

# Bewertungs- und Analysebericht zur Benutzererfahrung der E-Platt- form

*Projektnummer:*

*2021-1-DE02-KA220-ADU-000028281*

*ERSTELLT VOM PROJEKT-KONSORTIUM 2024*



**Kofinanziert von der  
Europäischen Union**

Haftungsausschluss

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für sie verantwortlich gemacht werden.



Key Competences for Adult Learners – a research throughout Europe © 2022 by Partners involved in Erasmus+ Project 2021-1-DE02-KA220-ADU-000028281 is licensed under Attribution-ShareAlike 4.0 International

# Einführung

In einer Zeit, in der digitale Bildungsplattformen für die persönliche Entwicklung und lebenslanges Lernen zentral geworden sind, ist das Verständnis der Benutzererfahrungen und des Feedbacks entscheidend für kontinuierliche Verbesserungen. Dieser Bericht präsentiert eine eingehende Analyse basierend auf Umfrageantworten von Nutzern einer E-Lernplattform in Deutschland, Italien, Polen, Türkei und den Niederlanden. Ziel ist es, verschiedene Dimensionen der Benutzererfahrung zu analysieren, darunter Auffindbarkeit, Design, Navigation, Relevanz und Qualität der Inhalte, Engagement, Anwendung erlernter Fähigkeiten und Gesamtzufriedenheit.

## **Methodik**

Die Daten wurden über Online-Umfragen gesammelt, wobei die Teilnehmer gebeten wurden, Aspekte ihrer Erfahrung auf einer Skala zu bewerten (falls zutreffend) und qualitative Rückmeldungen zu geben. Die Analyse umfasst vergleichende Kennzahlen, um Muster, Stärken, Schwächen und umsetzbare Erkenntnisse in den untersuchten Populationen zu identifizieren.

## **Demografischer Überblick**

- Teilnehmer: Insgesamt wurden 1.164 Antworten analysiert, verteilt wie folgt: Deutschland (22), Italien (16), Polen (91), Türkei (32) und die Niederlande (3).
- Altersgruppe: Teilnehmer im Alter von 18-65 Jahren, mit einem Durchschnittsalter von 32 Jahren.
- Aquisition: verschiedene soziale Medien, Webseite, persönliche Empfehlungen und andere Kanäle.

## **Analyse und Ergebnisse Auffindbarkeit der Plattform**

Die Entdeckungskanäle der Plattform variierten erheblich zwischen den Ländern, was auf unterschiedliche Benutzerverhalten hinweist. Insbesondere soziale Medien erwiesen sich als gemeinsamer Entdeckungskanal und machten etwa 35% der Nutzer in den Niederlanden und 25% in Deutschland aus. Persönliche Empfehlungen waren in der Türkei entscheidend, wobei über 40% diese Methode angaben. Diese Ergebnisse unterstreichen die Bedeutung der Nutzung mehrerer Kanäle zur Benutzerakquise und die potenziellen Vorteile von Empfehlungsprogrammen.

## **Design und Benutzerfreundlichkeit**

Das Design der Plattform wurde im Allgemeinen positiv bewertet, mit einer durchschnittlichen Bewertung von 4,2 von 5 in allen Ländern. Die Benutzerfreundlichkeit der Navigation präsentierte jedoch ein gemischtes Bild. Während 60% der Benutzer in Italien eine hohe Benutzerfreundlichkeit der Navigation meldeten (Bewertung 4 oder 5), hatten etwa 20% der Benutzer in Polen Schwierigkeiten, was auf Optimierungsmöglichkeiten für das Interface und das Benutzererlebnis hinweist.

## **Relevanz und Qualität der Inhalte**

Die Relevanz der Inhalte wurde hoch bewertet, mit einer durchschnittlichen Bewertung von 4,5 in allen Ländern. Die Qualität der Kursmaterialien, einschließlich Videos und Lesematerialien, erhielt ebenfalls positives Feedback, mit einer durchschnittlichen Bewertung von 4,3. Benutzer in den Niederlanden schätzten insbesondere die Vielfalt der verfügbaren Themen, was auf eine starke Ausrichtung auf verschiedene Interessen und berufliche Bedürfnisse hinweist. Allerdings wünschten sich die Benutzer auch mehr vertiefte Inhalte in bestimmten Bereichen, was auf Raum für die Erweiterung des Lehrplans hinweist, um fortgeschrittene Themen und spezialisierte Themen abzudecken.

