

Edelsbrunner, Sarah; Ebner, Martin; Lari, Christina; Schön, Sandra  
**Der OER-Canvas für Lehrende. Werkstattbericht zum Einsatz von Learning Experience Design**

Standl, Bernhard [Hrsg.]: *Digitale Lehre nachhaltig gestalten*. Münster ; New York : Waxmann 2022, S. 13-18. - (Medien in der Wissenschaft; 80)



Quellenangabe/ Reference:

Edelsbrunner, Sarah; Ebner, Martin; Lari, Christina; Schön, Sandra: Der OER-Canvas für Lehrende. Werkstattbericht zum Einsatz von Learning Experience Design - In: Standl, Bernhard [Hrsg.]: *Digitale Lehre nachhaltig gestalten*. Münster ; New York : Waxmann 2022, S. 13-18 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-267952 - DOI: 10.25656/01:26795

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-267952>

<https://doi.org/10.25656/01:26795>

in Kooperation mit / in cooperation with:



**WAXMANN**  
[www.waxmann.com](http://www.waxmann.com)

<http://www.waxmann.com>

#### Nutzungsbedingungen

Dieses Dokument steht unter folgender Creative Commons-Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de> - Sie dürfen das Werk bzw. den Inhalt unter folgenden Bedingungen vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen sowie Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen: Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen. Dieses Werk bzw. der Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Die neu entstandenen Werke bzw. Inhalte dürfen nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergegeben werden, die mit denen dieses Lizenzvertrages identisch oder vergleichbar sind.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use

This document is published under following Creative Commons-Licence: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.en> - You may copy, distribute and transmit, adapt or exhibit the work in the public and alter, transform or change this work as long as you attribute the work in the manner specified by the author or licensor. You are not allowed to make commercial use of the work. If you alter, transform, or change this work in any way, you may distribute the resulting work only under this or a comparable license.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.



#### Kontakt / Contact:

peDOCS  
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation  
Informationszentrum (IZ) Bildung  
E-Mail: [pedocs@dipf.de](mailto:pedocs@dipf.de)  
Internet: [www.pedocs.de](http://www.pedocs.de)

Medien in der  
Wissenschaft

**GMW**  
Gesellschaft  
für Medien in der  
Wissenschaft e.V.



Bernhard Standl (Hrsg.)

# Digitale Lehre nachhaltig gestalten

WAXMANN

80

Bernhard Standl (Hrsg.)

# Digitale Lehre nachhaltig gestalten



Waxmann 2022  
Münster • New York

### **Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

### **Medien in der Wissenschaft, Band 80**

ISSN 1434-3436

Print-ISBN 978-3-8309-4633-5

E-Book-ISBN 978-3-8309-9933-0

<https://doi.org/10.31244/9783830996330>

Das E-Book ist open access unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-NC-SA verfügbar.



© Waxmann Verlag GmbH, 2022

[www.waxmann.com](http://www.waxmann.com)

[info@waxmann.com](mailto:info@waxmann.com)

Umschlaggestaltung: Pleßmann Design, Ascheberg

Umschlagfoto: © niklaspatzig – Pixabay.com

Satz: Roger Stoddart, Münster

# Inhalt

<i>Bernhard Standl</i> Einleitung .....	9
--	---

## 1. Quality Online-Learning und Learning Experience Design

<i>Sarah Edelsbrunner, Martin Ebner, Christina Lari und Sandra Schön</i> Der OER-Canvas für Lehrende Werkstattbericht zum Einsatz von Learning Experience Design .....	13
--	----

<i>Tanja Jadin, Karoline Prinz, Carrie Kovacs, Daniela Wetzelhütter und Ursula Rami</i> Nachhaltige Effekte aus der COVID-bedingten Online-Lehre?! Didaktik-Boost für die Digitalisierung der Lehre.....	19
--	----

<i>Sabine Hueber</i> Mediatisierte Wertediskurse zur Demokratisierung von Technologiezukünften.....	29
---	----

<i>Claude Müller und Jennifer Erlemann</i> Design von digitalen Lernangeboten mit <i>myScripting</i> .....	40
---	----

<i>Jennifer Lange</i> Hinter den (schwarzen) Kacheln Studierender: Zur Bedeutung von eingeschalteten Kameras in der Online-Lehre .....	50
--	----

