eines Stipendiums des Schweizerischen Nationalfonds (SNF) konnte er in den Jahren 2005 und 2006 an der LMU in München einen längeren Forschungsaufenthalt absolvieren.
René Jaun	René Jaun ist seit September 2005 bei der Stiftung «Zugang für alle» tätig. René Jaun ist blind und spezialisiert auf die Analyse und Bewertung von Websites. Als blinder User setzt René Jaun für das Lesen einer Website das Bildschirmleseprogramm JAWS und eine Braille-Zeile ein. René Jaun hält jedes Jahr zahlreiche Referate zur barrierefreien Technologienutzung.
Rene Krebs, dipl. psych. FSP	Wissenschaftlicher Mitarbeiter, Leiter Abteilung für Ausbildungs- und Examensforschung am Institut für Medizinische Lehre, Medizinische Fakultät der Universität Bern

David Krieger, Prof. Dr.	Leitung Zentrum E-Learning PHZ Luzern, Leitung Institut für Kommunikation und Führung IKF David J. Krieger lehrt, forscht und publiziert in den Bereichen Kommunikationstheorie, Systemtheorie, Semiotik, Theorien der neuen Medien, interkulturelle Kommunikation, Wissenschaft und Gesellschaft, Wissensmanagement. Er leitet die online Studiengänge Transcultural Communication & Competence, Social Media & Knowledge Network Management, Knowledge Management.
Torsten Maier, Dipl. Ing. (FH), MBA	Inhaber und Geschäftsführer von WissenSchafftWerte Nach einer Gewerblichen Ausbildung zum Industrieelektroniker und einem Studium zum Dipl. Ing. (FH) war Torsten Maier mehrere Jahre in der strategischen Personalentwicklung der Dresdner Bank tätig. Danach als Key Account Manager eines der weltweit grössten E-Learning-Anbieters mit dem Schwerpunkt Banken/Versicherungen. Mehrere Jahre war er als Verantwortlicher bei der ING DiBa im Umfeld Personalcontrolling / Blended Learning tätig. Fünf Jahre arbeitet er bei der Raiffeisen Schweiz in mehreren Verantwortungsbereichen im Umfeld Aus- und Weiterbildung. Er war jahrelang Mitglied des Fachbeirats der Learntec Deutschland. Aktuell ist er Mitglied im Fachbeirat der Swiss E-Learning Conference (SeLc - Swiss Personal) und regelmässiges Jurymitglied bei E-Learning-Wettbewerben wie z.B. eurelea - European E-Learning Award. Er veröffentlicht jeden Monat einen Podcast mit dem Titel "Vision 2053 – Lernen und Arbeiten in der Zukunft" hier beleuchtet er Trends und mögliche Szenarien im Zusammenhang von Lern- und Arbeitsprozesse in der Zukunft.
Bernhard Probst, lic. phil. II, Dipl. HLA, Executive MBA Uni Zürich/Stanford	Geschäftsleiter und Mitglied des Verwaltungsrates bei der LernNetz AG Bernhard Probst erwarb das Primarlehrer-Diplom am Seminar Muristalden in Bern. Er studierte Geografie und Volkswirtschaftslehre an der Uni Bern und schloss das Höhere Lehramt ab. Anschliessend bildete er sich in betriebswirtschaftlicher Richtung weiter (Executive MBA, Uni Zürich, Uni Stanford). Schon während der Studienzeit unterrichtete er zuerst als Primar- und Sekundarlehrer und später als Gymnasiallehrer für Volkswirtschaftslehre (Gymnasium Köniz, Berufsmaturitätsschule Zürich und in der Erwachsenenbildung). Von 1996 bis 2000 war er Lektor und dann stellvertretender Verlagsleiter eines renommierten Lernmedienverlages. Als Mitgründer und Geschäftsleiter war er dann massgeblich am Aufbau des h.e.p. verlags beteiligt. Während knapp drei Jahren leitete er Advesco Learning Systems (Verlagsgruppe Westermann) und war vor allem im E-Learning Bereich für Banken in Deutschland tätig.
Michael Reimann, dipl. psych. dipl. inf. wiss.	Projektleiter Lernnetz AG Nach dem Studium der Psychologie an den Universitäten Konstanz und Oldenburg arbeitete Michael Reimann zunächst mehrere Jahre in der Friedens- und Konfliktforschung. Im Nachdiplomstudium Informationswissenschaft an der Universität Konstanz spezialisierte er sich dann auf interaktive Lernmedien und E-Learning. Von 2001 bis 2006 arbeitete er als Instructional Designer, Projektleiter und Berater an der Forschungsstelle für Sicherheitspolitik der ETH Zürich. Im Rahmen nationaler und internationaler Projekte war er – u.a. in den USA und in Osteuropa - an der Entwicklung von E-Learning-Kursen mit sicherheitspolitischer Thematik beteiligt. 2006 wechselte er an die Universität Zürich (UZH), wo er bis 2009 zuerst als E-Learning-Koordinator, dann als Mediendidaktiker beim dortigen E-Learning Center tätig war.
Markus Riesch	Markus Riesch hat an der ETH Zürich Maschinenbau und Betriebs- und Produktionswissenschaften studiert. Markus Riesch arbeitet seit 2004 für die Schweizerische Stiftung zur behindertengerechten Technologienutzung «Zugang für alle» und leitet den Bereich Accessibility, Zertifizierung und Forschung. Markus Riesch vertritt die Anliegen von Menschen mit Behinderung bei der Nutzung von ICT in verschiedenen nationalen und internationalen Gremien.
Daniela Stoecker, MA	Medienautorin und Beraterin, universitäre Ausbildung zu den Themen Erwachsenenbildung, Lern- und Wahrnehmungspsychologie, Multimedia-Didaktik und Interkulturelles Management, langjährige Berufserfahrung in der Verlags-, Multimedia- und IT-Branche, Lehrerin für Deutsch als Fremdsprache, Trainerin für E-Learning-Workshops und Dozentin für englische Wissenschaftssprache an der Ludwig-Maximilians-Universität München
Daniel Stoller-Schai, Dr. oec. HSG	Daniel Stoller-Schai, Dr. oec. HSG, absolvierte ein Studium der Erziehungswissenschaften, Informatik und Psychologie an der Universität Zürich. Er arbeitete danach im Bereich Erwachsenenweiterbildung und Bildungsforschung. An der Universität St. Gallen war er am Aufbau des Learning Centers beteiligt und promovierte zum Thema E-Collaboration. Als E-Learning Manager hat er in mehreren Firmen Erfahrungen mit dem globalen Einsatz internetgestützter Lern-Technologien gesammelt. Seit 2008 arbeitet er als „Head E-Learning Services“ für die UBS.

