

AI READY

Ausführliche Projektdokumentation - Analyse, didaktisches Design und Produktionsroadmap

Interne Masterdokumentation

Autor: David Sutherland
Projekt: AI STYLE LAB Academy
Status: Analyse und didaktisches Grobkonzept abgeschlossen

„Der Mensch ist der Maler. Die KI ist der Pinsel.“

KI unterstützt die Arbeit. Prüfung, Entscheidung und Verantwortung bleiben beim Menschen.

Executive Summary

AI READY ist ein Digital-Learning-Pilot der AI STYLE LAB Academy. Das Projekt entwickelt einen niedrigschwelligen, browserbasierten Selbstlernkurs für Erwachsene, die generative KI bereits kennen oder punktuell ausprobiert haben, aber noch keine verlässliche Vorgehensweise für den beruflichen Einsatz besitzen. Im Mittelpunkt steht nicht die Bedienung eines einzelnen Tools, sondern eine wiederholbare Handlungskette: geeigneten KI-Einsatz bestimmen, Prompt strukturieren, Ergebnis kritisch prüfen, iterativ verbessern und verantwortlich finalisieren.

Der dokumentierte Projektstand umfasst die vollständige Analyse, das didaktische Grobkonzept, die Lernpersona Laura Becker, eine Empathy Map, einen Project Canvas, eine Action Map mit fünf Aktionen und 25 Praxisaktivitäten, die Lernarchitektur mit fünf Kompetenzzielen sowie erste visuelle und mediale Prototypentscheidungen. Der eigentliche Kurs wurde noch nicht in Articulate Storyline oder Rise gebaut, noch nicht als SCORM- oder xAPI-Paket exportiert und noch nicht in einem LMS pilotiert. Diese Dokumentation trennt deshalb konsequent zwischen abgeschlossenen Konzeptleistungen, prototypischen Vorarbeiten und geplanten Produktionsschritten.

PROJEKTVERSPRECHEN: Nach rund 80 Minuten sollen Lernende eine typische berufliche Aufgabe mit generativer KI zielgerichtet, datenschutzbewusst, qualitätsgeprüft und unter eigener Verantwortung bearbeiten können.

Die Masterdokumentation dient als fortschreibbare Projektakte. Sie hält Entscheidungen, Quellen, Begründungen, Ergebnisse, offene Punkte und nächste Schritte fest. Spätere Module zu Feinkonzept, Action Mapping, Storytelling, Storyboard, Development, Implementation und Evaluation können versioniert ergänzt werden, ohne die bisherige Analyse neu aufbauen zu müssen.

Dokumentstatus und Leselogik

- Abgeschlossen: Projektanalyse, Training Gap, Zielgruppen- und Aufgabenanalyse, Persona, Empathy Map, Project Canvas, Action Map und didaktisches Grobkonzept.
- Vorbereitet: Feinkonzeptstruktur, visuelle Designrichtung, kontrollierte Interaktionslogik, Medienrichtung, Accessibility-Anforderungen und technischer Zielkorridor.
- Noch offen: vollständiges Screen-by-Screen-Storyboard, finales Authoring in Storyline oder Rise, LMS- und Trackingentscheidung, SCORM/xAPI-Export, Pilotierung und Evaluation.
- Nicht verwendet: Mindsmith wurde im bisherigen Projektstand nicht eingesetzt und wird deshalb nicht als Projektleistung ausgewiesen.

Inhalt

- 1. Projekttitle und Einordnung
- 2. Ausgangssituation und Problem
- 3. Zielgruppe und Lernpersona

- 4. Ziele des Projekts
- 5. Meine Rolle
- 6. Verwendete und geplante Tools
- 7. Didaktischer und strategischer Aufbau
- 8. Umsetzungsschritte und Projektstatus
- 9. Ergebnis und Output
- 10. Nutzen und Mehrwert
- 11. Reflexion und Learnings
- Anhang: Projektartefakte, offene Entscheidungen und Quellenbasis

1. Projekttitle und Einordnung

1.1 Projekttitle

AI READY - Der praxisnahe Einstieg in generative KI für Beruf und Alltag

Untertitel: Analyse, didaktisches Design und produktionsorientierte Vorbereitung eines browserbasierten Selbstlerntrainings der AI STYLE LAB Academy.

1.2 Projektkontext

AI STYLE LAB ist mein realer Marken- und Portfoliokontext. Die AI STYLE LAB Academy ist als Lernplattform für praxisorientierte KI-Kompetenzen geplant. AI READY bildet den ersten kompakten Pilotkurs dieser Academy und soll zeigen, wie sich aus einem verbreiteten beruflichen Problem eine didaktisch begründete, interaktive und später technisch deploybare Lernlösung entwickeln lässt.

Das Projekt entstand im Rahmen meiner Weiterbildung zum Digital Learning Developer inklusive KI. Ausgangspunkt war eine Challenge zur Analyse und zum didaktischen Design einer digitalen Weiterbildungsmaßnahme. Gefordert waren generelle Projektdaten, Bedarfs-, Zielgruppen- und Aufgabenanalyse sowie ein didaktisches Grobkonzept. Ich habe den Pflichtumfang bewusst um Persona, Empathy Map, Project Canvas, Action Map und erste Feinkonzept- und Visual-Design-Entscheidungen erweitert. Diese Erweiterungen sind keine bloßen Dekorationen, sondern machen die Herleitung des Lernprodukts nachvollziehbar.

1.3 Projektauftrag

Für Erwachsene in Weiterbildung oder beruflicher Neuorientierung wird ein etwa 80-minütiger, modularer Selbstlernkurs entwickelt. Er soll die Lernenden befähigen, eine realistische berufliche Aufgabe mithilfe generativer KI strukturiert zu bearbeiten, die Ausgabe kritisch zu prüfen, gezielt zu verbessern und die finale Entscheidung selbst zu verantworten.

1.4 Umfang und Abgrenzung

Der Kernkurs ist als Einführung konzipiert. Er vermittelt keine vertiefte Informatik, keine Programmierung und keinen vollständigen Rechtskurs zu DSGVO oder EU AI Act. Ebenso wenig wird ein einzelnes KI-Tool mit vergänglichem Button-für-Button-Anleitungen geschult. Im Mittelpunkt stehen toolübergreifende Prinzipien, die sich auf ChatGPT, Copilot und vergleichbare Systeme übertragen lassen.

Zum Scope gehören:

- berufliche Einsatzentscheidung;
- strukturierte Promptformulierung;
- Qualitätsprüfung von KI-Ausgaben;

- iterative Verbesserung;
- Schutz sensibler Informationen;
- Human-in-the-Loop und verantwortliche Freigabe;
- Wissenstest, AI Challenge und persönliche Prompt-Vorlage.

Außerhalb des aktuellen MVP liegen:

- vertiefte Rechtsberatung;
- umfassende AI-Governance-Schulung;
- offene KI-Integration im Lernkurs;
- rollen- oder branchenspezifische Spezialmodule;
- Community- und Trainerbegleitung;
- fertiger SCORM/xAPI-Export und LMS-Rollout.

2. Ausgangssituation und Problem

2.1 Ausgangssituation

Generative KI ist im beruflichen Alltag sichtbar und leicht zugänglich. Viele Erwachsene haben bereits mit ChatGPT, Copilot oder ähnlichen Werkzeugen experimentiert. Der Zugang allein erzeugt jedoch keine Handlungskompetenz. Typische Einsteigerhandlungen bestehen aus kurzen, suchmaschinenähnlichen Fragen. Wenn die Antwort sprachlich überzeugend klingt, wird sie teilweise übernommen, obwohl Relevanz, Plausibilität, Vollständigkeit, Quellenlage oder Datenschutz nicht systematisch geprüft wurden.

