

Handlungsorientierte Lehre im asynchronen Design-Fernstudium



wbh
WILHELM BÜCHNER
HOCHSCHULE

Eine Hochschule der Klett Gruppe

wb-fernstudium.de

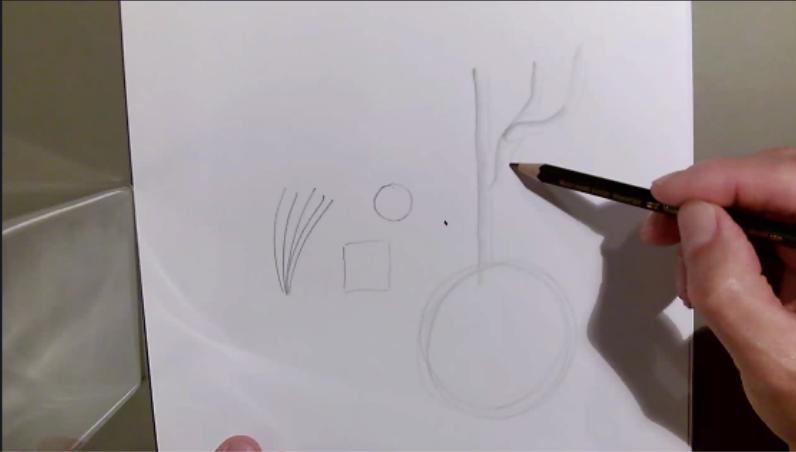
Handlungsorientierte Lehre im asynchronen Design-Fernstudium:

Potenziale und Herausforderungen – Ein Erfahrungsbericht aus der Praxis

Wissenschaftsforum 2025 | Wilhelm Büchner Hochschule

Darmstadt, 13. November 2025

Prof. Alexander Luckow | Fachbereich Design



Live-Auftrittsaudio: aus | Ansicht

Andreas Dober	Alessa Schafferhans	Berfin D.	Noreen Kunze	Edvard Seel	Christiana Pannier	Marcel Wenzel
1/2	laura	linac867344	Gina Avermaria	Annalie	Mona	Michelle Kaijus
Jonna	Lea Berger	Katleen	Claudia Mück	Marian Krieg	Max Hayen	Victoria Colditz

Agenda

- Ausgangslage und Problemstellung
- Theoretischer Rahmen
- Didaktisches Konzept
- Praktische Umsetzung
- Empirische Erkenntnisse
- Transfer und Weiterentwicklung
- Implikationen für die Hochschuldidaktik

Paradigmenwechsel in der Designlehre

„Die traditionelle Designausbildung basiert auf dem Meister-Lehrling-Prinzip, der Atelieratmosphäre und dem haptischen Erleben von Materialien und Techniken (Schön, 1983). Die Frage, wie diese essenziellen Elemente in digitale Lernumgebungen übersetzt werden können, ohne ihre pädagogische Wirksamkeit zu verlieren, bildet den Ausgangspunkt dieses Beitrags.“

- COVID-19 als Katalysator der digitalen Transformation
- Besondere Herausforderungen künstlerisch-gestalterischer Studiengänge
- Vom Meister-Lehrling-Prinzip zur digitalen Lernumgebung
- Zentrale Forschungsfrage: Translation essenzieller Elemente

Aktuelle Zahlen zur Digitalisierung

„Die Digitalisierung der Hochschullehre hat durch die COVID-19-Pandemie eine beispiellose Beschleunigung erfahren.“

- 86% der L&D-Teams planen 2024 den Einsatz von KI in digitalen Lerninitiativen
- Der globale Markt für Instructional Design Software wächst mit einer CAGR von 11,4% (2025-2033)
- Cloud-basierte Lösungen machen über 65% des Marktanteils aus
- Design-Fernstudium als wachsendes Segment

Theoretische Grundlagen I - Epagogik

„Die Epagogik nach Buck (2019) betont das induktive Lernen durch Beispiele und praktische Erfahrung vor der theoretischen Abstraktion. Diese Herangehensweise korrespondiert mit Deweys (1938) Konzept des 'Learning by Doing' und findet im digitalen Raum neue Ausdrucksformen.“

- Induktives Lernen durch Beispiele
- Abduktion und Kreativität
- Praktische Erfahrung vor theoretischer Abstraktion
- Besondere Relevanz für gestalterische Disziplinen
- Integration in digitale Lernumgebungen

Theoretische Grundlagen II - Learning by Doing

„Die Integration spielerischer Elemente folgt Browns (2010) Erkenntnissen über die kreativitätsfördernde Wirkung des Spiels und wird durch digitale Tools in neue Dimensionen geführt.“

