



# Leitfaden zur PocketGuide- Entwicklung

**Veronika Pöhl | Projekt KOS (ZSB)**

PocketGuide – Unterwegs zum Studium

# Inhalt

1. Interaktives Online-Studieninformationsformat„PocketGuide“	3
1.1. Technische Grundlagen	3
1.2. Inhaltliche Elemente	4
1.3. Inhaltliche Module	4
1.4. Vorgehen	5
2. Entwicklungsprozess	6
2.1. Auftrag und Entwicklung eines Prototyps	6
2.1.1. Medien und Informationsmaterial	6
2.1.2. Angaben zu stilistischer Gestaltung und inhaltlichen Schwerpunkten	6
2.2. Präsentation des Prototyps	7
3. Entwicklungsphase und Abnahme	7
4. Nachhaltigkeit	8
5. Kontakt	8

# 1. Interaktives Online-Studieninformationsformat „PocketGuide“

Der „PocketGuide“ der Universität Konstanz ist ein **multimediales und interaktives Onlineformat zur Studieninformation und Studienwahl** zur Nutzung am PC und mit Mobilgeräten.

Umgesetzt wurde das Format in **Zusammenarbeit der Fachbereiche** mit dem **Projekt KOS** der Zentralen Studienberatung der Universität Konstanz.

Die **Zielgruppe** sind Schüler\*innen und Studieninteressierte nach dem Schulabschluss.

Das **Gestaltungsziel** ist eine möglichst zielgruppennahe und -verständliche, dabei aber realistische und multimedial verdeutlichte **Struktur- und Tätigkeitsbeschreibung des jeweiligen Studiengangs**.

Studieninteressierten soll über die realistische Darstellung ermöglicht werden, **sich selbst daraufhin einzuschätzen**, ob der Studiengang ihren Interessen und Absichten entspricht und ob sie ihre Eingangskompetenzen für angemessen halten oder zumindest intensives Interesse daran besteht, diese (ggf. mit Hilfe bestehender Brückenangebote) für das Studium auszubauen.

## 1.1. Technische Grundlagen

Um eine **optimale Darstellung sowohl auf PCs als auch Mobilgeräten** zu gewährleisten, bietet sich die Gestaltung einer responsiven **HTML5-Webseite** an. Eine Webseite lässt sich leicht auf einem Server hosten, benötigt keine spezielle App und ist unter der gleichen URL sowohl von stationären als auch mobilen Geräten gut zu nutzen, zudem sind Barrierefreiheitskriterien für Webseiten weltweit unter den „Web Content Accessibility Guidelines“ (WCAG) genormt. Die Erstellung solcher Webseiten erfolgt am einfachsten über einen **Editor**.

Es gibt sehr unterschiedliche Lösungen für HTML5-Editoren verschiedener Softwareanbieter mit unterschiedlicher Preisgestaltung. Dabei sind die Gesichtspunkte **Responsivität, Usability, Interaktivität** und **Barrierefreiheit** (auf Nutzerseite) und **Bedienfreundlichkeit** (auf der Erstellerseite) zu berücksichtigen.

Die Entscheidung für das Projekt PocketGuide fiel auf den Editor „Rise 360“ (im Softwarepaket „articulate 360“ von articulate).

Der Rise 360-Editor basiert auf vorgefertigten Block-Templates, die einfach mit Medieninhalten gefüllt werden können. Durch die vorgefertigte Struktur ähnelt das System einem sehr einfach strukturierten CMS, das aber auch interaktive Elemente ermöglicht, die einfach über den Editor zu erstellen sind.

Durch die Verwendung der vorgefertigten Blöcke entfällt die Notwendigkeit des Designs und viele Kriterien der Accessibility und Usability sind bereits vorgefertigt eingebaut, alle Blöcke sind von vornherein auf volle Responsivität für unterschiedliche Anzeigegeräte ausgelegt. Durch die strukturellen Vorgaben, umfangreiche Begleitmaterialien zur Barrierefreiheit und die Möglichkeit, einfach Texte für die Nutzung mit Screenreadern einzufügen, erfüllt die Rise 360 die Anforderungen für Level A und Level AA der WCAG-Richtlinien.

