



Weiterbildung und Dienstleistungen

Studienprogramm

CAS E-Learning Design 2026

Digitale Lernmedien erfolgreich umsetzen

CAS E-Learning Design
Prof. Dr. Andréa Belliger

www.phlu.ch/weiterbildung

Studienleitung CAS ELD
andrea.belliger@phlu.ch
Sekretariat T +41 (0)41 203 03 03

PH Luzern · Pädagogische Hochschule Luzern
Weiterbildung und Dienstleistungen
Froburgstrasse 3 · Postfach 535 · 6002 Luzern
T +41 (0)41 203 03 03
weiterbildung@phlu.ch · www.phlu.ch

18.5.2025, V.1
Änderungen vorbehalten

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	3
1 CAS E-Learning Design – kurz & knapp	4
2 Zielgruppe und Zulassungsbedingungen	4
2.1 Zielgruppe	4
2.2 Zulassungsbedingungen	4
3 Angestrebte Kompetenzen	4
4 Inhalte	5
5 Terminübersicht	6
6 Dauer und Kursort	6
7 Methode	6
8 Studienplan 2026 mit Terminen und Dozierenden	7
9 Modulbeschreibungen	11
10 Leistungsnachweise	12
10.1 Einreichen der Leistungsnachweise	13
10.2 Beurteilungskriterien	13
11 Angaben zu Studienleitung und Dozierenden	16
12 Organisatorische Hinweise	19
12.1 Präsenzpflicht	19
12.2 Zugang zu Kursunterlagen	19
12.3 Projektarbeit	19
12.4 Kosten	19
13 Kursort, Lageplan, Kontaktadresse	19
13.1 Kursort	19
13.2 Lageplan	19
13.3 Kontakte und Sprechstunden	20

1 CAS E-Learning Design – kurz & knapp

Im Zertifikatskurs «CAS E-Learning Design – digitale Lernmedien erfolgreich umsetzen» der Pädagogischen Hochschule Luzern lernen die Teilnehmenden Lehr-Lernprozesse digital zu gestalten und zu begleiten.

Die Teilnehmenden lernen in dieser Weiterbildung das Handwerkszeug, rund um eLearning-Inhalte. Im Zentrum stehen drei Prozessschritte: Lehr-Lernprozesse mit digitalen Medien konzipieren, Lernmedien selbst umsetzen und eLearning-Angebote begleiten. Der CAS schlägt einen grossen Bogen von der Planung über das Prototyping bis hin zur konkreten Umsetzung und Begleitung unterschiedlicher Lernmedienformate wie Lernfilme, Lernspiele, eBooks etc. Dabei schenken wir auch neuen Entwicklungen wie dem Einsatz von KI bei der Planung und Erstellung von eLearning-Content die nötige Beachtung.

Während des Kurses arbeiten die Teilnehmenden an einem eigenen Lernmedienprojekt und setzen das Gelernte in die Praxis um. Begleitet und individuell gecoacht durch unsere eLearning Expertinnen und Experten.

2 Zielgruppe und Zulassungsbedingungen

2.1 Zielgruppe

Der innovative und praxisorientierte CAS ist für alle Bildungsfachpersonen geeignet, die in ihrem Berufsalltag eLearning und Digital Learning einsetzen möchten. Die Teilnehmenden kommen aus verschiedenen Branchen und Sektoren: aus Bildungsinstitutionen aller Stufen, Grossunternehmen, KMU und der Verwaltung,

Der CAS E-Learning Design richtet sich in erster Linie an Fachpersonen für Lehren und Lernen:

- Lehrpersonen aller Bildungs- und Schulstufen
- Dozierende an Fach- und Hochschulen
- Trainings- und Bildungsverantwortliche in Verwaltungen und Unternehmen
- Fachpersonen und Verantwortliche in der Erwachsenen- und/oder Berufsbildung
- Ausbildungsleiterinnen und Ausbildungsleiter, Instruktorinnen und Instrukturen, Kurs- und Seminarleitende
- Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die E-Learning-Aufgaben übernehmen
- Selbständige aus den Bereichen E-Learning und Bildungsberatung

2.2 Zulassungsbedingungen

Abgeschlossene pädagogische Ausbildung (Lehrdiplom; BA), Hochschulabschluss oder vergleichbare Ausbildung.

Interessierte, die über keine der geforderten Bedingungen verfügen, können "sur dossier" zugelassen und aufgenommen werden.

3 Angestrebte Kompetenzen

Nach Abschluss des CAS verfügen die Teilnehmenden über das Wissen und die Kompetenzen, Lernmedien-Projekte in unterschiedlichen Bildungssettings umzusetzen. Dies umfasst insbesondere die Planung und Entwicklung von digitalen Lernmedienformaten und die Begleitung von Lernmedien-, E-Learning- und Blended Learning-Projekten.

4 Inhalte

Die Kursinhalte werden in online und vor Ort Präsenzveranstaltungen vermittelt, mit Aufgaben vertieft, in Praxisinputs und an einem eigenen Projekt angewandt und im gegenseitigen Austausch reflektiert.

