

## INSTRUERANDE DESIGN

# TRE VIKTIGA STEG

## FÖR EN LYCKAD E-LEARNINGKURS

Instruerande design är grunden till en lyckad utbildningskurs.

Den systematiska utvecklingen av instruktioner påverkar hur väl din målgrupp förstår och tar till sig material. För att du ska få ut mesta möjliga av din utbildningsinvestering är det avgörande att du förstår utbildningsdeltagarna och bestämmer hur du ska överföra informationen till dem så effektivt som möjligt. Här beskriver vi de första tre stegen i skapandet av kursen som du bör tänka på när du väljer den instruerande design som passar dina utbildningsmål bäst.

1

### ANALYS OCH ÖVERSIKT

- Analysera utbildningsdeltagarnas egenskaper och validera de huvudsakliga utbildningsresultaten. Definiera vad framgång är för dig.
- Genomför uppgiftsanalyser för att identifiera vilken kunskap och erfarenhet som krävs för utbildningen och ange relaterade innehållsresurser.
- Gå igenom källmaterialet för att identifiera eventuella innehållsluckor och arbeta med ämnesexperter för att åtgärda dessa luckor.
- Skapa utbildningsmål och övergripande kursstruktur, inklusive val av huvudämnen och utformning av det allmänna flödet.

2

### DESIGNDOKUMENT

- Baserat på den godkända innehållsöversikten ska du skapa ett designdokument som beskriver instruktionsstrategin på modul-, kapitel- och ämnesnivå.
- Slutför den instruerande och visuella strategin som ska följas under kursen på modul- och utbildningsmål nivå.

3

### STORYBOARD

- Ta fram olika storyboard som visar de visuella behandlingarna för varje skärm av kursen, inklusive skärmtext, grafik, animeringar, video och/eller ljudelement.
- Skapa storyboard innan kurserna skapas för att möjliggöra granskning av layoutmallar, användargränssnitt, innehållsflöde och planerade interaktioner.
- Skapa och uppdatera riktlinjer och checklistor för skrivande.
- Samarbeta med huvudansvarig grafisk designer för att visualisera innehållet.
- Granska storyboard för innehållets giltighet och språkinintegritet samt analysera återkoppling för att uppdatera.

Dessa tre steg är bara början: med hjälp av utveckling och kvalitetssäkring, implementering (eller driftsättning) och bedömning (eller utvärdering) kan e-learningprojektet slutföras och det finns möjlighet att förbättra det inför framtida versioner.



## E-LEARNINGKURS INLEDANDE UTVECKLINGSPROCESS

Lionbridge har expertkunskap för hela flödet, från planering av instruerande design till utveckling, kvalitetssäkring och driftsättning. Vår metod integreras smidigt i kursutvecklingsflödet med tjänster och resurser för alla tänkbara steg i processen – från analys till globalisering. Om du vill ha råd om utveckling av e-learninginnehåll eller ytterligare resurser kan du gå till [Lionbridge.com/content-creation-services](https://www.lionbridge.com/content-creation-services)



### DEFINIERA UTBILDNINGSRISULTAT OCH UTBILDNINGSNIVÅ

Kunskap | Förståelse | Tillämpning | Analys | Sammanfattning | Utvärdering



### IDENTIFIERA INNEHÅLLSTYPER

Fakta | Begrepp | Procedurer | Processer | Principer



### IDENTIFIERA VIKTIGA INNEHÅLLSDEFINITIONER

Steg | Beslut | Exempel | Icke-exempel | Regler och konsekvenser



### VÄLJA UTBILDNINGSTRATEGI

Upplysande/utforskande | Gradvis avslöjande | Självupptäckande fallstudier | Simulerade dialoger



### SKAPA STORYBOARD

Utveckla storyboard med de valda utbildningssätten och -strategierna



### BESTÄMMA LOKALISERINGSMÅL

Säkerställa att utvecklingsplanen innehåller målkulturens sociala, demografiska och tekniska preferenser