Durch die einfache Bedienbarkeit, umfangreiche Einstiegsmaterialien, hervorragendem Kundensupport und einer ausgebauten Community ist das Tool schnell zu erlernen und zu nutzen.

Der Export aus dem webbasierten Editor erfolgt als HTML5-Webseite, die dann auf dem universitären Webserver gehostet werden kann.

## 1.2. Inhaltliche Elemente

Für die Darstellung des Studiengangs und der Studieninhalte können **informative und interaktive Elemente** in unterschiedlicher (frei wählbarer) Gewichtung eingesetzt werden.

**Informationselemente**, wie Textbausteine, (interaktive) Grafiken, Audiobeiträge und Videos sollen dazu dienen, einen Überblick über fachliche Inhalte und Studienstrukturen zu geben und einen anschaulichen und realistischen Eindruck zum Studium in Konstanz vermitteln.

**Interaktive Elemente**, wie Multiple-Choice-Aufgaben, Sortier- und Kombinieraufgaben, können dabei eingesetzt werden, um sowohl gegebene strukturelle Informationen zum Studiengang spielerisch "abzufragen" und so besser zu verankern als auch/oder einfache fachliche Aufgaben aus den jeweiligen Studiengängen (ggf. mit vorangehender Erläuterung) zu stellen.

Fachliche Aufgaben im PocketGuide sollen vor allem dazu dienen, eine realistische Anforderungsstruktur und Aufgabentypen zu vermitteln, eine Rückmeldung zur Auswahl richtiger und falscher Optionen sowie ggf. weitergehende Erläuterungen sind hier möglich, für differenzierte Tests ist das Format nicht geeignet.

## 1.3. Inhaltliche Module

Die inhaltliche Ausgestaltung richtet sich nach den Kommunikationsbedürfnissen des Studiengangs. Als erste Anregung wurden wählbare **Module** entwickelt, die in unterschiedlicher Gewichtung ausgebaut werden können, weitere Module können auf Wunsch entwickelt werden. Alle Module können unterschiedliche Anteile von informativen und interaktiven Elemente enthalten.

### **Modul „Willkommen im Studium“**

Womit beschäftigt sich das Fachgebiet? (Bsp. Kurzeinführung in das Fach und seine Verdienste, berühmte Alumni...)

Wozu dient ein Hochschulstudium und wie unterscheidet es sich von anderen Ausbildungswegen auf dem Gebiet?

### **Modul „Der Studiengang an der Universität Konstanz“**

Welche Besonderheiten und Spezifika gibt es in dem jeweiligen Studiengang in Konstanz? (Studienstruktur, besondere Schwerpunktgebiete, besondere Ausstattung und Spezialisierungsmöglichkeiten u.ä.)

Was sagen Lehrende, Mitarbeiter\*innen, Studierende und Alumni über den Studienort Konstanz? (Bsp. „Drei Fragen an“, Fachbereichsfilme, Audiobeiträge, Interviews...)

### **Modul „Was mache ich im Studium konkret?“**

Konkrete Fach- und Studieninhalte mit fachlichen Aufgabenstellungen (Bsp. Arbeitsblätter, Aufgaben aus Tutorien, evtl. Arbeitsmaterialien für das Schülerstudium), Darstellung von Arbeitsprozessen und -ergebnissen aus dem Fach, ggf. auch studentische Projekte, gut gelungene Haus- oder Bachelorarbeiten oder auch allgemeinverständliche Skizzen laufender Forschungsprojekte.