Die daraus entstehenden Probleme sind nicht primär technischer Natur. Die Lernenden benötigen kein Studium der Modellarchitektur, sondern Orientierung und ein wiederholbares Verfahren. Ohne dieses Verfahren entstehen schwankende Ergebnisse, unnötiges Trial-and-Error, Unsicherheit bei sensiblen Informationen und das Risiko, falsche oder ungeprüfte Inhalte in berufliche Arbeitsergebnisse zu übernehmen.

2.2 Das Performance-Problem

Die beobachtbare Leistungslücke zeigt sich in vier verbundenen Bereichen:

- Aufgabenwahl: KI wird eingesetzt, ohne Nutzen, Grenzen und Ausgangsmaterial vorher zu klären.
- Prompting: Aufgabe, Kontext, Qualitätsanforderungen, Tonalität und Ausgabeformat bleiben implizit.
- Qualitätsprüfung: Professionell klingende Sprache wird mit inhaltlicher Richtigkeit verwechselt.
- Verantwortung: Sensible Daten, Quellen, Unternehmensregeln und die finale Freigabe werden nicht konsequent als menschliche Verantwortung behandelt.

2.3 Training Gap

Der Ist-Zustand ist durch unsystematisches Prompting, fehlende Prüfkriterien und Unsicherheit bei Datenschutz und Verantwortung gekennzeichnet. Der Soll-Zustand verlangt, dass eine Person einen geeigneten KI-Anteil begründet auswählt, einen strukturierten Prompt formuliert, die Ausgabe anhand klarer Kriterien prüft, gezielt iteriert und eine verantwortete Endfassung erstellt.

Die Kompetenzlücke liegt somit nicht im bloßen Wissen über KI-Begriffe, sondern in einer vollständigen beruflichen Handlung. Diese Handlung lässt sich beobachten, üben und bewerten. Sie bildet daher eine geeignete Grundlage für ein Kompetenztraining.

AI READY: Die wiederholbare Handlungskette



Die AI-READY-Handlungskette

2.4 Warum ein Selbstlerntraining geeignet ist

Die fünf Teilhandlungen können in kurzen browserbasierten Szenarien demonstriert, angeleitet geübt und mit unmittelbarem Erklärfeedback rückgemeldet werden. Die Zielgruppe ist heterogen und lernt in unterschiedlichem Tempo. Ein asynchrones Selbstlernformat ermöglicht Unterbrechung, Wiederholung und individuelles Lerntempo. Gleichzeitig kann die AI Challenge als authentischer Kompetenznachweis die vollständige Handlungskette in einer neuen Situation prüfen.

2.5 Abgrenzung nicht-didaktischer Ursachen

Nicht jedes Problem im KI-Einsatz ist durch Training lösbar. Fehlender Tool-Zugang, technische Sperren, unklare Unternehmensrichtlinien, nicht vorhandene Freigabeprozesse oder fehlende Arbeitszeit für die Anwendung sind Nicht-Lernursachen. AI READY setzt deshalb grundlegende Browserkompetenz, Internetzugang und einen zugelassenen KI-Zugang voraus. Das Training adressiert ausschließlich die lernbare Kompetenzlücke.

2.6 Quellen- und Evidenzstatus

Die Bedarfsanalyse basiert auf der WBS-Challenge, den bereitgestellten Analyse- und QCL-Unterlagen, den Fachtexten zur E-Learning-Bedarfs- und Aufgabenanalyse sowie der projektbasierten Persona. Die Persona ist eine begründete Arbeitsannahme und muss im Pilot mit realen Teilnehmenden validiert werden. Bis zur Pilotierung sind Aussagen über Abschlussquote, Lernzuwachs und Transfer als Zielwerte und nicht als bereits erzielte Ergebnisse zu verstehen.

3. Zielgruppe und Lernpersona

3.1 Primäre Zielgruppe

Die primäre Zielgruppe sind Erwachsene in beruflicher Weiterbildung, Arbeitssuche oder beruflicher Neuorientierung. Sie verfügen über digitale Grundkompetenzen und können Browser, Office-Anwendungen und digitale Kommunikationswerkzeuge bedienen. Ihre Erfahrung mit generativer KI reicht von keiner bis zu mittlerer Vorerfahrung. Sie benötigen keine technische Basisschulung zu Computern, sondern praktische Orientierung für den reflektierten KI-Einsatz.

Designrelevante Merkmale sind:

- verschiedene Bildungs- und Berufsbiografien;
- heterogenes Vorwissen und unterschiedliches Lerntempo;
- hoher Wunsch nach unmittelbarem beruflichem Nutzen;
- Unsicherheit bei Richtigkeit, Datenschutz und Verantwortung;
- geringe Toleranz für lange technische Erklärungen;
- Motivation durch konkrete Ergebnisse, Beispiele und eigenes Ausprobieren;
- Bedarf an klarer Navigation, Wiederaufnahme und begründetem Feedback;
- Nutzung auf Desktop, Laptop oder Smartphone.

3.2 Primäre Lernpersona Laura Becker

Laura Becker ist 38 Jahre alt, lebt in Mannheim, ist verheiratet und hat ein Kind. Sie ist ausgebildete Kauffrau für Büromanagement und befindet sich nach mehreren Berufsjahren in einer beruflichen Neuorientierung. In Stellenanzeigen begegnen ihr zunehmend Begriffe wie ChatGPT, Copilot und generative KI.

Digitale Anwendungen nutzt Laura sicher. Mit generativer KI hat sie bereits experimentiert, bisher jedoch ohne systematische Vorgehensweise. Sie stellt häufig kurze Fragen und übernimmt gute Formulierungen teilweise schnell. Wenn ein Prompt nicht funktioniert, beginnt sie oft neu, statt gezielt zu diagnostizieren, welcher Kontext oder welches Qualitätskriterium fehlt.

Ihr Leitsatz lautet: „Ich möchte KI endlich sinnvoll nutzen können - ohne das Gefühl zu haben, dass ich irgendetwas falsch mache.“

3.3 Motivation und Ziele der Persona

Laura möchte KI für echte berufliche Aufgaben nutzen, ihre Ergebnisse verbessern und ihre digitale Kompetenz für Bewerbungen und einen neuen Arbeitsplatz sichtbar erweitern. Sie möchte wissen, welche Informationen sie eingeben darf, wie sie gute Prompts strukturiert und wie sie selbst beurteilen kann, ob eine Ausgabe verwendbar ist.

3.4 Barrieren und Ängste

Laura ist unsicher, ob eine KI-Antwort richtig oder nur überzeugend formuliert ist. Datenschutz, sensible Informationen und fehlende Quellen verunsichern sie. Lange technische Tutorials, unnötige Fachsprache und unübersichtliche Lernwege überfordern sie. Reines Richtig-Falsch-Feedback hilft ihr nicht, weil sie verstehen möchte, warum eine Entscheidung funktioniert und wie sie beim nächsten Versuch besser vorgeht.

3.5 Lernpräferenzen und Designfolgen

Laura profitiert von kurzen Lerneinheiten, konkreten Berufssituationen, Worked Examples, Guided Practice, eigenem Ausprobieren und unmittelbarem Erklärfeedback. Daraus folgen sechs zentrale Designentscheidungen:

- kurze, klar abgegrenzte Module statt langer Theoriekapitel;
- erwachsene, warme und professionelle Du-Ansprache auf B1-B2-Niveau;
- realistische, branchenneutrale Aufgaben statt reiner Tool-Demonstrationen;
- Progression vom Beispiel über angeleitete Praxis zur eigenständigen Challenge;
- Kriterien und Begründungen statt bloßer Lösungssignale;
- sichtbares Transferprodukt am Ende des Kurses.