- Deweys Konzept (1938) im digitalen Kontext
- Kreativitätsfördernde Wirkung des Spiels
- Neue Ausdrucksformen durch digitale Tools
- Verbindung von Theorie und Praxis

Ermöglichungsdidaktik als Rahmenkonzept

„Die Ermöglichungsdidaktik (Arnold, 2019) bildet das übergeordnete Rahmenkonzept, das Lernende als selbstverantwortliche Akteure begreift und Lehrende als Lernbegleiter positioniert. Diese Perspektive gewinnt im Fernstudium besondere Relevanz, da die räumliche Distanz ohnehin größere Autonomie erfordert.“

- Lernende als selbstverantwortliche Akteure
- Lehrende als Lernbegleiter
- Besondere Relevanz im Fernstudium durch räumliche Distanz
- Förderung von Autonomie und Selbststeuerung

Selbstreguliertes Lernen

„Konrads (2024) Ansätze zum selbstgesteuerten Lernen werden dabei mit Zimmermans (2002) Modell der Selbstregulation verbunden, um Studierende bei der Entwicklung metakognitiver Kompetenzen zu unterstützen.“

- Entwicklung metakognitiver Kompetenzen (Skills, Wissen, Kompetenz, Selbstwirksamkeit)
- Unterstützungsstrukturen im digitalen Raum
- Selbstreflexion als Kernkompetenz
- Individuelle Lernwege ermöglichen

Philosophie der gestalterischen Lehre

„In der gestalterischen Lehre gibt es kein richtig oder falsch
– nur das kontinuierliche Wachsen an sich selbst.“

- Abkehr von binären Bewertungsschemata
- Fokus auf persönliche Entwicklungsprozesse
- Fehler als Lernchancen begreifen
- Experimentierfreude ohne Bewertungsdruck
- Individuelle gestalterische Handschrift entwickeln

Seminarkonzeption - Struktureller Aufbau

"Das Seminarformat umfasst sieben bis zehn dreistündige Veranstaltungen, die über ein Semester verteilt sind. Die Gruppengröße von 12–20 Teilnehmenden ermöglicht intensive Betreuung bei gleichzeitiger Vielfalt der Perspektiven."

- Sieben dreistündige Veranstaltungen (zirka sieben mal im Jahr)
- Gruppengröße: 12–20 Teilnehmende
- Balance zwischen intensiver Betreuung und Perspektivenvielfalt
- Flexible Anpassung an Studierendenbedürfnisse

Thematische Progression

"Die thematische Progression folgt einer durchdachten Dramaturgie: Von den Grundlagen der visuellen Kommunikation über Zeichentechniken und dreidimensionales Gestalten bis hin zu Typografie und systematischer Ideenentwicklung."

- Grundlagen der visuellen Kommunikation
- Zeichentechniken und Ausdrucksformen
- Dreidimensionales Gestalten
- Typografie und Komposition
- Animation (TBM)
- Systematische Ideenentwicklung
- Projektarbeit und Portfolio

Technische Infrastruktur

„Die technische Infrastruktur kombiniert Videokonferenz-Software (für synchrone Phasen) mit kollaborativen Plattformen wie Miro oder Figma (für synchrone und asynchrone Zusammenarbeit).“

- Videokonferenz-Software für synchrone Phasen
- Kollaborative Plattformen: Miro, Figma, Milanote
- Milanote als visuelles Board für kreative Prozesse (Co-Creation)
- Verschränkung beider Modalitäten (Garrison & Vaughan, 2008)
- Bewusster Verzicht auf Tracking und Analytics

Rhythmisierung der Veranstaltungen

*„Ein zentrales Gestaltungsprinzip ist die Rhythmisierung der Veranstaltungen.
Jede Sitzung folgt einem dreiphasigen Aufbau.“*

Beispielhaft:

- Phase 1: Gemeinsamer Einstieg (45 Min.)
- Phase 2: Individuelle/Kleingruppenarbeit (90 Min.)
- Phase 3: Präsentation und Reflexion (45 Min.)
- Basierend auf Kolbs (1984) Erfahrungslernen
- Adaption für den digitalen Raum

Digitale Materialität

"Die 'digitale Materialität' wird durch die bewusste Integration analoger Medien erreicht: Studierende arbeiten mit Papier, Stiften, Knete oder anderen haptischen Materialien in ihrer häuslichen Umgebung."

