

100 DAGEN
FEB 2011 - Juli 2011

Fontys Hogeschool Eindhoven

HBO ICT Media Design

DENNIS VAN LEEUWEN 2114833

AMBITIONS - Willem van Oranjelaan 6 - Den Bosch

E-LEARNING 2.0

Afstudeerdocent : Dhr. F. Roosen

Tweede afstudeerdocent : Dhr. B. Veld

Afstudeerbegeleider
Dhr. E. Joosten

Dit scriptie is geschreven ter afsluiting van de opleiding HBO ICT media design die ik heb gevolgd op Fontys Hogeschool te Eindhoven. Het bevat een overzicht van de trends en methodes binnen e-learning die ik tijdens mijn afstudeerperiode heb onderzocht en gerealiseerd bij Ambitions.

Ik wil iedereen bedanken die heeft bijgedragen bij het tot stand komen van dit eindresultaat. Allereerst Erik Joosten, mijn bedrijfsbegeleider voor het vertrouwen in de opdrachten en de kans die hij mij heeft geboden om deze opdracht tot een positief einde te brengen.

Daarnaast wil ik Frank Roosen mijn afstudeerdocent en Constanze Thomassen bedanken voor de goede ondersteuning en feedback bij het opzetten van mijn scriptie.

Tevens wil ik het hele team van Ambitions bedanken voor de mooie tijd die ik beleefd heb tijdens mijn afstudeerperiode.

Inhoudsopgave



Inleiding	1
1 Het bedrijf	2-3
2 De opdracht	4-5
3 Elearning	6-7
4 Trends binnen elearning	8
5 Middelen binnen elearning	9
6 Toekomstige trends binnen elearning	10-17
6.1 Ebook	10
6.2 Mobile learning	10
6.3 Augmented reality	11
6.4 Game based learning	12
6.5 Gesture based learning	13
6.6 Analytics learning	14
7 Marktleiders	16
7.1 Grote platformen	17
7.2 Kleine platformen	18
7.3 Leerscholen	19
8 Conclusie en aanbevelingen	20-21

Bijlage A : PID

Het afstudeerproject is bij Ambitions uitgevoerd. Ambitions is een fullservice communicatiebureau dat de ambities van opdrachtgevers graag omzet in resultaten. Of het nu gaat om business-to-business, consumentenproducten, voorlichting in de zorgsector of arbeidsmarktcommunicatie.

Steeds meer opdrachtgevers beginnen de kracht van internet marketing te zien. De algemene kennis van de marketeers op het gebied van internet marketing is dermate laag dat er een hoop aandacht nodig is om de beginselen bij te brengen. Helaas heeft Ambitions niet de tijd om elke marketeer persoonlijk deze aandacht te geven.

Om dit probleem op te lossen worden de mogelijkheden in kaart gebracht voor het opzetten van een trainingsprogramma dat het mogelijk maakt om algemene kennis van klanten met betrekking tot internet marketing via e-learning te verbeteren.

Zo is er gekeken naar de middelen, huidige trends, toekomstige trends en marktleiders. Met de resultaten van dit onderzoek is er een tijdspanne uitgewerkt. Deze tijdspanne beschrijft wat er de komende tijd moet gebeuren om het trainingsprogramma goed op te zetten en ervoor te zorgen dat het in de toekomst up to date blijft.

Ambitions zal via een blog de algemene kennis van klanten met betrekking tot internet marketing verbeteren. Dit blog zorgt voor social learning. De interactie die ontstaat geeft cursisten de mogelijkheid om te leren van elkaar onder begeleiding van specialisten. De content is hierdoor dynamisch wat ervoor zorgt dat de lesstof altijd up to date is en snel kan insprijngen op trends en veranderingen. Binnen het blog zijn bepaalde gedeeltes afgeschermd en zullen na een betaling bereikbaar zijn. Het blog zal opgezet worden aan de hand van de boeken "Winnen met Google" van Tonny Loornbach en "Wordpress theme design" van Tessa Blakeley Silver.

Met het oog op de toekomst zal binnen 12 maanden een mobile applicatie gelanceerd worden. Als we wat verder in de toekomst kijken zal binnen 2 a 3 jaar gebruik gemaakt worden van game based learning. Hierin zal een organisatie in teamverband een bepaald probleem oplossen met een competitie element erin. Na 4 a 5 jaar zullen learning analytics van toepassing zijn die door rekenmodellen kunnen bepalen waar knelpunten zitten binnen een opleiding of trainingstraject.

The graduation took place at Ambitions. Ambitions is a full service communication office. Ambitions wants to transform ideas from costumers into tangible results.

More clients see the power of internet marketing. The basic knowledge of marketeers is very low, so Ambitions needs to pay a lot of attention to the basics. Unfortunately ambitions doesn't have the time to give each marketeer personal attention.

To solve this problem we describe all the possible options that make it able to give clients extra training with elearning. The goal is to develop the skills to create a internet marketing campaign.

The research will look at the trends, available resources, future trends and leaders. With this result we created a period that describes the current instructions. To stay up to date the future trends are describe too.

Ambitions will develop a blog. This blog will teach the knowledge of internet marketing. A blog creates social learning. Social aspects will create interaction. This interaction will create a new knowledge resource, because the content will be dynamic.

Inside the blog you need to pay for different locations. The blog will be build with two books. "Winnen in Google" from Tonny Loornback and "Wordpress theme design" from Tessa Blakeley Silver.

To look in to the future, Market-i will develop a mobile application in 12 months. In 2 a 3 years there will be actions of game based learning. A organisation can solve a specific problems with a competition element. In 4 a 5 years learning analytics will detect bottlenecks inside the training.

Verklarende
woordenlijst

Beheersysteem (CMS)

Een beheersysteem stelt de gebruiker in staat om via een eenvoudige manier visuele en textuele aanpassingen te doen op een website.

Cloud computing

Een manier van computeren waarmee je zorgt dat er geen bestanden lokaal staan, maar op een server van een derde partij. Hierdoor kun je de bestanden vanaf elke locatie of computer benaderen.

E-learning

Het leren via een digitale omgeving.

GPS

Global Positioning System dat coördinaten doorgeeft aan bepaalde software. De software kan met deze gegevens een actie ondernemen.

Interface

Een interface is een middel waarmee twee systemen met elkaar kunnen communiceren.

Internet marketing

Marketing met behulp van de nieuwe technieken die het internet te bieden heeft.

Server

Een locatie waar bestanden opgeslagen kunnen worden. Een server is meestal verbonden met het internet of intranet.

Social media

Is een begrip voor online platformen waar de gebruikers samen met de eigenaren de inhoud verzorgen.

Zoekmachine optimalisatie

Optimaliseren van een website voor zoekmachines zoals Google.