### **Modul „Wege ins Berufsleben“**

Fachspezifische Angebote zur Berufsentwicklung und Alumnistimmen

### **Modul „Besuchsmöglichkeiten und Schnupperangebote“**

Darstellung von Informationsangeboten zur realistischen Tätigkeitseinschätzung vor Ort (Bsp. Schülerstudium/ -programme, Studientage, Informationsveranstaltungen, Vorlesungsbesuche etc.)

### **Modul „Kontakt und weitere Informationsangebote“**

## **1.4. Vorgehen**

Für die Entwicklung von Inhalten für die Module ist es von Vorteil, wenn eine einzelne Person oder ein kleines Team am Fachbereich (Bsp. Lehrentwickler\*in, Fachbereichsreferent\*in oder auch engagierte Lehrende) als **koordinierende Stelle am Fachbereich** den Entwicklungsprozess begleitet, interessierte Teilnehmer\*innen für den Entwicklungs- und Reviewprozess gewinnt und die Zusammenarbeit der Fachbeteiligten mit der umsetzenden Stelle organisiert.

Meist ist schon eine Vielzahl von Inhalten an unterschiedlichen Stellen eingesetzt, diese gilt es zu sammeln und formatgerecht umzusetzen. Für die Umsetzung in das Format ist eine **Entwicklerstelle** zuständig, die alle gesammelten Inhalte in den Editor überträgt, ggf. Korrekturen vornimmt und die technische Bereitstellung leistet.

## **2. Eingang in den Entwicklungsprozess**

Der gesamte Entwicklungsprozess des PocketGuides zielt auf einen **möglichst niedrigen Arbeitsaufwand für die Fachvertreter\*innen**.

Dabei gibt es folgende Entwicklungsschritte:

### **2.1. Auftrag und Entwicklung eines Prototyps**

Wenn Fachbereiche einen PocketGuide für einen Studiengang entwickeln möchten, kontaktieren Sie die Entwicklerstelle. **Diese recherchiert daraufhin bereits online verfügbares Informationsmaterial zum Studiengang und setzt dieses in das Format um.**

Folgende Materialien und Angaben sind zu diesem Zeitpunkt hilfreich:

#### **2.1.1. Medien und Informationsmaterial**

Alle öffentlich auf den Universitätswebseiten zugänglichen Materialien und Angaben zum Studiengang von der Entwicklerstelle recherchiert. Zusätzlich relevante Materialien und Medien zum Studiengang sind bspw. für den Studiengang bereitgestellte Kataloge mit Fotografien, Grafiken, Schaubilder zum Studiengang, Dokumentationen und Materialien von Schülerprojekten und Studieninformationsangeboten, Quiz- und Multiple-Choice-Fragen, Folien der fachspezifischen Einführungsveranstaltung u.ä.

#### **2.1.2. Angaben zu stilistischer Gestaltung und inhaltlichen Schwerpunkten**

Gestaltungsziel ist immer eine möglichst zielgruppennahe, -verständliche und ansprechende Gestaltung der Inhalte. Die **allgemeine stilistische Höhe** (Siezen oder duzen, formale Tonhöhe und Illustration oder Verwendung von witzigen Elementen (Cartoons, o.ä.)) bestimmt jeweils der Studiengang. Anpassungen sind jederzeit möglich, Angaben zu einer generellen Richtung erleichtern hier den Entwurfsprozess.

Der PocketGuide soll auch über bekannte Hürden im Studium (insb. spezifische und bisweilen unterschätzte Kompetenzbereiche wie bspw. Mathematik, Statistik) und häufig auftretende Missverständnisse/Fehlkonzeptionen der Studieninteressierten aufklären und die Spezifika des jeweiligen Studienorts besonders in den Blick nehmen. Diese werden jeweils nicht unbedingt explizit genannt, sondern auch in verstärkte und ausführlichere Darstellungen aufgenommen, erläutert und ggf. interaktiv abgefragt. Solche **Schwerpunkte** können noch im gesamten Entwicklungsprozess ausgearbeitet werden, werden aber auch schon im Entwurf berücksichtigt.