- Integration analoger Medien in digitale Lernprozesse
- Arbeit mit haptischen Materialien im häuslichen Umfeld
- Dokumentenkameras und Smartphones als Brücke
- Überwindung der "Entkörperlichung" (Bayne et al., 2020)
- Hybridität als Stärke

Kreativitätsförderung im digitalen Raum

„Die asynchronen Phasen werden für vertiefte Experimente genutzt, wobei Studierende ihre Prozesse dokumentieren und über die Plattform teilen – eine Form des ›Visible Thinking‹.“

- Rapid Prototyping mit digitalen Tools
- Virtuelle Brainstorming-Sessions
- Design Thinking-Elemente (Brown, 2008)
- ›Visible Thinking‹ durch Prozessdokumentation
- Kein richtig oder falsch – sondern Persönlichkeitsentwicklung

Kritische Position zu Gamification

„Erfolgreiche Design-Ausbildung ist immer ›Play‹. Externe Motivationstreiber sind im Designprozess kontraproduktiv. Es sollte in der gestalterischen Phase keine ›externen‹ Zwecke geben.“ (Prof. Luckow)

- Design-Ausbildung IST bereits Play
- Künstliche Spielelemente sind redundant
- Externe Motivatoren (Punkte, Badges) konterkarieren Kreativität
- Zweckfreiheit als Voraussetzung für Innovation
- Gefahr der Instrumentalisierung kreativer Prozesse

Play vs. Gamification

Natürliches Play ≠ Gamification

- Spielerisches Erkunden ohne externe Belohnungssysteme
- Experimentieren als Selbstzweck
- Flow-Erleben durch intrinsische Motivation (Csikszentmihalyi, 1990)
- Zweckfreiheit als kreativer Freiraum
- Wachsen an sich selbst und Co-Creation statt Wettbewerb

Intrinsische Motivation fördern

"Es gibt kein richtig oder falsch - nur das Wachsen an sich selbst."

- Autonomie in der Aufgabengestaltung
- Meisterschaft durch iteratives Arbeiten
- Sinnhaftigkeit durch persönliche Projekte
- Peer-Learning ohne Wettbewerbselemente
- Communities of Practice (Wenger,1998) ohne Ranking

Feedbackkultur ohne Bewertungsdruck

„Besondere Aufmerksamkeit gilt der Feedbackkultur (›Brief 'n Crit‹). Neben dem klassischen Dozentenfeedback werden Peer-Review-Prozesse etabliert.“

- Qualitatives Feedback statt Punktesysteme
- Prozessorientierung statt Ergebnisorientierung
- Konstruktive Kritik ohne Bewertungshierarchien
- Selbstreflexion als Wachstumsprozess
- Gleichberechtigter Dialogischer Austausch

Empirische Grundlage

*„Mit inzwischen zirka 300 Teilnahmen liegen substantielle Erfahrungswerte vor.
Die formative Evaluation durch Befragungen zeigt ein differenziertes Bild.“*

- Zirka 300 Teilnahmen ausgewertet
- Evaluation durch Befragungen
- In Zukunft Lerntagebücher als qualitative Datenquelle
- Bewusster Verzicht auf quantitative Performance-Metriken
- Fokus auf qualitative Entwicklungsprozesse

Identifizierte Stärken

„Als besondere Stärken werden genannt: Die zeitliche Flexibilität bei gleichzeitiger Verbindlichkeit der Termine, die Möglichkeit, in der vertrauten Umgebung kreativ zu arbeiten.“

- Zeitliche Flexibilität mit Verbindlichkeit
- Kreatives Arbeiten in vertrauter Umgebung
- Niedrigschwellige technische Zugänglichkeit
- Intensiver Austausch trotz Distanz
- Zweckfreies Experimentieren ohne Leistungsdruck
- Raum für persönliches Wachstum

Qualitative Ergebnisse

„Die Analyse der Studierendenarbeiten zeigt, dass die Qualität der Ergebnisse mit denen aus Präsenzformaten vergleichbar ist.“

- Vergleichbare Qualität zu Präsenzformaten
- Vorteile bei Ideenvielfalt und Experimentation
- Entstigmatisierende Wirkung des digitalen Raums (Kear, 2011)
- Mut zum Scheitern als Lernchance
- Positive Auswirkungen auf Selbstwirksamkeit

Herausforderungen

„Die 'Zoom-Fatigue' (Bailenson, 2021) erfordert bewusste Pausengestaltung und Methodenwechsel.“

- ›Zoom-Fatigue‹ und digitale Erschöpfung
- Heterogene technische Ausstattung
- Fehlende informelle Lernmomente
- Schwierigkeit spontaner Atelieratmosphäre
- Balance zwischen Struktur und Freiraum

Lösungsansätze

„... wenngleich virtuelle „Coffee Breaks“ und offene Atelierzeiten Annäherungen darstellen.“

- Virtuelle Coffee Breaks und offene Atelierzeiten
- Technische Mindeststandards und Support
- Methodenwechsel zur Aufmerksamkeitssteuerung
- Hybride Ergänzungssangebote
- Fehlerkultur als Lernkultur etablieren