Ambitions

passion means impact

Ambitions is een fullservice communicatiebureau. Om de status fullservice te behouden wordt Market-i opgezet om de klant te voorzien van digitale scholing binnen internet marketing. Market-i gaat de kennis van internet marketing bij marketeers op een hoger niveau brengen. Zodat een marketeer zelf een internet marketingcampagne kan opzetten na aanleiding van een goede strategie.

Het is essentieel dat een marketeer zelf zijn campagne kan opzetten, omdat Ambitions geen tijd heeft om elke marketeer persoonlijk te scholen.

Om de marketeers goed te scholen zijn de methodes en trends van e-learning in kaart gebracht. Zodat er na aanleiding van een tijdspanne een overzicht kan worden gegeven over de toekomstige ontwikkelingen van Market-i. Dit zorgt ervoor dat het trainingsprogramma meerdere jaren mee kan gaan. Binnen de methodes en trends komen de volgende hoofdstukken aan bod.

In hoofdstuk 6.1 worden de mogelijkheden van ebooks beschreven. Deze kunnen tegenwoordig namelijk audiovisueel, interactief en sociale elementen bevatten.

Hoofdstuk 6.2 bevat informatie over mobile learning. In het eerste kwartaal van 2011 gingen er maar liefst 371 miljoen telefoons over de toonbank.

Hoofdstuk 6.3 tot 6.6 beschrijft de vier ontwikkelingen op het gebied van toekomstige trends binnen e-learning. De eerste trend is augmented reality, een virtuele laag over de werkelijkheid, als tweede Game based learning. Door de nieuwe grafische mogelijkheden steeds aantrekkelijker. Vooral in combinatie met sociale elementen kan het prachtige resultaten opleveren.

De derde toekomstige trend is Gesture-based computing, esture-based computing is een manier om interactie te hebben met een computer. Er wordt geen gebruik gemaakt van de traditionele controller, muis en/of toetsenbord. Voorbeelden hiervan zijn de Wii en XBOX Kinect.

Als laatste Analytics learning. Door verschillende rekenmodellen kunnen computers met informatie en gegevens berekenen waar knelpunten binnen een opleiding zitten .

Ambitions

Ambitions, het bedrijf waar het afstudeerproject wordt uitgevoerd, is gevestigd in 's-Hertogenbosch. Het ging in 1983 van start als DDJ Advertising. In 2001 werd dit omgedoopt tot Ambitions. Momenteel bestaat het bedrijf uit zo'n 20 mensen.

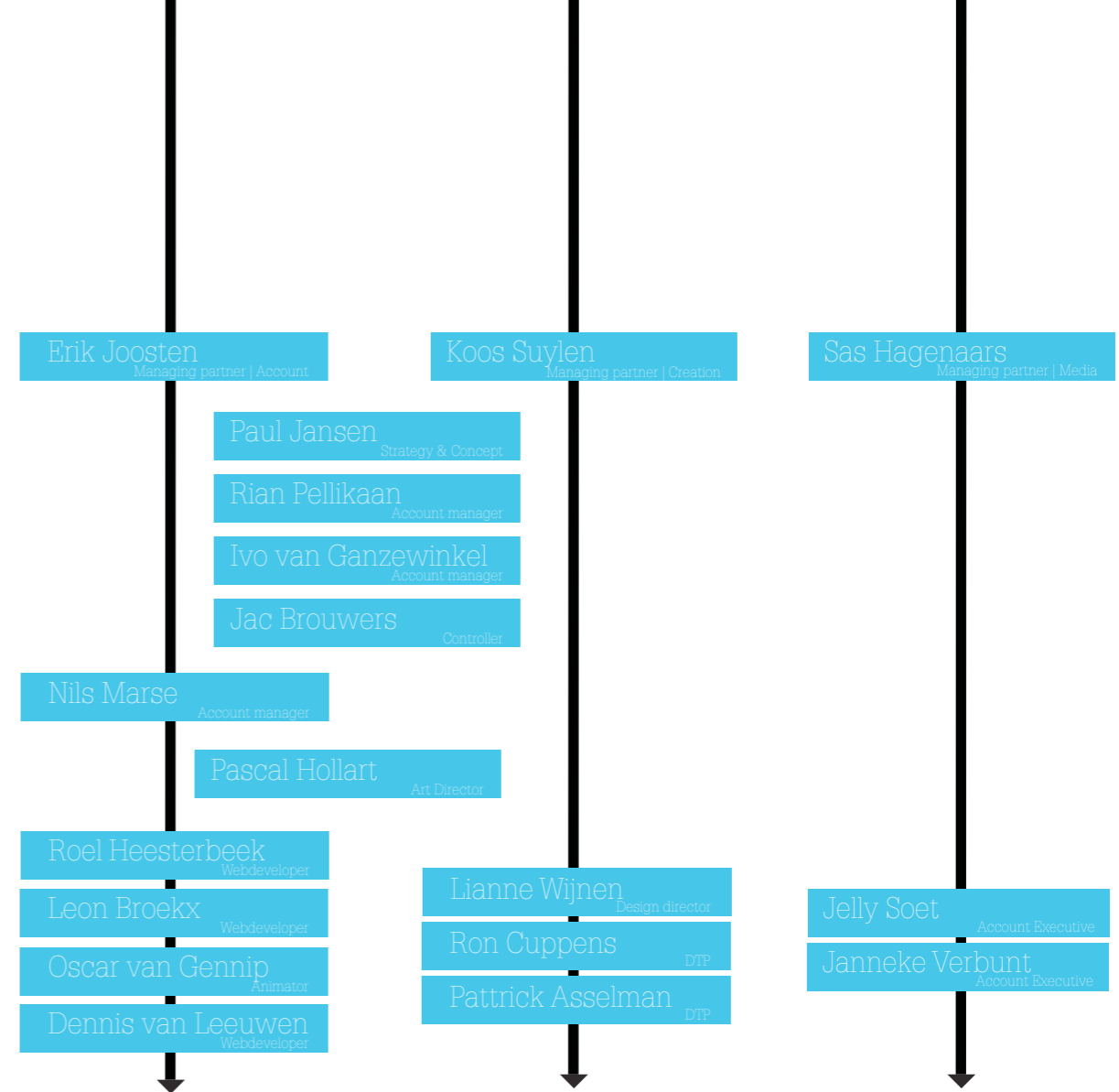
Ambitions is een fullservice communicatiebureau dat de ambities van opdrachtgevers graag omzet in resultaten. Of het nu gaat om business-to-business, consumentenproducten, voorlichting in de zorgsector of arbeidsmarktcommunicatie. Het multidisciplinaire team van 20 medewerkers kan opdrachtgevers in de volle breedte van dienst zijn met onder meer strategie, conceptontwikkeling, design en offline en online realisatie. Natuurlijk is creativiteit daarbij een belangrijke voorwaarde, maar uiteindelijk willen onze opdrachtgevers maar één ding: oplossingen waarmee ze hun doelgroep bereiken en kunnen beïnvloeden, wat leidt tot concreet resultaat.

