

LeYo! Buch und App

Interdisziplinäres Projekt der Departments Design, Medien und Information der HAW Hamburg im Auftrag des Carlsen Verlags

Alena Behrens und Vivien Drude

» „Schafft ein innovatives Buch für Kinder zwischen fünf und sieben Jahren, das mit Hilfe einer App multimedial agieren kann und damit Bilder und Texte zum Leben erweckt.“ So übersetzten die Studierenden der Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) Hamburg den Arbeitsauftrag des Carlsen Verlags, dem Auftraggeber ihres Studienprojekts „LeYo! Buch + App“ im Wintersemester 2015/2016. In kleinen Teams, die sich aus Studierenden aller drei Departments der Fakultät Design, Medien und Information (DMI) zusammensetzten, wurden überzeugende Buchkonzepte, kreative Illustrationen, eine funktio-

Das Studienprojekt

Im Department Information der Fakultät DMI liegt im 5. Semester der Studiengänge „Bibliotheks- und Informationsmanagement“ und „Medien und Information“ der Schwerpunkt auf einem fächerübergreifenden Studienprojekt. Dieses soll in Zusammenarbeit mit einem Auftraggeber aus der Praxis, beispielsweise in den Aufgabenbereichen Medienmanagement, Datenstrukturierung und Wissensorganisation, durchgeführt werden. Inhaltlich sollen von den Studenten Lösungen für Praxisprobleme gefunden und umgesetzt, oder aber neue Ideen entwickelt werden.¹

Durch die Integration von Projekten in das Studium werden folgende Lernziele verfolgt:

- die Begrenzung einzelner Studienfächer wird zugunsten einer fächerübergreifenden Arbeitsweise aufgelöst,
- durch Aufgabenstellungen, für die eine konkrete Problemlösung gefunden werden soll, wird ein enger Praxisbezug hergestellt und problemorientiertes Lernen gefördert,
- kooperative Verhaltensweisen, wie Teamarbeit und arbeitsteilige Arbeitsformen, können an einem praktischen Beispiel erprobt werden,
- Förderung der sozialen Kompetenzen: Durch das Arbeiten im Team lernen die ProjektteilnehmerInnen Bedingungen einer konstruktiven Arbeitsatmosphäre zu erkennen und zu benennen. Sie entwickeln ein Bewusstsein für Kommunikationsstörungen und erlernen aktive problemlösende Verhaltensweisen, um diese zu beheben,
- durch selbst bestimmtes Arbeiten sammeln die Studierenden Erfahrungen mit eigenverantwortlicher Arbeits- und Zeitorganisation, durch zeitkritisches und Aufgaben bezogenes Arbeiten werden die in der späteren Berufspraxis bestehenden Arbeitsbedingungen simuliert.

© leyo_1: Carlsen Verlag



Einfach. Mehr. Entdecken.

nierende App sowie aufwändige Präsentationen und ein Poster erstellt.

LeYo!, ein Produkt des Carlsen-Verlags, bietet Kindern Vielfalt in Bild und Ton. Mit der LeYo!-App werden aus Büchern im Handumdrehen interaktive Geschichten, die sich Kinder in ihrem eigenen Tempo spielerisch erschließen können. Augmented Reality (AR) ist damit im Bilderbuch angekommen. Das Buch bleibt dabei immer Ausgangspunkt, ohne den die AR-App nicht funktionieren würde. Geschichten, Geräuschwelten, Wissensvermittlung und Spiele vereinen sich in diesem innovativen Buchkonzept. Dies bedeutet einen technischen Entwicklungsschritt, der die Möglichkeiten des Bilderbuchs erweitert. Ob es sich um edukative Spielereien oder zusätzliche multimediale Ebenen handelt, liegt dabei in der Hand der Autoren, Illustratoren, Medienpädagogen und Entwickler.

¹ Vgl. HAW HAMBURG, 2016: *Fragen und Antworten* [online]. Stand: 2016. Verfügbar unter: <https://www.haw-hamburg.de/studium/bachelor/bachelorstudiengaenge/dmi/medien-und-information/fragen-und-antworten.html> [Abruf: 2016-03-29]

Der Projektauftrag

Im Auftrag des Carlsen-Verlags, vertreten durch Herrn Dr. Dömer und Frau Zimmermann, sollten für LeYo! neue Buchkonzepte entworfen bzw. entwickelt und durchgeführt werden.

Dieser Auftrag konnte nur in einer departmentsübergreifenden Zusammenarbeit erfüllt werden.