<i>Ly Lutter, Sabrina A. L. Frohn, Mishael Gabrielle P. Cruz und Tobias Thelen</i> Förderung von Kursverständnis, Fokus, Organisation und Motivation bei internationalen Online-Studierenden in asynchronen Lernsettings .....	61
--	----

<i>Alexandra Abramova, Jens-Peter Knemeyer und Nicole Marmé</i> Förderung von Computational Thinking durch ein digitales Leitprogramm zur blockbasierten Programmiersprache <i>Snap!</i> .....	71
--	----

## 2. Personalisierte Lehrkonzepte

<i>Daniela Schmitz, Manfred Fiedler und Heike Becker</i> Selbstbestimmtes, berufsbegleitendes Studieren im digitalen pandemiegeprägten Studium Perspektiven für eine nachhaltige postpandemische Gestaltung von Lehre .....	83
--	----

<i>Mario Vötsch, Anja Steiner, Sabrina Gerth und Gerlinde Schwabl</i> Wie lernt es sich gemeinsam im virtuellen Raum? Didaktische und soziale Dimensionen von Breakout-Rooms.....	92
---	----

*Alexander Knoth, Cindy Werner und Elena Michel*

Dank Digitalisierung einen Schritt voraus: „VORsprung“ als Baustein einer nachhaltigen, institutionenübergreifenden Studienvorbereitung für den Hochschulstandort Deutschland ..... 104

*Sina Haselmann, Gabriele Prinz und Barbara Schmidt-Thieme*

Adaptive Vermittlung digitalisierungsbezogener Kompetenzen in der Eingangsphase des Lehramtsstudiums..... 116

*Benno Volk, Marion Lehner, Serena Pedrocchi und Karin Brown*

Spezialisierungen für Tutor:innen durch Online-Blended-Learning-Kurse an der ETH Zürich..... 122

*Jana Panke, Ronny Röwert und Sönke Knutzen*

Vom Projekt zum Betrieb – Szenarien zur nachhaltigen Verankerung von digitalen Lehr-Lernprojekten ..... 136

*Stefanie Naumann*

Lernen mit Erklärvideos – ein produktionsorientierter Ansatz aus der Deutschlehrer:innenbildung ..... 141

### **3. Inklusive und barrierefreie Bildungstechnologien**

*Jessica Bollag, Evelyn Fischer, Daniela Heierle und Pascal Zaugg*

Schritte Richtung Digitalisierung: Wer kommt mit? Soziale Ungleichheiten im digitalen Bereich ..... 149

*Gudrun Marci-Boehncke und Carolyn Blume*

„Digital Backbone“ – inklusive digitale Medienbildung im Fachcurriculum Lehramt..... 156

*Matthias O. Rath und Gudrun Marci-Boehncke*

„Media Digidactic“: Online-Seminarkonzept für ein „peer-created“ MOOC zur digitalen Medienbildung ..... 161

### **4. Hochschulkultur und Organisationsentwicklung im Kontext der Digitalisierung**

*Ullrich Dittler und Christian Kreidl*

Was soll nachhaltig von der digitalen Lehre bleiben? Erfahrungen und Wünsche der Studierenden aus vier Semestern Corona-geprägter Lehre ..... 173

*Laura Eigbrecht und Ulf-Daniel Ehlers*

Forward-looking Futures: Die Zukunft der Hochschulbildung  
aus Studierendensicht

Eine vorläufige explorative Analyse .....184

*Funda Seyfeli-Özhizalan, Maren Lübcke und Klaus Wannemacher*

Unboxing Impacts – Die Auswirkungen von Forschungs- und

Entwicklungsprojekten auf Hochschulen als Organisation.....194

*Tina Neff und Nadine Anskait*

Digitale Rechtschreibhilfen in der Schulpraxis

Konzeption einer explorativen Studie zum Einsatz interaktiver  
Lernpfade zur Förderung sprachformaler Textrevisionen in der

Primarstufe und Sekundarstufe I .....200

## **5. Bildungsressourcen und Open Educational Resources**

*Sarah Edelsbrunner, Martin Ebner und Sandra Schön*

Strategien zu offenen Bildungsressourcen an österreichischen  
öffentlichen Universitäten