3.6 Empathy Map als Designinstrument

Die Empathy Map bündelt, was Laura denkt, hört, sieht, sagt und tut. Sie macht den Widerspruch sichtbar zwischen hohem beruflichem Druck, KI einsetzen zu können, und fehlender Sicherheit in der tatsächlichen Anwendung. Die Pains - Unsicherheit, Datenschutz, Trial-and-Error und Fachsprache - werden direkt in Lernaktivitäten übersetzt. Die Gains - strukturierte Prompts, Qualitätsprüfung und wiederholbare Handlungskette - bilden die Leistungsziele des Kurses.

TRACEABILITY-BEISPIEL: „Laura vertraut gut klingenden Antworten“ führt zur Lernaktivität „problematische Stellen markieren und Prüfmethode auswählen“ und zum Nachweis „begründetes Qualitätsurteil“.

4. Ziele des Projekts

4.1 Projektziel

AI READY soll einen baubaren, skalierbaren und barrierearm konzipierten Pilotkurs für die AI STYLE LAB Academy bereitstellen. Der Pilot dient zugleich als fachliche Referenz für meinen AI-first End-to-End-Workflow: vom Performance-Problem über Analyse und Instructional Design bis zur späteren Medienproduktion, technischen Umsetzung und Evaluation.

4.2 Performance-Ziel

Bis Ende 2026 sollen mindestens 80 Prozent der Teilnehmenden eine typische berufliche Aufgabe mit generativer KI selbstständig, datenschutzbewusst und qualitätsgeprüft anhand der fünfstufigen AI-READY-Handlungskette bearbeiten.

Der Prozentwert ist ein Evaluationsziel für die spätere Pilotierung. Er ist noch kein gemessenes Projektergebnis.

4.3 Kompetenzorientierte Lernziele

Nach Abschluss des Kurses können die Lernenden:

- anhand einer konkreten beruflichen Aufgabe begründet entscheiden, bei welchen Arbeitsschritten generative KI sinnvoll unterstützen kann;
- einen strukturierten Prompt erstellen, der mindestens Aufgabe, relevanten Kontext, Anforderungen und gewünschtes Ausgabeformat enthält;
- eine KI-Ausgabe hinsichtlich Relevanz, Plausibilität, Vollständigkeit und möglicher Fehler überprüfen;
- fehlende Informationen ergänzen, Anforderungen präzisieren und eine überarbeitete Ausgabe erneut anhand der Qualitätskriterien bewerten;
- sensible Informationen erkennen, grundlegende Datenschutz- und Unternehmensregeln berücksichtigen und die finale Entscheidung selbst übernehmen.

4.4 Kompetenznachweis

Die Lernzielerreichung wird nicht ausschließlich durch Wissensfragen bewertet. Ein kurzer Wissenstest prüft notwendige Grundlagen. Die summative AI Challenge verlangt anschließend die vollständige berufliche Handlung: Aufgabe verstehen, KI-Einsatz wählen, Prompt formulieren, Ergebnis prüfen, gezielt iterieren und eine verantwortete Endfassung begründen.

Die Challenge wird anhand von vier Kriterien bewertet:

- Aufgabenverständnis;
- Promptqualität;
- Qualitätsprüfung;

- Iteration und Verantwortung.

Jedes Kriterium muss mindestens die Stufe „erfüllt“ erreichen. Ein Badge oder Abschlussnachweis ist erst vorgesehen, wenn Wissenstest und Challenge bestanden wurden.

4.5 Erfolgsdimensionen

Der spätere Projekterfolg wird auf mehreren Ebenen betrachtet:

- Lernreaktion: Verständlichkeit, Relevanz, Motivation und Usability;
- Lernleistung: Wissenstest und Rubric-Ergebnis der AI Challenge;
- Transfer: Nutzung einer persönlichen Prompt-Vorlage für eine reale Aufgabe;
- Produktqualität: technische Stabilität, Accessibility und fehlerfreie Navigation;
- Academy-Nutzen: Wiederverwendbarkeit der Lernarchitektur für weitere Module.

5. Meine Rolle

5.1 End-to-End-Verantwortung

Ich übernehme im Projekt mehrere miteinander verbundene Rollen. Diese Mehrfachrolle ist bewusst gewählt, weil AI READY zugleich Lernprodukt, Portfolio-Case und Pilot für meinen späteren beruflichen Schwerpunkt als Digital Learning Developer beziehungsweise AI Learning Architect ist.

Meine Verantwortungsbereiche umfassen:

- Projektleitung und Scope-Steuerung;
- Anforderungsanalyse und Quellenprüfung;
- Bedarfs-, Zielgruppen- und Aufgabenanalyse;
- Lernpersona und Empathy Map;
- Instructional Design und Constructive Alignment;
- Lernarchitektur, Action Mapping und Assessmentstrategie;
- Text-, Content- und Promptentwicklung;
- visuelles Konzept und AI-gestützte Medienproduktion;
- Dokumentation und Qualitätsprüfung;
- Vorbereitung von Authoring, Pilotierung und Evaluation.

5.2 Fachlicher Hintergrund

Ich verbinde meine Weiterbildung zum Digital Learning Developer mit meiner abgeschlossenen Qualifikation als KI Medien- und Content-Gestalter. Dadurch kann ich didaktische Konzeption, visuelles Storytelling, AI-gestützte Medienproduktion und technische Umsetzung enger miteinander verzahnen. Das Ziel ist nicht, möglichst viele Werkzeuge einzusetzen, sondern externe Übergaben zu reduzieren und die didaktische Absicht bis in Text, Interaktion, Visual und späteres Authoring konsistent zu halten.

5.3 Human Review und Verantwortung

KI wird in meinem Workflow als Beschleuniger und Co-Creation-Werkzeug eingesetzt. Die fachliche Auswahl, Prüfung und Freigabe bleiben bei mir. Ich übernehme deshalb Verantwortung für:

- Quellenabgleich und Kennzeichnung von Annahmen;
- Konsistenz zwischen Persona, Lernzielen, Aktivitäten und Assessments;
- Vermeidung erfundener Projektergebnisse;
- Datenschutz und keine Nutzung realer sensibler Daten in Übungen;
- sprachliche, didaktische und visuelle Qualitätskontrolle;
- klare Trennung zwischen Konzept, Prototyp und fertigem Produkt.

6. Verwendete und geplante Tools

6.1 Tatsächlich verwendet

ChatGPT und ChatGPT Work wurden für Quellenanalyse, Interviewführung, Strukturierung, didaktische Varianten, Formulierungen, Qualitätsprüfung und Projektdokumentation eingesetzt. Große Informationsmengen konnten dadurch schneller zusammengeführt werden. Die Ergebnisse wurden nicht ungeprüft übernommen, sondern gegen Brief, QCL und Fachquellen kontrolliert.

Microsoft Word diente als komfortables Arbeits- und Austauschformat. Besonders hilfreich waren die schnelle Überarbeitung längerer Texte, klare Seitenstruktur, gute Lesbarkeit, Exportierbarkeit und die Möglichkeit, aus einzelnen Analyseergebnissen ein zusammenhängendes Projektdokument zu entwickeln.

ChatGPT Bildgenerierung, OpenArt und Kling wurden für die visuelle Richtung und prototypische Medien eingesetzt. Dazu gehören Konzeptvisuals, cinematic Einstiegs- und Übergangsideen sowie kurze Videosequenzen. Diese Medien zeigen die angestrebte Atmosphäre, ersetzen aber noch nicht das finale Authoring.

PDF-Export und visuelle Dokumentprüfung wurden genutzt, um die Abgabe, die Persona, die Empathy Map, den Project Canvas und die Action Map in einer stabilen, teilbaren Form zu sichern.

6.2 Für spätere Produktionsphasen vorgesehen

Articulate Storyline oder Rise ist für die technische Umsetzung des Lernprodukts vorgesehen. Die endgültige Auswahl hängt vom Feinkonzept, der benötigten Simulations- und Feedbacklogik, Responsive-Anforderungen und dem gewünschten SCORM/xAPI-Tracking ab.