Transferpotenziale

„Die gewonnenen Erkenntnisse werden aktuell auf weitere Bereiche“

- Adaptation für Animation und Motion Design
- Computergestützte Gestaltung
- Visuelles Storytelling
- Course Packages
- Fachspezifische Anpassungsbedarfe
- Bewahrung der Philosophie: Wachstum statt Bewertung

Integration von XR-Technologien

„Ein vielversprechender Ansatz ist die Integration von Extended Reality (XR)-Technologien.“

- VR-Brillen für dreidimensionales Skizzieren
- AR für Typography im Raum
- Immersive Lernumgebungen mit höherer Engagement-Rate
- Neue Experimentierräume ohne Bewertungsdruck
- Technologie im Dienst der Kreativität
- Integration von KI in den kreativen Prozess

Implikationen für die Hochschuldidaktik

„Die oft postulierte Dichotomie zwischen Präsenz- und Fernlehre erweist sich als unproduktiv.“

- Überwindung der Präsenz-Fern-Dichotomie
- Entstehung hybrider Formate (Means et al., 2013)
- Neudefinition des Atelierbegriffs
- Konzeptioneller Raum statt physischer Ort
- Raum für persönliche Entfaltung

Dozierende als Lernprozessbegleiter

"Die Rolle wandelt sich vom Wissensvermittler zum Lernprozessbegleiter, was besondere Schulungsbedarfe generiert."

- Wandel der Lehrendenrolle
- Mediendidaktische Kompetenzen (Redecker, 2017)
- Moderative Fähigkeiten statt Bewertungsmacht
- Begleitung individueller Wachstumsprozesse
- Kontinuierliche Weiterbildung

Wissenschaftliche Weiterentwicklung

„wissenschaftliche Begleitung wird fortgesetzt und professionalisiert.“

- Longitudinalstudien zu intrinsischer Motivation
- Untersuchung: Auswirkungen fehlender Gamification auf Kreativität
- Entwicklung eines wertebasierten Kompetenzrasters
- Dokumentation persönlicher Wachstumsprozesse
- Dialog zwischen Tradition und Innovation

Schlussfolgerungen

„Das vorgestellte Seminarformat demonstriert, dass handlungsorientierte Lehre im Design-Fernstudium nicht nur möglich, sondern in manchen Aspekten sogar vorteilhaft sein kann.“

- Handlungsorientierte Lehre braucht keine künstlichen Anreize
- Play ja, Gamification nein
- Kein richtig oder falsch – nur persönliches Wachstum
- Digitale Räume als kreative Freiräume
- Intrinsische Motivation als Schlüssel

Take-Home Messages

„Die Verschränkung synchroner und asynchroner Elemente schafft einen fruchtbaren Lernraum für kreative Prozesse.“

- Es gibt kein richtig oder falsch in der Gestaltungslehre
- Designausbildung ist bereits spielerisch – keine Gamification nötig
- Externe Motivation zerstört kreative Prozesse
- Technologie muss der Kreativität dienen
- Zweckfreiheit ist Voraussetzung für Innovation
- Wachstum an sich selbst als oberstes Ziel

Diskussion und Ausblick

„Der Dialog mit der Fachcommunity, wie er auf dem Wissenschaftsforum stattfindet, ist dabei essenzieller Bestandteil des Entwicklungsprozesses.“

Diskussionspunkte (beispielhaft):

- Wie bewahren wir kreative Freiräume in der digitalen Lehre?
- Wie fördern wir Wachstum ohne Bewertungsdruck?
- Welche Rolle sollte intrinsische Motivation spielen?
- Wie gehen Sie mit dem Druck zur Gamification um?
- Wie etablieren wir eine Kultur des ›kein richtig oder falsch‹?
- ...

Prof. Alexander Luckow | Kommunikationsdesign

alexander.luckow@wb-fernstudium.de

Wilhelm Büchner Hochschule

Vielen Dank.

Prof. Alexander Luckow | Kommunikationsdesign
alexander.luckow@wb-fernstudium.de
Wilhelm Büchner Hochschule

Literaturverzeichnis

Arnold, R. (2019). Ermöglichungsdidaktik. Ein Lehrbuch. hep verlag.

Bailenson, J. N. (2021). Nonverbal overload: A theoretical argument for the causes of Zoom fatigue. *Technology, Mind, and Behavior*, 2(1).
<https://doi.org/10.1037/tmb0000030>

Bayne, S., Evans, P., Ewins, R., Knox, J., & Lamb, J. (2020). *The Manifesto for Teaching Online*. MIT Press.

Brown, S. (2010). *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. Penguin Group.

Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.

Buck, G. (2019). *Lernen und Erfahrung. Epagogik*. Springer VS.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.

Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.

Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. Jossey-Bass.