Der Zertifikatskurs besteht aus folgenden Modulen:

1. Lehr- und Lernszenarien mit Medien konzipieren

- Digitale Transformation von Bildung
- Lehr- und Lernszenarien mit Medien
- Von der Idee zur Umsetzung – die Konzeption eines Lernmediums
- Grobkonzept und Disposition
- Prototyping eines Lernmediums
- Projektmanagement für Lernmedienprojekte
- User-Centered Design, Usability & Barrierefreiheit

2. Lernmedien konkret umsetzen

- LernBuch - eBooks
- LernSpiele - Gamification
- LernFilm – mit und ohne KI erstellen
- LernModul – Autorentools für Lerninhalte
- LernFragen - Online-Tests und -Quizes
- LernContent – Open Source & OER
- LernTrends – Mit KI Lernmedien erstellen

3. eLearning begleiten und betreiben

- Zu Gast bei den Profis: Lernmedienproduktion von A-Z (inkl. Exkursion)
- Digitale Lernprozesse begleiten: asynchron, synchron, hybrid
- Bekanntmachung und Betrieb von Lernmedien und E-Learning-Angeboten
- Individuelles Projektcoaching
- Projektpräsentation

5 Terminübersicht

Termin	Thema	Ort
Sa, 16.05.2026	Digitale Transformation von Bildung, Lehr- und Lernszenarien mit Medien	online
Sa, 23.05.2026	Von der Idee zur Umsetzung – die Konzeption eines Lernmediums, Grobkonzept und Disposition	Luzern
Sa, 30.05.2026	Prototyping eines Lernmediums	online
Sa, 13.06.2026	Projektmanagement für Lernmedienprojekte	online
Fr, 26.06.2026	User-Centered Design, Usability & Barrierefreiheit	online
Fr, 28.08.2026	LernFilm - mit und ohne KI erstellen	Luzern
Sa, 29.08.2026	LernBuch - eBooks	Luzern
jederzeit	LernModul – Autorentools für Lerninhalte & LernFragen - Online-Tests und -Quizes (Selbstlernprogramm)	online
Sa 19.09.2026	Vertiefung LernFragen - Online-Tests und -Quizes (Halbtag)	online
jederzeit	LernContent – Open Source & OER (online Dossier, Selbstlernprogramm)	online
Fr, 16.10.2026	LernSpiele - Gamification	online
Sa, 17.10.2026	LernTrends – mit Künstlicher Intelligenz (KI) Lernmedien erstellen	online
Fr, 30.10.2026	Lernmedienproduktion von A-Z (inkl. Exkursion)	Bern
Sa, 14.11.2026	Digitale Lernprozesse begleiten: asynchron, synchron, hybrid	online
individuell	Individuelles online Projektcoaching	online
Sa, 05.12.2026	Bekanntmachung und Betrieb von Lernmedien und E-Learning-Angeboten, Projektpräsentation & Abschluss	online

6 Dauer und Kursort

Der Weiterbildungskurs umfasst 9 online Kurstage, 3 Tage in Luzern, 1 Exkursion nach Bern und 3 online Selbstlerneinheiten. Die Kurstage finden online im Virtual Classroom (Zoom), vor Ort in Luzern (direkt beim Bahnhof) und auf einer Exkursion nach Bern statt.

7 Methode

Der Präsenzunterricht wird in ganztägigen Unterrichtsblöcken online oder vor Ort durchgeführt. Ergänzt und erweitert werden die Präsenztage durch Vorbereitungsaufgaben, vertiefende Umsetzungsaufgaben, Selbststudium sowie eine kursbegleitende Portfolioarbeit in Form von drei Leistungsnachweisen. Der Unterricht wird auf der Grundlage hochschuldidaktischer Qualitätsstandards und Erkenntnisse gestaltet. Grosser Wert wird auf ein lernförderliches Klima sowie den Einsatz digitaler Unterrichtsmethoden gelegt.

Neben der Vermittlung aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse wird durch die Einbindung von praxisbezogenen Fallbeispielen und durch die Beschäftigung mit einer eigenen Umsetzungsarbeit (Leistungsnachweis) ein unmittelbarer Theorie-Praxis-Transfer sichergestellt.

8 Studienplan 2026 mit Terminen und Dozierenden

Modul 1: Lehr- und Lernszenarien mit Medien konzipieren (5 Tage)

1.1 Einführung (Sa, 16.05.2026) – ELD 1 – online		
Vorbereitungsvideo: Big Picture: Digitale Transformation von Bildung. Das Phänomen jenseits von Lern-Apps und smarten Algorithmen		Andrea Belliger
Begrüssung, Kurseinführung und gegenseitiges Kennenlernen, allgemeine Infos zum CAS und zu den Leistungsnachweisen	09.15-10.15	Andrea Belliger
Lernmedien - Lehr- und Lernszenarien mit Medien in unterschiedlichen Kontexten, Medienformen und Lernmedienformaten (Teil 1)	10.30-12.00	Bernhard Probst
Mittagspause	12.00-13.00	
Lernmedien - Lehr- und Lernszenarien mit Medien (Teil 2)	13.00-16.30	Bernhard Probst

1.2 Konzeption eines Lernmediums (Sa, 23.05.2026) – ELD 2 – Luzern		
Von der Idee zur Umsetzung – die Konzeption eines Lernmediums, Unterschiede zwischen Schul- und Unternehmensprojekten	09.15-12.00	Andreas Hieber
Mittagspause	12.00-13.00	
Grobkonzept und Disposition: Beschreiben eines geplanten Lernangebotes anhand verschiedener Strukturierungshilfen	13.00-16.30	Andreas Hieber

1.3 Prototyping eines Lernmediums (Sa, 30.05.2026) – ELD 3 – online		
Einführung Leistungsnachweise	09.15-09.30	Fredi Althaus, Marc Widmer
Basiswissen Prototyping: Möglichkeiten für verschiedene Lernmedienformate, Nutzen und Herausforderungen, Vorgehen	09.30-12.00	Fredi Althaus, Marc Widmer
Mittagspause	12.00-13.00	
Prototyping- und Visualisierungs-Tools: Kennenlernen und Anwenden verschiedener Tools	13.00-16.15	Fredri Althaus, Marc Widmer
Prototypen – wie weiter? Das Thema Nutzertests im Überblick		
Leistungsnachweis 1 – Erläuterungen & Fragen (bei Bedarf)	16.15-16.30	