CapCut ist für den finalen Videoschnitt, Ton, Untertitel und die Montage der kurzen cinematic Sequenzen vorgesehen.

LMS sowie SCORM oder xAPI werden in der Implementation festgelegt. Dabei müssen Fortschrittsspeicherung, Wiedereinstieg, Wissenstest, Challenge-Ergebnis, Datenschutz und Reporting berücksichtigt werden.

6.3 Nicht verwendet und nicht als Leistung ausgewiesen

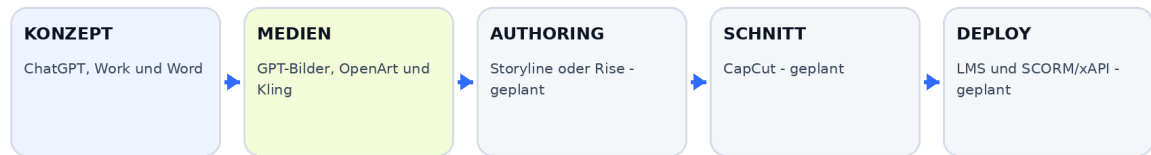
Mindsmith wurde im bisherigen Projekt nicht eingesetzt. Es wird daher weder als tatsächliches Authoring-Tool noch als Teil des bisher erreichten Outputs dargestellt.

6.4 AI-first-Toolprinzip

Die Toolauswahl folgt dem Lernziel. Cinematic Content wird für Aufmerksamkeit, Story und Motivation genutzt. Die helle Arbeitsoberfläche dient konzentrierter Anwendung. Interaktionen und

Feedback sollen die Handlungskompetenz aufbauen. Kein Werkzeug wird allein wegen seines Innovationswerts eingesetzt.

AI-first Workflow: verwendet und geplant



AI-first Produktionskette

7. Didaktischer und strategischer Aufbau

7.1 Leitprinzipien

AI READY folgt dem Grundsatz: „Der Mensch ist der Maler. Die KI ist der Pinsel.“ KI unterstützt den Arbeitsprozess, aber Prüfung, Auswahl, Entscheidung und Verantwortung verbleiben beim Menschen.

Die didaktische Architektur basiert auf sechs Prinzipien:

- Performance vor Content;
- aktive Anwendung statt passiver Tool-Demonstration;
- Constructive Alignment;
- Scaffolding mit abnehmender Hilfe;
- unmittelbares, begründetes Feedback;
- Transfer in eine reale berufliche Aufgabe.

7.2 Action Map

Die Action Map verbindet das Performance-Ziel mit fünf beobachtbaren Aktionen und jeweils fünf Praxisaktivitäten.

Aktion 1 - Einsatz bestimmen

- Einsatzfälle sortieren;
- zwischen KI und Nicht-KI entscheiden;
- Nutzen und Risiken abwägen;
- Datentypen klassifizieren;
- Einsatzwahl begründen.

Aktion 2 - Prompt strukturieren

- schwachen Prompt analysieren;
- Ziel und Kontext ergänzen;
- Prompt-Bausteine ordnen;
- Ausgabeformat festlegen;
- eigenen Prompt erstellen.

Aktion 3 - Ergebnis prüfen

- mögliche Halluzinationen markieren;
- Fakten mit Quellen abgleichen;
- Vollständigkeit prüfen;
- Datenschutzfehler erkennen;
- Qualitätsurteil begründen.

Aktion 4 - Iterativ verbessern

- Feedback an die KI formulieren;
- fehlenden Kontext ergänzen;
- Prompt gezielt nachschärfen;
- Varianten vergleichen;
- beste Version begründet auswählen.

Aktion 5 - Verantwortlich finalisieren

- Ergebnis redigieren;
- sensible Angaben entfernen;
- Quellen transparent machen;
- Human Review dokumentieren;
- Arbeitsversion freigeben.

7.3 Lernarchitektur

Die Kernlernzeit beträgt etwa 80 Minuten. Die Lernstrecke ist chronologisch nach der beruflichen Handlung geordnet. Wichtige und sicherheitsrelevante Prinzipien werden früh eingeführt und in späteren Modulen wieder aufgegriffen. Grundlagen, die nicht unmittelbar für die Handlung erforderlich sind, bleiben Bonusinhalt.

Hook - 5 Minuten

Eine realistische, unübersichtliche Ausgangssituation zeigt eine mittelmäßige KI-Antwort. Die Lernenden diagnostizieren, was schiefgelaufen ist. Der Einstieg erzeugt Problemorientierung, ohne die Lösung vorwegzunehmen.

Modul 1: Können und Grenzen - 10 Minuten

Die Lernenden unterscheiden sinnvolle und ungeeignete KI-Einsatzfelder. Musterbasierte Generierung, überzeugend klingende Fehler und Human-in-the-Loop werden handlungsnah eingeführt. Halluzination, Wahrscheinlichkeit und Kontextfenster bleiben optionale Vertiefungen.

Modul 2: Gut prompten - 20 Minuten

Aufgabe, Kontext, Anforderungen, Tonalität und Ausgabeformat werden an einem Worked Example sichtbar. Anschließend verbessern die Lernenden einen schwachen Prompt mit einem strukturierten Prompt-Baukasten und formulieren eine eigene Variante.

Modul 3: Prüfen und verbessern - 15 Minuten

Problematische Aussagen, Lücken und unbelegte Behauptungen werden markiert. Die Lernenden wählen passende Prüfschritte, schreiben einen Folgeprompt und vergleichen die ursprüngliche mit der überarbeiteten Version.

Modul 4: Sicher handeln - 10 Minuten

Entscheidungsfälle thematisieren sensible Daten, Quellen, Fakten, Unternehmensregeln und menschliche Verantwortung. Der Schwerpunkt liegt nicht auf juristischer Vollständigkeit, sondern auf sicheren Grundentscheidungen und Eskalation bei Unsicherheit.

Modul 5: AI Challenge - 20 Minuten

Eine neue berufliche Situation wird selbstständig bearbeitet. Die Lernenden durchlaufen die vollständige Handlungskette und reichen eine geprüfte, verbesserte und begründete Endfassung ein.

7.4 Methodik und Lerntheorie

Scenario-based Learning bildet realistische Entscheidungen ab. Guided Practice und Worked Examples reduzieren die Einstiegshürde. Learning by Doing aktiviert durch eigenes Prompting, Prüfen und Iterieren. Scaffolding folgt der Progression: vollständig zeigen, angeleitet anwenden, Hilfen reduzieren, selbstständig handeln und auf einen neuen Kontext übertragen.

Kognitivistische Prinzipien unterstützen Chunking, klare Struktur, Worked Examples und Reduktion unnötiger Belastung. Konstruktivistische Elemente entstehen durch realistische Probleme, eigene Entscheidungen und Reflexion. Behavioristische Elemente werden begrenzt für unmittelbares Feedback und sichere Routinen eingesetzt. Erfahrungsbasiertes Lernen zeigt sich in der Schleife aus Handlung, Ergebnis, Reflexion, Verbesserung und erneuter Anwendung.

7.5 Inhaltsstrukturierung

Die Inhalte werden vor allem chronologisch entlang der fünf Handlungsschritte strukturiert. Innerhalb der Module gilt zusätzlich das Prinzip der Wichtigkeit: zentrale Entscheidungen und Risiken erscheinen vor optionalen Fachbegriffen. Kategorien wie Prompt-Bausteine, Prüflinsen und Datentypen helfen beim mentalen Ordnen. Alphabetische Organisation ist nur für ein optionales Glossar sinnvoll.

7.6 Interaktionen und Feedback

Vorgesehen sind Entscheidungsaufgaben, Markieraufgaben, Prompt-Builder, kontrollierte Freitextaufgaben, Chat-Simulationen, Reflexionsfragen und Vergleichsaufgaben. Drag-and-drop wird nur eingesetzt, wenn eine zugängliche Alternative vorhanden ist.

