



WERKWIJZE IMPLEMENTATIE MADLOGIC LXP

Versie 1.0 2024



Waar moet je als organisatie rekening houden bij implementatie madlogic LXP?



Waar moet je als organisatie rekening houden bij implementatie madlogic LXP?

DOELEN & RESULTAAT

Stel heldere en duidelijke doelen. Welk probleem gaat het LXP voor jouw organisatie oplossen?

LEIDERSCHAP & STRATEGIE

Geef heldere kaders en creëer urgentie. Koppel je interne strategie aan het gebruik van je LXP.

Waar moet je als organisatie rekening houden bij implementatie madlogic LXP?

MENS & CULTUUR

Zorg voor draagvlak. Laat medewerkers kennis delen, ontzorg medewerkers, communiceer veel met medewerkers en maak ze ambassadeur van het platform.

CURRICULUM

Begin met de content die je al hebt. Ontwikkelen van content kost veel tijd, zorg voor een lange termijn planning.

Waar moet je als organisatie rekening houden bij implementatie madlogic LXP?

BELANGEN

Wie is eigenaar? Wie besluit of er wordt doorontwikkeld? Wat is de rol van HR ?

PROCES & ORGANISATIE

Samenhang bronsystemen. Kwaliteit bronsystemen. Ontwikkeling onderwijseenheden.

Wie werken met het LXP in jouw organisatie?



Gebruiker



Manager



Beheerder



Docent

Gebruiker



Gebruikers: Medewerker die zelf deelneemt aan trainingen. Hij/zij heeft de mogelijkheid om zelf content te maken, feedback te geven, collega's uit te nodigen, zelf content te delen (toekomst) & zijn/haar persoonlijke leerresultaten in te zien.

Manager



Manager: De manager heeft in de basis dezelfde rol als de medewerker: deelnemen aan trainingen. Hij/zij heeft de mogelijkheid om zelf content te maken, feedback te geven, collega's uit te nodigen, zelf content te delen (toekomst) & zijn/haar persoonlijke leerresultaten in te zien. Daarnaast kan de manager de resultaten van zijn team/individu inzien.

Beheerder



Beheerder: De beheerder is de spil in het LXP. Hij/zij beheert en richt het Madlogic LXP in. Daarnaast heeft hij/zij de bevoegdheid om andere rechten toe te kennen. De beheerder heeft direct contact met de helpdesk van Madlogic.

Docent/Content ontwikkelaar



De docent/content ontwikkelaar: heeft de rechten om binnen een bepaald thema content te ontwikkelen en klassikale trainingen te plannen. Daarnaast kunnen zij dezelfde rechten hebben als gebruikers.