Eine Analyse der Leistungsvereinbarungen 2022–2024 .....209

*Claudia Hackl*

Nachhaltige Verankerung von offenen Bildungsressourcen ermöglichen  
Einblicke in Infrastrukturen und Services an der Schnittstelle

von Open Education und Open Science .....215

## **6. Poster**

*Tamara Schilling*

Die Qual der Wahl

Ein Instrument für die Analyse von online Informationsquellen .....223

*Leena Bröll, Gesine Andersen, Sascha Falke, Michael Krelle,*

*Kati Pügner, Birgit Brandt, Christoph Schäfer, Meike Breuer, Anna Löbig,*

*Kristin Kindermann-Güzel, Minkyung Kim, Sophia Peukert und Katrina Körner*

*DigiLeG macht Schule – ein nutzerorientiertes Portal für den Einsatz*

*digitaler Werkzeuge in der Grundschule .....225*

*Mareike Kehrer, Kathrin Nieder-Steinheuer, Dennis Dubbert und Christian Kohls*

Nachhaltigkeit durch Transfer – ein Entwurfsmuster-Repositoryum

zur Gestaltung hybrider Lernräume .....227

*Lars van Rijn, Heike Karolyi und Claudia de Witt*

Trusted Learning Analytics verstetigen

Mit Change Management zu didaktischen Innovationen.....229

<i>René Barth und Sarah Stumpf</i> Der Selbstlernkurs ViLLA Ein Game-Based-Learning-Konzept zum entdeckenden und selbstgesteuerten Lernen in virtuellen Lernräumen.....	233
<i>Andreas Brandt, Matthias Kernig, Marlen Dubrau und Sabine Seidel</i> Heterogen-ial Prüfen Ein Poster für individualisierte, faire und chancengleiche Überprüfung von Wissen, Leistungen und Kompetenzen.....	236
<i>Claudia Ruhland</i> „MetaUniversity.Berlin“ – Avatare als virtuelle Mentor:innen.....	239
<i>Egon Werlen, Tansu Pancar, Marc Garbely und Markus Dormann</i> Der MOOC im Curriculum Integration eines MOOCs zum Adaptiven Lernen im CAS Innovations in Digital Learning.....	243
<i>Katja Buntins, Anna Heinemann und Michael Kerres</i> Zur <i>psychometrischen Erfassung</i> von Lernengagement: Wo sind die Messinstrumente? .....	245
Autorinnen und Autoren.....	248
Veranstalter und wissenschaftliche Leitung.....	264
Lokales Organisationskomitee.....	264
Steering Committee .....	264
Gutachterinnen und Gutachter .....	264
Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW e.V.) .....	266

## **Der OER-Canvas für Lehrende**

### **Werkstattbericht zum Einsatz von Learning Experience Design**

#### **Zusammenfassung**

Bei der Entwicklung von Materialien für Lehrende und Studierende arbeiten in der Organisationseinheit „Lehr- und Lerntechnologien“ der Technischen Universität Graz (TU Graz) Designer:innen und Expert:innen für die Entwicklung guter Lehre mit digitalen Technologien eng zusammen und orientieren sich an den Ideen des sog. „Learning Experience Design“ (kurz LXD). Im Beitrag wird hier zum einen das Konzept von LXD eingeführt und zum anderen dieses am Beispiel des OER-Canvas exemplarisch vorgestellt.

#### **1. Einführung: Von der Notfallfernlehre zum Fokus auf qualitativ gelungene Online-Lehre**

Während der ersten Wochen und Monate der geschlossenen Hörsäle ging es in vielen deutschsprachigen Hochschulen darum, die Lehre möglichst gut mit Hilfe von Video-konferenzsystemen, Livestreaming oder Aufzeichnungen weiterzuführen (s. Ebner et al., 2020; Pausits et al., 2021). Eine Befragung der Studierenden an der TU Graz hat gezeigt, dass ihre Ansprüche an und Erfahrungen mit guter digitaler Lehre in der ersten Phase bescheiden waren: Gute Kommunikation war ein großes Bedürfnis, es wurden einzelne gute Lehrpraktiken beschrieben (Schön et al., 2021). Als im Herbst 2020 und wiederum im Herbst 2021 Hochschulschließungen anstanden, waren die Voraussetzungen schon andere und an vielen Hochschulen wurde gestiegenes Bedürfnis und Interesse an qualitativ hochwertiger, das heißt methodisch-didaktisch gelungener, Lehrkonzeption berichtet. Im Horizon Report für Hochschulen 2021 fand dieses gestiegene Interesse an guter Online-Lehre als Trend zu „Quality Online Learning“ Resonanz (Pelletier et al., 2021).