Die zentrale Lernlogik lautet:

- zuerst eigener Versuch ohne Hilfe;
- danach begründetes Feedback;
- anschließend bei Bedarf ein Hinweis oder eine Hilfe;
- erneuter Versuch oder Auflösung nach festgelegter Zahl von Versuchen.

Feedback unterscheidet richtige, teilweise richtige und fehlerhafte Lösungen. Es erklärt, was funktioniert, was fehlt, warum es relevant ist und welcher nächste Handlungsschritt sinnvoll ist.

7.7 Visuelles und auditives Konzept

Die visuelle Leitidee kombiniert eine dunkle, cinematic Markenwelt für Einstieg, Szenarien, Übergänge und Challenge mit einer hellen, ruhigen Arbeitsoberfläche für Prompting, Prüfung und Übungen. Dadurch werden emotionale Rahmung und funktionale Bedienung getrennt.

Die Simulation bleibt kontrolliert und nutzt vorbereitete Antworten. Eine offene KI-Integration ist im MVP nicht vorgesehen. Das reduziert Datenschutz-, Moderations-, Kosten- und Qualitätsrisiken und macht Feedback reproduzierbar.

Die Sprechstimme wird sparsam bei Einstieg und Übergängen eingesetzt. Musik bleibt sehr dezent und beschränkt sich auf Intro und Abschluss. Übungen bleiben ruhig und funktional. UI-Sounds werden zurückhaltend eingesetzt und müssen deaktivierbar beziehungsweise entbehrlich sein.

7.8 Navigation und Lernsteuerung

Die Lernstrecke besitzt eine klare Hauptstrecke mit gespeichertem Fortschritt und Wiedereinstieg. Module schließen sichtbar ab. Voraussetzungen und Freischaltungen verhindern, dass zentrale Übungsbausteine übersprungen werden, ohne unnötige Sackgassen zu erzeugen. Bereits bearbeitete Inhalte können wiederholt werden. Nicht bestandene Aufgaben führen zu Feedback und einem erneuten Versuch.

7.9 Accessibility

Die Planung orientiert sich an WCAG-Prinzipien. Vorgesehen sind:

- semantische Struktur und sinnvolle Fokusreihenfolge;
- Tastaturbedienung und sichtbarer Fokus;
- Untertitel, Transkripte und Textalternativen;
- ausreichende Kontraste und skalierbare Schrift;
- Informationen nicht nur über Farbe, Bewegung oder Ton;
- verständliche Fehlermeldungen;
- responsive Darstellung auf relevanten Endgeräten;
- zugängliche Alternativen für komplexe Interaktionen;
- kontrollierbare beziehungsweise reduzierte Bewegung.

Diese Anforderungen sind konzeptionell festgelegt, aber noch nicht am gebauten Kurs getestet.

7.10 Constructive Alignment

Didaktische Traceability



Didaktische Traceability

Jedes Lernziel besitzt eine passende Lernaktivität, formatives Feedback und einen summativen Nachweis. Ein praktisches Handlungsziel wird nicht allein durch Multiple Choice geprüft. Die AI Challenge bündelt alle fünf Lernziele und macht die vollständige Kompetenz sichtbar.

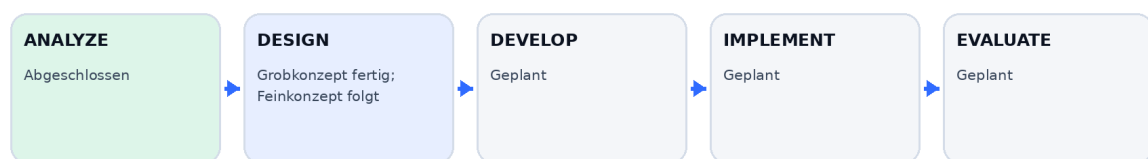
8. Umsetzungsschritte und Projektstatus

8.1 Source-first-Analyse

Zu Beginn wurden Challenge, Schritt-für-Schritt-Anleitung, QCL und Fachquellen ausgewertet. Aus ihnen wurden Pflichtumfang, Bewertungskriterien, Rahmenbedingungen und offene Entscheidungsräume abgeleitet. Erst danach wurden Thema, Zielgruppe und Lernlösung konkretisiert.

8.2 ADDIE als iterativer Prozess

ADDIE: aktueller Projektstatus



Aktueller ADDIE-Status

Analyze - abgeschlossen

- generelle Projektdaten;
- Training Gap und Nicht-Lernursachen;
- Zielgruppenanalyse;
- Aufgabenanalyse;
- Persona und Empathy Map;
- Performance-Ziel und Risiken.

Design - Grobkonzept abgeschlossen, Feinkonzept in Vorbereitung

- fünf Kompetenzlernziele;
- Action Map und Lernarchitektur;
- Constructive Alignment;
- Methoden, Lernorganisation, Transfer und Assessment;
- visuelle Richtung und grundlegende Interaktionslogik;
- Accessibility-Anforderungen.

Der nächste Designschritt ist das vollständige Feinkonzept mit Screenflow, Szenarien, Storyboard, finalen Lerntexten, Feedbackvarianten, Medien- und Assetliste, Navigationszuständen, technischer Spezifikation, Tracking und Abnahmekriterien.

Develop - geplant

- Authoring in Articulate Storyline oder Rise;
- Aufbau der kontrollierten Simulationen;

- Umsetzung von Prompt-Buildern, Markier- und Entscheidungsaufgaben;
- Produktion und Schnitt der Medien;
- Wissenstest, Challenge und Rubric;
- interne fachliche, didaktische und technische QA.

Implement - geplant

- LMS- und Paketentscheidung;
- SCORM/xAPI-Konfiguration;
- Fortschrittsspeicherung und Wiedereinstieg;
- Pilotzugänge und Onboarding;
- Datenschutzinformationen und Supportweg;
- Durchführung mit kleiner Pilotgruppe.

Evaluate - geplant

- formative Beobachtungen während Entwicklung und Test;
- Wissenstest- und Challenge-Daten;
- Usability- und Accessibility-Feedback;
- Transferbefragung;
- Priorisierung von Änderungen;
- Version 2 und erneuter Test.

8.3 Vierwöchiger Produktions- und Pilotkorridor

Der Project Canvas enthält einen kalkulatorischen Vier-Wochen-Korridor: Analyse, Design, Development und Test. Dieser Zeitrahmen beschreibt den geplanten kompakten MVP-Sprint. Er ist nicht als bereits vollständig absolvierter Realzeitplan zu verstehen. Die tatsächliche Umsetzung wird nach Abschluss des Feinkonzepts neu terminiert.

8.4 Qualitätsgates

Vor dem Übergang in die jeweils nächste Phase werden folgende Gates verwendet:

- Analyse-Gate: Performance-Problem, Zielgruppe und Aufgabe sind ausreichend belegt.
- Design-Gate: Lernziele, Aktivitäten, Feedback, Assessment und Transfer sind ausgerichtet.
- Feinkonzept-Gate: jeder Screen und jede Interaktion ist produktionsreif beschrieben.
- Development-Gate: fachliche, technische und Accessibility-Prüfung sind bestanden.
- Pilot-Gate: Zugänge, Tracking, Support und Datenschutz sind geklärt.
- Release-Gate: Pilotfeedback ist ausgewertet und kritische Fehler sind behoben.

