

Aufgabenstellung:

- Konzeption und prototypische Umsetzung einer E-Learning-Anwendung für WINTERHELLER Professional Treasury

Anforderungen:

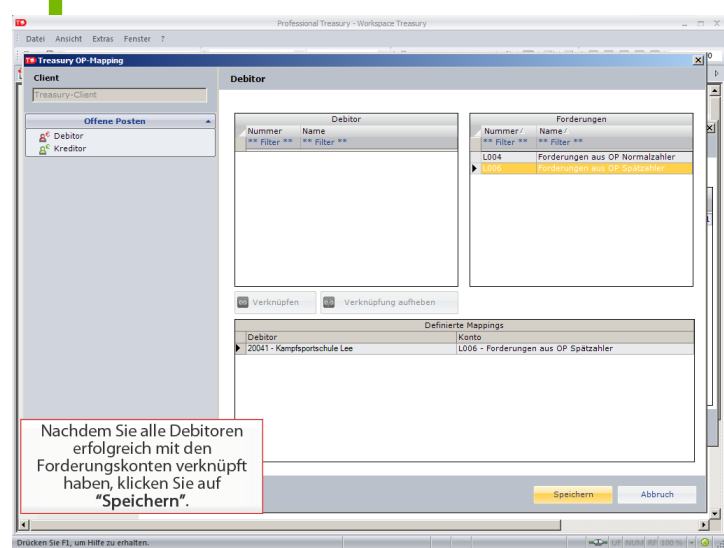
- Zielgruppe: Neukunden & Kunden die bereits andere WINTERHELLER Produkte kennen
- Vermittlung der Grundlagen für die Arbeit mit Professional Treasury
- Förderung des Anreizes zur Kontaktaufnahme mit WINTERHELLER
- E-Learning-Anwendung soll in die Unternehmenswebsite integriert werden können

Motivationsdesign

Um zu gewährleisten, dass der Anwender sich selbständig mit der E-Learning-Anwendung auseinandersetzt, muss er im besonderen Maße motiviert werden.

Folgende Punkte wurden dazu umgesetzt:

- Aufmerksamkeit gewinnen und aufrecht halten
- Relevanz für den Anwender verdeutlichen
- Anwender selber Handlungen ausführen lassen



- Informatives Feedback geben

Formatentscheidung

Die E-Learning-Anwendung besteht zum Teil aus einer aufgabengeleiteten Simulation. Dem Anwender wird das Arbeiten mit Professional Treasury anhand eines Anwendungsbeispiels dargestellt. Ein Produkttraining ergänzt das E-Learning. Dabei kann der Anwender selbst Aufgaben in Professional Treasury, unter Anleitung, umsetzen.

Aufbau der E-Learning-Anwendung:

- Vermittlung der Lernziele
- Erläuterung der Lerninhalte anhand des Fallbeispiels
- Demonstration mit Video
- Benutzeroberfläche demonstrieren
- Übung der demonstrierten Funktionsweise mittels Simulation mit Feedback

Multimedia-Design

Zum Vermitteln von Lerninhalten werden dem Anwender multimediale Inhalte dargeboten. Die Kombination von Medien soll das Lernen fördern.

Zum Einstieg wird dem Anwender in Form von Videos die Arbeitsweise mit Professional Treasury dargeboten. Erläuterungen werden textuell einblendend.

Möchte der Anwender das in den Videos erworbene Wissen anwenden, kann er dies im Simulationsteil der E-Learning-Anwendung tun. Innerhalb der Simulation wird der Anwender textuell angewiesen.

WINTERHELLER

Willkommen

zur ersten E-Learning-Anwendung von WINTERHELLER. In verschiedenen Video-Tutorials lernen Sie die ersten Funktionen von Professional Treasury kennen. Möchten Sie dann die ersten eigenen Schritte unternehmen so schauen Sie sich doch die Interaktiven-Tutorials an.

Liquiditätsplanung mit



Kurz- und mittelfristige Planung & Steuerung der Zahlungsströme. Die sichere Brücke zwischen ERP- System und Cashflow-Planung.

Layout

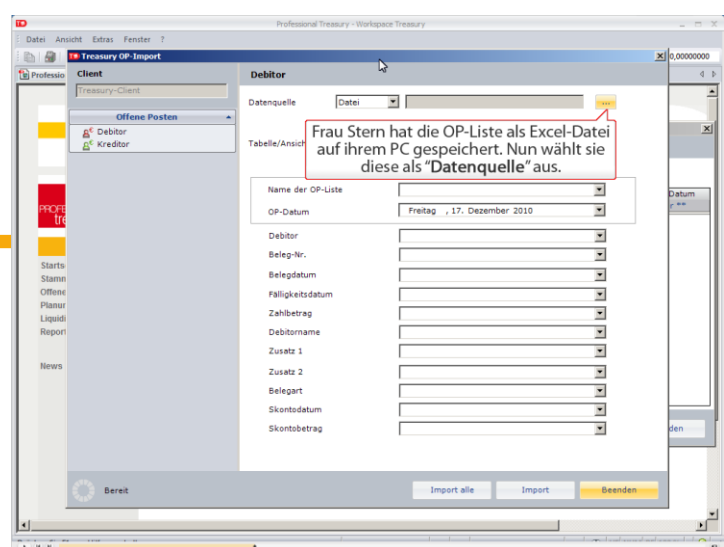
Für das Layout waren folgende Punkte wichtig:

- Der Anwender kann zwischen und innerhalb der einzelnen Lernpakete navigieren
- Lesbarkeit der Schriftart und der Schriftgröße
- Schlüsselwörter werden hervorgehoben
- Kommentarfelder werden durchgängig im gleichen Kontext verwendet

Interaktionsdesign

Der Anwender wird im ersten Schritt durch Videos in das Arbeiten mit Professional Treasury eingewiesen. Um das erworbene Wissen zu verinnerlichen, kann es in den interaktiven Tutorials angewendet werden.

Innerhalb der interaktiven Tutorials wird der Anwender schrittweise angewiesen. Bei falscher Bedienung werden Hinweise zur Korrektur gegeben.

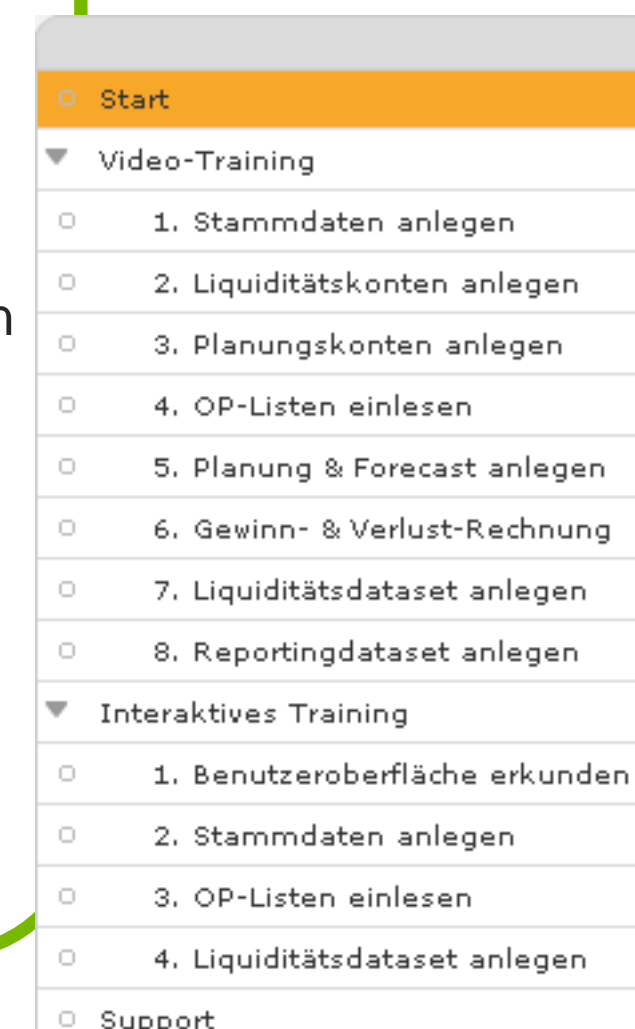


Content-Strukturierung

Die Strukturierung der Lerninhalte ergibt sich aus der Arbeitsweise von Professional Treasury. Die Inhalte werden dazu in mehrere, aufeinander aufbauende Lernpakete gegliedert:

- Stammdaten-Dataset anlegen
- Liquiditätskonten anlegen
- Planungskonten anlegen & mit Liquiditätskonten verknüpfen
- OP-Listen einlesen & Mapping vornehmen
- Planung & Forecast-Dataset anlegen
- Gewinn- & Verlustrechnung anlegen
- Liquiditäts-Dataset anlegen
- Reporting durchführen

Innerhalb der einzelnen Pakete wird dem Anwender eingangs das jeweilige Lernziel verdeutlicht und an das Vorwissen angeknüpft.



Technische Details

Tools für die Umsetzung:

- Adobe Photoshop CS 3
 - Adobe Captivate 5
 - Professional Treasury
- Systemanforderungen für die E-Learning-Anwendung:
- Web-Browser
 - FlashPlayer 10
 - Auflösung von 1024 x 768

Fazit:

Im Bereich Software-Schulung bieten moderne Autorentools, wie Adobe Captivate, umfangreiche Möglichkeiten zur Gestaltung interaktiver Lernangebote. Für den Autor ist die Bedienung leicht zu erlernen. Sinnvoll ist der Einsatz zusätzlicher Werkzeuge, wie etwa Software zur Bildbearbeitung.

Die Herausforderung bei der Erstellung von E-Learning-Anwendungen liegt nicht bei der Umsetzung, sondern bei der Ausarbeitung des Konzeptes. Gerade bei Lernangeboten die ein selbständiges Lernen erfordern, müssen viele Faktoren, besonders motivierende Aspekte, berücksichtigt werden.