Gemeinsam mit Studierenden aus den Departments Design (Buchillustration: Prof. Mölck-Tassel, Prof. Ostrand) und Medientechnik (Media Systems, Games: Prof. Rehfeld, Sound: Prof. Görne) konzipierte und entwickelte ein Projektteam aus dem Department Information unter der Leitung von Prof. Dr. Krauß-Leichert vier LeYo!-Buchkonzepte mit unterschiedlichen Beispielseiten. Die Grenzen der einzelnen Studiengänge wurden dabei zugunsten einer fächerübergreifenden Teamarbeit aufgehoben. 13 Studierende aus dem Department Information, 13 aus dem Department Design und zehn aus dem Department Medientechnik waren an diesem fakultätsübergreifenden Projekt beteiligt.

Zu den Projektaufgaben gehörten:

- Projektplanung und Controlling des ganzen Projekts
- Entwicklung didaktischer Vermittlungsansätze im Kontext von LeYo! Konzepterstellung Print & Digital
- Marktbeobachtung und -recherche
- Planung der Audioproduktion
- Analyse von Konkurrenzprodukten

Vorgehensweise und Verfahren

Zu Beginn des Projekts wurden die Studierenden in Gruppen eingeteilt. Diese bestanden aus Studierenden der beteiligten Departments. So arbeiteten Illustratoren, Medientechniker, Sounddesigner und Informationsstudierende in Kleingruppen zusammen. Zuerst fanden sich innerhalb der Departments Gruppen aus fünf bis sechs Studierenden. Diese Gruppen wurden dann den anderen Departments zugewiesen, sodass etwa zehn Studierende in einer Gruppe zusammen ein Buchkonzept entwickeln konnten. Jede Gruppe entwickelte ein Buch-Konzept mit mehreren Seiten zu jeweils einem selbstgewählten Thema.

Dazu gab es wöchentliche Sitzungen mit allen Teilnehmern. Dies fungierte als wichtiges Instrument für den Gedankenaustausch und war Mittel zur Entscheidungsfindung. In den Sitzungen wurden Ziele und Aufgaben definiert, das weitere Vorgehen geplant, Erfahrungen ausgetauscht und Informationen weitergegeben. Das Team Zeitplanung erstellte und pflegte eine Übersicht über Arbeitsaufgaben und Arbeitspakete. Hierzu wurden auch Gastredner eingeladen, die

Hintergrundinformationen zu LeYo! geben konnten.

Nebenbei trafen sich die Gruppen nach eigener Zeiteinteilung, um weiter an den Konzepten zu arbeiten. Kommuniziert wurde sowohl in den Kleingruppen, als auch mit der gesamten Gruppe, über Google Drive und die Lernplattform EMIL. Zusätzlich vernetzten sich die Kleingruppen über E-Mail-Verteiler, Facebook und WhatsApp.

Dazu übernahmen einige Projektteilnehmer noch zusätzliche Aufgaben:

- Background durch Recherchen bzgl. Zielgruppe, Medienpädagogik, Konkurrenz, ...
- Protokolle, Statusberichte
- Moderation der Gruppensitzungen (Studierende Department Information)
- Vorbereitung der Zwischen- und Endpräsentationen für den Auftraggeber

Projektmanagement

In einer solchen Zusammensetzung wurde bisher noch kein Projekt an der HAW durchgeführt. Bei einer derart großen Gruppe und den unterschiedlichen Arbeitsweisen war ein gutes Projektmanagement elementar für den Erfolg des Projektes. Den Part des Projektmanagements übernahmen die Studierenden des Departments Information.

Sie arbeiteten sich dafür in verschiedene Methoden des Projektmanagements ein. So konnten sie das Projekt koordinieren und die nötige Kommunikation zum Voranbringen des Projekts betreiben. Da noch niemand zuvor an einem Projekt dieses Umfangs gearbeitet hatte, galt es anfangs einige Herausforderungen zu bewältigen. Doch durch gute Zusammenarbeit konnte eine gute Grundstruktur für die Zusammenarbeit gestaltet werden.

Zusätzlich gab es verschiedene Arbeitspakete, um Hintergrundinformationen zu präsentieren. Diese wurden von den Studierenden des Departments Information erarbeitet und werden im Folgenden noch vorgestellt.