1.4 Projektmanagement für Lernmedienprojekte (Sa, 13.06.2026) – ELD 4 – online		
Lernmedienprojekte erfolgreich planen und durchführen: grundlegende Schritte im Projektmanagement inkl. reales Beispiel (Schule und Wirtschaft), Projektorganisation (Aufgaben, Kompetenzen und Verantwortung), Projektstart, Projektplanung (phasenorientiertes, iteratives und agiles Vorgehen)	09.15-12.00	Lukas Frei
Mittagspause	12.00-13.00	

Herausforderungen in Lernmedienprojekten: Erwartungsmanagement, Projektsteuerung, Projektabschluss	13.00-16.30	Lukas Frei
1.5 User-Centered Design, Usability & Barrierefreiheit (Fr, 26.06.2026) – ELD 5 – online		
Einführung in die Methode User-Centered Design – ein virtueller Besuch bei der Firma Zeix mit Live Usability-Test.	09.15-12.00	Sibylle Loetscher
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Praxisworkshop Barrierefreiheit mit der Stiftung «Zugang für alle»	13.00-16.30	Andreas Uebelbacher & Mo Sherif

Leistungsnachweis 1 Grobkonzept inklusive Projektplan, Ressourcenschätzung sowie entweder Visualisierungen oder Drehbuch etc.	Abgabe bis 16.08.2026 Feedback bis 30.08.2026	Marc Widmer Fredi Althaus Nadia Garcia Peter Zurflüh
---	--	---

Modul 2: Lernmedien konkret umsetzen (6 Tage)

2.1 LernFilm (Fr, 28.08.2026) – ELD 6 – Luzern		
Basiswissen Videos, Online TV Channels und Knowledge Visualization als digitale Medien für Lernsettings	09.15-12.00	Daniel Stoller-Schai
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Workshop: Videos erstellen, konvertieren und für eigene Lernsettings verwenden, User-generated Content, Videoplattformen.	13.00-16.30	

2.2 LernBuch - eBook (Sa, 29.08.2026) – ELD 7 – Luzern		
Basiswissen „LernBuch“: Vom eBook zum Enhanced Book, Fallbeispiele, didaktisches Potential	09.15-12.00	Andreas Hieber
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Workshop: Konzeption, Publikation und Produktion von Enhanced Books, Beurteilen von E-Book-Publishing und Enhanced E-Book Editor-Lösungen, Vertriebsmodelle und Marktsituation, Verschiedene Formate	13.00-16.30	

2.3 LernModul – Autorentools für Lerninhalte (Selbstlerneinheit) – ELD 8 – online Selbstlerneinheit		
Überblick über die bekanntesten Autorentools auf dem Markt sowie ihre Standards. Einblicke in deren Anwendung	5-7h	Marc Widmer

2.4 LernFragen - Online-Tests und -Quizes (Sa 19.09.2026) – ELD 9 – online Selbstlerneinheit		
Selbstlernmodul im Vorfeld des Kurstages Quiz- und Test-Tools Eine Übersicht über verschiedene Quiz-Tools und deren Anwendungsmöglichkeiten.	3-4h	Marc Widmer

Vertiefungsworkshop: Entwicklung guter Multiple Choice Fragen für Prüfungen / Tests / Quiz - Voraussetzungen für nützliche Prüfungen, Tests und Quizzes - Wie entstehen gute Multiple Choice Fragen? - Verschiedene Fragetypen: wozu? wie? - Überprüfen und Überarbeiten mitgebrachter MC-Fragen	09.15-13.00	Rene Krebs
---	-------------	------------

2.5 LernContent – Open Source & OER – ELD 10 – online Dossier

Offener LernContent, verschiedene Lizenzierungsformen, Bezahlcontent (Stockphotos, UI-Designs, Vermittlungsplattformen), Open Content / OER – Quellen gemeinfreier Inhalte, Open Content Lizenzen (CC)	Online Dossier jederzeit	
--	--------------------------	--

2.6 LernSpiele – Gamification und Game Based Learning (Fr, 16.10.2026) – ELD 11 – online

Basiswissen Wie können motivationale Faktoren aus Spielen genutzt werden, um Lernen lustvoll zu gestalten?	09.15-12.00	Christian Utz und Marc Zwahlen
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Workshop: Kennenlernen von Werkzeugen und Methoden zur Spielentwicklung und Gamifizierung von Lerninhalten	13.00-16.30	Christian Utz und Marc Zwahlen

2.7 LernTrends – mit KI Lernmedien erstellen (Sa, 17.10.2026) – ELD 12 – online

Künstliche Intelligenz & die Erstellung von Lernmedien - Teil 1 Grundlagen: Was ist (generative) KI und wie verändert sie die Erstellung von Lernmedien? Potenziale und Grenzen: Wie kann generative KI effektiv in der Lernmedienerstellung genutzt werden? Überblick über führende KI-gestützte Tools für die Entwicklung von Lerninhalten.	09.15-12.00	Marc Widmer
<i>Mittagspause</i>	12.00-13.00	
Künstliche Intelligenz & die Erstellung von Lernmedien - Teil 2 Hands-on: Praktische Anwendung ausgewählter KI-Tools zur Inhaltsgenerierung. Entwicklung eigener Inhalte mit KI-Unterstützung und Erfahrungsaustausch.	13.00-16.15	Marc Widmer
Detailinfos zu Leistungsnachweis 2	16.15-16.30	Marc Widmer

Modul 3: eLearning begleiten und betreiben (3 Tage)