Stappenplan implementatie LXP

Handtekening
contract

Softlaunch

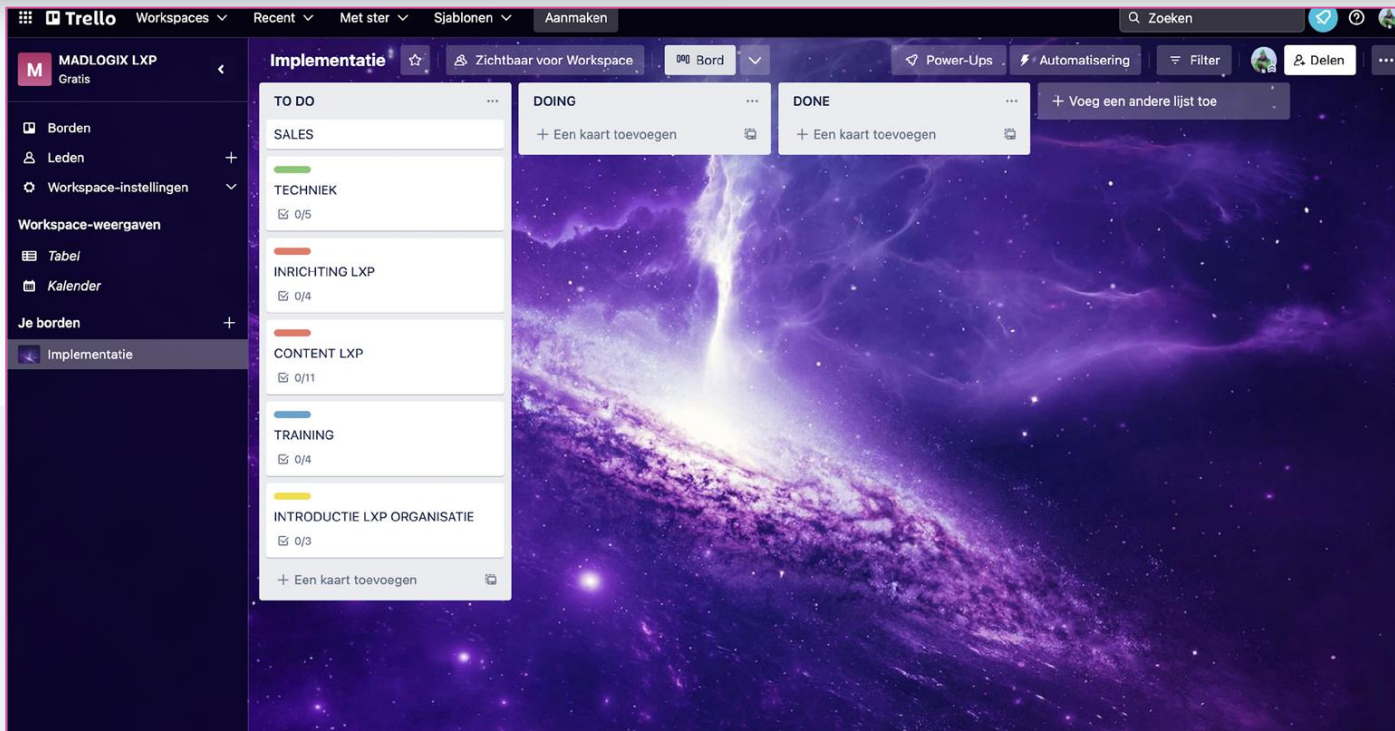
Live LXP



Wie is betrokken in welke fase?

	Inrichten techniek	Testen techniek	Trainen	Inrichtingen leercontent	Introduceren organisatie
Madlogic	Implementatie consultant	Implementatie consultant	Implementatie consultant	Implementatie consultant	Implementatie consultant
Klant	ICT/leerhuis/HR	ICT/leerhuis/HR	Beheerder, content ontwikkelaar/docent	Leerhuis/HR	Leerhuis/HR

Communicatie/implementatie met behulp van Trello





TECHNIK

Personaliseren/techniek

Wat valt onder personaliseren ICT?

- Kleuren (huisstijl)
- Logo
- App teksten
- Functionaliteiten?
 - Wil je gebruik maken van de nieuws functionaliteit
 - Wil je gebruik maken van ANIMO
 - Wil je gebruik maken van QUEBR
- Koppelen met bestaande systemen
 - Per koppeling wordt er €2500,- in rekening gebracht bijv. AFAS etc.

Werkwijze koppelingen

Tijd	Week 1	2,3,4 Week	5,6 week	7 week	8 week
Fases	Verbinden	Realiseren	Testen	Aanpassen	Live
Madlogic	Techniek	Techniek	Techniek	Techniek	Techniek
Klant	Leverancier koppeling	Techniek	ICT/leerhuis/HR	Leerhuis/HR	Leerhuis/HR

* Tijdschema is afhankelijk van de beschikbaarheid aan de leverancierskant (koppelingen)



TRAINEN

Trainen Madlogix LXP

Tijd	Week 4	Week 5	Week 6
Wat	Beheerder training	Content creatie training	Vragen uurtjes
Madlogix	Implementatie consultant	Implementatie consultant	Implementatie consultant
Klant	Beheerder	Docenten/ontwikkelaars	Docenten/ontwikkelaars
Tijd	2 uur	2 uur	2 uur

INRICHTEN

Inrichten

Thema's:

- Leerpaden
- Leereenheden
 - Content
 - E-learning's
 - Video's
 - Podcasts
 - Powerpoints
 - PDF's
 - Minigames
 - Assessments
 - Klassikaal

Data

- Skills. Welke resultaten wil ik zien?
Per individu / per groep etc.

