

Carola Brunnbauer, Gabriel Flepp

Learning Experience Design

Was hat Design mit erfolgreichem Lernen zu tun?

In einer Welt, in der Erlebnisse immer mehr an Bedeutung gewinnen und das Lernen durch Erfahrungen tief verankert ist, bietet Learning Experience Design (LXD) die Chance, Lernprozesse so zu gestalten, dass sie nicht nur Wissen vermitteln, sondern nachhaltige, ganzheitliche Lernerfahrungen schaffen.

LXD zielt auf die Optimierung von Lernprozessen ab. Design und erfolgreiches Lernen sind eng verknüpft: Gut gestaltete Lernprozesse mit nutzerzentrierten digitalen Medien berücksichtigen die Bedürfnisse der Lernenden, fördern ihre Motivation und erleichtern die Interaktion mit Inhalten. Als anerkannte Disziplin markiert LXD den Wandel vom inhaltsorientierten Instructional Design zu einem menschenzentrierten Ansatz, der die Erfahrungen der Lernenden in den Mittelpunkt stellt. Dieser Beitrag erläutert die theoretischen Grundlagen des Lernerfahrungsdesigns und aktuelle Herausforderungen wie die Entwicklung einer LXD-Theorie und wissenschaftliche Professionalisierungsbestrebungen. Am Beispiel des Weiterbildungskurses ‚Starterkit Hochschuldidaktik‘ des Zentrums für Hochschuldidaktik und -entwicklung (ZHE) an der Pädagogischen Hochschule (PH) Zürich wird praxisnah gezeigt,

wie LXD-Methoden wie Personas, Learning Journeys und iteratives Prototyping eingesetzt wurden, um die Abläufe und Methoden zur Gestaltung von Lernerfahrungen konzeptionell weiterzuentwickeln.

Auch auf institutionsübergreifender Ebene gewinnt der LXD-Ansatz an Bedeutung. Das Kooperationsprojekt LernLabor Hochschuldidaktik (LeLa¹) hat frühzeitig das Potenzial von LXD erkannt und eine Arbeitsgruppe ‚Educational Design‘ zu einem von zwei Schwerpunktthemen etabliert. Der ganzheitliche, menschenzentrierte Ansatz des LXD wurde dabei zum Leitprinzip für den Austausch und die Weiterbildung in der hochschulübergreifenden ‚Learning Community‘.

Was ist Learning Experience Design?

Digitale Medien sind heute ein integraler Bestandteil von Lehr- und Lernprozessen in Unternehmen und Bildungseinrichtungen. Je nach Kontext, Hintergründen und Sprachraum ist unter anderem die Rede von E-Learning, Mediendidaktik, Didaktischem Design, Instructional Design oder Educational Technology. Unabhängig davon lässt sich bei der Gestaltung von Lernangeboten, digitalen Lernmedien und generell im Lern- und Instruktionsdesign ein Trend hin zu menschenzentrierten Designmethoden beobachten.² Der entscheidende Paradigmenwechsel, den Learning Experience Design mit sich bringt, liegt jedoch in der konsequenten Verschiebung der Perspektive: von den Lehrenden und ihren Inhalten hin zu den Lernenden und ihren individuellen Erfahrungswelten.

Im englischsprachigen Raum hat sich der Fokus zunehmend vom Instructional Design mit seiner starken Ausrichtung auf die Erstellung und Bereitstellung von Schulungsunterlagen wegbewegt. Während Instructional Design primär vom Lehrinhalt ausgeht und fragt „Wie vermittele ich diesen Stoff am effektivsten?“, stellt LXD eine grundsätzlich andere Frage: „Wie erleben die Lernenden diesen Prozess und was brauchen sie für eine optimale Lernerfahrung?“ Mittlerweile ist Learning Experience Design ein anerkanntes Berufs-

1 <https://lela.ch>.