Mijn situatie

Tijdens mijn afstudeerproject ben ik werkzaam geweest bij Webconstruction, een dochterbedrijf van Ambitions. Deze afdeling bevindt zich bovenin het pand van Ambitions. Webconstruction verzorgt diverse digitale media, waaronder websites, nieuwsbrieven, bedrijfspresentaties en animaties.

Samen met drie andere collega's heb ik voornamelijk meegewerkt aan het tot stand komen van nieuwe websites voor klanten van Ambitions en Webconstruction. Hiervoor heb ik gewerkt met programmatuur zoals Adobe Dreamweaver, Photoshop en Flash en met het CMS Dynaweb. Het betreft meestal het maken van flashanimaties.

Tegen het einde van mijn stage werd ik echter steeds meer betrokken met de internet marketing van website's. Aangezien ik veel informatie over dit onderwerp had gelezen kon ik merken dat ik me er steeds meer in specialiseerde. Ik mocht helpen met het integreren van social media en het optimaliseren van bepaalde pagina's.



Steeds meer marketeers beginnen de kracht van internet marketing te zien. Het werven van klanten krijgt hierdoor een hele nieuwe dimensie. De algemene kennis van de klanten op het gebied van internet marketing is dermate laag dat er een hoop aandacht nodig is om de beginselen bij te brengen. Helaas heeft Ambitions niet de tijd om elke marketeer persoonlijk deze aandacht te geven.

Probleemstelling

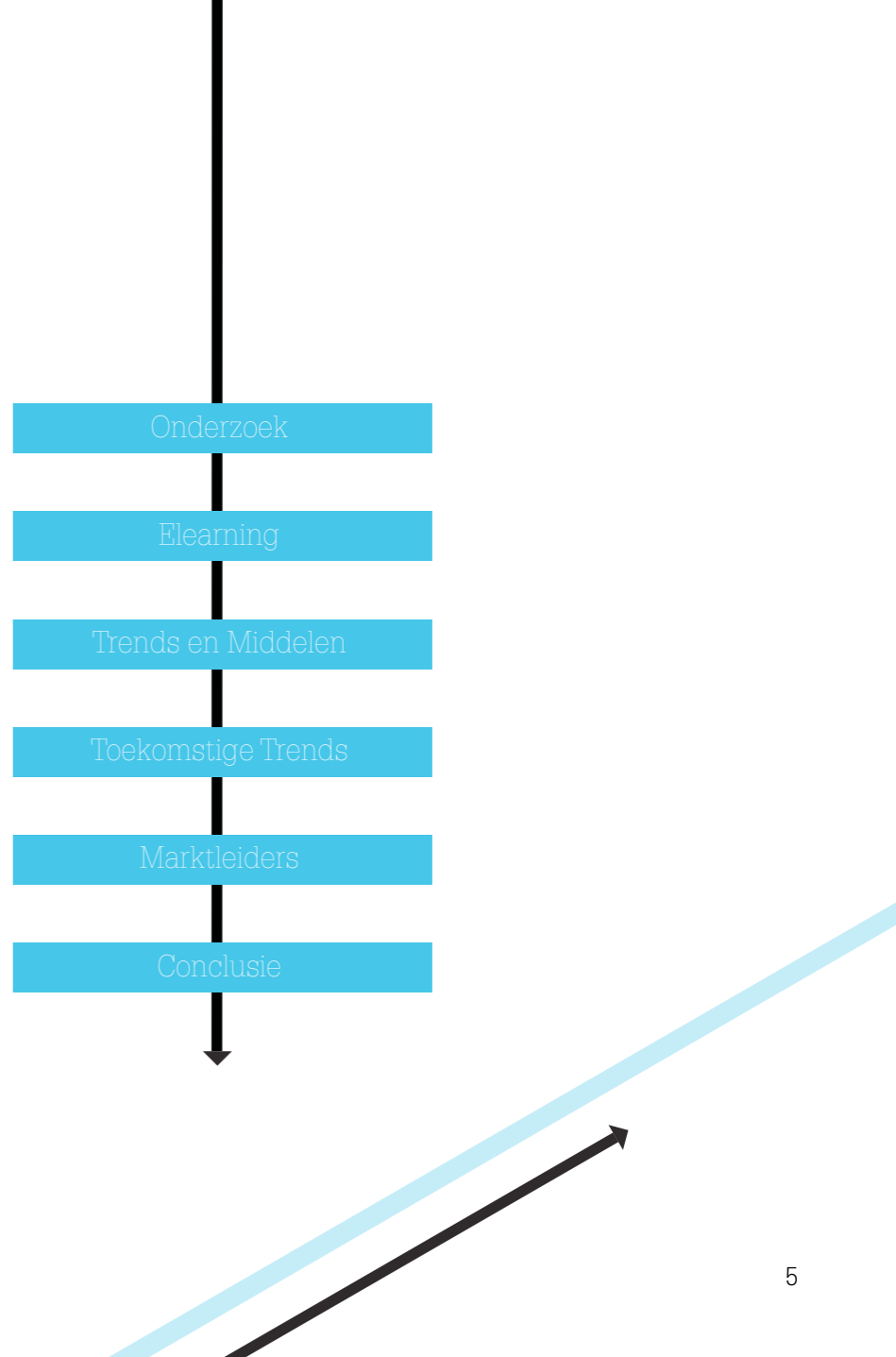
Hoe kan Ambitions de algemene kennis van klanten met betrekking tot internet marketing via e-learning verbeteren?

Deelvragen

- Wat zijn de trends binnen e-learning?
- Wat zijn de digitale middelen voor e-learning?
- Hoe gaan marktleiders om met trends binnen e-learning?

Onderzoeksmethodieken

Dit onderzoek is gebaseerd op desk research. Er wordt gekeken naar trends en middelen binnen e-learning. De bronnen zijn te vinden in het hoofdstuk "bronnen".



Dit hoofdstuk bevat een uitleg over e-learning. Naast de algemene informatie is er een Sterkte en zwakte analyse (swot analyse) uitgevoerd over elearning om punten te beschrijven die meegenomen moeten worden binnen de aanbevelingen van het trainingsprogramma.

Algemene informatie

E-learning is een afkorting van enterprise learning. Onder enterprise learning verstaan we het leren via een digitale omgeving. Deze digitale omgeving kan veel verschillende varianten hebben. De term e-learning wordt vanaf 1999 gebruikt. Door de nieuwe ontwikkelingen en breedbandverbindingen maken steeds meer mensen gebruik van digitale omgevingen. Volgens de statistieken van het Stir internet jaarboek blijkt dat de leeftijdsgroep van 13-34 een stijging van 22 procent heeft, 35-49 een stijging van 7 procent en 50+ een stijging van 19 procent ten opzichte van het internet gebruik van het jaar ervoor.