Innerhalb der Kleingruppe entwickelten die Teilnehmer ein eigenes Projektmanagement. Sie verteilten Aufgaben und Arbeitspakete gemäß den Stärken der Studierenden. So konnte jeder das einbringen, was er gut kann: die Illustrationsstudierenden zeichneten die Bilder, die Informationsstudierenden organisierten und planten das Projektvorgehen und die Soundtechniker kümmerten sich um den auditiven Inhalt.

Zeitmanagement

Als eigenständiger Punkt des Projektmanagements wurde das Zeitmanagement gefasst. Es diente als Grundlage für die funktionierende Projektarbeit. Das

betreuende Team führte einen Zeitplan, in dem alle relevanten Termine festgelegt wurden. Durch diese Übersicht wussten die Projektteilnehmer stets, in welcher Phase sich das Projekt befand und welche Aufgaben als nächstes anstanden. Das verantwortliche Team recherchierte dazu verschiedene Methoden des Zeitmanagements, die auch dem Plenum präsentiert wurden. So bekamen alle Studierenden einen Eindruck davon, wie professionelles Zeitmanagement in Projekten abläuft. Für das Projekt wurde mit einem Gantt-Diagramm gearbeitet.

Gäste

Um weitere Einblicke in das Themenfeld der Kinderbücher und der kinderbibliothekarischen Programmarbeit mit LeYo! zu bekommen, wurden zwei Gäste eingeladen, die kurze Vorträge in den Gruppensitzungen hielten. Dies war zum einen Steffi Korda, Lektorin im Bereich Kinder- und Jugendbücher, die über ihre Erfahrungen in der Entwicklung von LeYo!-Büchern berichtete. Die Erkenntnisse waren für die Studierenden hilfreich für die Entwicklung der Buchkonzepte. Für die Design-Studierenden waren diese besonders wertvoll, weil sie Hinweise bekamen, was bei den Zeichnungen zu beachten ist. Der zweite Gast war Sarah Wildeisen, Bibliothekarin aus Berlin. Sie berichtete von einer Leseförderungsaktion mit LeYo!-Büchern. Hierbei wurde deutlich, wie die Kinder auf das neue multimediale Konzept reagieren.

Zwischenpräsentation

In einer Zwischenpräsentation Ende November wurden die vorläufigen Ergebnisse dem Carlsen-Verlag vorgestellt. Die einzelnen Gruppen bekamen direkt im Anschluss persönliches Feedback der Auftraggeber. Die Anregungen wurden in der weiteren Arbeit umgesetzt, um das Endprodukt zu optimieren.



Der Blumengroßmarkt von Lara Paulussen

Arbeitspakete des Departments Information

Für die Entwicklung der Buchkonzepte mangelte es den Studierenden zu Beginn in gewissen Punkten noch an Hintergrundwissen. Dieses wurde im Laufe des Projekts durch zusätzliche Arbeitspakete von den Studierenden des Departments Information erarbeitet und vor dem Plenum präsentiert. So war es den Gruppen möglich, zielführend zu arbeiten und pädagogisch wertvolle Buchkonzepte zu entwickeln.

Entwicklung des Kinder- und Jugendbuchmarktes

Frau Prof. Dr. Krauß-Leichert stellte zu Beginn des Projekts aktuelle Entwicklungen des Kinder- und Jugendbuchmarktes vor. In der Kategorie der Kinder- und Jugendbücher sind die Umsätze der Bücher in den Bereichen Spielen & Lernen, Jugendbücher ab 12 Jahre, Erstlese- und Vorschulalter und Bilderbücher in den letzten fünf Jahren gestiegen. Zusammenfassend sind Bücher für die jüngste Zielgruppe sehr beliebt.²

Produktportfolio LeYo!

Die Arbeitsgruppe recherchierte alle LeYo!-Titel, die bereits erschienen sind. Dies war wichtig für die Themenwahl, um keine Dopplungen in der Produktpalette des Verlages zu haben.

Merkmale LeYo!

In diesem Arbeitspaket wurden die Merkmale von LeYo! genauer untersucht. Dies sollte bei der Hot-spotplanung helfen. Außerdem wurden die Rahmenbedingungen präsentiert, die für jedes LeYo!-Buch gelten und wünschenswerterweise auch für die Projektarbeit eingehalten werden sollten.