9. Ergebnis und Output

9.1 Abgeschlossene Ergebnisse

Der bisherige Output ist eine kohärente Konzept- und Dokumentationsbasis, kein fertig veröffentlichtes Lernprodukt. Abgeschlossen sind:

- zwölfseitige Abgabe „AI READY - Analyse und didaktisches Design“;
- Executive Snapshot und Ideenskizze;
- Project Canvas;
- generelle Projektdaten;
- Bedarfs-, Zielgruppen- und Aufgabenanalyse;
- primäre Lernpersona Laura Becker;
- Empathy Map;
- Action Map mit fünf Aktionen und 25 Praxisaktivitäten;
- fünf kompetenzorientierte Lernziele;
- vollständiges Grobkonzept;
- 80-minütige Lernarchitektur;
- formative und summative Assessmentstrategie;
- AI Challenge mit vier Bewertungskriterien;
- Transferstrategie und persönliche Prompt-Vorlage;
- visuelle Designrichtung und erste Medienprototypen.

9.2 Prototypischer Stand

Visuelle Mockups und kurze AI-generierte Mediensequenzen zeigen die angestrebte Markenwelt und den Übergang zwischen cinematic Storybereich und heller Arbeitsoberfläche. Die kontrollierte Simulation, Navigation und Aufgabenlogik sind konzeptionell definiert, aber noch nicht als vollständiger, technisch geprüfter Kurs implementiert.

9.3 Noch nicht als Ergebnis auszuweisen

Folgende Ergebnisse liegen noch nicht vor:

- fertig authorisierter Storyline- oder Rise-Kurs;
- SCORM- oder xAPI-Paket;
- LMS-Integration;
- reale Pilotdaten;
- gemessene Abschluss- oder Transferquote;
- zertifizierter Accessibility-Nachweis;
- finaler Release.

9.4 Artefaktlogik

Die Artefakte erfüllen unterschiedliche Funktionen. Die Ideenskizze erklärt die Leitidee. Der Project Canvas verdichtet Zweck, Ressourcen, Risiken und Meilensteine. Persona und Empathy Map verankern Zielgruppe und Lernbarrieren. Die Action Map verbindet Performance-Ziel, Aktionen und Übungen. Das Grobkonzept definiert Lernziele, Inhalte, Methoden, Organisation und Assessment. Das spätere Feinkonzept übersetzt diese Entscheidungen in eine produktionstaugliche Lernstrecke.

10. Nutzen und Mehrwert

10.1 Nutzen für Lernende

AI READY vermittelt keine Sammlung von Magic Prompts, sondern eine wiederverwendbare berufliche Methode. Lernende erhalten Orientierung, können bessere Ergebnisse erzeugen, erkennen Risiken früher und behalten die Verantwortung für ihre Arbeit. Die persönliche Prompt-Vorlage und die Challenge unterstützen den Transfer über den Kurs hinaus.

10.2 Nutzen für AI STYLE LAB Academy

Das Projekt schafft eine wiederverwendbare Lernarchitektur für weitere Module, etwa AI for Job Search, Office, Marketing, Digital Learning oder Governance. Die fünfstufige Handlungskette kann als wiederkehrendes Qualitätsmodell der Academy dienen. Der Pilot liefert später Daten für Verbesserung, Positionierung und Skalierung.

10.3 Nutzen für Unternehmen und Auftraggeber

Die Konzeption lässt sich an Branchen, Rollen und Unternehmensrichtlinien anpassen. Sie unterstützt eine verantwortliche AI-Literacy-Strategie, ohne sich auf ein einzelnes Tool zu beschränken. Durch die Verbindung von Analyse, Instructional Design, Medienproduktion und späterem Authoring können Schnittstellen und externe Produktionsaufwände reduziert werden.

10.4 Nutzen für mein Portfolio

Der Case macht nicht nur ein visuelles Endprodukt sichtbar, sondern den vollständigen Denkprozess dahinter. Er zeigt meine Fähigkeit, ein unscharfes Thema in ein Performance-Problem zu übersetzen, eine Persona zu entwickeln, Lernziele und Assessments auszurichten, Medien funktional auszuwählen und einen realistischen Produktionspfad zu planen.

10.5 Wirtschaftlicher Rahmen

Für den vierwöchigen Pilot wurde ein kalkulatorischer Arbeitswert von 3.000 bis 5.000 Euro angesetzt. Darin enthalten sind Analyse, Instructional Design, Content- und Medienproduktion, Authoring, Qualitätssicherung und Pilotvorbereitung. Der Wert ist eine Projektkalkulation und kein bereits realisierter Umsatz.

11. Reflexion und Learnings

11.1 Analyse vor Medien und Modulen

Ich habe im Projekt deutlich erkannt, dass ein Digital-Learning-Projekt nicht sinnvoll mit Modulen, Videos oder Toolentscheidungen beginnt. Zuerst muss geklärt werden, welches Performance-Problem tatsächlich besteht, wer betroffen ist, welche Ursachen vorliegen und ob Training überhaupt die passende Intervention ist. Diese Analyse hat verhindert, dass AI READY zu einer allgemeinen Sammlung von KI-Grundlagen oder einer reinen ChatGPT-Demonstration wird.

11.2 Vom Thema zur Handlung

Der entscheidende Schritt war die Übersetzung des großen Themas „AI Literacy“ in eine beobachtbare berufliche Handlung. Die fünfstufige Kette hat mir gezeigt, wie sich ein abstraktes Thema in konkrete Entscheidungen, Übungen und Nachweise zerlegen lässt. Dadurch konnte ich Inhalte konsequent reduzieren und jede Aktivität auf den späteren Transfer beziehen.

11.3 Persona als echte Designgrundlage

Laura Becker hat die Zielgruppe greifbar gemacht. Ihre Unsicherheit bei gut klingenden Antworten, ihr Wunsch nach kurzen Einheiten und ihre Ablehnung unnötiger Fachsprache beeinflussen Sprache, Navigation, Feedback, Aufgaben und Medien. Ich habe gelernt, dass eine Persona erst dann wertvoll ist, wenn aus jedem relevanten Merkmal eine konkrete Designentscheidung entsteht.

11.4 Word als komfortabler Projektraum

Ich habe gemerkt, dass Word für diese Art der Projektdokumentation sehr komfortabel ist. Umfangreiche Inhalte lassen sich klar strukturieren, schnell überarbeiten und in eine stabile PDF-Fassung überführen. Aus vielen einzelnen Chat-Ergebnissen konnte so eine zusammenhängende Projektlogik entstehen. Das Dokument ist nicht nur Abgabe, sondern Arbeitsgrundlage für die nächsten ADDIE-Schritte.

11.5 KI als Beschleuniger - nicht als Prüfersatz

KI hat den Prozess deutlich beschleunigt. Besonders hilfreich war sie beim Zusammenfassen großer Informationsmengen, beim Vergleichen von Quellen, beim Strukturieren von Varianten und beim sprachlichen Ausarbeiten umfangreicher Dokumente. Gleichzeitig habe ich erlebt, dass ein sinnvolles Ergebnis nur durch menschliche Prüfung entsteht. Ich muss kontrollieren, ob Aussagen belegt sind, ob Persona und Projekt vermischt wurden, ob Lernziele wirklich messbar sind und ob ein visuell starkes Element didaktisch tatsächlich etwas leistet.

11.6 Human-in-the-Loop als Projektprinzip

Das Leitprinzip des Kurses gilt auch für meinen eigenen Workflow: KI ist ein Werkzeug, aber Auswahl, Bewertung und Verantwortung bleiben bei mir. Ich übernehme nicht automatisch die erste Ausgabe, sondern iteriere, vergleiche und korrigiere. Genau diese Arbeitsweise soll AI READY später auch den Lernenden vermitteln.

11.7 Visual Design nach didaktischer Logik

Meine Stärke in KI-gestützter Content- und Medienproduktion eröffnet viele visuelle Möglichkeiten. Das Projekt hat mir aber gezeigt, dass starke Bilder und cinematic Videos erst dann ihren Wert entfalten, wenn Lernziel, Situation und Funktion geklärt sind. Der dunkle Storybereich und die helle Arbeitsoberfläche sind deshalb keine reine Stilentscheidung, sondern unterstützen unterschiedliche Lernmomente.