Met deze swot analyse worden sterktes, zwaktes, kansen en bedreigingen in een confrontatiematrix tegenover elkaar wegzetten. Door een drie of een vijf te geven aan een confrontatie wordt er aangegeven of iets een grote bedreiging of kans is. De hoger het getal, des te hoger de kans of bedreiging.

		Kansen		Bedreigingen		
		Kosten	Tempo	Ontwikkelingen	Ontwikkelingen	Netwerk
Sterktes	Flexibel	3	5			
	Toegankelijk	3			5	3
	Innovatief	5			5	3
Sterktes	Contact leraar	5				
	Technisch					
	School atmosfeer	3			3	

Kansen t.o.v Sterktes

De snelle ontwikkelingen binnen de markt zijn een pluspunt voor het trainingsprogramma. Het trainingsprogramma is namelijk flexibel. Door snel te schakelen kunnen cursisten snel beschikken over nieuwe informatie. Deze informatie kan gelijk ingezet worden binnen de business. Naast de snelle ontwikkelingen zullen de kosten beperkt zijn, omdat de content dynamisch en constant wordt geupdate.

Bedreigingen t.o.v Sterktes

Het trainingsprogramma moet op alle manieren bereikbaar zijn, maar de beperkingen van het netwerk spelen hierin een belangrijke rol. Zodra de server van het trainingsprogramma wegvalt is de lesstof niet meer beschikbaar. Daarnaast kunnen de snelle ontwikkelingen ook een bedreiging zijn, omdat de content up to date moet blijven. De stap naar een concurrent is zo gemaakt.

Kansen t.o.v zwaktes

Doordat er geen face time is met een docent zal het lastig zijn om het tempo van de lesstof bij te houden en te begrijpen. Je hebt namelijk geen enkel moment om even stil te staan, want dan wordt de achterstand alleen maar groter.

Bedreigingen tov zwaktes

Zodra er geen beschikking is over een breedbandverbinding is het niet mogelijk om scholing te ontvangen. Iets wat in het ergste geval ten koste gaat van het leertraject van de cursist.

Dit hoofdstuk bevat de resultaten uit het onderzoek naar de huidige trends binnen e-learning en de daaraan gekoppelde middelen.

Onderlinge relatie als gevolg van Social Learning

Social learning is het verschaffen van leerstof via Web 2.0. Het is een hype om via web 2.0 (fora, chat, blogs, wiki's en video's) informeel kennis te delen. Deze hype wordt versterkt door de koppeling naar social media tools zoals Twitter, Facebook en LinkedIn. Hierdoor komt de student naast zijn standaard lessen altijd in aanraking met zijn leerstof.

Bij social learning ontstaat er een band tussen de leraren en leerlingen. Door deze relatie wordt een leraar meer gezien als een coach en begeleider. Daarnaast is bij social learning de geografische afstand te verwaarlozen.

Banen veranderen

Door de nieuwe technologie wordt een project tegenwoordig heel anders benaderd en opgezet. De geïsoleerde bureau baantjes verdwijnen. Er ontstaan modellen waardoor individuen actief aan de gang gaan met een compleet project. Deze modellen zetten computers aan het werk en nemen hierdoor veel werk uit handen. Hierdoor zijn projecten te managen vanuit een persoon.

Volgens the competence group van elearning.nl nemen de "computer" werknemers nemen op dit moment al 1/3 van al het wereldwijde werk uit handen van de mens. In 2013 zullen 1.2 biljoen werknemers werken vanuit verschillende locaties aan verschillende opdrachten ondersteund door de nieuwe werknemers.

Cloud computing

Er wordt steeds meer gebruik gemaakt van cloud-based computing. Het benaderen van je bestanden waar en wanneer je maar wilt. Goede voorbeelden zijn Dropbox, Google Docs en Spotify.

Werken wanneer je wilt

Cursisten willen werken wanneer het voor hun het beste uitkomt. Waar, wanneer en waarmee willen ze zelf inrichten. Er ontstaat frustratie als een programma of bedrijf niet werkt via de smartphone. Ondertussen anticiperen steeds meer bedrijven hierop. Zo heeft Google het programma Fiber en bieden veel verschillende vliegtuigmaatschappijen gratis wifi aan tijdens de vluchten.

Aan de huidige trends zijn middelen gekoppeld. Deze zijn in dit hoofdstuk te lezen.

Boek

Een boek is de meest gebruikte methode om lesstof over te brengen naar cursisten. Je bent zelf verantwoordelijk voor je leerproces en er zal een fysiek persoon nodig zijn om de kennis te testen. Een traditioneel medium waar geen interactie ontstaat om extra kennis te ontwikkelen en te testen.

DVD's

Vaak worden er extra trainingen/lessen aangeboden die cursisten kunnen kijken op een dvd. Hierdoor zijn cursisten in staat de trainingen te bekijken op een dvd speler waar en wanneer zij willen. Een effectieve leerplek is namelijk beter om informatie tot je te nemen.

Blog

Een website met dynamische content. Een blog maakt het mogelijk om jouw mening en visie op het internet te zetten. Daarnaast is een blog een sterk medium om discussies en dialogen te veroorzaken.

Webinars

Een webinar is een online training door middel van een videostream. Een webinar is live en er wordt meestal een presentatie gegeven. Na deze presentatie is er een mogelijkheid om vragen te stellen.

Een webinar is interactief, omdat je live naar iemand aan het kijken bent. Je hebt hierdoor het gevoel dat je naar een leraar kijkt en hierdoor interactie kan ondergaan. Er is door e-learning steeds minder contact met de leraar en een webinar behoudt dit contact.

Dit hoofdstuk bevat de resultaten uit het onderzoek naar de toekomstige trends binnen e-learning. Aan de hand van deze resultaten wordt in het volgende hoofdstuk gekeken hoe de marktleiders omgaan met deze trends.

Ebooks

Ondertussen worden ebooks geaccepteerd in de consumenten wereld. Ebooks worden tegenwoordig alleen gebruikt als kopie van een fysiek boek, maar ebooks kunnen audiovisueel, interactief en sociale elementen bevatten. Deze mogelijkheden verbreden de leeservaring en dagen de definitie van lezen uit.

Mobile learning

Een recent onderzoek van mobiThinking laat zien dat in 2010, 5.3 biljoen mobiele gebruikers zijn geregistreerd. Dit is 77 procent van alle mensen op de wereld. Misschien nog belangrijker is dat in Japan 75 procent van de mensen de voorkeur heeft om te internetten via een mobile devices. Deze verandering brengt de volgende trends met zich mee. Het groeiende aantal devices met internet verbinding, flexibele web content en verbeterde netwerken.