Vormgegeven skillsmatrix

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
Team Leader:		Dept:			Key:	4	3	2	1	0
						Trainer	Expert	Unsupervised	Beginner	No knowledge
Namen medewerkers	Functie medewerkers	communicatie	leiderschap	technische kennis	printers	etc.	Line9	ict production	ol production	lines
Peter	Operator B	0	3	4	2	0	0	1	0	
Liam	Operator A	2	2	4	0	0	0	0	0	
Arnold	Production worker B	0	4	0	0	3	0	2	4	
Luke	Operator A	3	3	3	0	0	1	2	0	
Eva	Operator A	0	2	2	4	0	0	0	2	
Sophie	Production worker A	4	2	0	1	0	1	1	0	
Lewis	Production worker	0	4	0	2	3	0	2	2	
Dan	Operator B	2	0	0	3	0	0	0	0	
Lenny	Operator B	0	0	0	0	1	4	1	0	
Current min. level 2:		4	7	4	4	2	1	3	3	
Required min. level 2:		3	4	5	4	4	2	3	2	
Gap (current - required):		1	3	-1	0	-2	-1	0	1	

Hoe bouw je leerpaden in LXP?

Hier zijn de belangrijkste punten beschreven die je mee kunt nemen in een leerpad en die je dan ook beschrijft in een leerpad.

- Doel en onderbouwing van het leerpad
- Wat zijn de leeruitkomsten/leerdoelen
- Doelgroep en groepsvorming
- Leerinhoud
- Leeractiviteiten
- Evt. Rol van de docent
- Bronnen en materialen
- Leeromgeving; fysiek, online, blended
- Tijd
- Toetsing

Design leerpad (ADDIE)

Als het begrip leerpad helder is, volgt de vraag: hoe pak je dit nu aan? Het ontwikkelen van een leerpad is een cyclisch proces, dat bestaat uit vijf samenhangende kernactiviteiten. De Engelstalige afkorting van deze stappen is **ADDIE**: Analyse, Design, Develop, Implement en Evaluate.

Design leerpad (ADDIE)

1. Analyse

Je start met onderzoeken van de huidige situatie om het doel van het ontwikkeltraject in kaart te brengen en eerste oplossingsrichtingen te verkennen:

- **Probleemanalyse:** wat is het feitelijke (achterliggende) probleem?
- **Doelgroepanalyse:** wat zijn kenmerken van de doelgroep?
- **Context Analyse:** in welke context speelt het probleem of moet de gewenste situatie worden gerealiseerd?
- **Behoeftanalyse:** wat zijn de behoeften van de doelgroep en de opdrachtgever?
- **Analyse van de kennisbasis:** wat weten we al over dit probleem en mogelijke oplossingen? Zijn er goede voorbeelden? Wat is er in de literatuur als onderbouwing te vinden?

Design leerpad (ADDIE)

2. Ontwerp

Uit je analyse volgen ontwerprichtlijnen waaraan het toekomstig leerpad moet voldoen met betrekking tot doel, vorm en inhoud.

3. Ontwikkeling

Aan de hand van de ontwerprichtlijnen ga je aan de slag met het daadwerkelijk maken van het leerpad.

Design leerpad (ADDIE)

