

Zitationshinweis

Weiberg, B. (2025). Hub Viscosi. Interdisziplinäre Lernvideoproduktion an der Hochschule Luzern. In Embrechts-Demont, E., Gallner, S., Jörissen, S. & Schalk, L. (Hrsg.), *Digitale Lehre – Digitale Präsenz – Digitales Studium. Stärkung von Digital Skills an drei Hochschulen*. (S. 154–159), <https://doi.org/10.5281/zenodo.15105720>



Hub Viscosi

Interdisziplinäre Lernvideoproduktion an der Hochschule Luzern

Autor

Birk Weiberg – Hochschule Luzern – Design Film Kunst

Projektmitglieder

Birk Weiberg – Hochschule Luzern – Design Film Kunst

Beatrice Alves Capa-Schilliger – Hochschule Luzern – Design Film Kunst

François Chalet – Hochschule Luzern – Design Film Kunst

Frederike Hanke – Hochschule Luzern

Jorge Hirter – Hochschule Luzern – Design Film Kunst

Stefan Jörissen – Hochschule Luzern

Sarah Keusch – Hochschule Luzern – Musik

Jara Malevez – Hochschule Luzern – Technik & Architektur

Peter Mutter – Hochschule Luzern – Musik

Nathalie Oestreicher – Hochschule Luzern – Design Film Kunst

Wolfgang Rossbauer – Hochschule Luzern – Technik & Architektur

Susanne Triller – Hochschule Luzern – Technik & Architektur

Zusammenfassung

Das interdisziplinäre Teilprojekt zur Produktion professioneller Lernvideos am Departement Design Film Kunst der Hochschule Luzern (HSLU) umfasste fünf Produktionen mit verschiedenen Dozierenden zu wechselnden Themen. In kontinuierlicher Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Lernen, Lehren und Forschen (ZLLF) wurde die Fragestellung untersucht, mit welchen Methoden sich professionelle und didaktisch nachhaltige Lernvideos erstellen und in die Lehre einbinden lassen. Dabei wurden unterschiedliche Prozesse, Werkzeuge und Teamstrukturen erprobt. Die so entstandenen Videos verdeutlichen den Mehrwert des Mediums, zeigen jedoch auch die Herausforderungen der Arbeit mit verschiedenen Disziplinen. Zukünftig soll die Produktion auf andere Lernmedien ausgeweitet werden, um flexibel auf unterschiedliche Bedürfnisse reagieren zu können.

1. Projektabsicht

Das Teilprojekt «Hub Viscosi» ist, wie viele der hier dokumentierten Teilprojekte, zunächst im Kontext der Covid-19-Pandemie zu verstehen, die nicht nur zu einer Fülle von Echtzeit-Online-Unterricht, sondern auch zur Produktion einer Vielzahl von Lernvideos für den asynchronen Unterricht geführt hat. Dazu gehörten aufgezeichnete Vorlesungen, Screencasts, Werkstatt-einführungen und andere Formate. Was von den Lehrenden oft ad hoc produziert wurde, sollte im Teilprojekt didaktisch und dramaturgisch auf ein für den Lehrinhalt adäquates Niveau gebracht werden.

Erklärtes Ziel des Teilprojektes war daher der Aufbau eines Kompetenzzentrums für die Produktion von professionellen Lernvideos am Departement Design Film Kunst der Hochschule Luzern (HSLU). Die HSLU – Design Film Kunst verfügt durch seine erfolgreichen Bachelor- und Master-Studienrichtungen in den Bereichen Film und Animation über das Wissen, wie Inhalte mit Video dramaturgisch und ästhetisch vermittelt werden können. Und auch wenn die Produktion von Lernvideos bislang kein zentraler Lerninhalt war, zeichnete sich bereits zu Projektbeginn ab, dass hier ein zusätzliches Berufsprofil für Absolvent*innen entsteht.