3.1 Exkursion: Praxisinput Lernmedienproduktion (Fr, 30.10.2026) – ELD 13 – Bern		
Workshop beim „Zentrum Digitale Medien“ des Bundes in Bern: Einblick in die Produktionsrealität elektronischer Lernmedien. Geführter Rundgang mit spezifischen Vertiefungen (Konzept/Storyboarding, Film-/ Ton- und IT-Produktion, Vertrieb und Kommunikation)	09.15-16.30	Stephan Greiler & Team
3.2 Digitale Lernprozesse begleiten: asynchron, synchron, hybrid (Sa, 14.11.2026) – ELD 14 – online		
Wie begleite ich asynchrone, synchrone oder hybride Lernprozesse? Erfahrungsaustausch, Selbsterfahrung, Begleitung und Unterstützung von Lernprozessen im virtuellen Raum. Praktische Anwendungsmöglichkeiten von E-Collaboration: Szenarien, Transfer in die eigene Berufspraxis.	09.15-16.30	Daniel Stoller-Schai
3.3 Individuelles Coaching (während des ganzen Kurses möglich) - online		
Persönliche, online Coaching Session zum eigenen Projekt	freie Termin- und Zeitwahl	Marc Widmer, Fredi Althaus
Leistungsnachweis 2 Erstellen eines dem Lernmedienformat angepassten Prototyps	Abgabe bis 22.11.2026 Feedback bis 06.12.2026	Marc Widmer Fredi Althaus Nadia Garcia Peter Zurflüh
3.4 Einführung und Betrieb von Lernmedien oder E-Learning-Angeboten & Projektpräsentationen (Sa, 05.12.2026) – ELD 15 – online		
Notwendigkeit und Nutzen von Bekanntmachungsmassnahmen für Lernmedien erkennen und eine realistische Kommunikationsplanung erstellen. Unterschiede zu konventionellen Marketing-Konzepten verstehen und einen geeigneten Kommunikations-Mix wählen, Anforderungen an Support und Betrieb eines E-Learning-Angebots erkennen und geeignete Lösungsmodelle wählen.	09.15-12.30	Peter Zurflüh
Projektpräsentationen (= Leistungsnachweis 3) als Live-Präsentation (am 5.12.26) oder aufgezeichnetes Video (Abgabe bis 2.12.26)	13.30-16.00	Marc Widmer Fredi Althaus Nadia Garcia Peter Zurflüh
Kursabschluss	16.00-16.30	Andrea Belliger

9 Modulbeschreibungen

Modul 1	
Modultitel	Lehr- und Lernszenarien mit Medien konzipieren (5 Tage)
Leistungspunkte	6 ECTS
Arbeitsaufwand (h)	37 Präsenzunterricht, 20 Vorbereitungsaufgaben, 30 Selbststudium, 58 Leistungsnachweis
Leistungsnachweis	Grobkonzept des eigenen Lernmedienprojekts mit Projektplan, Ressourcenschätzung sowie entweder Visualisierungen oder Drehbuch etc. (LN1)
Qualifikationsziele	Die Kursteilnehmenden, die das Modul abgeschlossen haben, • kennen aktuelle Trends im Bereich von Lehren und Lernen mit neuen Medien • kennen Lehr- und Lernszenarien mit neuen Medien und besitzen Kenntnisse verschiedener Lernmedienformate sowie deren Einsatz in Lehr- und Lernszenarien • können Lernmedienprojekte konzipieren und diese durch Visualisierungen und Prototypen verdeutlichen • verfügen über grundlegende Kenntnisse im Bereich Projektmanagement und Projektplanung für Lernmedienprojekte • besitzen Grundkenntnisse zum Thema User Education, Usability und Barrierefreiheit und haben Einblick in deren praktische Anwendung

Modul 2	
Modultitel	Lernmedien umsetzen (6 Tage)
Leistungspunkte	6 ECTS
Arbeitsaufwand (h)	45 Präsenzunterricht, 20 Vorbereitungsaufgaben, 30 Selbststudium, 50 Leistungsnachweis
Leistungsnachweise	Erstellen eines dem Lernmedienformat angepassten Prototyps (LN 2)
Qualifikationsziele	Die Kursteilnehmenden, die das Modul abgeschlossen haben, • verfügen über theoretische und praktische Kenntnisse in Bezug auf die Lernmedienformate eBook, Lernfilm, Autorentools, Online-Tests und -Quiz sowie das Thema Gamification und Game Based Learning • können diese Formate auf ihren didaktischen Mehrwert hin beurteilen • kennen Einsatzszenarien und praktische Beispiele der verschiedenen Formate • kennen Werkzeuge und Methoden zur Umsetzung der Lernmedienformate • sammeln eigene Erfahrungen in der Anwendung bzw. Umsetzung der jeweiligen Formate • setzen sich mit dem Trend von KI für Lehr- und Lernszenarien auseinander • kennen die Begrifflichkeiten rund um Open Content / OER, wissen um die Vor- und Nachteile von Open-Content-Lizenzen und erhalten eine Übersicht über Quellen gemeinfreier sowie Bezahl-Inhalte

Modul 3	
Modultitel	eLearning begleiten und betreiben (3 Tage)
Leistungspunkte	3 ECTS
Arbeitsaufwand (h)	24 Präsenzunterricht, 16 Aufgaben, 10 Selbststudium, 40 Leistungsnachweis
Leistungsnachweis	Präsentation des eigenen Lernmedienprojekts (LN3)
Qualifikationsziele	Die Kursteilnehmenden, die das Modul abgeschlossen haben, • erleben und kennen die Lernmedienproduktion noch einmal in ihren einzelnen Schritten durch einen vor Ort Besuch bei einer eLearning-Organisation und haben Einblick in die Produktionsrealität digitaler Lernmedien • kennen die Einsatzmöglichkeiten von Virtual Conferencing für die Begleitung von Lernprozessen und verfügen über praktische Erfahrung in der Begleitung von Gruppen- und Lernprozessen in synchronen Online Classroom-Settings • sind in der Lage, communitybasierte Lernräume aufzubauen und zu begleiten • kennen die Möglichkeiten von Marketing und Betrieb von Lernmedien oder E-Learning-Angeboten

10 Leistungsnachweise

Der Zertifikatskurs umfasst drei Leistungsnachweise (LN). Die Teilnehmenden erarbeiten im Laufe des Zertifikatskurses Schritt für Schritt und betreut durch die Dozierenden den Prototypen einer interaktive Lernsequenz, dokumentieren diese Arbeit in Form von zwei Leistungsnachweisen (LN 1 und 2) und präsentieren ihre Arbeit am Abschlusstag (LN 3). Diese Leistungsnachweise können individuell oder als Gruppenprojekt erarbeitet werden. Die Leistungsnachweise 1 und 2 werden jeweils von den Dozierenden begutachtet und mit einem individuellen Feedback versehen. Jede/r Teilnehmende hat zudem Anspruch auf ein individuelles online Coaching.

