

## Praktikumsbericht

Die Westermann Gruppe darf als einer der großen deutschen Anbieter für Schul- und Bildungsmedien als Traditionsunternehmen zählen: Bereits 1838 wurden die ersten Wörterbücher und Atlanten über Westermann herausgegeben, 1883 erstmals der *Diercke Weltatlas*. Seit diesen Zeiten hat sich das Geschäftsmodell des Verlagshauses massiv weiterentwickelt; heutzutage treibt es den Ausbau der digitalen Bildungsmedienlandschaft in Deutschland voran. Wie genau geht ein solches klassisches Printunternehmen mit der digitalen Transformation um? In der Abteilung für digitale Medien in der Grundschule konnte ich dieser Frage auf den Grund gehen während ich in fünf verschiedenen Teams Projekterfahrungen sammeln durfte. (vgl. Westermann Gruppe 2018a; 2018b)

Auf dem neu überarbeiteten Portal *Grundschule Interaktiv* ([grundschule-interaktiv.westermann.de](http://grundschule-interaktiv.westermann.de)) werden Lehrenden, Eltern und Schülern verschiedene Materialien für den Mathematik-Unterricht geboten. Repräsentativ dafür stehen die interaktiven Schulbücher der Westermann Gruppe, die durch Lösungsmöglichkeiten, Tipps und Vorlesefunktion eine erleichterte Möglichkeit zum digitalen Lernen bieten. Meine Hauptaufgaben im Unternehmen waren anfangs die Verbesserung eben jener Vorlesefunktion, welche über eine Text-to-Speech Software umgesetzt wurde (Anhang 1), ebenso wie das Testen der interaktiven Schulbücher bis zu ihrer Veröffentlichung Ende Mai. Im weiteren Verlauf des Praktikums bot sich mir die Möglichkeit im Verwaltungsbereich des Portals die Umgestaltung der Seitennavigation zu konzipieren (Anhang 2), hierbei ließen sich die Usability- und Gestaltungsrichtlinien der Mensch-Maschine-Interaktion aus dem Studium anwenden. Um zu überprüfen, wie die Nutzer die Arbeit mit den interaktiven Schulbüchern und die Navigation des Onlineportals bewerten, entwickelte ich als Teil eines Teams einen standardisierten Onlinefragebogen, wobei die Kenntnisse aus der Mediennutzungs- und -wirkungsforschung ihre Anwendung fanden. Neben der Arbeit mit dem Onlineportal begleitete ich die Corporate Design Umstellung einer bestehenden interaktiven Software. Hierbei war es meine Aufgabe den Austausch mit zwei Designagenturen und einem externen Programmierer zu leiten, Westermann also nach außen hin zu vertreten. Weiterhin durfte ich mich an der Erstellung des neuen Magazins für lehrwerksunabhängige Materialien beteiligen, beispielsweise in der Findung eines Claims und dem Aufsetzen einer Landingpage (Anhang 3). Die Arbeit umfasste folglich eine Mischung aus Medienmanagement und -konzeption, Marketing und Schnittstellenaufgaben.

In den letzten Wochen meines Praktikums konnte ich mich einer besonders interessanten Aufgabe widmen: Auf Grundlage der bestehenden Software *Alfons Lernwelt* sollte eine vollständige Überarbeitung des Programms und damit einhergehende Konzeption einer Lern-App erfolgen. Im Team analysierten wir die Controller- und Aufgabentypen der bestehenden Software, um anschließend Umsetzungen für touchbasierte Endgeräte zu entwickeln, die in ihrem didaktischen Wert gleichrangig sind. Außerdem konzipierten wir ein Belohnungssystem, das die Kinder mit Orden und Pokalen für Fortschritt im Lernprogramm würdigt, deren Design ich entwerfen konnte (Anhang 4). Da es sich bei der App um ein von Grund auf neues und eigenständiges Produkt handeln sollte, konnte ich die ersten Schritte im Entwurf eines Bildungsmediums mitverfolgen und gestalten: zu zweit legten wir die Zielgruppe, Themenschwerpunkte, Aufgabenanzahl und -typen fest, konzipierten den generellen Aufbau und das Grunddesign. Neben der Herangehensweise bei der Konzipierung einer App konnte

ich außerdem generelle Einblicke in klassische Konzernstruktur, Arbeitsabläufe und Entscheidungsprozesse gewinnen, so wie Erfahrungen in Ergebnispräsentationen sammeln. Außerdem habe ich gelernt mich schnell in Teams verschiedener Größe und in den Umgang mit diverser hauseigener Unternehmenssoftware einzuarbeiten.