Um auch in didaktischer Hinsicht überzeugen zu können, wurde eine Partnerschaft mit dem Zentrum für Lernen, Lehren und Forschen (ZLLF) der HSLU eingegangen. Dort gab es bereits Erfahrungen mit der Unterstützung von Dozierenden bei der Produktion von Videos und einen guten Überblick über den Fachdiskurs zur Welle der Massive Open Online Courses (MOOCs), die vor einigen Jahren populär wurden, aber oft nicht attraktiv und effektiv genug waren, um sich nachhaltig durchzusetzen.

In der sich abzeichnenden Konstellation mit Lehrenden unterschiedlicher Fachrichtungen, Hochschuldidaktik und Filmexpert*innen wurde ein besonderes Augenmerk auf Formen der interdisziplinären Zusammenarbeit gelegt. Um verschiedene Prozesse zu erproben, wurden zunächst vier, durch die Zuteilung weiterer finanzieller Mittel schliesslich fünf Produktionen realisiert.

2. Projektergebnisse

Gemeinsam mit dem ZLLF wurde zunächst ein Überblick über den Stand der Forschung zum Thema Lernvideos erarbeitet, um die Vorteile des Mediums Video gezielt zu nutzen und mögliche Fallstricke zu vermeiden (Hanke, 2022). Die wichtigsten Gründe für den Einsatz von Videos sind nach Koumi (2014): Ihre Bildhaftigkeit kann kognitive Prozesse unterstützen, sie können realitätsnahe Erfahrungen vermitteln, ihre affektiven Eigenschaften motivieren und erzeugen emotionale Bindungen und Videos eignen sich zur Demonstration von Fertigkeiten. Diese Erkenntnisse flossen direkt in die Gestaltung der Lernvideos ein und bestimmten die didaktischen und dramaturgischen Entscheidungen. Neben dem Medium an sich spielt die Einbettung eine wesentliche Rolle, um die Lernwirksamkeit von Videos zu gewährleisten und die *Illusion of Knowledge*, also den blossen Eindruck, man habe beim Betrachten eines Videos etwas gelernt, zu vermeiden. Hier war es in den einzelnen Produktionen des Teilprojekts wichtig, sich mit Hilfe der Cognitive Load Theory immer wieder bewusst zu machen, wie Lernen funktioniert und was dies für die Gestaltung von Lernvideos bedeutet.

Neben den didaktischen Fragen spielte die Organisation der interdisziplinären Zusammenarbeit eine wichtige Rolle bzw. war vielleicht die grösste Herausforderung. In den einzelnen Produktionen wurde mit verschiedenen Dozierenden gearbeitet, die ihr jeweiliges Fachwissen einbrachten. Für dieses musste eine didaktische und filmische Umsetzung gefunden werden. Konstant waren die Fachperson des ZLLF, Frederike Hanke, und der Projektleiter und Produzent der HSLU – Design Film Kunst, Birk Weiberg. Zusammen mit der/dem Dozent*in bildeten sie bei jeder Produktion das Kernteam, das später je nach Anforderungen des Videos um weitere Personen ergänzt wurde.