Dat de aantallen mobile devices enorm aan het groeien zijn kunnen we verklaren door het onderzoek van International Data Corporation. Het eerste kwartaal van 2011 werden er maar liefst 371 miljoen telefoons verkocht. Dit is bijna 20 procent meer dan hetzelfde kwartaal vorig jaar. Apple is de snelste groeier. Apple heeft zijn marktaandeel bijna verdubbeld van 2,8 naar 5 procent. Daarnaast is Apple tot meest waardevol bedrijf uitgeroepen van 2011 door het onderzoeksbureau van Millward Brown.

Deze devices integreren flexibele web content zoals websurfing, applicaties en interfaces. Deze opties worden steeds meer gebruikt door producers en kunnen hierdoor compleet nieuwe ervaringen geven aan de beleving.

Augmented Reality (AR) is gebaseerd op een computer gestuurde laag(layer) die informatie plaats over de werkelijke wereld. Een voorbeeld van AR is te zien op afbeelding 1.1.

Er zijn momenteel twee AR methodes.

Als eerste kijkt een device naar het visuele veld van een camera. Zodra er een "marker" aanwezig is weet de software dat hij specifieke informatie moet weergeven. Een marker is weergegeven in afbeelding 1.2. Doordat AR zich verder ontwikkeld krijgt de marker een hele andere functie. De software begint namelijk ook werkelijke beelden te herkennen en is hierdoor een stuk flexibeler en minder afhankelijk van een marker.

Als tweede heb je de locatie gerichte AR. Deze maakt gebruik van de GPS en het kompas. Hierdoor weet de software waar bepaalde objecten staan die extra informatie beschikken.

30 jaar geleden was er al een beeldscherm wat op het hoofd gezet kon worden. Met dit beelscherm kon er een virtuele laag over de werkele wereld geplaatst worden. Echter door de ontwikkelingen op het gebied van verbindingen en telefoons wordt het steeds meer geaccepteerd. Deze nieuwe ontwikkelingen helpen AR te evolueren.

Daarnaast reageert AR op de gebruikersinput. AR is namelijk een actieve technologie. Het kan gebruikt worden om dingen te begrijpen na een bepaalde interactie met een virtueel object ondersteund door data uit het echte leven.



afbeelding 1.1



afbeelding 1.2

Leren na aanleiding van een spelvorm is sinds 2003 serieus genomen toen James Gee voor het eerst beschreef wat de impact van gaming was ten opzichte van een bepaalde situatie. De potentie van leren via games neemt alleen maar toe, door de diversiteit en mogelijkheden van games.

Gamen is een algemeen begrip. Het reikt uit van simpele pen en papier spellen zoals woordzoeker tot aan complexe MMO (massive multiplayer online) spellen met miljoenen spelers.

Binnen game-based learning zijn er interessante trends die bepalen wanneer een gamer betrokken raakt bij een game ongeacht de leeftijd of het geslacht. Het werken naar een doel, het bereiken van een succes, de mogelijkheid om problemen op te lossen en het samenwerken met anderen.

Vanuit de educatie kunnen we gamen opsplitsen in 3 groepen. Spellen die niet digitaal zijn, spellen die digitaal zijn, maar geen menselijke interactie realiseren en interactieve spellen.

Onder spellen die niet digitaal zijn vallen spelletjes die al in de klas gebruikt worden als aanvullende scholingsmiddelen. Digitale spellen zonder interactie zijn spellen die ontworpen zijn voor computers en consoles zoals de Playstation, Wii en Xbox. Onder interactie games verstaan we digitale games die onderlinge communicatie realiseren, dus een manier om te communiceren met anderen over bepaalde doelen in een spel.

Extreem interessant zijn de ontwikkelingen op het gebied van MMO. Deze zijn er momenteel alleen nog maar voor gaming en nog niet puur voor educatie. Deze spellen brengen enorm veel mensen bij elkaar die samenwerken om problemen op te lossen.

Deze zijn meestal doel gebonden. Je werkt vanuit een verhaallijn naar een einde toe dat je samen tot een goed einde kan brengen. Wat MMO vooral zo'n succes maakt is de diversiteit aan activiteiten die je op je weg tegenkomt.

Dankzij de Nintendo Wii, Apple Iphone en de Ipad heeft iedereen wel eens in contact gestaan met gesture based computing. Gesture base computing is een manier om interactie te hebben met een computer. Er wordt niet gebruik gemaakt van de traditionele controller, muis en/of toetsenbord.

Het aantal games en devices dat inmiddels gebruik maakt van gesture blijven zich ontwikkelen en brengen hierdoor een complete aura van nieuwe interfaces met zich mee.

Alhoewel de complete gesture based computing binnen educatie nog jaren op zicht moet laten wachten, moet het niet onderschat worden. Helemaal niet voor die nieuwe generatie die er aan komt. Deze studenten zullen automatisch al gebruik maken van aanraken, drukken, slepen, springen en bewegen voor het verkrijgen van extra informatie.

De eerste kennismaking met gesture based computing is voor veel mensen de film Minority Report geweest. Hierin kon Tom Cruise met gebaren bepaalde informatie verkrijgen in zijn gezichtsveld. De maker kwam op de TED 2010 met de G-Speak. Dit was een non-fictie versie van die gebruikt werd in Minority Report. De G-Speak controleert de bewegingen en laat gebruikers hierdoor 3 objecten in de lucht manipuleren.

Gesture-based computing wordt op dit moment ingevuld door Kinect van de XBOX 360. Deze verkent constant bewegingen van mensen in de game.