Präsentation LeYo!-Bücher

In der Präsentation der LeYo!-Bücher wurden die Merkmale genauer vorgestellt. Durch die Live-Vorführung einiger Bücher erfuhr die gesamte Gruppe, wie das Zusammenspiel von Buch und App funktioniert. Ein besonderer Schwerpunkt lag auf der Veranschaulichung der vier Funktionen (Spielen, Hören, Durchblick, Geräusche) sowie der Verdeutlichung einzelner Schwachstellen, die eine Chance auf eine verbesserte Umsetzung ermöglichen.

Interessen von 5- bis 7-Jährigen

Eine Gruppe recherchierte die Interessen der 5- bis 7-jährigen. Dies war wichtig für die Themenwahl der Bücher, die zielgruppenspezifisch entwickelt und

² Krauß-Leichert, Ute, 2015. *Entwicklung des Kinder- und Jugendbuchmarktes*. [online] Hamburg: HAW Hamburg

umgesetzt werden sollten. Die Berücksichtigung der Kindesinteressen ist entscheidend für den Erfolg der Bücher.

Sprachkompetenz

Dieses Arbeitspaket stellte Informationen zur Sprachkompetenz der Zielgruppe vor, um auch hier genau ihren Anforderungen zu entsprechen. Diese Informationen wurden bei der Erstellung der Texte und Sprachaufnahmen berücksichtigt. So galt es, die Texte für die LeYo!-Bücher richtig zu verfassen, damit die Kinder nicht nur gut verstehen, was sie lesen, sondern die neue Information auch im Kopf behalten und das Gelernte weitererzählen können.

Konkurrenzanalyse

In der Konkurrenzanalyse wurde das Marktumfeld von LeYo! untersucht. Es wurden direkte und indirekte Wettbewerber von LeYo! vorgestellt und erläutert welche Funktionen die jeweiligen Konkurrenzprodukte haben. Dies diente dem Erhalt neuer Anregungen und führte zu zahlreichen Überlegungen, wie LeYo! sich zukünftig entwickeln und von den anderen Wettbewerbern abheben kann.

Wettbewerbe

Da die Gruppe sehr überzeugt von dem Erfolg ihres Projekts war und diesem auch in Zukunft eine hohe Bedeutung beimisst, wurde beschlossen, sich damit für Wettbewerbe zu bewerben. So sollte Aufmerksamkeit für das Projekt, aber auch für die Beteiligten geschaffen werden. So meldeten die Studierenden ihr Projekt für verschiedene Wettbewerbe an: bei dem Preis „Das beste Projekt 2016“ der Karl H. Ditze-Stiftung, dem European Design Award in der Kategorie Studenten und dem Team Award Information Professionals (TIP). Durch den Gewinn des TIP Award konnte das Ziel, Aufmerksamkeit zu erregen, verwirklicht werden.

Medienkompetenz

Ein für das Projekt besonders relevanter Begriff war „Medienkompetenz“, weshalb zu diesem Thema ein besonders umfangreicher Vortrag erarbeitet wurde. Neben einigen Definitionen zur „Informationskompetenz“ und „Medienkompetenz“ und einem Einblick in die Dimensionen der Medienkompetenz und ihrer Relevanz im digitalen Zeitalter wurde an Hand der KIM-Studie 2014 aufgezeigt, wie Kinder Medien nutzen³.

³ MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBAND SÜDWEST, 2015: KIM-Studie 2014: Kinder + Medien, Computer + Internet [online]. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest. Verfügbar unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf14/KIM14.pdf> [Abruf: 2016-03-29]

Daraus wurde die Bedeutung von Medienkompetenz für das LeYo!-Projekt abgeleitet: Es steht außer Frage, dass durch das interaktive Buchkonzept die Kinder spielerisch den Umgang mit den modernen Medien Tablet-PC, Smartphone, aber auch die Handhabung des klassischen Buchs lernen und LeYo! somit die Medienkompetenz der Kinder erhöht.

Hierfür muss das Medienangebot jedoch altersgerecht gestaltet sein. Die Zielgruppe darf weder verwirrt noch überfordert werden, weshalb es notwendig ist, einige Aspekte im Hinblick auf die Medienkompetenz bei der Konzeption der LeYo!-Doppelseiten in diesem Projekt zu beachten.



Daria Pavlova bei der Gewinnübergabe des TIP Award

Dafür muss auch der kognitive Entwicklungsstand der Kinder berücksichtigt werden und die einzelnen Aktionspunkte idealerweise so gestaltet sein, dass die Kinder von einer Handlung auf den Gesamtkontext der Geschichte schließen können.