Kear, K. (2011). *Online and Social Networking Communities: A Best Practice Guide for Educators*. Routledge.

Literaturverzeichnis

Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Prentice-Hall.

Konrad, K. (2024). Selbstgesteuertes Lernen neu denken. Juventa Verlag.

Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., & Baki, M. (2013). The effectiveness of online and blended learning: A meta-analysis of the empirical literature. *Teachers College Record*, 115(3), 1-47.

Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, E77-D(12), 1321-1329.

Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.
<https://doi.org/10.2760/159770>

Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2011). Making Thinking Visible: How to Promote Engagement, Understanding, and Independence for All Learners. Jossey-Bass.

Schön, D. A. (1983). The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action. Basic Books.

Wenger, E. (1998). Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity. Cambridge University Press.

Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into Practice*, 41(2), 64-70.
https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2



ng Bildschirm von norbert graf

(18) 17.07. Aufgaben - Milano

app.milanote.com/1UD2HJ15pEgOew/1707-aufgaben

Fern-Studierende / 19. Mappenkurs / Sarah Beuße / 17.07. Aufgaben

17.07. Aufgaben

Drei Studien statisch & dynamisch

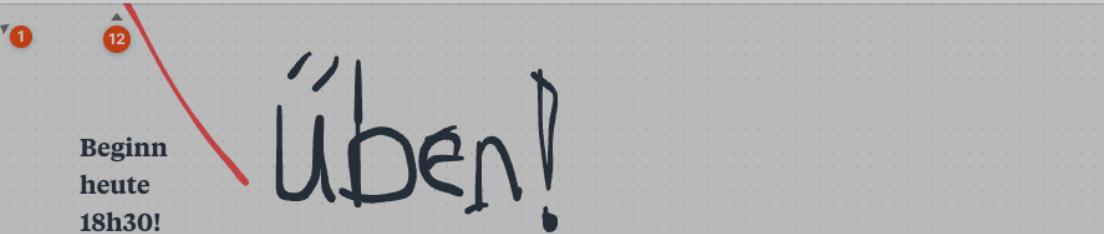
1 card

2

Share Export 133% 1 card 0 Unsorted



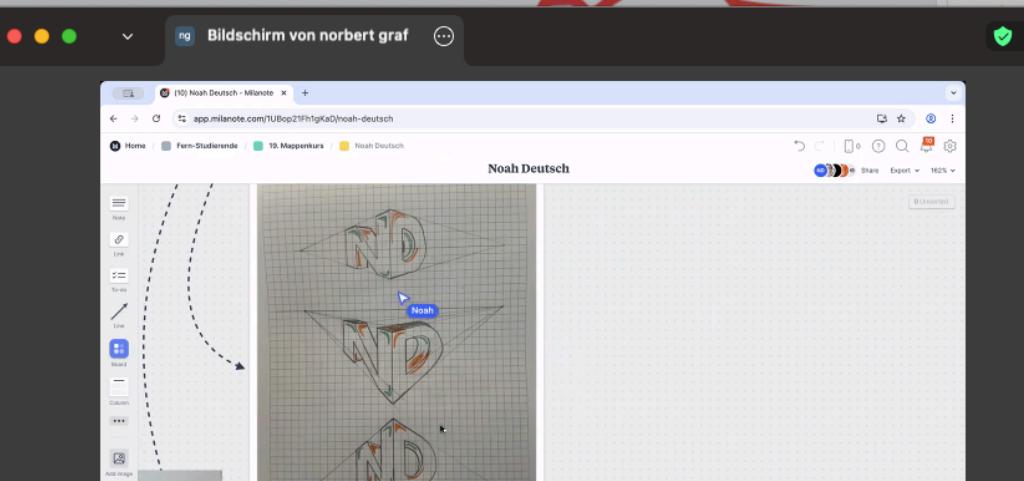
19. Mappenkurs



Materialliste

→ Und unbedingt bis zum ersten Termin des Mappenkurs besorgen!!!!!! ... und bereitstellen:

- weißes K
- A4. Bitte rau
- glänzend
- Solide Ur
- helle Sch
- verschied
- 6B)
- Spitzer, s
- Radiergum
- 2-farbige
- verschiedene
- ... und al
- so habt! Un
- Termin des
- und bereit
- weißes K