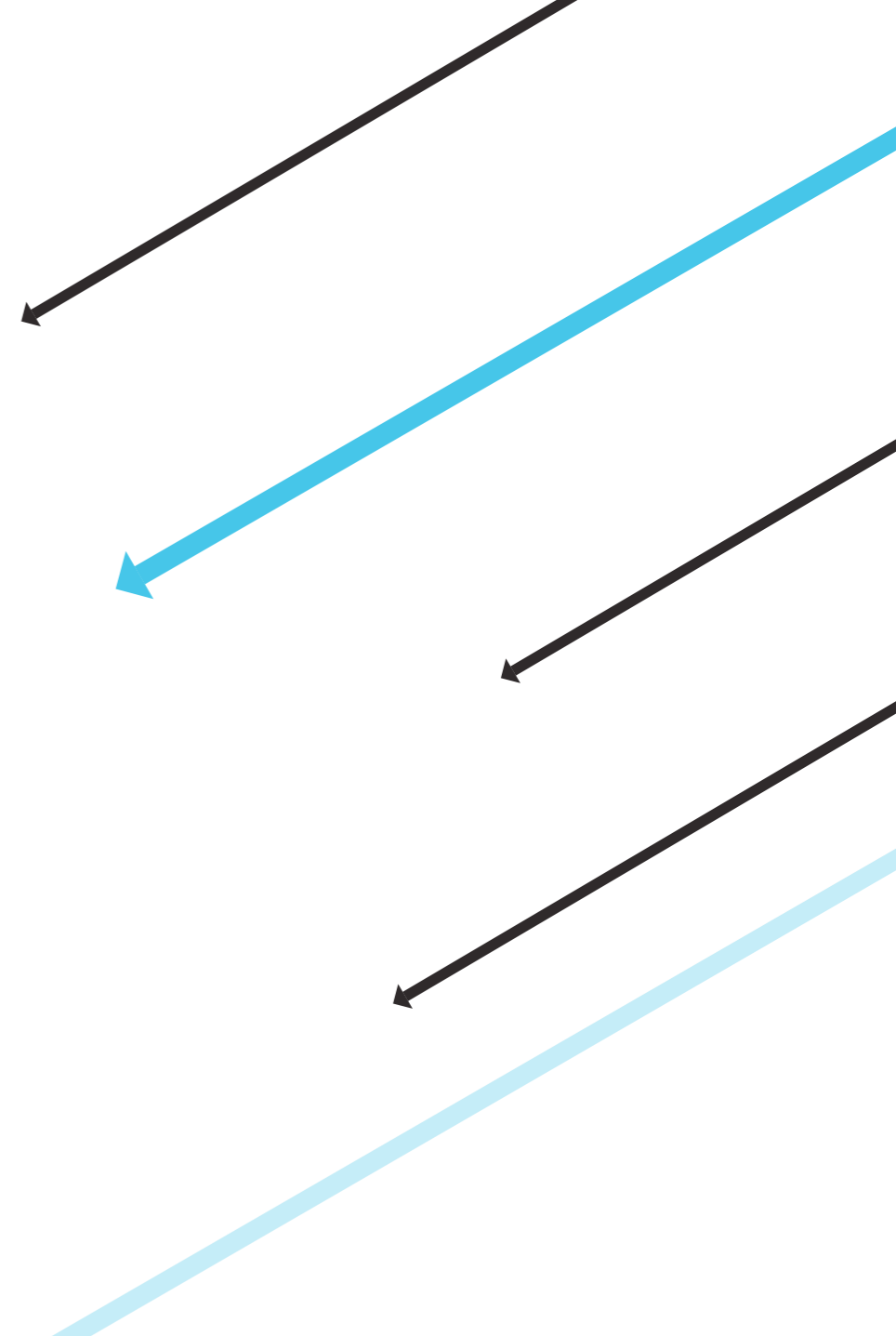
Zo zit er bij sommige telefoons al iDENT technologie ingebouwd. Dit is software die ervoor zorgt dat als je je telefoon naar je oor tilt je het gesprek opneemt en zodra je hem snel weer naar beneden haalt het gesprek annuleert.

Momenteel wordt Gesture based computing vooral gebruikt voor gaming, maar het is perfect geschikt om te simuleren en te trainen.

Learning analytics kijkt naar informatie die verzameld is bij cursisten die hetzelfde proces of opleiding hebben doorlopen.

Statistieken, interpretaties en modellen die ervoor zorgen dat onderwijzen en leren beter begrepen worden. Door deze informatie te analyseren is het mogelijk om het toekomstige leerproces te voorspellen en hierdoor struikelblokken kan detecteren die voor problemen kunnen gaan zorgen. Het op maat maken van trainingstrajecten voor individuele studenten na aanleiding van bepaalde condities.

Deze data wordt verzameld van cursisten die assessments en examens maken. Daarnaast wordt er gekeken naar sociale interactie, zoals posts, discussies op forums en activiteiten die niet direct te maken hebben met school zoals Facebook. Voor analytics learning is het vastleggen van dagelijkse statistieken essentieel. Het uiteindelijke doel van learning analytics is inzicht te krijgen in het niveau van de cursist, zodat elke cursist een op maat gemaakte opleiding kan krijgen.



Hoe gaan marktleiders om met trends binnen e-learning?

Dit hoofdstuk bevat het onderzoek naar de activiteiten van de marktleiders met betrekking tot trends. Daarnaast wordt er gekeken naar het beheersysteem (CMS) dat zij gebruiken. Deze gegevens zullen we namelijk nodig hebben om het trainingsprogramma technisch te beschrijven. Aan de hand van deze resultaten wordt in het volgende hoofdstuk bepaald welke trends het meest geschikt zijn voor het trainingsprogramma van Market-I.

Door het zoekwoord “internet marketing” in Google te typen werden er snel een hoop relevant blogs gevonden. Zodra je voor het woordje “internet marketing” bovenaan staat in Google zul je ook het meeste verkeer ontvangen en het meeste invloed hebben.

Vanuit deze blogs is er gekeken naar de bronnen en twitteraccounts en hieruit is een selectie gemaakt die is ingedeeld in drie groepen. Grote platformen, kleine platformen en leerscholen.

De marktleiders met betrekking tot het delen van nieuwe trends in de internet marketing wereld. Deze website's kunnen gebruikt worden als bron. Voorbeelden van grote platformen zijn : Karelgeenen.nl, marketingfacts.nl, frankwatching.com, dutchcowboys.com

Algemene informatie

Achter deze website's zitten complete blogteams. Er worden constant nieuwe artikelen aangeboden om je kennis met betrekking tot internet marketing te vergroten. Alle onderwerpen komen voorbij. Het grote nadeel van deze platformen is dat ze uitgaan van een basis niveau.

Trends

De grote platformen maken uitermate veel gebruik van social learning. Door een complete community te creëren komen veel kenners dagelijks op deze website kijken. Hierdoor ontstaan er hele interessante dialogen en discussies.

Naast social learning worden er veel ebooks aangeboden met informatie om bepaalde onderdelen van internet marketing op te zetten.

Enkel Marketingfacts heeft een applicatie. Deze is echter niet meer dan een mobile weergave van de website. Er wordt geen extra waarde toegevoegd.

Hoe wordt e-learning ingezet?

Deze platformen hebben een groot opleidingscentrum. Dit opleidingscentrum is een overzicht van verschillende cursussen. Je kunt in elke richting extra scholing krijgen. De cursussen worden door externe bedrijven gegeven.

CMS

Karelgeenen.nl en Frankwatching.nl maken gebruik van Wordpress. Marketingfacts en Dutchcowboys maken gebruik van een zelf ontwikkeld cms.

De kleine platformen bestaan uit 1 persoon. Dit persoon gaat een stuk dieper in de stof om ook daadwerkelijk actief te gaan worden met internet marketing. Voorbeelden zijn Winst.nl en Internetmarketinguniversiteit.nl

Algemene informatie

Deze platformen profileren zich als internet marketing specialist. De focus ligt niet zozeer op de trends, maar op het daadwerkelijk opzetten van een internet business. Het stellen van goede marketingdoelen is zeer belangrijk.

