



# Planung einer empirischen Arbeit für DIPLOM – MASTER – DISSERTATION

Michael Kerres

- Ich bin da in einem Projekt, wo wir E-Learning entwickeln.
- Mein Chef meinte, wir sollten uns mal ein E-Learning Konzept überlegen.
- In meinem Praktikum habe ich eine VR-Anwendung gesehen. Total spannend!
- Ich möchte promovieren.

- Studie (analytisch)
  - Marktstudie
  - Machbarkeitsanalyse
  - Stärken-Schwäche-Analyse
  - Produkt-/Projektelevaluation
- Konzepte (prospektiv)
  - Didaktisches Konzept
  - Marketingkonzept
  - Geschäftsmodell
- Bericht (retrospektiv)
  - Erlebnisbericht (Ich-Erzähler im Vordergrund)  
(Praktikumsbericht?)
  - Projektbericht (Projekt im Vordergrund)
  - Finanzbericht / Controlling-Report (Zielerreichung)

- Eine wissenschaftliche Arbeit ist immer zentriert um ein **wissenschaftliches** Problem.
- Es kann im Feld oder im Labor untersucht werden.
- Das Feld liefert Rahmen, auf dessen Hintergrund die Fragestellung entwickelt wird.
- Die Entwicklung der Fragestellung ist Teil der Arbeit / Arbeitsleistung.

Rahmen: Unternehmen möchte mit E-Learning mit kommunikativen Elementen anreichern.

Theorie: Media Synchronicity Theory: *Wahl von Kommunikationstools ist abhängig von „Gruppenreife“.*

Fragestellung: Lernen Gruppen besser, wenn die Kommunikationstools entsprechend der MST variieren, oder besser, wenn sie konstant bei einem Tool bleiben („Gewohnheitseffekt“)?

Rahmen: Universität möchte Sprachenzentrum mit computergestütztem Selbstlernen einrichten.

Theorie: self-efficacy (Bandura) gesteigert durch Beobachtung, Erfolgserleben, soziale Unterstützung, physiologische Reaktion)

Frage: welche Faktoren wirken sich positiv aus bei der Entwicklung von SWE?

- Rahmen: Unternehmen entwickelt ein Vorgehensmodell für E-Learning Produktion
- Theorie: Instructional Design sensu Gagné, ISD, Prototyping
- Fragestellung: Welche Elemente der theoretischen Ansätze lassen sich in dem Vorgehensmodell wiederfinden?

- Rahmen: Welche Vorteile bietet Second Life für das Lernen?
- Theorie: Social Presence Theorie
- Fragestellung: Es gibt Raumcharakteristika, die die social presence beeinflussen, was sich in bestimmten Interaktionsparametern beobachten lässt.

- Rahmen: Unternehmen möchte spielerische Lernwelten realisieren.
- Theorie: Lernen und Spielen sind zwei antagonistische Aufmerksamkeitszustände.
- Hypothese: Im „Spiel-Modus“ werden lernrelevante Infos. Aktiv gemieden und vica versa.

- Makro-Ebene
  - Wie kann E-L nachhaltig in Org. verankert werden? Change Management
  - Wie können Prozesse der E-L Entwicklung systematisiert und optimiert werden?
  - Welchen Support brauchen Org. im Bereich E-L?
- Meso-Ebene
  - Was sind Merkmale „guter“ Lösungen?
  - Was tun „gute“ E-Tutoren? Welche Kompetenzen werden notwendig?
  - Welche Bedeutung hat Kooperation und Kommunikation beim E-L?
- Mikro-Ebene
  - Welche Lernpfade wählen Menschen in Online-Anwendungen?
  - Welche Informationen beachten Lernende bei Spielen?

- Praktisches Problem
- Wissenschaftliches Problem
- Theorien finden
- Befunde sichten
- Hypothesen / Fragestellungen formulieren
- Indikatoren entwickeln (z.B. Fragebogen)
- Methodisches Vorgehen ausarbeiten

- Einleitung (5 S.)
  - Motivation
- Theorie (50 S.)
  - Fragestellung, allg.
- Methode (30 S.)
  - Hypothesen, einzeln
- Ergebnisse (50 S.)
  - zu jeder Hypothese
- Diskussion (30 S.)
  - zu jeder Hypothese
- Zusammenfassung (2 S.)

- Master / Diplomarbeit
  - Es sollten relevante Theorien und Befunden dargestellt werden, aber nicht zwingend „vollständig“ und „aktuell“
  - Das Vorgehen sollte in den Schritten methodisch angemessen sein, im Einzelnen werden methodische Schwächen toleriert.
  - Die Untersuchung muss kein wiss. verwertbares Ergebnis haben.
- Diss.
  - Qualität des Literaturstudiums: Es sollten „alle“ relevanten Theorien und die „relevanten“ Befunde berichtet werden.
  - Qualität der Methodik: Es sollten die Standards der Methodenlehre in allen Schritten eingehalten sein.
  - Die Arbeit sollte ein „wissenschaftlich verwertbares Ergebnis“ vorlegen.
- NEU: Fast-Track Phd. > das Kombipack aus MA + Diss.



# Lernkultur 1.0



# Planung einer empirischen Untersuchung für Master-Arbeit / Promotion

Michael Kerres