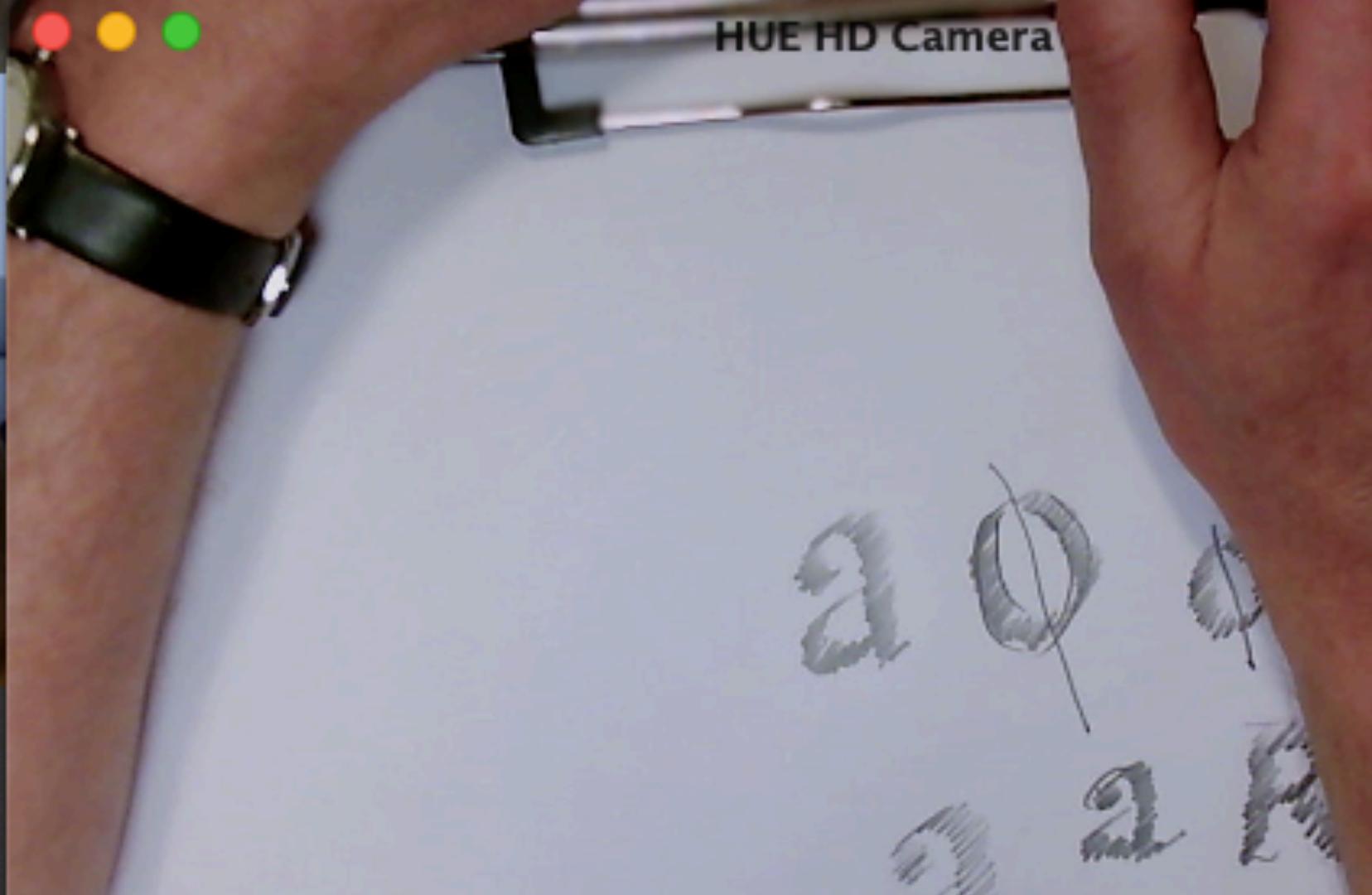
10 Übersicht aller Veranstaltungen
4 cards

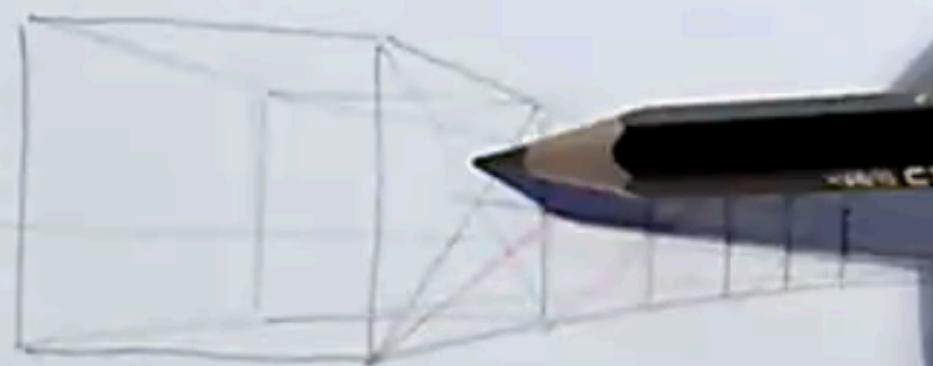
Raumlink Zoom:

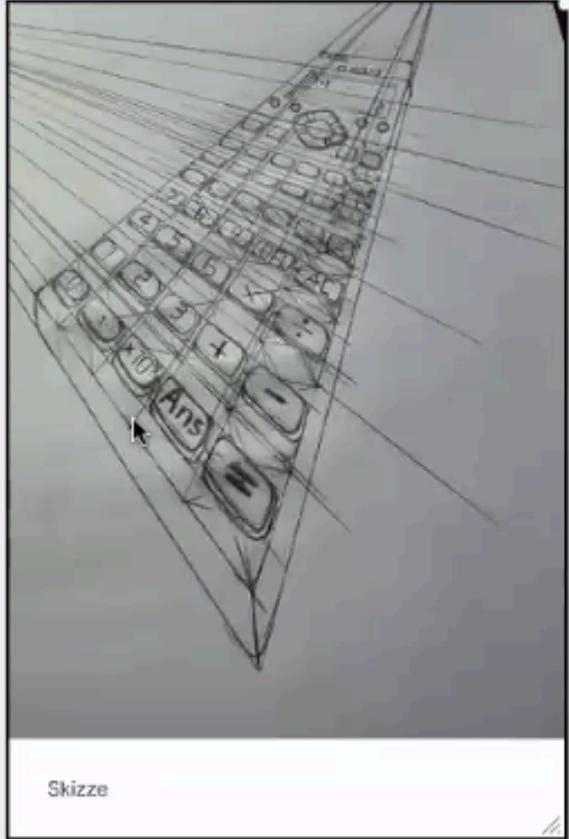
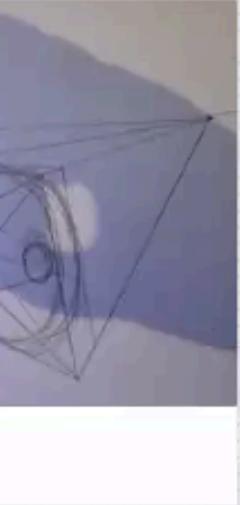
Kenncode: 730033
Host-Key: 181365

Zoom HD Video Meeting

Zoom is a leader in modern enterprise video conferencing, chat, and room solutions, with an easy, reliable cloud video and audio conferencing, chat, and room solution used around the world. Zoom Rooms is the original software-defined conference room solution used around the world for conference, huddle, and training rooms. Founded in 2011, Zoom helps organizations bring their teams together in a frictionless environment to get



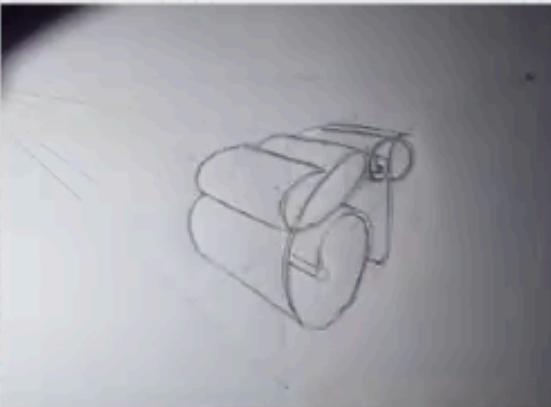
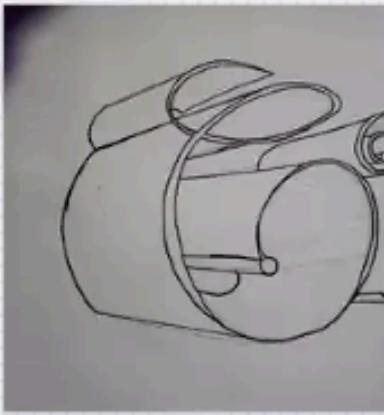




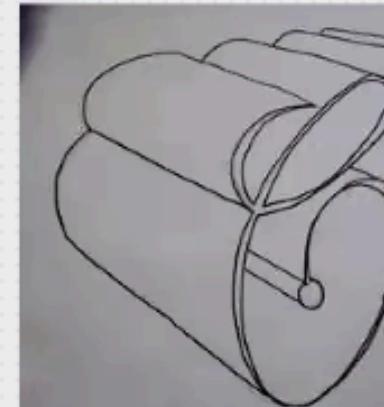
Skizze



Skizze



Skizze Vogelperspektive





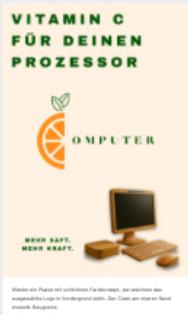
Das Plakat mit unserem ersten Logo und Claim. Der Hintergrund ist ein orangefarbener Orange, welches unter Gute im Marketinggeschehen steht. Das Logo ist hier in einem orangefarbenen Kreis abgebildet. Als Incentive zu dem Plakat haben wir einen Computer dazu gesetzt, der passend zum Computer und zum Logo farblich abgestimmt ist. Das Logo ist farblich abgestimmt auf die Farbe der Orange.