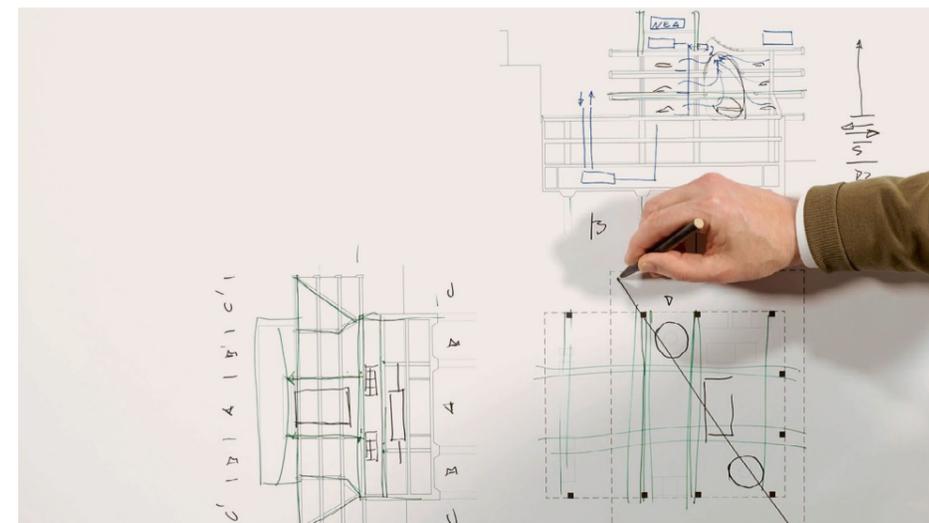
Bei der Entwicklung der Videos wurden verschiedene Werkzeuge erprobt. Bewährt hat sich der Einsatz eines Lernvideo-Canvas, also eines Fragebogens, der dem Kernteam half, grundlegende Fragen strukturiert zu klären und das Projekt für alle drei Parteien verständlich zu machen. Dabei ging es unter anderem darum, Thema und Ziel des Videos gemeinsam zu definieren, die Notwendigkeit des Mediums Video zu begründen und den Kontext, in dem es eingesetzt werden soll, besser zu verstehen. Zudem liess sich mittels des Canvas klären, was im Video selbst auftauchen sollte, also die/der Dozent*in, Fremdmedien, für die gegebenenfalls Rechte zu klären sind usw. Die Frage der Rechte und der Verbreitung war hier insofern wichtig, als für alle Videos eine Veröffentlichung als Open Educational Resources (OER) unter einer Creative-Commons-Lizenz geplant war.

Das zweite Werkzeug war ein Prozessdiagramm, das die Funktion hatte, den Beteiligten den zeitlichen Ablauf und die gegenseitigen Abhängigkeiten aufzuzeigen. Dabei wurde jedoch nicht jeder Arbeitsschritt dargestellt, sondern der Schwerpunkt auf die Konzeptentwicklung und Produktionsvorbereitung gelegt. Dies liegt zum einen daran, dass die Filmproduktion ein komplexer Prozess mit sehr unterschiedlichen Expert*innen ist, der im Rahmen dieses Teilprojektes nicht im Detail dokumentiert werden konnte, und zum anderen daran, dass es sich um individuelle, an die Bedürfnisse der Lerninhalte angepasste Konzepte handelte, die entsprechend andere Prozesse erforderten. Da ein verallgemeinertes Prozessdiagramm jedoch nicht den Zweck erfüllte, den Beteiligten ein besseres Verständnis der Produktion zu vermitteln, wurde dieser Ansatz nicht weiterverfolgt.

→

Abb. 1: Autorschaft im Team: Neubau SRF Campus Zürich

Videostill: HSLU – DFK



→

Abb. 2: Körper – Grundlagen & Achtsamkeitstraining

Videostill: HSLU – DFK



Stattdessen wurde in der zweiten Projekthälfte mit Rollendefinitionen gearbeitet, die Verantwortlichkeiten festlegten, aber keinen starren Prozess vorgaben. Dies ermöglichte eine agilere und auch kreativere Arbeitsweise, die den Beteiligten dennoch die notwendige Sicherheit gab, sich in einer für alle ungewohnten interdisziplinären Konstellation zu bewegen. Eine Lösung für dieses Problem wird in der Organisationsentwicklung als *Swift Trust* bezeichnet, d. h. ein Zustand, in dem die Mitglieder einer temporären Arbeitsgruppe möglichst schnell eine vertrauensvolle und damit produktive Beziehung entwickeln (Meyerson et al., 1996). Eine Voraussetzung dafür ist, dass auf der Basis der individuellen Kompetenzen die eigene Rolle und die der anderen geklärt ist. Die Beobachtung solcher Systeme begann in den 1970-er Jahren im Theater (Goodman & Goodman, 1972), wo ähnliche Strukturen wie bei Filmproduktionen existieren, d. h. die temporäre Zusammenarbeit von Expert*innen mit klaren Rollen und einem gemeinsamen professionell-sozialen Umfeld. Der gemeinsame soziale Rahmen und die daraus resultierende Verbindlichkeit war auch ein Grund, mit Alumni des eigenen Departements zu arbeiten.