Trends

De kleine platformen maken gebruik van een Blog om social learning te realiseren. De binding met de community wordt gerealiseerd door waardevolle artikelen te verstrekken. In deze artikelen wordt vaak doorverwezen naar een kennisbank. De kennisbank is een groot archief met veel pagina's met uitleg over specifieke woorden met betrekking tot internet marketing.

Daarnaast geven de kleine platformen elke maand gratis webinars en seminar.

Hoe wordt e-learning ingezet?

De trends worden ingezet om animo te krijgen voor het trainingsprogramma. Dit trainingsprogramma is een uitgebreid stappenplan met trainingsvideo's, ebooks en mp3tjes. Bij dit trainingsprogramma zit een groot forum waar internet marketeers elkaar ondersteunen en vragen stellen.

CMS

Winst.nl en Internetmarketinguniversiteit.nl maken beide gebruik van wordpress.

Dit zijn complete opleidingen. Deze scholen hebben een enorm groot aanbod aan scholing en bieden dan ook vele opties aan. Je krijgt een persoonlijk leerplan dat je kan gaan volgen volgens een vooropgestelde planning. Voorbeelden: lynda.com, eduvision.nl

Algemene informatie

Deze leerscholen zijn enorm groot en hebben meer dan 100 verschillende soorten trainingen. Er worden veel externe specialisten ingehuurd om de cursisten van bepaalde trainingen te voorzien.

Trends

De trends worden bij de leerscholen iets minder toegepast. Zo is er alleen een forum waar je interactie kan hebben met medecursisten. Wel wordt er heel veel informatie opgeslagen in ebooks. Mobile learning wordt nog niet helemaal ingezet, aangezien de website alleen is geoptimaliseerd op het uiterlijk en geen nieuwe interface heeft op een mobile device.

Hoe wordt e-learning ingezet?

Zodra je besluit om een training te gaan volgen bij deze leerscholen, krijg je de trainingsstof in de vorm van e-books en trainingsvideo's. Naast deze middelen krijg je een planning met daarin een opbouw van de cursus zodat je zelf de duur kan bepalen. Je hebt face tot face time met een docent.

CMS

Lynda.com en Eduvision.nl maken allebei gebruik van zelf ontwikkeld CMS systeem.

Ambtions kan via een blog de algemene kennis van klanten met betrekking tot internet marketing verbeteren. Dit blog zorgt voor social learning. De interactie die ontstaat geeft cursisten de mogelijkheid om te leren van elkaar onder begeleiding van specialisten. De content is hierdoor dynamisch wat ervoor zorgt dat de lesstof altijd up to date is en snel kan inspringen op trends en veranderingen. Binnen het blog zijn bepaalde gedeeltes afgeschermd en zullen tegen een betaling beschikbaar zijn.

Om ervoor te zorgen dat het trainingsprogramma een lange levensduur heeft is er een tijdspannen uitgewerkt om een strategie te creëren. Binnen deze strategie zijn ook de digitale middelen beschreven.

Binnen 12 maanden

Ebooks en mobile learning zullen worden geaccepteerd door uitgeverij en scholen. De definitie van een ebook zal gaan veranderen. In de meeste gevallen is een ebook een kopie van een fysiek boek. Een ebook zal in de toekomst te vergelijken zijn met een applicatie die ondersteund wordt door audio, interactief zal zijn en sociale elementen zal bevatten. In combinatie met een tablet kan men werken waar en wanneer men maar wilt.

Er zal een applicatie ontwikkeld worden die gebruik maakt van de bestanden die nu geïmplementeerd worden in het blog. Deze applicatie is geschikt voor mobile learning en moet beschikken over een eigen interface.

Binnen 2 a 3 jaar

Game based learning zal worden toegepast binnen e-learning. Een game is niet letterlijk te vertalen in een spel zoals we die nu gebruiken op de computer. We gebruiken de elementen die een spel succesvol maken. Het werken naar een doel, het bereiken van een succes, de mogelijkheid om problemen op te lossen en het samenwerken met anderen.

Market-i zal zich dus meer gaan focussen op een leeromgevingen waar vele cursisten tegelijk aan een probleem werken en samen prestaties behalen.

Binnen 4 a 5 jaar

Learning analytics zal worden geïmplementeerd binnen elearning. De gegevens en ervaringen van cursisten zullen worden opgeslagen. De statistieken, interpretaties en modellen zorgen ervoor dat computermodellen snel en ontwikkelpunten bereiken voor een individu. Het uiteindelijke doel van learning analytics is inzicht te krijgen in het niveau van de cursist, zodat elke cursist een op maat gemaakte opleiding kan krijgen.

Aanbevelingen

Augmented reality(AR) zal niet worden toegepast binnen Market-i. AR creëert een virtuele laag over de werkelijke wereld. Momenteel wordt er alleen gewerkt van een beeldscherm en hierdoor is AR geen toegevoegde waarde. De principes van AR zijn wel sterk. Het leren na aanleiding van een bepaalde handleiding die je fysiek verricht.

Naast Augmented reality zal Gesture based learning ook niet worden toegepast. Gesture based learning stelt de gebruiker in staat om complexe bewegingen te maken die niet te realiseren zijn met de normale muis. Echter heeft het momenteel geen potentie binnen het trainingsprogramma van Market-I, omdat er geen complexe bewegingen vereist zijn.

Besluiten

Het blog zal volledig worden opgezet volgens de handleiding "winnen in Google" van Tonny Loombach, Tonny heeft het voor elkaar gekregen om binnen 5 maanden op het zoekwoord "internet marketing" op de 3de positie te staan.

In deze handleiding komt artikel marketing naar voren. Market-i zal dagelijks artikelen gaan publiceren om trends en interessante ontwikkelingen binnen internet marketing te delen. In deze artikelen zal doorverwezen worden naar het trainingsprogramma.

Daarnaast zal het blog gebruik maken van Wordpress. De meeste marktleders maken hier ook gebruik van zoals beschreven in het hoofdstuk marktleders. Om een compleet blog technisch te realiseren zal er gebruik gemaakt worden van het boek Wordpress theme design van Tessa Blakeley Silver.

Binnen de opdracht ben ik wat knelpunten tegengekomen. Deze knelpunten worden in dit hoofdstuk besproken.

Ondernemer wordt marketeer

Aan het begin van de probleemstelling zijn we uitgegaan van een internet ondernemer. Na overleg met Erik Joosten is er besloten om de term ondernemer niet meer te gebruiken, omdat je altijd met een marketing communicatie afdeling spreekt. Vanuit deze afdeling komt de term marketeer voort. Ambitions werkt namelijk voor mkb bedrijven.

