

# Zusammenfassung

Für eine Vermittlung von Funktionen der Kassen-App von *orderbird* wurden unter gegebenen Rahmenbedingungen Video-Tutorials und interaktive Tutorials als geeignete Schulungsmethoden herausgearbeitet. Bei der Erstellung der Tutorials wurde eine möglichst lernförderliche Gestaltung angestrebt. Dafür wurden verschiedene Designprinzipien, Möglichkeiten zur Selbststeuerung des Lernens als auch zur Förderung positiver Emotionen beschrieben und umgesetzt. In einer anschließenden Evaluation wurde untersucht, ob die Tutorials tatsächlich lernförderlich sind, ob sie sich bezüglich ihrer Lernförderlichkeit voneinander unterscheiden und ob das emotionale Befinden und das Nutzererleben der App durch die Lernform beeinflusst werden. Zur Prüfung wurde eine dritte Lernform als Kontrollgruppe eingeführt, wobei das Lernen mittels einer aufgabengestützten Exploration der App erfolgte. Definierte Funktionen der App wurden mit einer der drei Lernformen gelernt und das Gelernte über Testaufgaben abgeprüft. Nach diesem Training mussten gelernte Funktionen zeitverzögert in einem realitätsnahen Rollenspiel erneut angewendet werden. Es konnte eine Lernförderlichkeit der Tutorials im Vergleich zur Kontrollgruppe belegt werden. So wurde mit Tutorials schneller gelernt und es zeigte sich eine effektivere und (bezogen auf die Lernzeit) effizientere Testleistung. Zudem wiesen interaktive Tutorials gegenüber Video-Tutorials ebenfalls Vorteile auf, da schneller, effizienter und tendenziell effektiver gelernt wurde als mit Video-Tutorials. Das emotionale Befinden und das Nutzererleben der App wurden durch die Lernform allerdings nicht beeinflusst. Damit können Tutorials und insbesondere interaktive Tutorials für das Erlernen der App von *orderbird* empfohlen werden. Weiterhin wurde gezeigt, dass eine Berücksichtigung lernförderlicher Gestaltungsaspekte für die Erstellung von Lernmaterial allgemein gewinnbringend sein kann.