

E-Learning-Projektabschlussbericht

Projekttitel: Online Branding Projekt

Projektcode: 2010.206

ProjektleiterIn: Andrea Hemetsberger

Beteiligte Personen (z.B. studentische Hilfskräfte): Roland Schroll

Projektlaufzeit (ca. Datum, in Monaten): 1.10.2010 – 31.12.2010

Wenn eCampus-Kurs

Titel:

Nummer:

Beteiligte Fakultät(en): BWL

Beteiligte(s) Institut(e): SMT

Projektendbericht

Projektidee (laut Projektvereinbarung)

Ziel ist es, die Studierenden mit praktischen Problemstellungen zu konfrontieren, sie mit technischem Know-How in IS auszustatten und Lehr- und Lernmaterialien zu entwickeln, die nachhaltig in späteren Kursen verwendet und aktualisiert werden können. Weiters ist es Ziel praktische Projekterfahrung mit einem Unternehmen zu vermitteln.

Der Mehrwert für die Lehre besteht in der direkten Anwendung von Wissen und kreativen Umsetzung daraus entstehender Ideen in Zusammenarbeit mit Unternehmen. Es werden vielfältige internationale Erfahrungen mit online Branding vermittelt. Die Lernfreude wird nachhaltig gefördert und erhöht die Eigenständigkeit der Wissensverarbeitung und -anwendung.

Vorgangsweise bei der Umsetzung

Zunächst wurde der gesamte Kurs ins OLAT übertragen. Die Verwendung der unten beschriebenen Softwarelösungen war ein wesentlicher Bestandteil des Kurses und obligatorisch für eine positive Beurteilung. In einem ersten Schritt wurde eine

Projekttitel

Aufgabenstellung durch das Unternehmen SUB industries präsentiert. Das Web basierte Projekt wurde vorerst in Gruppen erarbeitet und Vorschläge für eine Umsetzung erstellt. Die Ergebnisse der Gruppenarbeiten flossen dann in die Erarbeitung eines Wiki basierten Cases ein. Die technische Umsetzung und laufende Betreuung wurde vom Projekttutor gesteuert, die inhaltliche Konzeption wurde vom LV Leiter begleitet. Abschluss der Lehrveranstaltung bildete dann noch ein online BarCamp, ein Lernmodell, das ebenfalls selbstgesteuert unter technischer Betreuung des Tutors im Sinne des blended learning gestaltet wurde.

Abweichungen

Aufgrund der Semesterplanung und Aufgabenstellung innerhalb eines Kurses im Masterprogramm wurde das Projekt bis Ende Jänner geführt. Auch das mit der Wiki Case Study verbundene Unternehmensprojekt war bis Ende Jänner anberaumt, da die Erstellung von Videos von Seiten des Unternehmens geplant war, die in die Aufgabenstellung mit einbezogen waren.

Projektziel und Projektergebnis

Das Projektziel wurde mehr als erreicht. Einerseits wurden die Studenten für die Vorteile von Web 2.0 Anwendungen in Gruppenarbeiten sensibilisiert. Die Studierenden lernten selbstgesteuert kollaborativ zusammen zu arbeiten. Andererseits entstanden so zahlreiche Materialien (z.B. Case Study, Blog) die als Grundlage für weitere Kurse dienen können. Darüber hinaus wurden erste Erfahrungen in Zusammenhang mit dem Einsatz von OLAT in der Lehre gesammelt. Dies betrifft insbesondere die Case Study, sowie den Blog, auf den zukünftige Kurse aufbauen können.

Einsatz in der Lehre

Das Projekt ist eng mit der Lehre verbunden. Ziel des Projektes war es unter anderem die Ziele der Lehrveranstaltung durch Softwarelösungen sinnvoll zu ergänzen bzw. zu unterstützen. Des Weiteren wurden erste Erfahrungen in Hinblick auf die Verwendung von OLAT in der Lehre gesammelt. Dariüber hinaus kann nun die erstellte Case Study zukünftig in der Lehre zum Einsatz kommen bzw. erweitert werden.

Verwendete Software

Ziel des Projektes war es unter anderem, die Studenten mit einer Reihe von Softwareprodukten vertraut zu machen. Unter anderem kamen folgenden Softwareprodukte im Projekt zum Einsatz:

- OLAT: Der gesamte Kurs wurde ins OLAT übertragen. Somit fand ein Großteil der Kommunikation über OLAT statt.
- Wiki: Studenten erarbeiteten eine Case Study mit Hilfe des Wiki-Moduls in OLAT
- Blog: Im Rahmen des Kurses entstand ein Blog in dem die Studenten Best-Practice Beispiele sammelten, sowie sich über diverse Lehrinhalte austauschten. Der Blog ist unter: <http://onlinebranders.wordpress.com/> erreichbar
- weitere Web 2.0 Anwendungen: Neben den oben angeführten Anwendungen kamen auch Facebook und SecondLife zum Einsatz.

Persönliche Erfahrungen

Die persönlichen Erfahrungen waren durchwegs positiv. Zum einen trugen die oben beschriebenen Softwarelösungen wesentlich dazu bei einen Diskussionsprozess auszulösen. Studenten können so auf den Beiträgen anderer aufbauen und vom Wissen und von den Erfahrungen anderer profitieren. Zum anderen können so Lehrinhalte auf interessante und kreative Weise vermittelt werden.

Abschließend kann festgehalten werden, dass Web 2.0 Anwendungen eine sinnvolle Ergänzung zu jeder Lehrveranstaltung darstellen. Im Unterschied zu face to face Teams, stellt sich kollaboratives Lernen im Web anders dar, ist nachvollziehbarer und schließt alle Studierenden mit ein. Auch die Evaluierung des neu eingeführten OLAT Systems fällt durchwegs positiv aus. Der hohe Funktionsumfang sowie die intuitive Bedienung werden wesentlich dazu beitragen, Lehrveranstaltungen in Zukunft interaktiver und somit interessanter zu gestalten.