11.8 Nächste persönliche Lernschritte

Die nächsten Kompetenzfelder liegen in der vollständigen Ausarbeitung des Feinkonzepts, im Screen-by-Screen-Storyboard, in der technischen Umsetzung mit Articulate Storyline oder Rise, im SCORM/xAPI-Tracking, in der Accessibility-Prüfung am gebauten Produkt und in der Auswertung realer Pilotdaten. Die bisherige Grundlage ermöglicht, diese Schritte systematisch statt improvisiert zu bearbeiten.

PERSÖNLICHES FAZIT: Durch Analyse, Persona, Action Mapping und Constructive Alignment komme ich zu einem sinnvollen Ergebnis. KI beschleunigt die Verarbeitung großer Informationsmengen, aber nur menschliche Prüfung macht daraus eine belastbare Lernlösung.

Anhang A - Aktueller Entscheidungs- und Aufgabenstand

Bereits entschieden

- browserbasiertes Selbstlernen, circa 80 Minuten;
- fünfstufige Handlungskette und fünf Lernziele;
- kontrollierte Simulation mit vorbereiteten Antworten, keine offene KI;
- erwachsene professionelle Du-Ansprache auf B1-B2-Niveau;
- Versuch ohne Hilfe, begründetes Feedback, anschließend Hilfe;
- klare Hauptstrecke, Wiedereinstieg, Freischaltungen und Modulabschlüsse;
- dunkle cinematic Storywelt und helle Arbeitsoberfläche;
- dezente Musik nur für Einstieg und Abschluss;
- sparsame Sprechstimme und zurückhaltende UI-Sounds;
- WCAG-orientierte Accessibility-Anforderungen.

Im Feinkonzept zu finalisieren

- vollständiger Screenflow;
- Screen-IDs, Lernzeit und Lernzielbezug;
- finale Lerntexte und Dialoge;
- Szenarien und Ausgangsmaterialien;
- Feedbackvarianten für richtig, teilweise richtig und falsch;
- Hilfe- und Auflösungslogik;
- Assessment-Blueprint und Rubric-Details;
- Navigation, Speicherung und Freischaltungen;
- Assetliste, Rechte, Untertitel und Transkripte;
- Authoring-Tool, LMS, SCORM/xAPI und Trackingereignisse;
- QA, Pilotgruppe und Abnahmekriterien.

Später zu messen

- Abschlussquote;
- Wissenstest-Ergebnis;
- AI-Challenge-Ergebnis;
- Usability und Verständlichkeit;
- Accessibility-Probleme;
- Transfer in reale Aufgaben;
- notwendige Änderungen für Version 2.

Anhang B - Ausgewählte Projektartefakte

Project Canvas

DLD · ANALYSE UND DIDAKTISCHES DESIGN

EXT
RA
02

PROJECT CANVAS

Ergänzende Projektdokumentation · verdichtete Projektlogik auf einer Seite

AI READY · Project Canvas

Alle Elemente sind auf einen vierwöchigen Pilot und ein realistisches MVP ausgerichtet.

ZWECK Niedrigschwellige berufliche AI Literacy: KI sinnvoll, kritisch und produktiv nutzen.	ZIELGRUPPE Erwachsene in Weiterbildung/Neuorientierung; keine bis mittlere Erfahrung; heterogenes Lerntempo.	ERGEBNIS 80-Minuten-Selbstlernkurs mit fünf Modulen, Challenge und persönlicher Prompt-Vorlage.
TEAM David Sutherland: Projektleitung, DLD, Instructional Design, KI-Fachexpertise, Content und Medien.	RESSOURCEN Vier Wochen; Browser-Lernumgebung; Authoring, KI- und Medienwerkzeuge; Solo-Produktion.	KOSTEN Kalkulatorischer Arbeitswert 3.000–5.000 € inklusive Konzeption, Produktion und Pilot-QA.
QUALITÄT Constructive Alignment, aktive Anwendung, begründetes Feedback, Accessibility und Human Review.	ERFOLG Wissenstest + erfolgreiches Mini-Projekt; Abschlussquote und Pilotfeedback als Evaluationsdaten.	SCOPE Einführungskurs, kein Rechtskurs. DSGVO/EU AI Act sind mögliche spätere Vertiefungen.
RISIKEN Heterogenität, technische Veränderungen, Tool-Abweichungen und unkritische Ergebnisübernahme.	REAKTION Kernpfad + Bonus; toolübergreifende Prinzipien; gespeicherter Fortschritt; wiederkehrende Prüfung.	SKALIERUNG Spätere Module: AI for Job Search, Office, Marketing, Digital Learning und Governance.

MEILENSTEINE · 4 WOCHEN

W1 · ANALYZE Anforderungen, Zielgruppe, Gap	W2 · DESIGN Lernziele, Journey, Storyboard	W3 · DEVELOP MVP-Module und Medien	W4 · TEST QA, Pilotfeedback, Iteration
---	--	--	--

Lernpersona Laura Becker

DLD · ANALYSE UND DIDAKTISCHES DESIGN

B

PRIMÄRE LERNPERSONA

Analyse · didaktischer Anker zwischen Zielgruppe und Grobkonzept

Laura Becker · berufliche Neuorientierung

Die Persona konkretisiert das Zielgruppensegment und macht Lernbarrieren, Motivation und Designfolgen sichtbar.

LAURA BECKER · 38

Mannheim · verheiratet · 1 Kind
Kaufrau für Büromanagement
Arbeitssuchend / Neuorientierung
Interessen: Reisen, Organisation, Social
Media und Fotografie

„Ich möchte KI endlich
sinnvoll nutzen können –
ohne das Gefühl zu haben,
dass ich irgendetwas falsch
mache.“

LEBENSUMSTÄNDE UND AUSGANGSPUNKT

Laura hat mehrere Jahre im kaufmännischen Bereich gearbeitet und richtet sich beruflich neu aus. In Stellenanzeigen begegnen ihr ChatGPT, Copilot und generative KI immer häufiger. Digitale Anwendungen und Office-Werkzeuge nutzt sie sicher. Mit KI hat sie experimentiert, stellt bisher jedoch meist kurze Fragen und übernimmt gut klingende Antworten teilweise, ohne deren Zuverlässigkeit systematisch zu prüfen. Sie braucht kein Technikstudium, sondern Orientierung, klare Entscheidungskriterien und Gelegenheit zum Üben.

WAS LAURA ERREICHEN MÖCHTE – UND WAS SIE DABEI BREMST

MOTIVATION & ZIELE KI für echte berufliche Aufgaben einsetzen · bessere Ergebnisse ohne zielloses Prompt-Probiere · erlaubte und sensible Informationen unterscheiden · Ausgaben selbst beurteilen · digitale Kompetenz für Bewerbung und nächsten Arbeitsplatz sichtbar erweitern.	ÄNGSTE & PROBLEME Richtig klingende Antworten mit richtigen Antworten verwechseln · Datenschutzunsicherheit · zu viel Fachsprache · lange technische Tutorials · keine Strategie bei schwachen Prompts · Sorge vor Abhängigkeit oder ungeprüfter Übernahme.
DAS MOTIVIERT SIE BEIM LERNEN Klare Struktur und roter Faden · kurze, überschaubare Einheiten · konkrete Berufssituationen · Worked Examples · eigenes Ausprobieren · unmittelbares, begründetes Feedback · sichtbares Ergebnis · eigenes Lerntempo.	DAS DEMOTIVIERT SIE Lange Theorie · unnötige KI-Fachsprache · reine Tool-Demos · unübersichtliche Lernwege · zu viele Informationen gleichzeitig · Aufgaben ohne Praxisnutzen · Feedback, das nur „richtig“ oder „falsch“ meldet.