2 Vgl. Hickey & Correia, 2024, S. 430–431.

bild. Es gibt Studiengänge und Hochschulzertifikate. Expert:innen im Learning Design sind in der Praxis stark nachgefragt.³

Der Ansatz des Learning Experience Designs ist auch an Hochschulen angekommen und findet sogar im deutschsprachigen Raum Anwendung, wo lange Zeit ausschliesslich die Mediendidaktik als wissenschaftlicher Bezugsrahmen diente. Trotz zunehmender Verbreitung in der Praxis und wissenschaftlicher Publikationstätigkeit gibt es noch keine etablierten Definitionen, was die Orientierung nicht nur im Forschungsfeld erschwert.⁴ Die in den vergangenen Jahren veröffentlichte Literatur zu LXD spiegelt die unterschiedlichen Sichtweisen wider. Zum Beispiel stellt Floor in *This is Learning Experience Design*, einem Leitfaden für die Praxis, den iterativen Designprozess ins Zentrum. Clark thematisiert in *Learning Experience Design. How to Create Effective Learning that Works* vor allem die Gestaltung digitaler Lernmedien und gibt Empfehlungen, die von der Cognitive Load Theory oder der Theorie des multimedialen Lernens abgeleitet werden.

Ziel des Learning Experience Designs ist das Schaffen (Konzeption, Gestaltung und Produktion) nachhaltiger, qualitativ hochwertiger, effizienter und attraktiver Lernerfahrungen. Lernerfahrungen umfassen Eindrücke, Gefühle, Erkenntnisse und Handlungen. Diese persönlichen Erlebnisse und Bedürfnisse werden zur Basis des Lernprozessdesigns und beeinflussen massgeblich die Auswahl und Gestaltung der eingesetzten Lernmethoden und -medien. Sie sind nicht an einen bestimmten Ort gebunden und beziehen sich auf formale, nonformale und informelle Bildung. Zusätzlich erfasst LXD die Qualität, die Effizienz und die Attraktivität der Lernerfahrungen.⁵ Learning Experience Design hat disziplinäre Bezüge, basiert auf verschiedenen Gestaltungsprinzipien (User Experience, User Centered Design oder Human Computer Interaction Design) und kombiniert diese mit Wissen aus dem Bereich der methodisch-didaktischen Gestaltung von Lernumgebungen (Instruktionsdesign, Didaktik, Pädagogik, kognitive Psychologie und Neurowissenschaften). Dabei ist LXD mehr als die Summe dieser Methoden, Theorien und Designansätze.⁶ Jede Disziplin trägt zu einem besseren Verständnis und zu besseren Ergebnissen bei.⁷

3 Vgl. Schmidt & Huang, 2021, S. 141–142.

4 Vgl. ebd., S. 143.

5 Vgl. Jahnke et al., 2022, S. 3.

6 Vgl. Schmidt & Huang, 2021, S. 153.

7 Vgl. Schatz, 2019, S. 93.

Eine von Jahnke, Schmidt, Earnshaw und Tawfik⁸ vorgeschlagene LXD-Theorie berücksichtigt verschiedene Dimensionen des technologiegestützten Lernens und könnte für Designer:innen, Forscher:innen und Pädagoginnen und Pädagogen gleichermaßen relevant sein. Die drei voneinander abhängigen sozio-technischen Komponenten beeinflussen einander (Abb. 1.). Wie das Lernen erfolgt und wie die Lernenden ihre Ziele erreichen, ist Teil der pädagogischen Dimension. Dazu zählen Lernziele, Lerninhalte, Methoden, Lernaktivitäten oder die Lernumgebung. Die technologische Dimension bezieht sich auf alle technischen Aspekte, die den Lernprozess unterstützen und ermöglichen. Lernerfahrungen mit digitalen Medien müssen aus technologischer Sicht effektiv, effizient und positiv sein. Obwohl es sich um eine technologische Perspektive handelt, stehen immer Lernende, Lernaufgaben und Lerntechnologien im Zentrum und nicht beliebige digitale Produkte oder Dienstleistungen. Schliesslich geht es in der soziokulturellen Dimension darum, wie Lernende zusammenarbeiten und durch die Technologie miteinander interagieren. Das beinhaltet auch Überlegungen zur Vielfalt der Lernenden.⁸

