

# E-læring handler også om informationsarkitektur (IA)

Af Laila Maria Jensen

**E-læring er ofte et lovende alternativ til mere traditionel træning, som kræver undervisere, fysiske lokaler og forplejning. Imidlertid er det vigtigt, at e-læring baseres på brugernes reelle behov frem for, hvad der rent teknisk kan lade sig gøre.**

**Laila Maria Jensen**  
User Experience Engineer  
ejsolutions – NNIT  
lmsj@nnit.com



Som leverandør af IT løsninger til såvel den private som den offentlige sektor oplever vi i NNIT i øjeblikket et boom i ønsket om e-læring i forbindelse med lancering af nye løsninger, såvel websites som applikationer.

## Fordele ved e-læring

E-læring har da også mange fordele, ikke mindst økonomiske, idet de traditionelle omkostninger til undervisere, lokaler og forplejning minimeres. Den store efterspørgsel skyldes endvidere, at e-læring i udpræget grad understøtter "Learning on Demand" (LoD) – at læring har optimale vilkår i forbindelse med et reelt behov.

Dette betyder naturligvis ikke at e-læring er optimalt i alle situationer, og overvejelserne omkring, hvorvidt e-læring tilbyder noget ekstra i forhold til traditionel undervisning, udarbejdelse af manualer eller hjælpearkiver, bør fylde meget i de indledende overvejelser. Vores erfaring er, at e-læring blandt andet er hensigtsmæssig i forbindelse med for eksempel IT systemer til administrative rutiner som tidsregistrering og dokumenthåndtering. Dette skyldes blandt andet, at der ofte kommer nye medarbejdere, som skal kunne udføre rutinerne fra dag ét, og hvor træning derfor er essentiel. Et helt andet område, hvor e-læring kan anvendes med stor fordel, er i forbindelse med betjening af maskiner, hvor et videoklip ofte kan bidrage med detaljer, som kan være svære at beskrive i en tekst.

## Faldgrubber

I forbindelse med udarbejdelsen af e-læringsmoduler er der imidlertid også flere faldgrubber. Rent teknisk er det let at udarbejde moduler, hvilket betyder, at de ofte udarbejdes af medarbejdere uden forudgående erfaring med hverken e-læring eller formidling og uden reelt budget.

En anden faldgruppe er moduler, som udarbejdes med stort budget, men med voldsom fokus på, hvad der teknisk kan lade sig gøre, og som derfor er spækket med video, lyd og animation. I begge tilfælde ses ofte moduler, som tager udgangspunkt i systemets funktionalitet frem for brugerens behov, hvor det reelle indhold er indskrænket til en opremsning af funktionalitet og alt for lange tekster. Reelt svarer dette til en kørelærer, der underviser ved at gennemgå instrumentbrættet og pedalernes funktion slavisk. For langt de fleste vil dette ikke være tilstrækkeligt til at lære at køre bil. Her bliver funktionernes kontekst vigtig: "Du starter ved at træde på koblingen, sætte i gear, træde på speederen, mens du samtidig letter på koblingen."

Hvis e-læring skal blive en succes er det vigtigt, at modulerne matcher brugssituationen og opfylder brugerens reelle behov. Samtidig skal e-læring være den letteste måde at tilegne sig den nødvendige viden på eller, som minimum være den metode, der matcher en del af brugerskabets behov på bedste vis.

## Behov for Informationsarkitektur

Informationsarkitekter er netop trænet i at afdække brugernes profiler, og som led i udviklingen af e-læring bør de som minimum kunne besvare følgende "klassiske" IA spørgsmål:

1. Hvad er formålet?  
Hvorfor ønskes e-læringsmodulerne og hvilke behov skal opfyldes? Hvad er budskabet?
2. Hvem er målgruppen? Brugerprofiler, herunder alder, erfaring, læsehastighed, tilgængeligt udstyr, brugsfrekvens osv.
3. Hvordan skal opbygningen være?  
Antal moduler - et langt modul eller mange korte?  
Struktur i moduler samt mellem moduler  
Navigation indenfor og på tværs af moduler  
Interaktion: Demo, øvelse eller test

Først når svarene på disse spørgsmål er på plads, er det tid til at definere, hvor og hvordan video, lyd og animationer med fordel kan anvendes for at forstærke budskabet.

**E-læring skal være den letteste måde at tilegne sig den nødvendige viden på**



Hvis e-læring skal blive en succes er det vigtigt, at modulerne matcher brugssituationen og opfylder brugerens reelle behov.

Da e-læringsmoduler kan betragtes som mini IT applikationer, må det ses som et naturligt led i udviklingsprocessen at udarbejde en IA. Hvis vi ikke husker dette, ender e-læring som mange websites i 1990'erne – teknologien styrede opbygningen, formålet var uklart og brugen lig nul.

For e-læring vil det blive begyndelsen til enden. Hvis modulerne ikke specifikt er målrettet de behov for læring, brugerne har, vil de ikke blive brugt. Jeg vil ikke argumentere for: ”– at mange brugere er lig en succes”, men derimod for det omvendte ”– at ingen brugere meget ofte er tegn på en fiasko”.

**Konklusionen** er derfor, at informationsarkitektur er mindst lige så vigtig for udarbejdelsen af e-læring, som for alle andre IT løsninger – læring handler om indhold, ikke om indpakning!