An der TU Graz arbeiten seit dem Jahr 2014 Designer:innen im Team der Einheit „Lehr- und Lerntechnologien“, die nicht nur für Werbematerialien oder Layout von Publikationen zuständig sind, sondern auch systematisch in die Entwicklung von Lehr- und Lernmaterialien eingebunden sind. Die Nutzung ihrer Erfahrungen aus der Design-Entwicklung, also dem Wissen über Gestaltungsprinzipien in Formen und Farben, wie auch stark an Nutzer:innen orientierten Methoden der Design-Entwicklung kommen beim sog. „Learning Experience Design“ zum Tragen (Kircher et al., 2021).

## 2. Fragestellung und Vorgehen beim Werkstattbericht

In Form eines Werkstattberichts wird in diesem Beitrag in Learning Experience Design eingeführt und die Umsetzung an einem Beispiel, dem OER-Canvas, aufgezeigt. Die Fragestellung ist dabei: Wie und mit welchen Ergebnissen und Erfahrungen wird LXD konkret bei der Entwicklung von Ressourcen für Lehrende eingesetzt? Die Autor:innen werden abschließend ihren Eindruck der Bedeutung und Effekte der Nutzung von LXD wiedergeben.

## 3. Learning Experience Design als Disziplin der Design-Wissenschaft

Als Learning Experience Design, kurz LXD, verstehen wir „die Gestaltung von Lernerfahrungen, bei denen (auch) Technologien eingesetzt werden, mit Hilfe von Design-Wissen und -Methoden“ (Kircher et al., 2021, S. 3). Diese Designdisziplin formiert sich seit einigen Jahren und kombiniert das spezifische Design-Wissen und -Methoden (u. a. aus Interaction Design, User Experience Design, Grafikdesign) mit dem Wissen und den Erfahrungen aus dem Bereich der methodisch-didaktischen Gestaltung von Lernen und Lehren sowie der IT- und Anwendungsentwicklung (s. Kircher et al., 2021). Der Begriff „Experience“, also „Erfahrung“ oder „Erlebnis“ bezieht sich nicht auf das erlebnisbasierte oder Erfahrungslernen (auch wenn manche sich darauf beziehen, siehe LXD.org, 2021), sondern wurde dem Verständnis des „User Experience Design“ entlehnt: Das, was die einzelnen Lerner:innen beim Lernen erfahren und erleben, ihre Perspektive steht dabei im Vordergrund. Der Prozess des Learning Experience Designs wird folgendermaßen beschrieben (Kircher et al., 2021, s. Abb. 1):

„Zunächst steht die Klärung und Untersuchung der Herausforderung bzw. des Problems an. Dann werden erste Skizzen entworfen und Prototypen gebaut und deren Usability untersucht. Erste Erprobungen der Umsetzungen, z. B. von Lernmethoden oder -tools, werden konkret getestet. Danach kommt es zum ersten echten Einsatz bei dem die Rückmeldungen – wie bei allen Schritten vorher – auch wieder zu Überarbeitungen und erneuten Durchführung der Schritte führen. Genau genommen ist die iterative Durchführung der Regelfall. Die Reihenfolge muss dabei nicht eingehalten werden und einzelne Schritte können auch wegfallen (z. B. zu späteren Zeitpunkten die Reflexion des eigentlichen Problems). Um ein bestmögliches Ergebnis zu erzielen, werden Personen aus den verschiedensten Bereichen in den Prozess involviert – allen voran die Nutzer\*innen, d. h. Lernende, aber auch Lehrverantwortliche oder andere Stakeholder.“ (ebd., S. 11 f.)

Bei LXD geht es also nicht darum, dass die Grafikdesigner:innen nur für eine ansprechende Gestaltung der Unterlagen zuständig sind, sondern dass bei der Entwicklung der Unterlagen Methoden der Designentwicklung verwendet werden, ausgehend von Bedürfnissen der späteren Nutzer:innen – und eben nicht primär Prozesse des Instructional Design, die z. B. häufig mit der Lernzielformulierung beginnen.