	Leistungsnachweis	Experten	Abgabetermin	Feedback		Bewertung
1	LN 1: Grobkonzept des eigenen Lernmedienprojekts mit Projektplan, Ressourcenschätzung sowie entweder Visualisierungen oder Drehbuch etc.	Marc Widmer Fredi Althaus Nadia Garcia Peter Zurflüh	16.08.2026	30.08.2026	schriftlich	bestanden / nicht bestanden mit individuellem Experten-Feed- back
2	LN 2: Erstellen eines dem Lernmedienformat angepassten Prototyps	Marc Widmer Fredi Althaus Nadia Garcia Peter Zurflüh	22.11.2026	05.12.2026	schriftlich	bestanden / nicht bestanden mit individuellem Experten-Feed- back
3	LN 3: Live-Präsentation der Arbeit am Abschlusstag	Marc Widmer Fredi Althaus	05.12.2026	06.12.2026	schriftlich	bestanden / nicht bestanden

LN 3: Video-Präsentation der Arbeit (keine Live-Präsentation)	Nadia Garcia Peter Zurflüh	02.12.2026			
---	-------------------------------	------------	--	--	--

Bei Nichtbestehen ist eine einmalige Überarbeitung möglich. Um den Zertifikatskurs erfolgreich abschliessen zu können, müssen alle Leistungsnachweise bestanden sein.

10.1 Einreichen der Leistungsnachweise

Die Leistungsnachweise müssen zwingend bis zum genannten Termin über die Lernplattform und den dort beschriebenen Workflow eingereicht werden.

10.2 Beurteilungskriterien

	Leistungsnachweis	Beurteilungskriterien
1	Grobkonzept des eigenen Lernmedienprojekts mit Projektplan, Ressourcenschätzung sowie entweder Visualisierungen oder Drehbuch etc.	Inhalt: Thematisch-inhaltliche Beschreibung des umzusetzenden Lernmedienprojekts (inkl. Projektumfeld, Zielgruppen etc.) mit differenzierter Unterteilung der Projektschritte, Definition der Rollen der Rollen der einzelnen Akteure sowie Termin- und Ressourcenplanung Beurteilungskriterien: • Thematisch-inhaltliche Klarheit und Nachvollziehbarkeit des Konzepts. • Klare Definition des zu erstellenden Produktes, seiner Ziele sowie dessen Einsatzumfeldes (Lernziele, Zielgruppen etc.) und Beteiligten im Projekt. • Übersichtliche und nachvollziehbare Planung der Projektphasen oder -schritte sowie der Termine und Finanzen im Projekt. • Drehbuch oder Visualisierung* Format/Umfang: Textdokument oder Präsentation (PowerPoint o.ä.). Die Termin-/Finanzplanung kann auch in einer Projektmanagement-Software erstellt werden (z.B. MS-Project o.ä.), muss jedoch im Textdokument präsentabel und ausdrückbar integriert sein. Maximal 6 Seiten A4-Textumfang oder 36 Präsentationsfolien (Basis: PowerPoint) *Visualisierungen dienen der Veranschaulichung der im Konzept in schriftlicher Form festgehaltenen Punkte zum Lernmedienangebot. D.h. sie unterstützen die Verständlichkeit des Textes punktuell. Es gibt keine Vorgaben bezüglich Anzahl der Visualisierungen

2	Erstellen eines dem Lernmedienformat angepassten Prototyps	Inhalt: Das geplante Lernmedium soll prototypisch umgesetzt werden und die Erkenntnisse für die Umsetzung (Anpassungen, Stolpersteine) festgehalten werden. Der Prototyp dient dem Testen des Vorhabens in der Zielgruppe und umfasst alle für den Test relevanten Teile des Lernmediums. Die Testergebnisse werden für den Leistungsnachweis dokumentiert. Beurteilungskriterien: Verständlicher Prototyp sowie nachvollziehbare Überlegungen für die Folgephasen. Format/Umfang: Digitaler oder analoger Prototyp sowie kurze schriftliche Zusammenfassung der Überlegungen und Erkenntnisse. Falls dies aus rechtlichen Gründen nicht möglich sein sollte, entsprechend sinnvolle Dokumentation mit Bild/Video. Die Form des Prototyps (analog/digital) ist frei wählbar. Es können sowohl Handskizzen oder Papierprototypen (analog), als auch digitale Erzeugnisse (digital gezeichnet oder analog gezeichnet und z.B. mit POP digitalisiert) genutzt werden. Eingereicht werden muss der Leistungsnachweis via Lernplattform in digitalisierter Form. - 2-3 Seiten Bericht plus Prototyp (und eventuell Testfragen) im Anhang Aufbau des Berichts: - Wie wurde getestet - Was hat funktioniert / was nicht - Was nimmst du mit für die weitere Arbeit
3	LIVE-Präsentation der Arbeit	Inhalt: Präsentation der Ergebnisse der Portfolioarbeit Beurteilungskriterien: 1. Inhalt – Fachlichkeit (Richtigkeit, Vollständigkeit, Argumentation und Reflexion) 2. Methode – Strukturierung, Zeiteinhaltung, Vortragsstil, Sprache, Medieneinsatz 3. Kommunikation - Diskussion und Argumentation Umfang: ca. 10-15 min., PPT, Handout (1-2 Seiten)