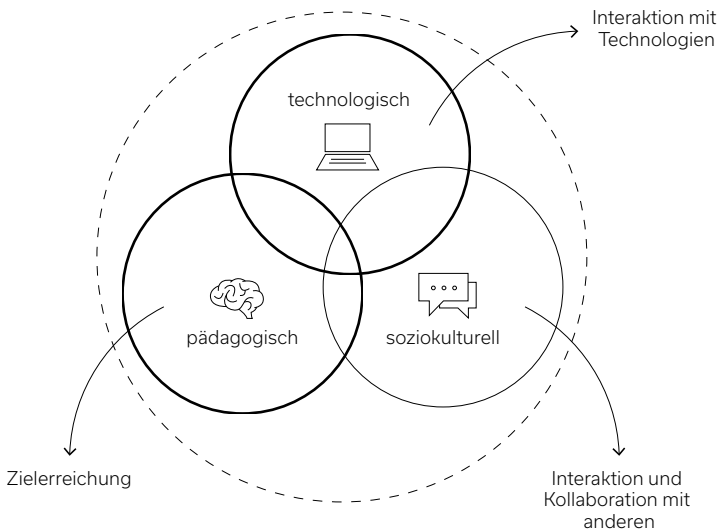


ABB. 1: Dimensionen der LXD-Theorie (Jahnke et al., 2022, S. 4, eigene Darstellung)

⁸ Vgl. Jahnke et al., 2022, S. 4.

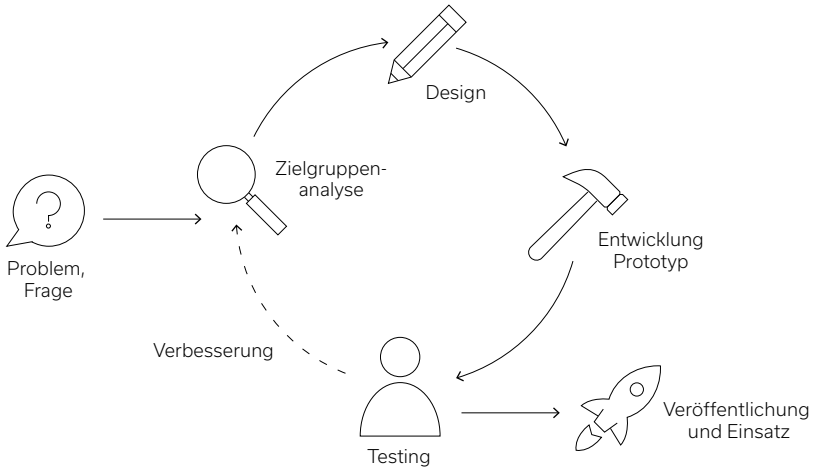


ABB. 2: LXD-Prozess (Floor 2023, S. 111, eigene Darstellung)

Aus didaktischer Sicht unterstützt der agile Ablauf mit Prototypen und Evaluationen Lehrende oder Learning Experience Designer:innen, die entwickelten Lerngelegenheiten kontinuierlich zu reflektieren und auszubauen. Lernende haben die Möglichkeit, einen individuellen Lernweg zu wählen und an ihre Bedürfnisse anzupassen. Niels Floor beschreibt sechs wesentliche Schritte des Learning Experience Designs (Abb. 2.), die von der Problemdefinition über die Zielgruppenanalyse bis zur Implementierung des finalen Kurskonzepts reichen.⁹

9 Vgl. Floor, 2023, S. 110.

Neugestaltung des Weiterbildungskurses

Der Weiterbildungskurs richtet sich an Personen, die neu in der Lehre tätig sind oder sich darauf vorbereiten. Sinkende Anmeldezahlen und ein verändertes Bildungsumfeld, das zunehmend digital unterstützte Formate erfordert, machten eine Überarbeitung des Kurses notwendig. Die ursprünglich in sechs Teilen konzipierte Präsenzkursreihe wurde in den vergangenen Jahren weniger nachgefragt, da die Teilnehmenden zunehmend flexible und ortsunabhängige Angebote erwarten.¹⁰ Die durch die COVID-19-Pandemie ausgelöste Notwendigkeit, digitale Alternativen zu schaffen, erhöhte zusätzlich den Druck, das Kursangebot zu überdenken. Das Zentrum für Hochschuldidaktik und Hochschulentwicklung (ZHE) der PH Zürich reagierte auf diese Herausforderungen mit einer grundlegenden Neugestaltung des Kurses, um den veränderten Bedürfnissen der Lernenden gerecht zu werden.