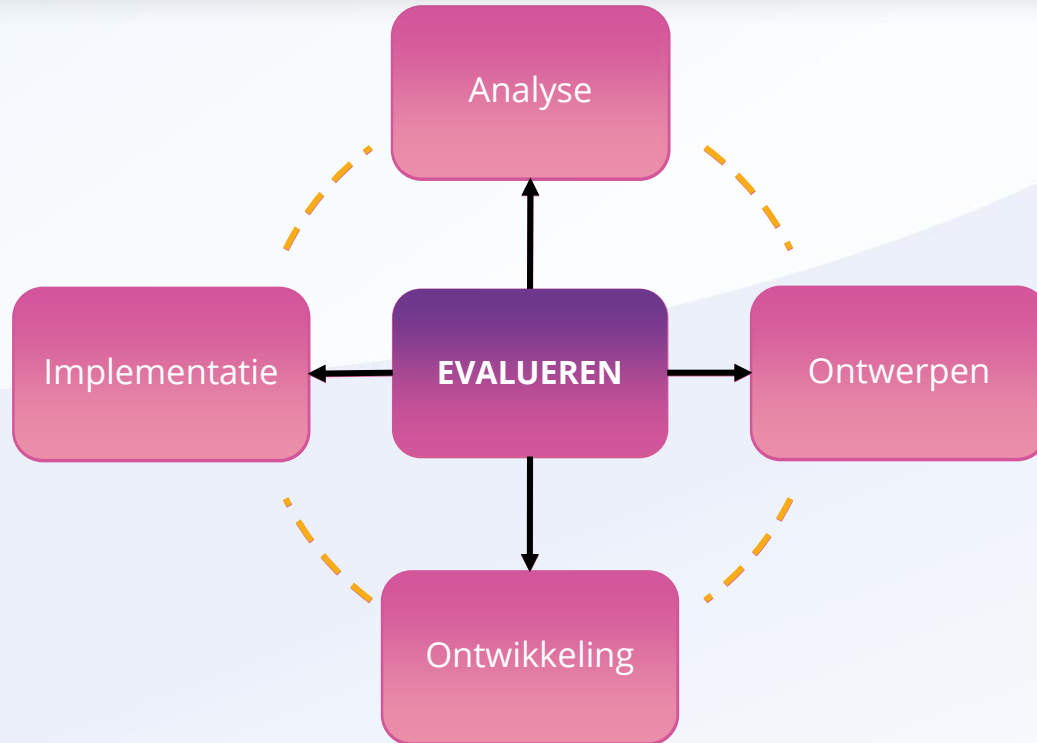
4. Implementatie

Het leerpad of eerste versies ervan worden in de praktijk gebruikt. Bijvoorbeeld tijdens een try-out.

5. Evaluatie

Evaluatie is nodig in alle fasen van curriculum-ontwikkeling. Via een aantal evaluatiemethoden worden gegevens verzameld over de kwaliteit van het leerpad. Vaak is het nodig aanpassingen te doen aan (versies van) het leerpad. Hiermee start een volgende ontwikkelcyclus.

Design leerpad (ADDIE)



Wie maakt er leercontent?

Doelgroepen

In het algemeen kun je drie doelgroepen onderscheiden die zelf e-learning willen maken:

- Materiedeskundigen uit bedrijven en instellingen;
- E-learning ontwikkelaars binnen een L&D of HR afdeling;
- Professionele ontwikkelaars bij media en e-learning bedrijven.

Een belangrijke overweging hierbij is hoe vaak je een e-learning cursus ontwikkelt (of denkt te gaan ontwikkelen). Is e-learning ontwikkelen je dagelijks werk? Of maak je eens per jaar een cursus?

Het patroon wat we bij onze klanten zien is, dat veel interne ontwikkelaars in de eerste twee groepen vallen. In de derde groep vinden we de externe dienstverleners.

Wie maakt er leercontent?

Functionele eigenschappen

Een auteurstool moet passen bij de manier waarop je wilt ontwikkelen. Als je een bepaald didactisch model wilt hanteren dan moet de tool die kunnen vormgeven.

Meer mogelijkheden maken een tool ook steeds ingewikkelder. Dat betekent een langere leercurve. Bovendien moet je regelmatig ontwikkelwerk doen om de kennis en vaardigheid bij te houden.

Tools om zelf e-learning mee te maken

Hieronder staan een aantal tools waarmee je zelf e-learnings kunt maken. Vaak hebben deze tools een free account om mee te starten. In de praktijk komt het erop neer dat men gemiddeld €1000, per licentie (e-learning ontwikkelaar) per jaar kwijt is., LET OP voor al deze tools heb je ervaring en tijd nodig om ze onder de knie te krijgen.

- **Articulate storyline 360**
- **Articulate rise 360**
- **Adobe Captivate**
- **Iseazy**
- **Courselab**
- **Elucidat**
- **Lectora**



INTRODUCEREN

Introduceren organisatie



Kruipen

Misschien lanceert je bedrijf een nieuw product en moet het verkoopteam snel worden getraind in dat product. Je kunt jouw nieuwe LXP alleen voor het verkoopteam lanceren, zodat zij het platform kunnen uitproberen en feedback kunnen geven. Vraag hen hoe gemakkelijk het was om te gebruiken en of de inhoud gemakkelijk navigeerbaar was. Gebruik wat ze vertellen om aanpassingen te maken voordat je extra inhoud importeert.

Introduceren organisatie



Lopen

Breidt vervolgens je publiek uit en voeg misschien nog meer producten of aanvullende inhoud modaliteiten toe om uit te breiden op wat in de eerste fase werd gepresenteerd. Voeg misschien nog een functie of team toe aan het gebruikersbestand. Nogmaals, vraag feedback en breng wijzigingen en verbeteringen aan op basis van wat je hoort.

Rennen

Als je eenmaal alle feedback hebt uitgewerkt die zijn ontstaan tijdens de kruip- en loopfasen, is het tijd om de rest over de finishlijn te duwen. Lanceer in de hele business unit of zelfs de onderneming. Importeer je resterende inhoud en ga door met evalueren en aanpassen indien nodig.