

Summary MI3 – Storyboarding

Arbeitsbereiche und Aufgabenverteilung

- Konzeption (Gesamtkonzept, Produktionsanweisungen)
- Gestaltung (Erscheinungsbild, Gestaltung, Medien)
- Entwicklung (Medienelemente, Programmierkonzept)

Produktionsteam:

- Autor
- Screendesigner
- Programmierer

Unterlagen für Konzeption und Produktion

Planungshilfe, Dokumentation, Aufgaben und Anweisungen

Exposé

- Auflistung, Kurzbeschreibung der wichtigsten Rahmendaten
- Kurzanalyse dieser Rahmendaten
- erster Entwurf, Skizze, Idee für das Lernangebot

Treatment

- Zielgruppenanalyse, Schlussfolgerungen bzgl. Persönlichen, fachlichen, situationsbedingten, medienorientierten Voraussetzungen der Anwender
- Zielplattformanalyse, Schlussfolgerungen bzgl. Art und Umfang des Einsatzes von Multimedia-Elementen, Auswahl des Autorensystems
- Lernzielkatalog (Richt-, Grob- und Feinzielebene)
- Bauplan mit schematischer Grob- und Feinstruktur

Drehbuch

- Vollständiger Bauplan für die Anwendung (hierarchisch gegliedertes Strukturdiagramm)
- Exakte Beschreibung jeder einzelnen Bildschirmseite
- Benennungsschema zur Kennzeichnung der Bildschirmseiten

Pflichtenheft

- Einheitliche Produktionsstandards

Erhebung von Zieldaten:

- Lernthema
- Übergeordnetes Lernziel
- Zielgruppe
- Zielplattform
- ☞ SOLL-Profil

Autoren-Leitfaden

1. Definition des Lernthemas	
2. Definition des übergeordneten Lernziels	
3. Meta-Analyse der Zielgruppe	
4. Meta-Analyse der Zielplattform	
5. Mehrwert-Analyse	
6. Skizzierung der Umsetzungsidee	Exposé
7. Richtzieldefinition	
8. Ausführliche und exakte Analyse der Zielgruppe	
9. Ausführliche und exakte Analyse der Zielplattform	
10. Entwurf eines Bedarfsprofils	
11. Formulierung von Lernzielen auf der Grob- und Feinzielebene	
12. Strukturierung der Lerninhalte analog zur Lernzielformulierung	
13. Entwurf eines Bauplans für das Lernangebot	
14. Wahl der Lehrstrategie für einzelne Lernmodule und Lernschritte	Treatment
15. (Medien-)didaktische Aufbereitung des Lehrstoffs	
16. Beschreibung des Lerngeschehens auf dem Bildschirm	
17. Entwicklung von Richtlinien für das Screen-design	
18. Entwicklung von Richtlinien für die Mediengestaltung	
19. Entwicklung von Richtlinien für die Programmierung	Drehbuch / Technisches Pflichtenheft

Ideenfindung (Mehrwertanalyse):

- Medium
 - zeitliche und räumliche Unabhängigkeit
 - druckfreies Lernen
 - Lernen nach individuellen Maßstäben
 - einheitlicher Lernstoff
- Inhalte
 - selbstgesteuertes Lernen
 - Handlungs- und erlebnisorientiertes Lernen
 - Praxisorientierung/Wissenstransfer