## **2.2. Präsentation des Prototyps**

Nach Fertigstellung des Prototyps wird der Entwurf vorgestellt und diskutiert. Erste Entscheidungen zur stilistischen Gestaltung und über bereits enthaltene Inhalte werden festgehalten und zeitnah von der Entwicklerstelle umgesetzt.

**Weitere benötigte/gewünschte Elemente** werden von der Entwicklerstelle in einen **Katalog** aufgenommen und zur weiteren Entwicklung mit jeweils fachkundigen bzw. auskunftsbereiten Personen aufbereitet:

- a) als **Onlineformular**, das das gewünschte Element mit Platzhaltern bzw. Beispieltext präsentiert und alle dazu nötigen Medien und Textelemente mit Formatvorgaben abfragt
- b) für einen **persönlichen Termin** mit Fachbeteiligten und der Entwicklerstelle zur direkten Umsetzung von Ideen im Editor des Formats

Die Identifikation und Einladung von Teilnehmer\*innen am Fachbereich übernimmt die koordinierende Stelle am Fachbereich, nach Absprache kann die Entwicklerstelle auch eigenständig Kontakt mit verschiedenen Verantwortlichen bzw. Lehrenden und Tutor\*innen aufnehmen.

## **3. Entwicklungsphase und Abnahme**

Die **weitere Entwicklung erfolgt laufend**. Vorhandenes und an die Entwicklerstelle überstelltes Material wird zeitnah zur Ansicht, Diskussion und weiteren Bearbeitung in das Format umgesetzt.

Für den PocketGuide umgesetzte Inhalte stehen zunächst in einem **Review-Format** zur Diskussion und Annotation bereit. Die koordinierende Stelle am Fachbereich gibt selbst Rückmeldung und/oder benennt Personen, die am laufenden Review-Prozess teilnehmen und Rückmeldung zu einzelnen Bestandteilen oder auch jeweils aktuellen Stand des Gesamtformats geben. Die Umsetzung von Änderungen übernimmt die Entwicklerstelle soweit möglich und bespricht Änderungen mit der koordinierenden Stelle am Fachbereich. **Die finale Abnahme des Gesamtformats erfolgt ebenfalls durch die koordinierende Stelle am Fachbereich.**

Das Format wird nach der **Fertigstellung** auf den Server der Universität hochgeladen und steht dann über einen **Link zur Einbindung auf den Fachbereichswebseiten und Informations- und Werbematerial des Fachbereichs zur Verfügung**. Nach Wunsch erfolgt eine Präsentation des fertigen Formats durch die Entwicklerstelle zu einem Übergabetermin am Fachbereich.



Abb. 1: Schematische Darstellung des Entwicklungsprozesses

## 4. Nachhaltigkeit

Die technische Umsetzung des Formats ist eine **HTML5-Webseite**, die für die Nutzung mit PC und Mobilgeräten optimiert ist, mit allen gängigen Webbrowsern aufgerufen werden kann und aktuellen Webstandards entspricht.

Die **langfristige Stabilität und Nutzbarkeit des Formats ist so technisch gewährleistet**, das fertiggestellte und veröffentlichte Produkt lässt sich jedoch **nicht aktualisieren** (keine CMS-Funktion).

Regelmäßig veränderliche Termine und nur (noch) kurzfristige Angebote sollten daher nicht in den PocketGuide aufgenommen werden, auf solche Angaben auf langfristig verfügbaren und regelmäßig aktualisierten Universitätswebseiten kann aber vom PocketGuide aus verlinkt werden.

## 5. Kontakt

### Projekt „PocketGuide“

Umgesetzt von der Zentralen Studienberatung der Universität Konstanz

<https://www.uni-konstanz.de/studieren/beratung-und-service/zentrale-studienberatung/>

Bei Interesse, Fragen, weiterem Informationsbedarf wenden Sie sich bitte an:

**Veronika Pöhl**

veronika.poehl@uni-konstanz.de