	Präsentation der Arbeit als Videopräsentation	Inhalt: Präsentation der Ergebnisse der Portfolioarbeit Beurteilungskriterien: 1. Inhalt – Fachlichkeit (Richtigkeit, Vollständigkeit, Argumentation und Reflexion) (6 Punkte) 2. Präsentationsmethodik – Aufbau, Strukturierung, Story, Sprache, Zeiteinhaltung (6 Punkte) 3. Technik & Gestaltung – z.B. Ton, Auflösung, Visualisierungen, Schnitt, Licht (6 Punkte) Der Leistungsnachweis 3 wird mit dem Prädikat bestanden oder nicht bestanden beurteilt. Bestanden ist der LN bei Erreichen von mind. 12 Punkten. Umfang: 5-10-minütiges Video in einem gängigen Format (z.B. mp4), z.B. Lernfilm oder Präsentationsvideo Wichtig: Der Inhalt der Video-Präsentation ist nicht vorgegeben: das Video soll einen Einblick geben in eure Arbeit im Kurs (Prototyp, ein fertiges Produkt (eLearning Einheit, App, Website etc.), ein Teilprodukt, eine Konzeptarbeit etc.) Das Video muss <u>bis 02.12.2026</u> eingereicht werden. Die Gesamtlänge des Videos von maximal 10 Minuten muss eingehalten werden. Das Video muss der Studienleitung (andrea.belliger@phlu.ch) in einer downloadbaren Version (z.B. Dropbox-Link, Wettransfer) zur Verfügung gestellt werden. Ist dies technisch nicht möglich, muss ein funktionsfähiger Webzugriff zur Verfügung gestellt werden. Die Videos werden durch die Studienleitung der ganzen Kursgruppe zugänglich gemacht. Bei Gruppenarbeiten: der Anteil der Gruppenmitglieder an der Videoproduktion muss ersichtlich sein.
--	---	---

11 Angaben zu Studienleitung und Dozierenden

Studienleitung: Prof. Dr. Andréa Belliger, andrea.belliger@phlu.ch

Fredi Althaus	Fredi Althaus ist erfahrener Mediendidaktiker. Der sportbegeisterte Primarlehrer unterrichtete acht Jahre lang als Klassenlehrperson auf der Unter- und Mittelstufe. Während seiner Lehrertätigkeit bildete er sich weiter in Webdesign und beschäftigte sich intensiv mit gestalterischen Arbeiten und Fotografie. Bei LerNetz bringt Fredi seine beiden Steckenpferde Unterricht und Design unter einen Hut. Als Primarlehrer beschäftigte er sich intensiv mit gestalterischen Arbeiten und erprobte die neusten digitalen Lernangebote im Unterricht. Bei LerNetz steckt Fredi seine kreative Energie in die Entwicklung von Lernmedien und gibt seine Faszination für das Unterrichten mit neuen Medien mit viel Begeisterung an andere Lehrpersonen weiter. Wie man digitale Inhalte am wirkungsvollsten an die Nutzer bringt, wollte Fredi definitiv wissen und machte den Master in "Interaction Design".
Andréa Belliger	Andrea Belliger ist Co-Direktorin am Institut für Kommunikation & Führung sowie als Verwaltungsrätin tätig. Sie forscht, lehrt und berät Organisationen zu Fragen von Trends und Veränderungen im gesellschaftlichen Kommunikationsverhalten, insbesondere in den Bereichen Bildung, Verwaltung und Gesundheit. Sie konzipiert Weiterbildungsmassnahmen, entwickelt Lehrpläne und Curricula, unterstützt Organisationen bei Entwicklungsarbeiten, hält Vorträge, Inputs und in house Schulungen in Organisationen ganz unterschiedlicher Art.
Lukas Frei	Lehrerinnen und Lehrer sind bekanntlich multitalentierte Allrounder. So unterrichtete Lukas als diplomierter Lehrer für die Sekundarstufe II auf verschiedenen Schulstufen die Fächer Sport, Englisch und Medien und Informatik und war als IT-Verantwortlicher für die Schulinformatik zuständig. Ausserdem arbeitete er während einiger Jahre bei einem Startup für ein webbasiertes Finanzmodellierungstool für erneuerbare Energien in vielfältigen Funktionen von Frontend-Developer bis Social-Media-Manager. Seine Informatikkenntnisse hat Lukas sich mit viel Tüftlergeist autodidaktisch beim Programmieren von Webseiten angeeignet. Nach wie vor fasziniert vom Einsatz von Technologie für das Lernen und Kommunizieren in den Schulen begleitet Lukas heute die Umsetzung von Lernmedien-Projekten bei LerNetz.
Nadia Garcia	Mediendidaktikerin, Nadia hat u.a. die technischen Weiterentwicklungen einer führenden, Schweizer E-Book-Plattform für Bildungsorganisationen verantwortet und die Abteilung "digitale Medien" eines Lehrmittelverlags im Gesundheitswesen geleitet. Sie bringt ein breites Fachwissen im Bildungsbereich und im Gesundheitswesen mit. Studium der Informationswissenschaft und Master in Digital Publishing in Oxford. Nach dem Studium arbeitete sie für einen grossen Lehrmittelverlag in London und war dort für das Digital Marketing zuständig.
Stephan Greiler	Zentrum Elektronische Medien des Bundes in Bern, Leiter Konzeption Interaktive Medien, Eidgenössisches Departement für Verteidigung, Bevölkerungsschutz und Sport VBS, Schweizer Armee, Logistikbasis der Armee