Ein Plakat mit exemplarischer Anwendung in hellem Orange- und Oranger-Tönen. Es zeigt eine orangefarbene Vorderseite und einen orangefarbenen Computer-Setup. Der Hintergrund ist ein orangefarbener Orange, welches unter Gute im Marketinggeschehen steht. Das Logo ist hier in einem orangefarbenen Kreis abgebildet. Ein orangefarbener Computer-Setup ist dargestellt.



Ein sparsameres Plakat mit einem sehr kleinen Logo im Hintergrund. Es zeigt ein Computer-Setup auf einem orangefarbenen Hintergrund mit dem Logo aus einer halben Orange und einer halben Orange abgebildet. Das Produkt steht durch den orangefarbenen Hintergrund im Vordergrund. Der Hintergrund ist ein orangefarbener Orange, welches unter Gute im Marketinggeschehen steht.



Ein sparsameres Plakat mit einem sehr kleinen Logo im Hintergrund. Es zeigt ein Computer-Setup auf einem orangefarbenen Hintergrund mit dem Logo aus einer halben Orange und einer halben Orange abgebildet. Das Produkt steht durch den orangefarbenen Hintergrund im Vordergrund. Der Hintergrund ist ein orangefarbener Orange, welches unter Gute im Marketinggeschehen steht.



Ein sparsameres Plakat mit einem sehr kleinen Logo im Hintergrund. Es zeigt ein Computer-Setup auf einem orangefarbenen Hintergrund mit dem Logo aus einer halben Orange und einer halben Orange abgebildet. Das Produkt steht durch den orangefarbenen Hintergrund im Vordergrund. Der Hintergrund ist ein orangefarbener Orange, welches unter Gute im Marketinggeschehen steht.



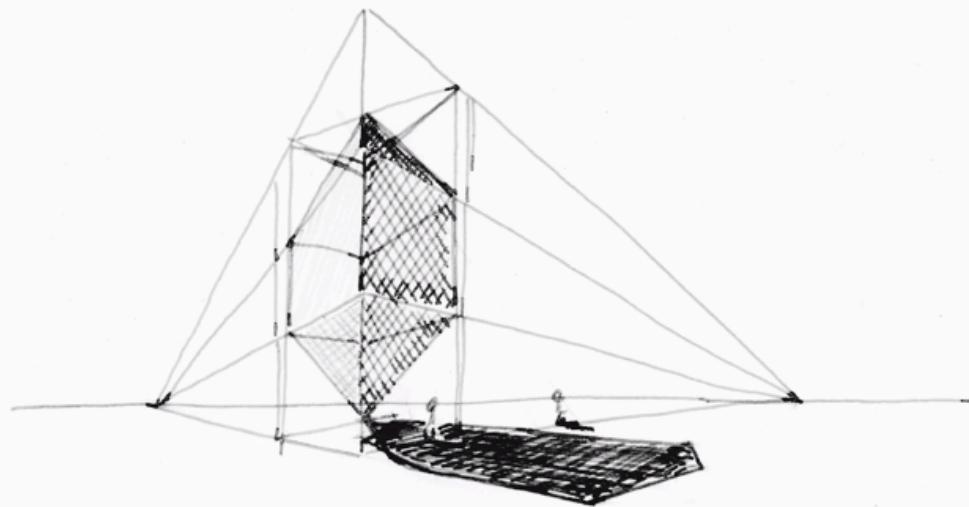
Unser finales Logo besteht aus einer Orange im Umriss, während im inneren Bereich ein Ladikette abgebildet ist.

Dieser steht nicht nur symbolisch für den Computer, sondern sieht aus kreativer Sicht auch dem tatsächlich Innerem einer Orange sehr ähnlich.





Addition geometrischer Körper



Beginn hei

Milanote zum Kennenlernen

1 board, 1 card

Zum Üben ↓:



Übungsboard

40 boards, 180 cards, 1 doc

Vielen Dank.



wbh

WILHELM BÜCHNER
HOCHSCHULE

Wilhelm Büchner Hochschule
Hilpertstraße 31
64295 Darmstadt



06151 3842-404

Mo.-Fr. 8:00 bis 20:00 Uhr

Sa. 9:00 bis 15:00 Uhr



beratung@wb-fernstudium.de



www.wb-fernstudium.de

ONLINE-INFO-
VERANSTALTUNG
Jetzt informieren



Folgen Sie uns auf