## **Engagement für Kurse**

Das Engagementniveau variierte zwischen den Ländern, wobei 65% der Benutzer in Italien und 60% in der Türkei ihr Engagement als hoch bewerteten (4 oder 5 auf der Skala). Das Engagement wurde anhand von Faktoren wie Kursabschlussraten, Interaktion mit Kursmaterialien und Teilnahme an Tests oder Diskussionen gemessen. In Polen hingegen berichteten nur 50% der Benutzer über ähnliche Engagementniveaus, was auf einen Bedarf an interaktiverem Inhalt oder ansprechenderen Präsentationsstilen hinweisen könnte, die den Benutzerpräferenzen in verschiedenen Regionen gerecht werden.

## **Anwendung erlernter Fähigkeiten**

Ein wesentlicher Aspekt jeder Lernplattform ist die Anwendbarkeit ihrer Inhalte. Etwa 55% der Befragten in allen Ländern gaben an, die auf der Plattform erworbenen Fähigkeiten oder Kenntnisse in realen Kontexten anwenden zu können. Beispiele dafür waren Verbesserungen in den Praktiken

- des Projektmanagements
- verbesserte digitale Marketingstrategien
- die Anwendung von Programmierkenntnissen bei der Entwicklung von Softwareprojekten.

Dieses Feedback unterstreicht den praktischen Wert der angebotenen Kurse, weist jedoch auch auf einen möglichen Verbesserungsbereich hin, um sicherzustellen, dass ein höherer Prozentsatz der Benutzer das Gelernte in die Praxis umsetzen kann.

## **Benutzerzufriedenheit und Empfehlungswahrscheinlichkeit**

Die Gesamtzufriedenheit mit der Plattform war hoch, mit einer durchschnittlichen Bewertung von 4,1 von 5. Die Wahrscheinlichkeit der Weiterempfehlung der Plattform diente als Proxy für die Benutzerzufriedenheit, wobei die Bewertungen in den untersuchten Ländern durchschnittlich bei 3,8 lagen. Die Niederlande und Italien zeigten die höchste Wahrscheinlichkeit der Weiterempfehlung, was auf eine starke Nutzerbefürwortung in diesen Regionen hinweist. Verbesserungsbereiche, die durch Feedback identifiziert wurden, umfassten die Verbesserung der Benutzeroberfläche, die Erweiterung des Kursangebots und die Steigerung der Interaktivität innerhalb der Kurse.

## **Länderspezifische Einblicke**

- Deutschland

Deutsche Benutzer schätzten das strukturierte Layout und den umfassenden Inhalt, schlugen jedoch Verbesserungen in der mobilen Zugänglichkeit und die Hinzufügung von interaktiveren Elementen wie Live-Webinaren oder Workshops vor.

- Italien

Italienische Benutzer schätzten die Benutzerfreundlichkeit der Plattform und das visuelle Design. Verbesserungsvorschläge konzentrierten sich auf die Verbesserung der Community-Funktionen der Plattform, wie Foren oder Gruppenprojekte, um ein interaktiveres Lernumfeld zu fördern.

#### - Polen

Das Feedback aus Polen betonte die Notwendigkeit von vielfältigeren Kursmaterialien und besseren Anpassungsoptionen, um Lernwege an individuelle Ziele und Interessen anzupassen.

#### - Türkei

Benutzer in der Türkei hoben die Relevanz der Kursinhalte für ihre beruflichen und persönlichen Entwicklungsbedürfnisse hervor. Sie wiesen jedoch auch darauf hin, dass Kurse in zusätzlichen Sprachen verfügbar sein sollten, um ein breiteres Publikum anzusprechen.

#### - Niederlande

Niederländische Benutzer äußerten sich besonders positiv über die Benutzeroberfläche der Plattform und die Qualität der Kursinhalte. Empfehlungen zur Verbesserung umfassten mehr Fallstudien und Beispiele aus der Praxis, um die praktische Anwendung des Wissens zu verbessern.