Die Studierenden bemühten sich bei der Erstellung der Buchseiten, den Hauptaspekt auf die Bilder zu legen, da die Zielgruppe diese besser verstehen kann als geschriebene Texte.

Gesamtergebnis

Die Studierenden aus den Departments Design, Medientechnik und Information entwickelten LeYo!-Buchkonzepte zu den vier Themen

- Dinosaurier
- Berufe in der Nacht
- Leben und Wohnen in verschiedenen Kulturen
- Ich weiß was, was du nicht weißt. – Verrückte Tierwelt

Zu jedem Thema wurden mehrere Doppelseiten erstellt, die jeweils Hotspots zu den vier LeYo!-Modi Geräusche, Hören, Durchblick und Spiele enthalten.

Insgesamt sind 18 Doppelseiten entstanden, die sich wie folgt auf die einzelnen Gruppen aufteilen: Es sind zwei Doppelseiten zum Thema Dinosaurier, sechs Doppelseiten zu Berufen in der Nacht, fünf Doppelseiten über das Leben und Wohnen in verschiedenen Kulturen und fünf Doppelseiten mit Illustrationen zu „Ich weiß was, was du nicht weißt – Verrückte Tierwelt“. Jede Gruppe hat sich selbst organisiert und dabei den Projektauftrag individuell nach eigenem Ermessen umgesetzt, so dass zum Schluss teils sehr unterschiedliche Ergebnisse präsentiert werden konnten.

Die Präsentation vor dem Auftraggeber verlief erfolgreich. Er zeigte sich sehr begeistert von den entwickelten Ideen und deren Umsetzung.



Der Obst- und Gemüsegroßmarkt von Mieke Scheier

Zusätzlich zu den Buchseiten entstand eine funktionsfähige App, die die Buchseiten zum Leben erweckt. Diese wurde von dem Team der Medientechniker entwickelt. Sie speisten ebenfalls alle Bilder, Geräusche, Aufnahmen und sonstige Zusatzinhalte ein, damit die App einwandfrei funktionierte.

Um das Projekt bei verschiedenen Präsentationen vorstellen zu können, wurden auch drei kleine Videos gedreht, in denen die Funktionsweise von LeYo! anhand der selbst entwickelten Buchseiten vorgestellt wird.

Zur 70-Jahr-Feier des Departments Information an der HAW Hamburg wurde ein Poster gestaltet, welches das Projekt bei der Eröffnungsveranstaltung grafisch präsentiert.

Fazit und Evaluation

Insgesamt war „LeYo! Buch und App“ ein erfolgreiches Projekt mit einem mehr als zufriedenstellenden Endergebnis für alle am Projekt beteiligten.

Das departmentübergreifende Arbeiten bedeutete, sich unterschiedlichen Arbeitsweisen und Organisationskulturen anzupassen, Lösungen zu finden und verschiedenste Arbeitsformen zu einem fließenden Arbeitsvorgang zusammenzuknüpfen. Als Endergebnis entstanden vom Auftraggeber hoch gelobte Illustrationen, eine innovative, funktionstüchtige App, ein Poster zur Präsentation des Projekts, Videos sowie ein Projektordner, der sämtliche Arbeitsberichte und Arbeitsergebnisse enthält.

Aus den Umständen des Projekts profitierten alle Teilnehmer auch in Zukunft und in der realen Arbeitswelt. Durch diesen „Probelauf“ lernten die Studierenden, was es heißt, sich auf andere Menschen und unterschiedliche Arbeitsweisen einzustellen und damit

zielführend umzugehen. Durch den realen Auftraggeber wurde dieser Effekt noch verstärkt, da man einen großen Ansporn hatte, ein gutes Endprodukt zu präsentieren. Zu Beginn gab es Anlaufschwierigkeiten und es bedurfte einer längeren Eingewöhnungsphase ehe eine reibungslose Zusammenarbeit funktionierte. Doch die Studierenden meisterten gemeinsam alle Herausforderungen. Dies und der damit zusammenhängende Erfolg wird in den entstandenen Endprodukten deutlich. ■



Alena Behrens

Studentin Bibliotheks- und Informationsmanagement (6. Semester)
Hochschule für Angewandte Wissenschaften (HAW) Hamburg
Kurfürstenstraße 1
22041 Hamburg
alena.behrens@haw-hamburg.de



Vivien Drude

Studentin Bibliotheks- und Informationsmanagement (6. Semester)
HAW Hamburg
Armgartrstraße 22
22087 Hamburg
vivien.drude@haw-hamburg.de