Andreas Hieber	Mitglied Geschäftsleitung Lernetz AG. Andreas' Begeisterung für das Lernen und seine eigene Freude am Erfahren von Neuem sind ansteckend: Als Gymnasiallehrer faszinierte er Jugendliche für Geschichte, Wirtschaft und Recht, bei LerNetz begeistert er Team und Kunden für die Umsetzung innovativer Lernmedienprojekte. Neben seiner Unterrichtstätigkeit wirkte Andreas bei der Entwicklung von Lehrmitteln mit und engagierte sich in der Lehrerweiterbildung. Nach einem längeren Forschungsaufenthalt in München kam er zu LerNetz. Sein vielseitiger Hintergrund hat dazu beigetragen, dass er sich rasch und flexibel in komplexe Projektsituationen eindenken kann und Lösungen entwickelt, die umfassend und treffsicher sind.
René Krebs	Bis Ende 2011 wissenschaftlicher Mitarbeiter in leitender Funktion an der Abteilung für Assessment und Evaluation des Instituts für Medizinische Lehre, Universität Bern und Experte für Prüfungsmethodik in eidgenössischen Gremien. Seither freiberuflich tätig als Berater und Kursleiter für Prüfungsmethodik, im Speziellen für schriftliches Assessment nach der Multiple Choice Methode. Autor des Buches: Krebs R (2019). Prüfen mit Multiple Choice – Kompetent planen, entwickeln, durchführen und auswerten. Hogrefe Verlag, Bern
Sibylle Loetscher	Partner und User Experience Architect bei der Zeix AG. Sibylle studierte Psychologie an der Universität Zürich mit Schwerpunkt Sozialpsychologie. Seither arbeitet sie bei Zeix und beschäftigt sich damit, Websites und Applikationen mit herausragender User Experience zu entwickeln. Sie interessiert sich ein klein wenig mehr für Mensch als Maschine und zieht aus Überzeugung für die User ins Feld. Sie mag durchdachte Konzepte und gute Texte. Ihre Erfahrung gibt Sie gerne als Dozentin weiter.
Bernhard Probst	Gründer und Mitglied der Geschäftsleitung der Lernetz AG. Bernhards Werdegang führte ihn einmal quer durch die Bildungslandschaft: Nach der Ausbildung zum Primarlehrer erwarb er das Diplom als Gymnasiallehrer und bildete sich in betriebswirtschaftlicher Richtung weiter. Während der Studienzeit unterrichtete er Klassen von der Primarstufe bis ins Gymnasium. Als Lektor fand er den Einstieg in das Verlagswesen rund um Lernmedien. Es folgten verschiedene leitende Funktionen im Verlagswesen und E-Learning-Sektor, bevor er 2001 die LerNetz AG mitbegründete. Mit Weitsicht, Offenheit und positivem Ausblick inspiriert er Team und Kunden dafür, in der Mediendidaktik, im Corporate Learning und Wissensmanagement neue Wege zu gehen.
Mo Sherif	Mo Sherif ist seit 2018 als Accessibility Consultant bei «Zugang für alle» tätig. Davor hat eine Informatiklehre als Applikationsentwickler (2012-2016) abgeschlossen, dann die Ausbildung zum eAccessibility-Spezialisten bei der Stiftung (2016-2018) durchlaufen. Als vollständig blinder IT-Nutzer verfügt er über ein beeindruckend entwickeltes Gehör und bringt eine breite Erfahrung mit im Testen von digitalen Inhalten mittels assistierender Technologien (Screenreader, auf allen gängigen Plattformen).

Daniel Stoller-Schai	Daniel Stoller-Schai, Dr. oec. HSG, absolvierte ein Studium der Erziehungswissenschaften, Informatik und Psychologie an der Universität Zürich. Er arbeitete danach im Bereich Erwachsenenweiterbildung und Bildungsforschung. An der Universität St. Gallen war er am Aufbau des Learning Centers beteiligt und promovierte zum Thema E-Collaboration. Als E-Learning Manager hat er u.a. in der Firma Phonak und UBS Erfahrungen mit dem globalen Einsatz internetgestützter Lern-Technologien gesammelt. Er arbeitet als Leiter „Sales & Marketing“ für die Firma Crealogix - Digital Learning (www.crealogix.com). Er ist Leiter der Swiss eLearning Conference (www.selc.ch), die 2020 zum 10. Mal stattfindet und Vorstandsmitglied der European Corporate Learning Association (www.e-cla.org).
Andreas Uebelbacher	Andreas Uebelbacher hat an der Universität Bern Arbeits- und Organisationspsychologie studiert. Während 6 Jahren hat er bei der Swisscom benutzer-orientierte Prozesse eingeführt, in vielen Projekten selbst Methoden des Benutzereinzugs durchgeführt und ein Team von Interface Designern und Usability Consultants geleitet. Inzwischen leitet er bei der Stiftung «Zugang für alle» den Bereich Dienstleistungen und berät Unternehmen und Behörden dabei, wie sie ihre elektronischen Angebote auch für Menschen mit Behinderungen zugänglich gestalten können.
Christian Utz	Seine Leidenschaft für innovative Projekte, die Fähigkeit zur klaren Vermittlung und sein interdisziplinäres Geografie-Studium machen Christian zum geborenen Didaktiker. Während seiner langjährigen Tätigkeit als Leiter der Personalentwicklung beim Kanton Bern optimierte er stetig das Schulungsangebot für Mitarbeitende und Führungskräfte. Seine Aufgaben reichten von der Bedürfnisanalyse bis hin zur Entwicklung und Bereitstellung von Lernangeboten. Dabei konnte er sich auch auf seine berufsbegleitende Ausbildung im Bereich Personal- und Organisationsentwicklung stützen. Fasziniert von den vielseitigen Möglichkeiten des medienbasierten Lernens freut sich Christian, seine Lernideen heute im Team von LerNetz umsetzen zu können.
Marc Widmer	Mediendidaktiker. Beim Entwickeln von innovativen Lernmedien braucht Marc eine Menge Kreativität. Die Inspiration dazu findet er auf allen medialen Kanälen - vorzugsweise auf seiner liebsten Spielwiese, dem digitalen und analogen Spielen. Seine vielseitigen mediendidaktischen Kompetenzen entwickelte er als Sekundarlehrer, dank seinen Ausbildungen zum Multimediaproduzenten und Mediendidaktiker sowie in seiner Tätigkeit als Berater an einer Pädagogischen Hochschule.
Peter Zurflüh	Kommunikationsexperte bei Lernetz. Als Lehrer in einem Oberstufenschulhaus in Thun weiss er aus erster Hand, wie man Lehrpersonen und ihre Klassen mit Lernangeboten am besten unterstützen kann. Bei Lernetz entwickelt er die passenden Lernmedien und sorgt als Verantwortlicher der Schulkommunikation dafür, dass sie in die Klassenzimmer kommen. Die Wege der Kommunikation zu beschreiten, lernte Peter in seinen Weiterbildungen in Kulturmanagement und Marketing.
Marc Zwahlen	Mediendidaktiker, Senior Projektleiter – Berufsbildung bei Lernetz, Fachexperte berufliche Praxis