Bei der Neukonzeption erfolgte die Umsetzung des LXD-Ansatzes durch folgende konkrete Methoden:

- Perspektivenwechsel durch Personas: Die Beschreibung detaillierter Personas ermöglichte die Repräsentation unterschiedlicher Zielgruppen, von Nachwuchsdozierenden mit wenig Lehrererfahrung und ausgeprägten Unsicherheiten bis hin zu erfahrenen Praktiker:innen mit begrenztem Zeitbudget. Diese Personas unterstützten die konsequente Einnahme der Lernendenperspektive und die Berücksichtigung unterschiedlicher Bedürfnisse im Designprozess.
- Personalisierte Learning Journeys: Auf Basis der Personas wurden individuelle Lernpfade entwickelt. Dies bedeutet im konkreten Fall, dass für bestimmte Zielgruppen eine strukturierte Anleitung, festgelegte Meilensteine und engmaschiges Coaching vorgesehen waren, während für andere Zielgruppen optionale Vertiefungen, zeitliche Flexibilität und selbstgesteuertes Lernen im Vordergrund standen.
- Konsequente Umsetzung von Gestaltungsempfehlungen: Die digitalen Selbstlernerheiten wurden gemäss den Prinzipien für lernwirksames multimediales Lernen designt.

10 Vgl. Brunnbauer & Flepp, 2023, S. 182–183.

- Iterative Prototypen-Entwicklung: Erste Entwürfe der digitalen Lernmodule wurden mit Vertreter:innen der Zielgruppe getestet. Das daraus resultierende Feedback floss in die sukzessive Überarbeitung der Materialien ein.

Blended-Coaching-Ansatz und agile Entwicklung

Der Blended-Coaching-Ansatz wurde als direkte Konsequenz der LXD-Methodik gewählt: Die Nutzerbefragungen zeigten deutlich, dass die Teilnehmenden sowohl zeitliche Flexibilität als auch persönliche Begleitung wünschten. In der praktischen Umsetzung bedeutet dies, dass die Teilnehmenden in den digitalen Phasen die Inhalte selbstständig und in ihrem individuellen Lerntempo erarbeiten, während sie von erfahrenen Fachexpert:innen begleitet werden. Diese Struktur gewährt nicht nur mehr Flexibilität, sondern fördert auch den Austausch zwischen Lernenden und Lehrenden, was zu einer intensiveren Lernerfahrung führt. Die Teilnehmenden haben so die Möglichkeit, ihre individuellen Lernziele effizienter zu erreichen und das Gelernte direkt in die Praxis umzusetzen.¹¹

Ein agiler Entwicklungsansatz ermöglicht es, flexibel auf die Bedürfnisse der Lernenden einzugehen und den Kurs kontinuierlich zu verbessern. Als zentrales Element des Learning Experience Designs stellt Agilität sicher, dass das Kursdesign dynamisch bleibt und sich an veränderte Anforderungen anpassen kann. Im Gegensatz zu traditionellen Konzepten, die starr und oftmals unveränderlich sind, macht dieser iterative Ansatz regelmässige Anpassungen der Weiterbildung auf der Grundlage des Feedbacks der Teilnehmenden möglich.

11 Vgl. Engfer, 2018, S. 144–145.

Optimierte Lernerfahrungen und Bedeutung des aktiven Lernens

156

Weitere wesentliche Elemente des neuen Kursdesigns sind die Konzepte des ‚Meaningful Learning‘ sowie ‚Experimental Learning‘.¹² Auch von Jahnke et al.¹³ als wesentlich für erfolgreiche Lernprozesse beschrieben, stellen diese Konzepte die aktive Einbindung der Lernenden in den Lernprozess in den Vordergrund. Sie sollen Wissen nicht nur aufnehmen, sondern auch anwenden und kritisch reflektieren. Dies wird durch die Implementierung von (Lern-) Aufgaben erreicht, die reale Szenarien abbilden und die Lernenden dazu anregen, ihr Wissen in einem sozialen Kontext anzuwenden. In unserem Beispiel könnte dies beispielsweise das Formulieren kompetenzorientierter Lernziele oder die Erstellung einer Unterrichtsplanung in der eigenen Lehrpraxis sein. Durch dieses aktive Lernen wird ein tieferes Verständnis gefördert, das über das reine Auswendiglernen hinausgeht.¹⁴