LERNBEDARF: EINE WIEDERHOLBARE HANDLUNGSKETTE

01 EINSATZ bestimmen	02 PROMPT strukturieren	03 ERGEBNIS prüfen	04 ITERATIV verbessern	05 VERANTWORTLICH finalisieren
---	--	---	---	---

Designkonsequenz: AI Ready bietet einen niedrigschwelligen, selbstgesteuerten Lernpfad mit kurzen Szenarien, Guided Practice, Worked Examples und unmittelbarem Erklärfeedback. Abstrakte KI-Konzepte erscheinen nur, wenn sie für eine konkrete Entscheidung relevant sind. Die AI Challenge überträgt die vollständige Handlungskette auf eine neue berufliche Situation. Status: projektbasierte Arbeitsannahme; im Pilot mit repräsentativen Lernenden zu validieren.

Empathy Map

DLD · ANALYSE UND DIDAKTISCHES DESIGN

B

EMPATHY MAP

Analyse · Laura Becker im beruflichen Anwendungsszenario

Was Laura erlebt, sagt und braucht

Szenario: Generative KI sicher und sinnvoll für berufliche Aufgaben nutzen.

THINK & FEEL KI wird im Beruf immer wichtiger. Ich möchte den Anschluss nicht verlieren. Kann ich dieser Antwort wirklich vertrauen? Was darf ich der KI mitteilen? Ich will verstehen, was ich tue – ohne Technikstudium.	SAY & DO Probiert ChatGPT spontan aus · stellt kurze Fragen wie bei einer Suchmaschine · übernimmt gute Formulierungen teilweise schnell · beginnt bei Fehlern oft neu · sucht Prompt-Tipps und kurze Tutorials · wird bei sensiblen Daten vorsichtig.	
UMFELDSIGNALE		
HEAR „KI wird bald überall eingesetzt.“ · „Du musst heute mit ChatGPT umgehen können.“ · „Mit Copilot spart man Zeit.“ · „KI macht manchmal Fehler.“ · „Vorsicht mit Datenschutz.“ · „Mit dem richtigen Prompt werden Ergebnisse besser.“	SEE Stellenanzeigen mit AI Skills, ChatGPT oder Copilot · Kolleg:innen, die KI selbstverständlich nutzen · Social-Media-Posts mit „Magic Prompts“ · ständig neue Tools · Warnungen vor Halluzinationen und Datenschutz · Kurse, die zu technisch oder zu oberflächlich wirken.	
SPANNUNGSFELD: PAINS UND GAINS		
PAINS Unsicherheit über Richtigkeit Datenschutz bleibt unklar Keine klare Prompt-Strategie Ergebnisse schwer bewertbar Zu viel Fachsprache Trial-and-Error kostet Zeit	GAINS KI sicher im Beruf einsetzen Prompts strukturiert erstellen Ergebnisse kritisch prüfen Datenschutz beachten Fehler gezielt verbessern Wiederholbare Handlungskette	
EMPATHY MAP → LERNEDESIGN		
PERSONA-SIGNAL	DIDAKTISCHE REAKTION	SICHTBARER NACHWEIS
Vertraut gut klingenden Antworten	Fehler markieren, Fakten prüfen und Prüfkriterien anwenden	Begründete Qualitätsprüfung
Prompting bleibt Trial-and-Error	Worked Example, Prompt-Baukasten und Guided Practice	Strukturierter eigener Prompt

Die Empathy Map bestätigt den Kern des Grobkonzepts: Laura braucht keine weitere Tool-Demonstration, sondern eine sichere Übungsumgebung, in der sie Entscheidungen trifft, Rückmeldungen versteht und am Ende ein verwendbares Arbeitsergebnis verantwortet.

Action Map

DLD · ANALYSE UND DIDAKTISCHES DESIGN

EXT
RA
03

ACTION MAP

Ergänzende didaktische Herleitung · Brücke zwischen Analyse und Grobkonzept

AI READY · Action Map

Vom gewünschten Arbeitsergebnis zu beobachtbaren Handlungen und realistischen Übungen.

PERFORMANCE-ZIEL

Bis Ende 2026 bearbeiten mindestens 80 % der Teilnehmenden eine typische berufliche Aufgabe mit generativer KI selbstständig, datenschutzbewusst und qualitätsgeprüft - anhand der fünfstufigen AI-READY-Handlungskette.

5 AKTIONEN · 25 PRAXISAKTIVITÄTEN

01	EINSATZ BESTIMMEN	A1.1 Einsatzfälle sortieren	A1.2 KI oder kein KI? entscheiden	A1.3 Nutzen und Risiken abwägen	A1.4 Datentypen klassifizieren	A1.5 Einsatzwahl begründen
02	PROMPT STRUKTURIEREN	A2.1 Schwachen Prompt analysieren	A2.2 Ziel und Kontext ergänzen	A2.3 Prompt-Bausteine ordnen	A2.4 Ausgabeformat festlegen	A2.5 Eigenen Prompt erstellen
03	ERGEBNIS PRÜFEN	A3.1 Halluzinationen markieren	A3.2 Fakten mit Quellen abgleichen	A3.3 Vollständigkeit prüfen	A3.4 Datenschutzfehler erkennen	A3.5 Qualitätsurteil begründen
04	ITERATIV VERBESSERN	A4.1 Feedback an die KI formulieren	A4.2 Fehlenden Kontext ergänzen	A4.3 Prompt gezielt nachscharfen	A4.4 Varianten vergleichen	A4.5 Beste Version auswählen
05	VERANTWORTLICH FINALISIEREN	A5.1 Ergebnis redigieren	A5.2 Sensible Angaben entfernen	A5.3 Quellen transparent machen	A5.4 Human Review dokumentieren	A5.5 Arbeitsversion freigeben

CONSTRUCTIVE ALIGNMENT

Die Praxisaktivitäten bereiten direkt auf die AI Challenge vor: Eine neue berufliche Aufgabe wird selbstständig bearbeitet, geprüft, verbessert und als verantwortete Endfassung eingereicht.

Anhang C - Quellenbasis

Die Dokumentation basiert auf folgenden bereitgestellten und projektspezifischen Quellen:

- Herausforderung - Analyse und didaktisches Design;
- Schritt-für-Schritt-Anleitung - Analyse und didaktisches Design;
- Qualitäts-Checkliste - Analyse und didaktisches Design;
- Analyse - generelle Projektdaten, Bedarf, Zielgruppe und Aufgabe;
- Wie gehen Sie bei Ihrer E-Learning-Bedarfsanalyse vor?;
- Zielgruppenanalyse für E-Learning-Kurse;
- So gehen Aufgabenanalysen für E-Learning-Projekte;
- Studententext Didaktisches Design, Gabi Reinmann;
- Lernziele formulieren;
- E-Learning planen: Von der Ausgangsanalyse zum Feinkonzept;
- Was zu einem vollständigen Feinkonzept gehört;
- Die fünf grundlegenden Elemente des E-Learning;
- Factsheet Lernen durch Eigenerfahrung;
- Vier Ansätze zur inhaltlichen Strukturierung von Inhalten in E-Learning-Kursen;
- Empathy Map Laura Becker;
- finale AI-READY-Abgabe mit Project Canvas, Persona, Empathy Map, Action Map und Grobkonzept;
- bestätigte Projektentscheidungen und Reflexionen von David Sutherland aus dem begleitenden Interviewprozess.

Quellenverwendung

Die Challenge und QCL bestimmen Pflichtumfang und Qualitätsmaßstab. Die Analysequellen begründen Training Gap, Zielgruppen- und Aufgabenanalyse. Der Studententext und die Lernzielunterlagen unterstützen die didaktische Methodik, Aktivierung, Betreuung und Ziel-Nachweis-Ausrichtung. Die Feinkonzeptquellen definieren die noch auszuarbeitende Produktionstiefe. Persona, Empathy Map und finale Abgabe bilden die projektspezifische Primärbasis.