12 Organisatorische Hinweise

12.1 Präsenzpflcht

Insgesamt ist für die Kurstage, die Aufgaben, die online Lernsequenzen, das Selbststudium sowie die Leistungsnachweise je nach Vorwissen mit einem Aufwand von max. 375 Stunden (15 ECTS) zu rechnen. Es besteht eine Präsenzpflcht von 80% an den Kurstagen. Bei gemeldeter Abwesenheit können die online Kurstage aufgezeichnet werden. Das Nacharbeiten der verpassten Kurstage gilt als erfüllte Präsenzpflcht.

12.2 Zugang zu Kursunterlagen

Die Kursunterlagen werden digital über ein Learning Management System zur Verfügung gestellt. Die Abgabe der Leistungsnachweise erfolgt ebenfalls über das LMS. Zudem steht ein Kollaborationstool zur Verfügung.

12.3 Projektarbeit

Den Teilnehmenden wird im Rahmen der Portfolioarbeit die Möglichkeit geboten, eigene Projekte umzusetzen.

12.4 Kosten

Die Kosten pro Teilnehmer/in für den gesamten CAS inkl. Leistungsnachweis betragen CHF 7'200.–, zuzüglich der Aufnahmegebühr von CHF 350.–

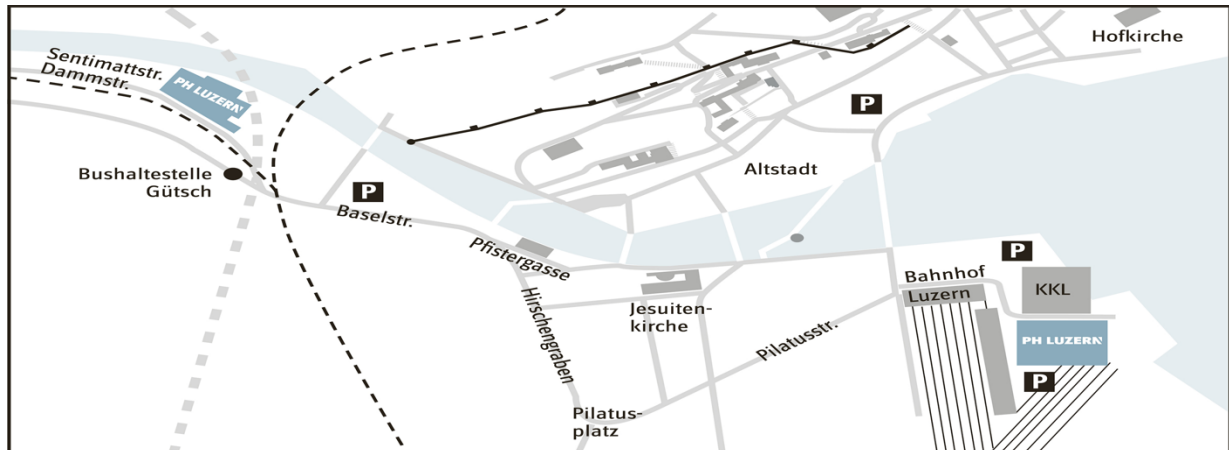
13 Kursort, Lageplan, Kontaktadresse

13.1 Kursort

Die Kurstage finden in Luzern in den Räumlichkeiten der PH Luzern an der Frohburgstrasse 3 direkt hinter dem Bahnhof Luzern und in Bern statt. Die online Kurstage finden via Zoom statt. Eingesetzt werden verschiedene weitere eLearning- und kollaborative Tools wie Olat, Miro, Mentimeter etc.

13.2 Lageplan

Lageplan PH Luzern, Frohburgstrasse 3, Luzern



13.3 Kontakte und Sprechstunden

Inhaltliche oder persönliche Fragen zum CAS E-Learning Design können mit der Studienleitung per Mail oder nach Vereinbarung per eMail in einem persönlichen Gespräch geklärt werden.

Für inhaltliche Fragen

Prof. Dr. Andréa Belliger, Studiengangsleitung CAS E-Learning Design
andrea.belliger@phlu.ch

Für organisatorische oder administrative Fragen kontaktieren Sie bitte das Sekretariat.

Natasa Ilic, Frohburgstrasse 3, Postfach, 6002 Luzern

T. 041 203 09 76

natasa.ilic@phlu.ch