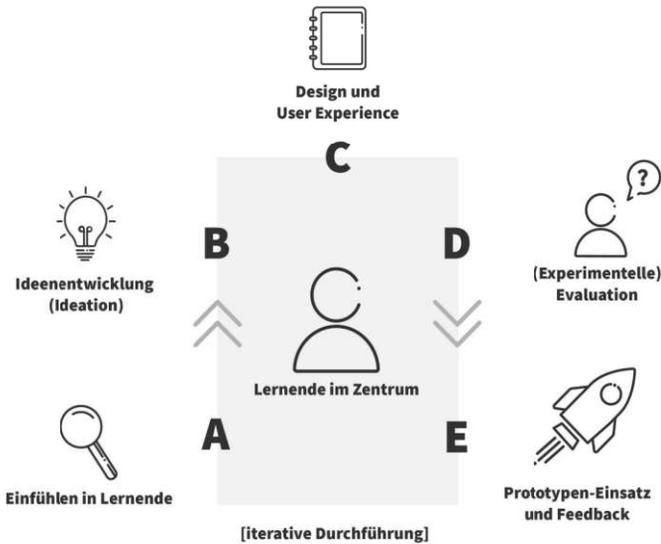


Abbildung 1: Prozessschritte beim Learning Experience Design (Quelle: Kircher et al, 2021, Abbildung 4, S. 11, orientiert an ähnlichen Darstellungen/Übersichten von Stone et al. 2018; McCarthy et al. 2020; Schmidt et al. 2020b)

#### 4. Die Entwicklung des OER-Canvas als offene Bildungsressource zur einfachen Übersetzung und Anpassung

Im Folgenden möchten wir an einem Beispiel vorstellen, wie LXD-Verfahren in der Organisationseinheit Lehr- und Lerntechnologien (LLT) der TU Graz am Beispiel des OER-Canvas eingesetzt wurden. Schon beim Vorläufer, dem OER-Projekt-Canvas, haben wir gesehen, dass eine gedruckte Vorlage bei der ersten Skizze von OER-Vorhaben für viele hilfreich ist, beispielsweise bei OER-Workshops (OERinfo, 2017). Gleichzeitig haben gerade Einsteiger:innen kein ganzes OER-Projekt, sondern eher eine konkrete OER im Sinn. So entstand das Bedürfnis, für österreichische Hochschullehrende einen Canvas zu kreieren. Da die Bedingungen für OER an den Hochschulen unterschiedlich sind – so haben Lehrende an der TU Graz ein OER-Repositorium zur Verfügung – war auch klar, dass der neue OER-Canvas auch für Dritte schnell und einfach adaptierbar sein soll (s. Schön, Atenas & Ebner, 2018). So wurde nicht nur die Gestaltung des Canvas selbst, sondern auch die Möglichkeiten einer einfach adaptierbaren Version für Übersetzungen oder institutionelle Anpassungen entwickelt, auch mit Lehrenden getestet, und erstmals beim OERcamp.Global 2021 vorgestellt (Abb. 2, Mitte). Die Vorlage kann in mehreren Sprachen und Designvarianten in unterschiedlichen Formaten heruntergeladen und editiert werden, wie das z. B. mit einer Übersetzung in die Sprache Telugu erfolgt ist (Abb. 2 rechts, u. a. mit Hilfe von Google Drive, ohne Registrierungspflicht). Grundlage für die Adaptionen ist dabei die offene Lizenzierung (CC BY 4.0). Die Entwicklung von Prototypen in den verschiedenen Varianten und Entwürfen der Anleitung zur Modifikation des Canvas, waren dabei Teil des Prozesses (Abb. 2, links) mit anschließender Überarbeitung und neuerlichen Praxis-

tests. Hier zeigte sich das wertvolle Zusammenspiel des Learning Experience Design mit mediendidaktischer Konzeption.