Content

Over het algemeen is er heel veel druk gelegd op de content die uiteindelijk in het trainingsprogramma moet komen. Ik heb echter alleen de technische realisatie gedaan. De realisatie is een resultaat naar het onderzoek binnen e-learning. Echter nu het systeem staat kan ik verder met de invulling van de content. Dus ook na mijn stage mag ik dit trainingsprogramma verder gaan invullen.

Acceptabel niveau

Het eerste doel was de algemene kennis met betrekking tot internet marketing op een acceptabel niveau te brengen. Echter na interne overleg is er besloten dat dit helemaal niet relevant is zodra de marketeer zelf kan bepalen op welk niveau hij wil instappen. Daardoor is het trainingsprogramma ook gelijk beschikbaar voor een grotere doelgroep.

Ik kan oprecht zeggen dat mijn periode bij Ambitions heel goed is bevallen. Voor mijn gevoel heb ik veel verantwoordelijkheden gekregen wat altijd goed is voor je persoonlijke ontwikkelingen. Ik kende de organisatie al goed, omdat ik hier mijn oriënterende stage had gelopen. Ik wist dus van te voren waar ik voor moest waken. Deadlines en werkdruk. Ondanks de vele opdrachten is de sfeer goed en gezellig.

Ontwikkel punten n.a.v. pop

Een hele positieve ervaring heb ik gehad met het maken van een specifieke dagplanning. Ik heb het internet dieet gelezen van Elco de Boer. Volgens zijn format ben ik aan de slag gegaan. Door deze methode heb ik mijn efficiëntie een enorme boost gegeven. Tegenwoordig plan ik een dag in volgens de volgende opzet :

08:30 tot 10:30 – Belangrijkste taak

In deze fase pak ik de opdracht aan die ik de dag ervoor als zwaarste verwacht. Ondertussen weet ik dat mijn focus 's-morgens het beste is en hierdoor ben ik staat meer kwaliteit te leveren.

10:30 tot 11:00 – Pauze

Na de eerste zware periode heb ik een moment voor mijzelf om even lekker wat te eten en te drinken.

11:00 tot 12:30 – Aftikken

In deze fase werk ik aan opdrachten die ik nog verder moet uitwerken. Dit is meestal geen zware taak en vergt geen grote concentratie boog.

12:30 tot 13:00 – Victory Time

In deze fase lees ik een boek. Dit boek gaat over internet marketing of time management. Dit lees ik om inspiratie op te doen en mezelf te ontwikkelen.

13:30 tot 13:30 – Pauze

13:30 tot 15:30 – Learning by doing

Direct na mijn pauze ga ik door met dingen waar ik zelf aan kan werken. Zo schrijf ik een artikel of werk ik aan het CMS. Het doel in deze periode is het leren na aanleiding van een handeling die ik verricht.

Archief

Ik heb alle rand informatie gedocumenteerd en in de een kennisbank gezet. Deze kennisbank is te bereiken via www.market-i.nl. Hierdoor kan ik alle informatie als naslagwerk gebruiken voor klanten. Binnen dit onderdeel is een groot deel geschreven over zoekmachine optimalisatie. Ik weet hierdoor precies hoe ik de broncode van een website moet inzetten om de marketingdoelstellingen te behalen.

Emailmarketing

Zoals eerder vermeldt gaan we een blog realiseren. Om extra interactie te creëren willen wij de emailadressen van bezoekers vastleggen en dat hebben we gedaan doormiddel van Getresponse. Getresponse is een applicatie wat alles met betrekking tot de mailinglist verzorgt. Het neemt heel het technische gedeelte uit handen. Ondertussen kan ik heel goed werken met dit programma en weet ik heel goed hoe ik een emailmarketing campagne moet opzetten.

Social Media

Ik heb alleen de focus kunnen leggen op Facebook. Er is gekozen voor Facebook, omdat facebook momenteel marktleider is. Hier heb ik een fanpage kunnen opzetten die momenteel 400 volgers heeft. Helaas ben ik niet toegekomen aan alle onderdelen van social media die ik in mijn pop beschreven heb. Ik heb het opzetten van een succesvol social media account een beetje onderschat.

Wat heb ik geleerd

Ik heb deze periode bij Ambitions goed zelfstandig leren werken. Ik heb nog nooit een project zo groot als dit helemaal zelf op moeten zetten. Ik vond het heel fijn, omdat ik niet zoveel afhankelijk was van groepsleden. Meestal gaat het hier namelijk fout, mensen die hun taken niet voltooien. In dit geval hoefde ik met niemand samen te werken.

Daarnaast blijft het lastig om je tijd af te bakenen voor je project. Zodra je bij het stagebedrijf zit leggen ze altijd wel werk op je bureau neer. Het is een vak apart om je hier tegen te weren. Ik heb voorgelegd om bepaalde delen thuis te maken, hierdoor had ik dus geen last van onverwacht extra werk.

Zelf had ik nog wel meer in de internet marketing willen duiken, maar dit is helaas niet gelukt, omdat het onderzoek naar e-learning en het technisch opzetten van het platform veel tijd eiste.

Swot analyse

<http://www.dutchcowboys.nl/online/21602>

Elearning en Trends algemeen:

<http://www.te-learning.nl/developrubens.pdf>

<http://www.wsidirectnetresults.nl/nieuwsberichten/58/internetgebruik-in-cijfers>

<http://www.frankwatching.com/archive/2009/01/07/trends-in-e-learning/>

<http://theelearningcoach.com/elearning2-0/2011-learning-technology-trends/>

<http://www.e-learning.nl/subpage.aspx?l1=4&l2=29>

Ebooks

<https://content.ashford.edu/horizon/>

<http://www.nytimes.com/2010/06/20/business/20unbox.html>

<http://www.nytimes.com/2010/08/11/business/media/11nomad.html>

Mobile learning

<http://www.accreditedonlinecolleges.com/blog/2009/100-most-educational-iphone-apps>

<http://metrics.admob.com/2010/06/may-2010-mobile-metrics-report/>

<http://tweakers.net/nieuws/74170/idc-apple-is-snelste-groeier-op-telefoonmarkt.html>

<http://mobithinking.com/mobile-marketing-tools/latest-mobile-stats>

<http://www.nu.nl/internet/2510310/apple-waardevolste-merk.html>

Augmented reality

<http://www.powerhousemuseum.com/layar/>

<http://ltee.org/uploads/cscl2009/paper236.pdf>

<http://www.poynter.org/how-tos/digital-strategies/e-media-tidbits/99162/how-the-new-york-times-others-are-experimenting-with-augmented-reality/>

Game based learning

<http://www.globalconflicts.eu/>

<http://www.jamespaulgee.com/node/37>

http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf

Analytics Learning

<http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7059.pdf>

<http://net.educause.edu/ir/library/pdf/erm0742.pdf>