Darüber hinaus bietet der Kurs die Möglichkeit, einzigartige Erfahrungen zu sammeln und diese individuell zu gestalten. Lernende können dabei aus unterschiedlichen Wegen wählen, um ihre Lernziele auf die für sie passende Weise zu erreichen. Laut Floor¹⁵ fördert dieser Ansatz die Flexibilität und stellt sicher, dass jede Person eigene Lernerlebnisse gestalten kann, die ihren Bedürfnissen entsprechen.

Evaluation als iterativer Prozess, Ergebnisse und Erfahrungen

Im LXD ist die Evaluation ein wesentlicher Bestandteil des iterativen Designprozesses. Dadurch ergeben sich eine kontinuierliche Anpassung und eine Optimierung des Lerndesigns auf der Grundlage von Rückmeldungen und Erkenntnissen aus verschiedenen Evaluationsmethoden. Diese Methoden variieren je nach Entwicklungsphase von ersten Nutzer:innenbefragungen

12 Vgl. Ausubel, 1986; Kolb, 2014.

13 Vgl. Jahnke et al., 2022.

14 Vgl. Jahnke et al., 2022, S. 3.

15 Vgl. Floor, 2023, S. 37.

bis hin zu Tests, die das Endprodukt evaluieren.¹⁶ Im LXD werden Evaluationen nicht als einmaliges Ereignis, sondern als fortlaufende Massnahme verstanden.¹⁷ Jede Evaluationsrunde bietet wertvolle Erkenntnisse, die sich in die nächste Entwicklungsphase integrieren lassen. Diese Iterationen ermöglichen es, nicht nur bestehende Funktionen zu optimieren, sondern auch neue Designentscheidungen zu validieren und potenzielle Schwachstellen frühzeitig zu erkennen.

Im Designprozess der Weiterbildung wurden Fokusgruppengespräche mit der Zielgruppe geführt, um bereits in der Entwicklungsphase ein klares Verständnis der Bedürfnisse und Erwartungen der späteren Nutzer:innen zu erhalten. Diese Gespräche halfen, Personas zu entwickeln, „Learning Journeys“ zu verfeinern und das Angebot gezielt auf die praktischen Anforderungen der Teilnehmenden abzustimmen. Weiter erhalten die Teilnehmenden beim Abschluss des Kurses einen Evaluationsbogen. Die Rückmeldungen fliessen in die Weiterentwicklung ein, sodass das Angebot kontinuierlich optimiert und an neue Anforderungen angepasst werden kann.

Fazit und Ausblick

Die Neukonzeption des Starterkits Hochschuldidaktik zeigt, wie Learning Experience Design zur Gestaltung nachhaltiger und personalisierter Lernerfahrungen beiträgt. Der personenzentrierte und iterative Ansatz hat sich als flexibler und anpassungsfähiger als traditionelle Methoden der Lernmedienproduktion erwiesen, da er es möglich macht, gezielt auf die Bedürfnisse der Lernenden einzugehen und so ein tieferes und langfristiges Verständnis zu fördern.

LXD setzt auf einen dynamischen Prozess, der kontinuierliches Feedback integriert und Raum für die Entwicklung individueller Lernwege schafft. Es ermöglicht eine starke Individualisierung und damit eine effektive Lernerfahrung.

In Zukunft könnten innovative digitale Werkzeuge sowie eine noch stärkere Verzahnung von Praxis und Theorie die Lernerfahrungen nachhaltig

16 Vgl. Schmidt et al., 2023, S. 349.

17 Vgl. ebd., S. 350.

bereichern. Darüber hinaus liesse sich der LXD-Ansatz gut auf andere Lehr- und Lernkontexte an der Pädagogischen Hochschule Zürich übertragen – insbesondere auf praxisorientierte Ausbildungsprogramme. LXD bietet somit die Chance, zu einem innovativen Standard für zukünftige Lernformate an der PH Zürich zu werden und die Attraktivität und Wirksamkeit von Aus- und Weiterbildungsangeboten nachhaltig zu steigern.