Für das Praktikum habe ich mir die Schulbuchverlage der Westermann Gruppe ausgewählt, da ich mehr über die Konzeption von Bildungsmedien lernen wollte, insbesondere was für die Zielgruppe Kinder bei der Erstellung von Medien zu beachten ist. Dabei stellte sich heraus, dass eine Vielzahl konzeptioneller und auch exekutiver Arbeit extern von Westermann ausgelagert ist. Die redaktionelle Arbeit im Unternehmen ist meist organisatorischer Art und priorisiert das Vereinbaren von Unternehmensstrategie, Anforderungen der externen Autoren und Agenturen, so wie technischer Limitationen. Die Arbeit an der Lern-App erlaubte es dennoch, Erfahrungen mit dem Arbeitsprozess der Softwarekonzeption zu sammeln. Allgemein hatte ich mir über die Arbeit bei der Verlagsgruppe erhofft, einen Einblick in die Digitalstrategie eines Printverlags zu erhalten. Überraschenderweise ist diese weiterhin auf formelle Lernumgebungen fixiert, während Angebote für den Nachmittagsmarkt momentan eher marginal erarbeitet werden. In welche Richtung sich das Angebot der Verlagsgruppe zukünftig entwickeln wird, inwieweit das digitale Portfolio ausgeweitet und neue Märkte erschlossen werden, bleibt abzuwarten. Bis dahin erlaubt das Praktikum bei der Westermann Gruppe eine gute Möglichkeit die Arbeit an der Schnittstelle zwischen didaktischer Redaktionsarbeit, Konzeption digitaler Medien und technischen Anforderungen kennenzulernen. Somit bietet das Unternehmen den optimalen Mix für bildungsmedieninteressierte Studierende der Medientechnik und Kommunikation, um Kompetenzen unterschiedlichster Bereiche ihres Studiums zu vertiefen.

## Quellenverzeichnis

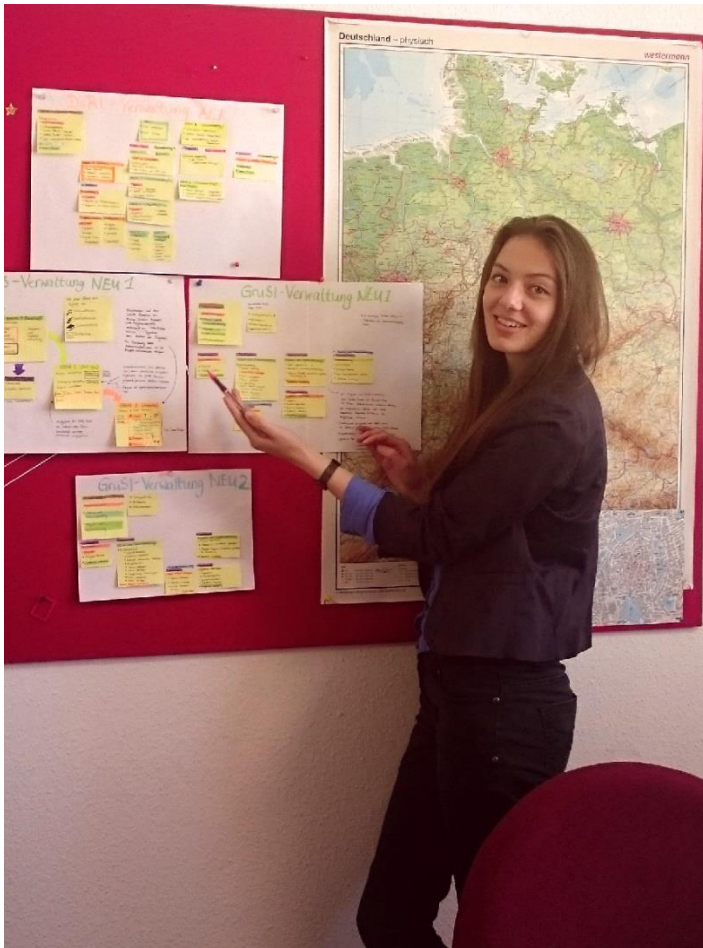
Westermann Gruppe (2018a). Westermann Gruppe digital. Online: <https://www.westermanngruppe.de/de/ueber-uns/westermanngruppe-digital/> (Zugriff 28.06.2018)