Matthias Vatter, lic. phil. hist	Bereichsleiter Geschäftsbereich Kommunikationsdienstleistungen im Bildungsbereich, Verwaltungsrat LerNetz AG, Leiter Public Affairs der Stiftung Pro Juventute. Nach der Ausbildung zum Lehrer und Unterrichtspraxis auf verschiedenen Schulstufen studierte Matthias Vatter an der Universität Bern Geschichte, Politologie und Ökologie mit Abschluss Lizentiat und Zertifikat in Allgemeiner Ökologie. Es folgte eine Anstellung als Verantwortlicher Deutsche Schweiz im Weiterbildungsprogramm «Euroateliers» des Centre Européen de la Culture (CEC) in Genf und freie Tätigkeiten als Autor und Projektleiter für Lehrmittelverlage und Weiterbildungsinstitutionen in den Bereichen Politik und Geschichte sowie Mediendidaktik. Von 2001 bis 2009 hat Matthias Vatter als einer der drei Gründungspartner bei LerNetz die Firma als Co-Geschäftsführer geleitet.
Marc Widmer, MA	Nach der Matura absolvierte Marc Widmer die Ausbildung zum Multimediaproduzenten und anschliessend zum Sekundarlehrer phil II. Bereits während des Studiums unterrichtete er als Sekundarlehrer an diversen Klassen Naturwissenschaften und Informatik/Medienbildung. Nach Beendigung des Studiums erfolgte eine Anstellung an der Pädagogischen Hochschule der FHNW als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Bereich Medienpädagogik/ICT und später im Bereich e-Learning, wo er als Berater für Dozierenden und Lehrpersonen so wie in der Lehrerinnen- und Lehrerweiterbildung tätig war. Marc bezeichnet sich gerne als «Digital Native» und Hobby-Blogger und schliesst 2011 sein Studium der Mediendidaktik ab. Bei der LerNetz AG arbeitet Marc Widmer seit April 2011 als Projektleiter im Bereich Schulen. MA in MA in Educational Media an der Uni Duisburg.
Andreas Zbinden	Zentrum Elektronische Medien des Bundes in Bern, Stv C ZEM / Leiter Bereich Interaktive Medien
Peter Zurflüh, Eidg. Marketingfachmann	Peter Zurflüh besuchte das Lehrerseminar Hofwil und unterrichtet heute ein kleines Pensum an einer Oberstufenschule in Thun. Neben seiner Tätigkeit an der Volksschule bildete er sich intensiv in den Bereichen Kulturmanagement und Marketing weiter (Eidg. Marketingplaner, Zertifikat Kulturmanagement) und arbeitet an einer der grössten Tanzschulen in Bern. Projektleiter Bereich Kommunikation Lernnetz AG