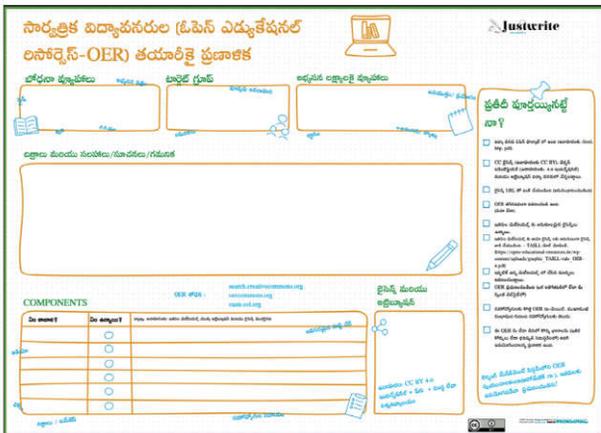
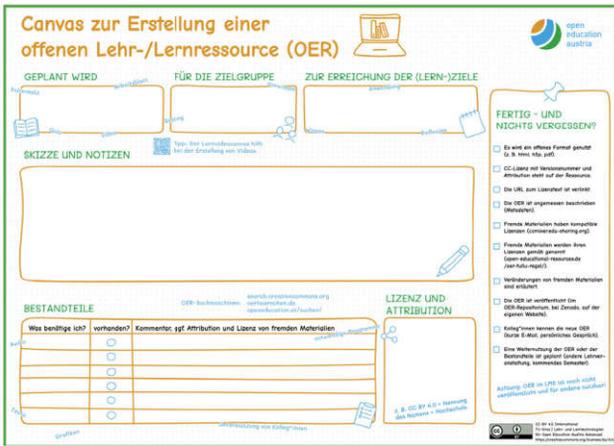
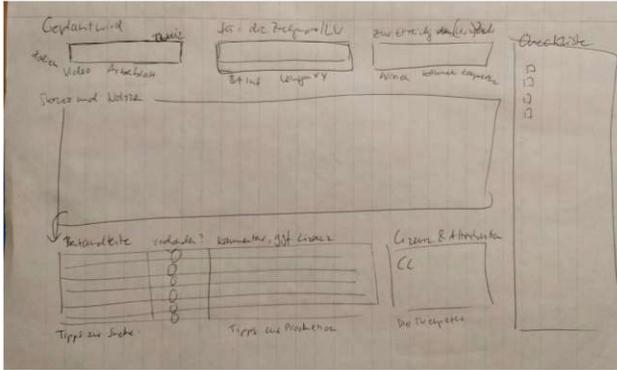


Abbildung 2: Die erste Skizze des OER-Canvas, die Canvas-Variante für österreichische Lehrende (Edelsbrunner et al., 2021), und eine Übersetzung in Telugu von Sushumna Rao (s. <https://www.oercommons.org/courseware/lesson/88624/student/>)

## 5. Ausblick

In Bezug auf LXD ist festzustellen, dass der Begriff selbst und auch das Selbstverständnis von LXD noch nicht klar geschärft ist (Kircher et al., 2021). Auch wir probieren weiterhin aktiv aus, wer welche Rollen im interdisziplinären Prozess hat und schließlich auch die „Verantwortung“ für das Ergebnis hat. Wir erleben das Zusammenwirken der Kolleg:innen mit dem unterschiedlichen Wissen und Hintergrund dabei in der Organisationseinheit nicht immer als „einfach“ – aber immer als bereichernd und wirkungsvoll. Wir versuchen dabei auch zunehmend, Lessons Learned und Ergebnisse in unserem Netzwerk mitzuteilen und zu verbreiten, da wir hier auch die Chance sehen, insgesamt hochwertigere Ressourcen gestalten zu können (z. B. Edelsbrunner et al., 2022). Aus Perspektive der Forschung ist anzumerken, dass Entwicklungsmethoden für didaktisch-methodische Gestaltungen kaum selbst Forschungsgegenstand sind und es auch nicht trivial ist, dazu zu forschen. Der Blick auf diese neuen Entwicklungsmethoden und der Zugang lohnt sich aber aus unserer Sicht, auch weil leichter kreatives Potenzial genutzt werden kann und diese Impulse eher wertgeschätzt werden.

### Acknowledgement

Die hier vorgestellte Entwicklung des OER-Canvas wurde durch das Projekt „Open Education Advanced“ (2020–2024, unter der Leitung der Universität Wien) durch das österreichische Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (BMBWF) ko-finanziert.