Die Videos selbst zeigen beispielhaft die individuellen Vorteile von Lernvideos auf. Das mit Wolfgang Rossbauer vom Departement Technik & Architektur der HSLU produzierte Video *Autorschaft im Team: Neubau SRF Campus Zürich* gibt einen exklusiven Einblick in die Zusammenarbeit verschiedener Disziplinen bei einem Bauprojekt (Abbildung 1).

→

Abb. 3: Digitaler Textildruck

Videostill: HSLU – DFK



Das mit Susanne Triller, ebenfalls von der HSLU – Technik & Architektur, produzierte Video *Vom Baum zum Bau* zeigt nicht nur einen Prozess nachhaltigen Bauens, sondern eröffnet auch Zugänge zu den verschiedenen Orten, an denen dieser stattfindet.

Neben diesen Zugängen haben zwei Produktionen, die mit Animationen gearbeitet haben, andere Formen der Sichtbarmachung geschaffen und konkrete Fähigkeiten vermittelt. In der Videoreihe *Körper – Grundlagen & Achtsamkeitstraining*, produziert mit Sarah Keusch aus dem Fachbereich Musik, wird durch die Kombination von auszuführenden Übungen und Skelettanimationen ein besseres Verständnis für den eigenen Körper vermittelt (Abbildung 2).

In der Videoreihe *Digitaler Textildruck* von Petra Hüsler aus der Textilwerkstatt der HSLU – Design Film Kunst wird der technisch-handwerkliche Prozess des Stoffdrucks und der Weiterverarbeitung durch Animationen verständlicher und interessanter (Abbildung 3).

Keine der Produktionen entspricht den üblichen Formaten von Lernvideos, bei denen beispielsweise Lehrende in die Kamera sprechen, während hinter ihnen PowerPoint-Präsentationen zu sehen sind. Dies ist dem Ansatz geschuldet, an der HSLU – Design Film Kunst mehr Wert auf gestalterisch-konzeptionelle als auf technische Kompetenzen zu legen.¹

Die Suche nach inhaltlich passenden Formaten für Lernvideos setzte der Hub Viscosi mit einer fünften Produktion zusammen mit Livia Blättler und dem Teilprojekt «Lab2Go» fort. Das Ergebnis ist eine interaktive Anwendung, die Studierende Schritt für Schritt durch eine Übung mit dem Arduino-Mikrokontroller führt. Die Interaktion ermöglicht es den Studierenden, ihr eigenes Lerntempo zu wählen und bei Problemen Hilfe zu erhalten, und führt zu einer Aktivierung der Studierenden während des Lernprozesses. Gleichzeitig hat sich aber auch gezeigt, was es bedeutet, dass es für interaktive Anwendungen oder Videos noch keine standardisierten Formate gibt, wie man sie von linearen Videos kennt. Dies kann zu erheblichem Aufwand bei der Integration in Learning Management Systeme (LMS) oder auch Content Management Systeme (CMS) führen und stellt auch eine Herausforderung für die nachhaltige Nutzung dar.

3. Ausblick

Lernvideos bewegen sich in einem Spannungsfeld zwischen klaren Gestaltungsregeln, die eine gleichbleibend hohe didaktische Qualität und kalkulierbare Kosten versprechen, und kreativer

¹ Ähnlich, aus der Ästhetikgeschichte des Films heraus, argumentiert Reutemann (2019) für ein «Co-Design von Bewegtbildern der Wissenschaft» durch Dozierende und Filmemacher*innen.

Freiheit, die individuelle Lösungen sucht und dafür auch höhere Aufwände in Kauf nimmt. Das Teilprojekt «Hub Viscosi» hat den Fokus auf optimale individuelle Umsetzungen für die einzelnen Lerninhalte gelegt und dabei spannende Lösungen gefunden. Für die Zukunft wäre es sinnvoll, den Anspruch an individuelle Lösungen nicht aufzugeben, sondern sie auf andere Formate wie Illustrationen oder Comics auszuweiten und damit potenziell auch die Kosten für die Erstellung dieser umfassenderen Lernmedien (anstelle von Lernvideos) zu senken.