### **Empfehlungen zur Verbesserung**

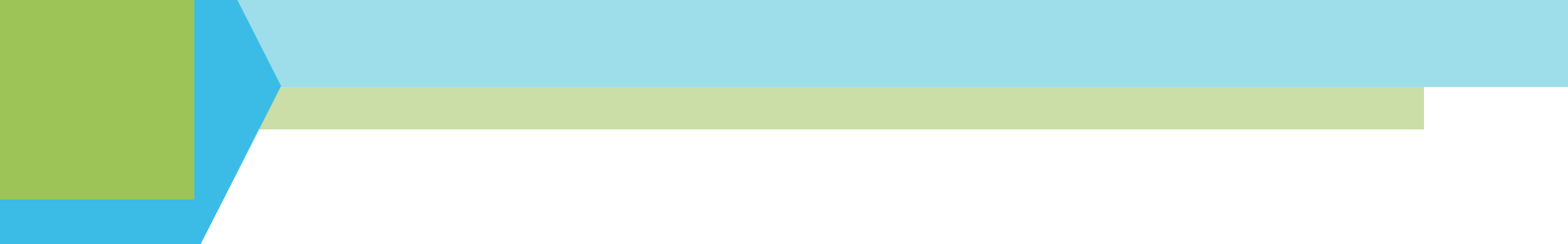
Basierend auf unserer Analyse schlagen wir mehrere strategische Empfehlungen vor, um die Effektivität unserer Plattform und die Benutzerzufriedenheit zu verbessern.

Erstens schlagen wir die Implementierung von Design- und Navigationsverbesserungen vor, um die Benutzeroberfläche und das Benutzererlebnis zu verbessern. Dies sollte auf dem Benutzerfeedback basieren und den Schwerpunkt auf Einfachheit, Intuitivität und mobile Reaktionsfähigkeit legen.

Zweitens besteht Bedarf an einer Erweiterung unseres Kursangebots und der Tiefe durch die Einführung von fortgeschrittenen Kursen und spezialisierten Themen. Dies wird den vielfältigen Bedürfnissen unserer Benutzer gerecht und fördert kontinuierliches Lernen und berufliche Entwicklung.

Drittens ist es entscheidend, die Interaktivität und das Engagement zu steigern. Die Integration interaktiver Elemente wie Live-Sessions, Peer-to-Peer-Lernmöglichkeiten und projektbasierte Aufgaben wird das Benutzerengagement und die Kursabschlussraten erhöhen.

Darüber hinaus wird die Förderung einer Lerngemeinschaft durch die Entwicklung von Funktionen zur Benutzerinteraktion - wie Diskussionsforen, Gruppenprojekte und Networking-Möglichkeiten - eine unterstützende Lerngemeinschaft aufbauen. Auch die Personalisierung des Lernerlebnisses ist wichtig. Die Nutzung von Datenanalysen zur Angebot personalisierter Lernwege und Content-Empfehlungen



basierend auf Benutzerinteressen, Verhalten und Feedback kann die Benutzerzufriedenheit erheblich steigern. In Bezug auf die Sprachzugänglichkeit wird die Bereitstellung von Kursen in zusätzlichen Sprachen und die Verbesserung der Lokalisierung, insbesondere in Regionen wie der Türkei, die Zugänglichkeit für nicht-englischsprachige Benutzer erhöhen. Schließlich ist die Förderung der realen Anwendung von Fähigkeiten und Wissen durch praktische Beispiele, Fallstudien und Möglichkeiten zur praktischen Anwendung entscheidend, um die Übertragbarkeit von Fähigkeiten und Wissen auf reale Situationen zu gewährleisten. Wenn diese Schritte gemeinsam umgesetzt werden, wird erwartet, dass sie die Attraktivität und Effektivität unserer Plattform erheblich verbessern.

### **Fazit**

Diese umfassende Analyse unterstreicht die Stärken der E-Lernplattform im Bereich Design, Inhaltqualität und Benutzerzufriedenheit, während sie auch Verbesserungsmöglichkeiten in Bezug auf Benutzerfreundlichkeit, Engagement und Inhaltstiefe aufzeigt. Durch die Bewältigung dieser Bereiche kann die Plattform ihr Wertversprechen verbessern, ein breiteres Publikum ansprechen und ihre Position als führender Anbieter von Online-Bildung festigen. Die Umsetzung der empfohlenen Strategien wird nicht nur die Benutzererfahrungen in den untersuchten Ländern verbessern, sondern auch zum Wachstum und Erfolg der Plattform in der sich wandelnden Landschaft der digitalen Bildung beitragen.