## 10 Organisatorische Hinweise

### 10.1 Präsenzpflicht und -kontrolle

Insgesamt ist für die 16.5 Kurstage, die online Lerneinheiten, das Selbststudium sowie die Projektarbeit mit einem Aufwand von 450 Stunden (15 ECTS) zu rechnen.  
Es besteht eine Präsenzpflicht von 80% an den kursorischen Veranstaltungen.

### 10.2 Sprechstunden

Die Studienleitung bietet auf Anfrage individuelle Sprechstunden an.

### 10.3 Zugang zu Kursunterlagen

Die Kursunterlagen werden elektronisch auf der Lernplattform der PHZ Luzern zur Verfügung gestellt.

### 10.4 Praxispartner

Den Teilnehmenden wird im Rahmen der Portfolioarbeit die Möglichkeit geboten, eigene Projekte umzusetzen. Ergänzend besteht die Möglichkeit einer Mitarbeit in einem konkreten Projekt bei unserem Praxispartner, der LerNetz AG (Bern und Zürich) oder einer weiteren Partnerorganisation.

## 10.5 Kosten

Die Kosten pro Teilnehmer/in für den gesamten CAS inkl. Leistungsnachweis betragen CHF 7'200.–, zusätzlich der Aufnahmegebühr von CHF 350.–.

## 11 Termine, Kursort, Lageplan, Kontaktadresse

### 11.1 Termine 2012/13

<b>1. Lernmedien initiieren und planen (2 Tage)</b>	
1.1 Einführung	SA 25.08.2012
1.2 Praxisteil: Lernmedien	SA 25.08.2012
1.3 Projektmanagement und Projektplanung	FR 07.09.2012
<b>2. Lernmedien konzipieren und Beratungskompetenz entwickeln (1 Tag)</b>	
2.1 Vom Grobkonzept zum Feinkonzept	SA 08.09.2012
2.2 Strategische Aspekte eines Lernmedienprojektes, Beratungskompetenz entwickeln	SA 08.09.2012
<b>3. Lernmedien entwickeln und produzieren (9 Tage)</b>	
3.1 Drehbuch	SA 22.09.2012
3.2 Medienformen und Lernmedienformate	
3.2.1 LernBuch	SA 27.10.2012
3.2.2 LernApp	SA 27.10.2012
3.2.3 LernSystem - Learning Management System	FR 09.11. und SA 10.11.2012
3.2.4 LernFilm – Video	SA 1.12.2012
3.3 Produktionstechniken und Tools	
3.3.1 Autorentools: Systematik, Tools, Open Source	FR 14.12. und SA 15.12.2012
3.3.2 Tests, Übungen und Frageformen	SA 19.01.2013
3.4 Praxisinput Lernmedienproduktion (in Bern)	FR 25.01.2013
<b>4. Lernmedien einsetzen, testen und Qualitätssicherung realisieren (3 Tage)</b>	
4.1 Lernprozesse begleiten und unterstützen	
4.1.1 Einsatz von Social Software	SA 23.02.2013
4.1.2 E-Collaboration - Video-Conferencing	SA 16.03.2013
4.2 Qualitätssicherung, Testing & Usability (in Zürich)	FR 19.04.2013
<b>5. Lernmedien unterhalten und vermitteln (1 Tag)</b>	
5.1 Support und Betrieb von Lernmedien oder E-Learning-Angeboten	SA 04.05.2013
5.2 Marketing und Vertrieb von Lernmedien	SA 04.05.2013
<b>6. Abschlusstag (0.5 Tag)</b>	
Projektpräsentationen	SA 08.06.2013

## 11.2 Kursort

Die Kurstage finden in Luzern in den neuen Räumlichkeiten der PHZ Luzern an der Frohburgstrasse 3 direkt hinter dem Bahnhof Luzern statt.

## 11.3 Lageplan

Lageplan PHZ, Frohburgstrasse 3, Luzern:



## 11.4 Kontaktadresse

Studienleitung:

Prof. Dr. Andréa Belliger, [andrea.belliger@phz.ch](mailto:andrea.belliger@phz.ch), 041 228 68 89

Sekretariat:

Annelise Lötscher-Kobler, [annelise.loetscher@phz.ch](mailto:annelise.loetscher@phz.ch), 041 228 54 92