### Literatur

- Ebner, M., Schön, S., Braun, C., Ebner, M., Grigoriadis, Y., Haas, M., Leitner, P. & Taraghi, B. (2020). COVID-19 Epidemic as E-Learning Boost? Chronological Development and Effects at an Austrian University against the Background of the Concept of “E-Learning Readiness”. *Future Internet*, 12(6), 94. <https://doi.org/10.3390/fi12060094>
- Edelsbrunner, S., Schauer, J. & Schön, S. (2022). *Tipps für die Entwicklung eines Canvas als praxisnahe Konzeptions- und Umsetzungshilfe*. <https://hochschulforumdigitalisierung.de/de/blog/tipps-canvas-entwicklung>
- Edelsbrunner, S., Ebner, M., Lari, C. & Schön, S. (2021). *Canvas zur Erstellung einer offenen Lehr-/Lernressource (OER)*. TU Graz Lehr- und Lerntechnologien für OEAA. <https://doi.org/10.3217/c8zht-dhj07>
- Kircher, J., Burger, E., Ebner, M. & Schön, S. (2021). Learning Experience Design – zur Gestaltung von technologiegestützten Lernerfahrungen mit Methoden der Design-Entwicklung. In K. Wilbers & A. Hohenstein (Hrsg.), *Handbuch E-Learning. Expertenwissen aus Wissenschaft und Praxis – Strategien, Instrumente, Fallstudien* (93. Erg.-Lfg. Oktober 2021, Beitrag 4.78).
- LXD.org (2021). *What is learning experience design?* <https://lxd.org/fundamentals-of-learning-experience-design/what-is-learning-experience-design/>
- McCarthy, K., Watanabe, M. & McNamara, D. (2020). *The Design Implementation Framework: Guiding Principles for the Redesign of a Reading Comprehension Intelli-*

- gent Tutoring System. In M. Schmidt, A. A. Tawfik, I. Jahnke & Y. Earnshaw (Hrsg.), *Learner and User Experience Research. An Introduction for the Field of Learning Design & Technology*. EdTech Books. <https://edtechbooks.org/ux>
- Pausits, A., Oppl, S., Schön, S., Fellner, M., Campell, D., & Dobiasch, M. (2021). *Distance Learning an österreichischen Universitäten und Hochschulen im Sommersemester 2020 und Wintersemester 2020/21*. Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung. [https://pubshop.bmbwf.gv.at/index.php?article\\_id=9&type=neuerscheinungen&pub=926](https://pubshop.bmbwf.gv.at/index.php?article_id=9&type=neuerscheinungen&pub=926)
- Pelletier, K., Brown, M., Brooks, D. C., McCormack, M., Reeves, J. & Arbino, N. (2021). *2021 EDUCAUSE Horizon Report, Teaching and Learning Edition*. EDUCAUSE. <https://library.educause.edu/-/media/files/library/2021/4/2021hrteachinglearning.pdf?enhanced=C9DEC12398593F297C>
- OERinfo (2017). *Der OER-Canvas Teil 2 – im Einsatz in OER-Weiterbildungen*. <https://open-educational-resources.de/oer-canvas-im-einsatz-in-oer-weiterbildungen/>
- Schmidt, M., Tawfik A. A., Jahnke I., Earnshaw Y. & Huang, R. (2020a). Introduction to the Edited Volume Learner and User Experience Research: An Introduction for the Field of Learning Design & Technology. In M. Schmidt, A. A. Tawfik, I. Jahnke & Y. Earnshaw (Hrsg.), *Learner and User Experience Research. An Introduction for the Field of Learning Design & Technology*. EdTech Books. [https://edtechbooks.org/ux/introduction\\_to\\_ux\\_lx\\_in\\_lidt](https://edtechbooks.org/ux/introduction_to_ux_lx_in_lidt)
- Schmidt, M., Farnshaw, Y., Tawfik, A. A. & Jahnke, I. (2020b). Methods of User Centered Design and Evaluation for Learning Designers. In M. Schmidt, A. A. Tawfik, I. Jahnke & Y. Earnshaw (Hrsg.), *Learner and User Experience Research. An Introduction for the Field of Learning Design & Technology*. EdTech Books. [https://edtechbooks.org/ux/ucd\\_methods\\_for\\_lx](https://edtechbooks.org/ux/ucd_methods_for_lx)
- Schön, S., Atenas, J. & Ebner, M. (2018). *OER Canvas*. <http://education.okfn.org/handbooks/oer-canvas/>
- Schön, S., Wieser, V., Dennerlein, S. & Ebner, M. (2021). Gute Online-Lehrpraxis aus Studierendensicht in den ersten Wochen der CoViD-19-Krise. Der studentische Blick auf 'gute Lehre' an der TU Graz im Mai 2020. *MedienPädagogik*, 40, 411–429. <https://doi.org/10.21240/mpaed/40/2021.11.26.X>
- Stone, M., Kent, K. M., Roscoe, R. D., Corley, K.M., Allen, L. K. & McNamara, D. S. (2018). The design implementation framework: Iterative design from the lab to the classroom. In R. Roscoe, S. D. Craig & I. Douglas (Hrsg.), *End-user considerations in educational technology design* (S. 76–98). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2639-1.ch004>