

Vom Verlagshaus zum IT-Unternehmen

Ähnlich wie in anderen Branchen durchdringt die Digitalisierung auch den Bildungsbereich. Gefordert sind nicht nur die Bildungsinstitutionen im engeren Sinn, sondern auch die Verlagshäuser. **Von Jonathan Sejnoha.**

Aller Anfang ist schwer – die Magie des einfachen Logins

Eine digitale Identität in Form eines Logins ist eine zwingende Voraussetzung, um eine moderne Lernapplikation nutzen zu können. Es gibt unzählige Anbieter von digitalen Identitäten auf dem Markt, die jeweils andere technische Standards einsetzen. Sobald ein Kind den Browser öffnet und sich bei einer Applikation anmeldet, laufen im Hintergrund komplexe Prozesse ab, bei denen in der Regel mehrere Systeme miteinander kommunizieren. Bestenfalls kann das Kind dasselbe Login benutzen, das es an der Schule für andere Dienste nutzt, beispielsweise für Microsoft 365. Mit jedem angeschlossenen System steigt die Komplexität der Gesamtarchitektur. Eine erhöhte Komplexität wiederum hat negative Auswirkungen auf die Stabilität des Systems. Deshalb kann es durchaus vorkommen, dass eine Feinjustierung an einer Stelle im System eine mittelgroße Explosion an einer anderen Stelle auslöst. Für die Abteilung «Digitale Entwicklung und Transformation» ist das eine stetige Gratwanderung.



Natürlich wollen wir den Komfort für Lehrpersonen und die Kinder erhöhen, indem wir möglichst viele Standards unterstützen. Auf der anderen Seite müssen wir sicherstellen, dass unsere Systeme stabil laufen.

Browser oder App?

Jede Schule hat Präferenzen, wenn es um den Zugang zu einer Lernapplikation geht. Wäh-

rend Schulen mit einem guten Internetzugang eher über einen Browser auf die Lerninhalte zugreifen, laden sich andere Schulen die Inhalte einmalig herunter, damit sie während des Unterrichts offline arbeiten können. PCs, Laptops, Notebooks, Tablets, Smartphones und viele mehr – die Vielfalt der Endgeräte hat in den letzten 10 Jahren ein unglaubliches Ausmass erreicht. Als Verlag müssen wir sicherstellen, dass das Nutzererlebnis auf allen Geräten und allen Betriebssystemen gleich ist und sich die Bedienung einer Applikation gut anfühlt. Dazu kommt eine Reihe von Webbrowsern, kommen zwei Appstores, ablaufende Zertifikate und unzählige sich dauernd verändernde Richtlinien von Regulierungsbehörden. Die Abteilung «Digitale Entwicklung und Transformation» ist gefordert, diese Entwicklungen im Auge zu behalten und allfällig nötige Anpassungen fristgerecht vorzunehmen.

”

Hinter einfachen Funktionen stecken komplexe Systeme.

Digitale Leuchttürme – wenn zwei Welten aufeinanderprallen

Lehrmittelautorinnen und -autoren haben oft sehr konkrete Vorstellungen davon, was Schülerinnen und Schüler mit ihren digitalen Geräten machen sollen. Ein Beispiel: «Zuerst kommt eine Simulation zur Physik einer Schaukel, anschliessend eine (Visual Novel) zum Wirtschaftskreislauf, die optional auch klickbar ist. Zu guter Letzt können die Schülerinnen und Schüler ihre Erfahrungen dokumentieren, bebildern und im eigenen Portfolio hochladen. Ausserdem wäre es noch cool, wenn eine künstliche Intelligenz die Aufgaben auswerten und darauf basierend ein formatives Feedback geben würde. Ach ja, es muss einfach bedienbar sein und sollte in zwei Monaten für die Erprobung fertig sein.» Fakt ist: Es gibt tatsächlich für (fast) jede dieser Anforderungen eine Applikation, die über genau diese gewünschte Funktionalität verfügt. Diese Applikationen können jedoch nicht einfach genutzt werden, sondern müssen sorgfältig in unsere Applikationslandschaft integriert werden. Sie müssen nach Schulverlag plus aussehen, unser Login unterstützen und auf allen Geräten laufen. Dazu kommen vertragliche Komponenten sowie die Frage nach dem Geschäftsmodell und dem Support. Bis das Kind mit der digitalen Schaukel die Welt der Schwerkraft erproben kann, vergehen in der Realität einige Monate.

Hinter einfachen Funktionen stecken komplexe Systeme, die sich stetig weiterentwickeln und die gewartet werden müssen. Der Spagat zwischen Didaktik und Informationstechnologie stellt den Verlag vor neue Herausforderungen, bei denen aktuell auf keine Erfahrungswerte zurückgegriffen werden kann. Deshalb sind die Verlagshäuser auf immer grössere Informatikabteilungen angewiesen, die die didaktischen Konzepte in die digitale Welt übertragen. ■



50
51
plus

Trouvailles

Zeugen alter Buchdruckkunst

Bettina Biedermann,
Leiterin Herstellung



Was heute am Bildschirm relativ einfach umgesetzt wird, war früher eine Handwerkskunst. Noch bis in die 1960er/70er-Jahre wurde der Satz mit Blei- oder Holzlettern von Schriftsetzern in einer teils filigranen Detailarbeit umgesetzt.

Die einzelnen Buchstaben (mit der Zeit auch Wörter und ganze Zeilen) wurden seitenverkehrt in einen Rahmen gelegt und im Buchdruckverfahren gedruckt.

In unserem Archiv haben wir mit diesen Holzlettern Zeugen dieser Zeit gefunden.