Westermann Gruppe (2018b). Geschichte. Online: <https://www.westermanngruppe.de/de/ueber-uns/geschichte.html#year-1838-1900> (Zugriff 28.06.2018)

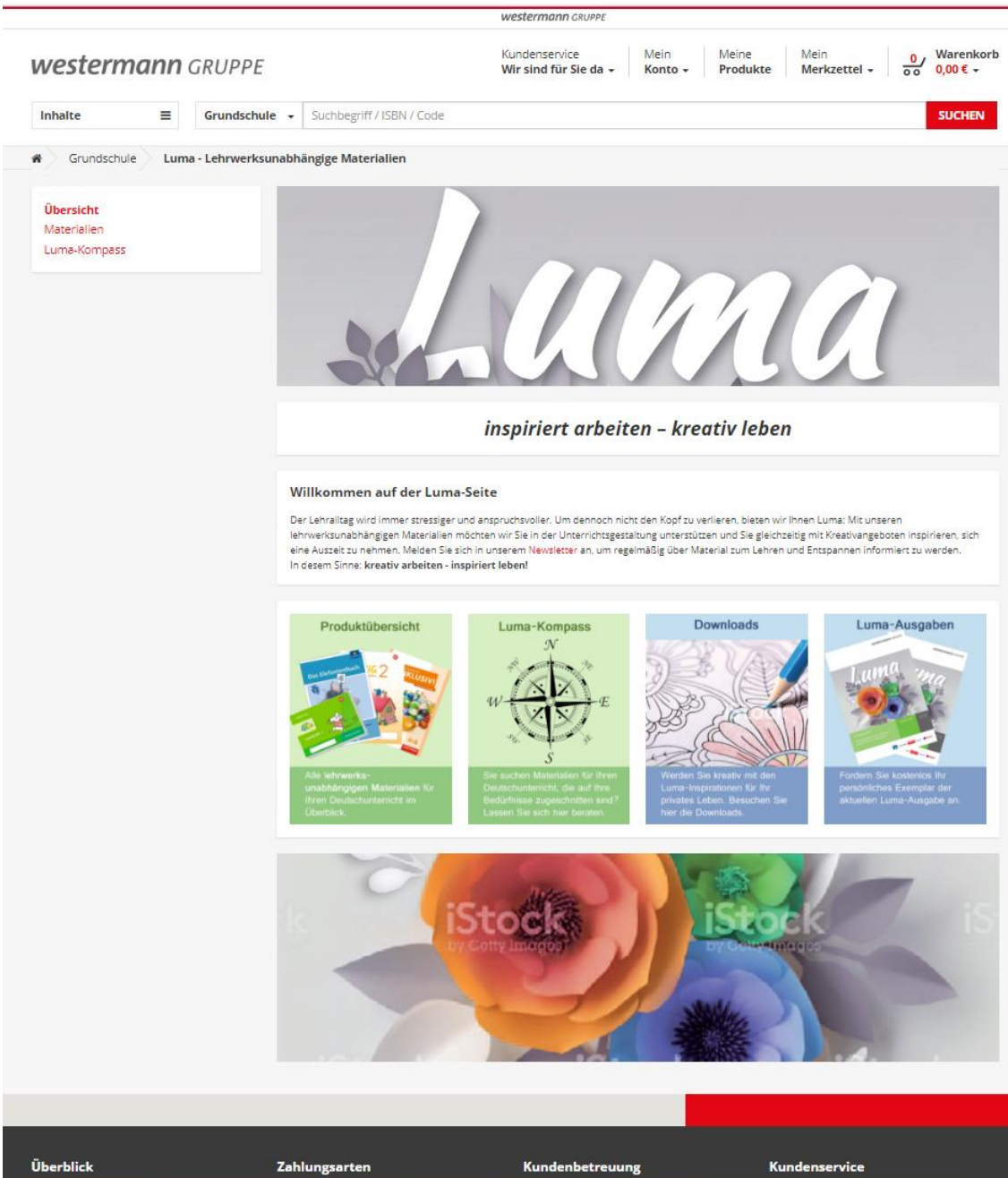
## Anhänge



**Anhang 1:** Verbesserung der Text-to-Speech Funktion im interaktiven Schulbuch *Denken und Rechnen*



**Anhang 2:** Präsentation der neuen Navigation für die Verwaltungsbereiche von *Grundschule Interaktiv*



Anhang 3: Luma Landingpage - Erstentwurf



Anhang 4: Nicht genutzter Ordenentwurf für Belohnungssystem der Lernsoftware Alfons