Der Hub Viscosi hat sich zudem auf die Produktionspraktiken von Lernvideos konzentriert und nicht auf die Rahmenbedingungen, die diese überhaupt möglich machen. Eine Frage, die sich nach Abschluss des Teilprojekts stellt, ist daher die nach dem tatsächlichen Bedarf an Lernvideos und den Bedingungen für ihre Finanzierung. Beides wird von verschiedenen Faktoren bestimmt, die durchaus auch Zyklen unterliegen. In den 2010-er Jahren waren es vor allem die MOOCs, die das Thema Lernvideos prägten. Nachdem das Interesse daran wieder nachgelassen hatte, sorgte die Pandemie für eine neue Welle. Auch hier hat sich die Situation inzwischen wieder verändert.

Was bleibt, ist die Frage, welche Rolle genau Hochschulen bei der Produktion von Lernvideos spielen können und sollen in einer Zeit, in der das Lernen mit Videos zunehmend von anderen Akteuren und Plattformen wie YouTube geprägt wird. Diese Frage wird sich vermutlich in den kommenden Jahren mit der Ausweitung des Teilzeitstudiums und der damit einhergehenden zunehmenden Flexibilisierung erneut stellen.

Für das Teilprojekt ergeben sich daraus zwei wesentliche Konsequenzen der Flexibilisierung. Zum einen soll nicht mehr nur von Lernvideos, sondern umfassender von Lernmedien gesprochen werden. Ein solch breiteres Spektrum an Formaten kann durch die im Departement vorhandenen Kompetenzen von Illustration über Datenvisualisierung bis hin zu Spielen problemlos abgedeckt und damit besser an die jeweiligen Bedürfnisse angepasst werden. Die zweite Flexibilisierung besteht in der Ausweitung der Auftragsproduktionen auf Bereiche, die nicht primär der Lehre dienen. Die HSLU – Design Film Kunst ist dabei, den Creative Hub Nodo aufzubauen, der als Ansprechpartner für Interessierte aus anderen Fachbereichen, der Hochschule und der Wirtschaft für kreative Dienstleistungen zur Verfügung steht. Aufbauend auf den Erfahrungen des Hub Viscosi soll die Produktion von Lernmedien ein fester Bestandteil des Angebots werden und durch die Einbindung der Expertise des ZLLF eine gleichbleibend hohe Qualität der Lernmedien gewährleisten.

Links oder weitere Informationen zum Teilprojekt

SWITCHtube-Seite mit allen Videoproduktionen: <https://tube.switch.ch/channels/0SobjBi8di>
Interaktive Videos auf der Werkstatt-Webseite von DFK: <https://sites.hslu.ch/werkstatt/arduino-map/> und <https://sites.hslu.ch/werkstatt/arduino-gamecontroller/>

Literatur

Goodman, L. P. & Goodman, R. A. (1972). Theater as a temporary system. *California Management Review*, 15(2), 103–108. <https://doi.org/10.2307/41164425>

Hanke, F. (2022). *Video in der Lehre – Didaktische Grundlagen*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10939777>

Koumi, J. (2014). *Potent pedagogic roles for video: Serving learning objectives*. https://www.academia.edu/8092450/Potent_Pedagogic_Roles_for_Video_33_roles

Meyerson, D., Weick, K. E. & Kramer, R. M. (1996). Swift trust and temporary groups. In R. Kramer & T. Tyler (Hrsg.), *Trust in organizations: Frontiers of theory and research* (S. 166–195). SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781452243610>

Reutemann, J. (2019). *Bewegtbilder der Wissenschaft und ihr Mediendesign: eine Untersuchung zu «Massive Open Online Course»-Videos im Hochschulsystem*. BÜCHNER Verlag.