Literatur

AUSUBEL, D. P. (1968). *Educational psychology. A cognitive view*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

159

BRUNNBAUER, C. & FLEPP, G. (2023). Starterkit Hochschuldidaktik: Mit Agilität zu personalisierten Lernerfahrungen. In J. Buchner, C. F. Freisleben-Teutscher, J. Hüther, I. Neiske, K. Morisse, R. Reimer & K. Tengler (Hg.), *Inverted Classroom and beyond 2023: Agile Didaktik für nachhaltige Bildung* (S. 182–193). Norderstedt: Books on Demand.
www.icmbeyond.net/?page_id=2038.

CLARK, D. (2021). *Learning Experience Design. How to create effective learning that works*. London: Kogan Page Publishers.

ENGFER, D. (2018). Blended Coaching. In T. Zimmermann, G. Thomann & D. Da Rin (Hg.), *Weiterbildung an Hochschulen. Über Kurse und Lehrgänge hinaus* (Forum Hochschuldidaktik und Erwachsenenbildung, Bd. 7) (S. 141–163). Bern: Hep.

FLOOR, N. (2023). *This is Learning Experience Design. What it is, how it works, and why it matters*. London: New Readers Pearson Education.

HICKEY, S. & CORREIA, A.-P. (2024). Centering the learner within Instructional Design: The evolution of Learning Design and the emergence of Learning Experience Design (LXD) in workforce training and development. *Journal of Educational Technology Systems*, 52(4), 429–447.
 DOI: <https://doi.org/10.1177/00472395231226094>.

JAHNKE, I., SCHMIDT, M., EARNSHAW, Y. & TAWFIK, A. A. (2022). Theoretical considerations of Learning Experience Design. In H. Leary, S. P. Greenhalgh, K. B. Staudt Willet & M. H. Cho, *Theories to influence the future of Learning Design and Technology: 2021 AECT RTD Theory Spotlight Competition*. EdTech.
 DOI: <https://doi.org/10.59668/308>.

KOLB, D. A. (2014). *Experiential learning. Experience as the source of learning and development* (2. Aufl.). New Jersey: Pearson Education.

SCHATZ, S. (2019). Learning Experience Design. In J.J. Walcutt & dies. (Hg.), *Modernizing learning. Building the future learning ecosystem*. (S. 83–103). Washington, DC: Government Publishing Office.
www.adlnet.gov/assets/uploads/Modernizing%20Learning.pdf.

SCHMIDT, M., EARNSHAW, Y., TAWFIK, A. A. & JAHNKE, I. (2023). Evaluation methods for Learning Experience Design. In: R. E. West & H. Leary, *Foundations of Learning and Instructional Design Technology. Historical roots & current trends*. EdTech.

SCHMIDT, M. & HUANG, R. (2021). Defining Learning Experience Design: Voices from the field of Learning Design & Technology. *TechTrends* 66, 141–158.
DOI: <https://doi.org/10.1007/s11528-021-00656-y>.

Internetquellen

LernLabor Hochschuldidaktik für Digital Skills. (n.d.). Abgerufen am 22. Februar 2025 von <https://lela.ch/>.

Abbildungen

ABB. 1: Eigene Darstellung: *Dimensionen der LXD-Theorie*. In Anlehnung an: Jahnke, I., et al: Theoretical considerations of Learning Experience Design. In H. Leary, S. P. Greenhalgh, K. B. Staudt Willet & M. H. Cho, *Theories to influence the future of Learning Design and Technology: 2021 AECT RTD Theory Spotlight Competition*. EdTech 2022, S. 4.

ABB. 2: Eigene Darstellung: *LXD-Prozess*. In Anlehnung an: Floor, N., *This is Learning Experience Design. What it is, how it works, and why it matters*. London: New Readers Pearson Education 2023, S. 111.

