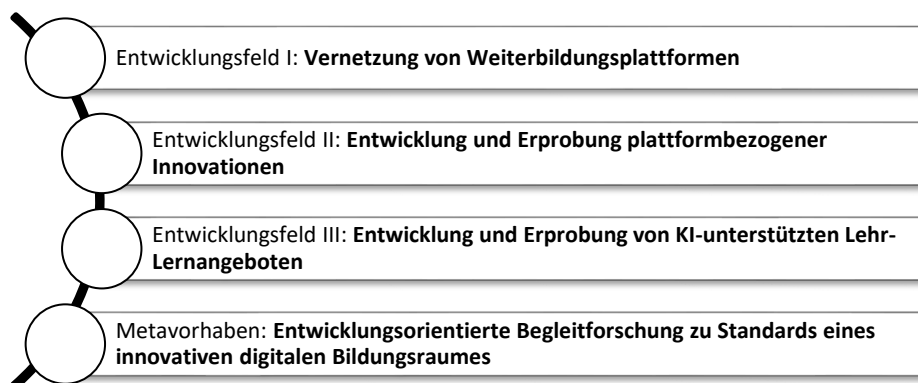




**Innovationswettbewerb
INVITE
Digitale Plattform Berufliche Weiterbildung**

Mit dem Innovationswettbewerb INVITE (Digitale Plattform Berufliche Weiterbildung) leistet das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) einen Beitrag zur Optimierung des digitalen Bildungsraums der berufsbezogenen Weiterbildung. Der Wettbewerb umfasst die Vernetzung und Weiterentwicklung von internetbasierten Plattformen, Applikationen und Diensten (z. B. Suchmaschinen) sowie die Entwicklung innovativer digitaler Lehr- und Lernangebote. Ziel des Wettbewerbs ist die Verbesserung des Angebots „bottom-up“.

INVITE adressiert – mit unterschiedlichen Fördervoraussetzungen – **drei Entwicklungsfelder** und **ein Metavorhaben**:



Die geförderten Innovationen sollen für den Bereich der berufsbezogenen Weiterbildung bedarfs- und anwendungsbezogen entwickelt und erprobt werden. Sie sollen plattformbezogene Lösungen im Weiterbildungsbereich beinhalten, die auf Bestehendem aufbauen und weitestmöglich Synergien nutzen. Die Innovationen sind anschlussfähig und skalierbar zu gestalten. Es können bislang isolierte Ansätze zusammengeführt werden sowie transferfähige und breitenwirksame Innovationen innerhalb bestehender Plattformen entwickelt werden. Anträge können für jeweils eines der Entwicklungsfelder gestellt werden, wünschenswert ist aber eine Kombination.

Im Einzelnen:

In **Entwicklungsfeld I** werden Verbundprojekte gefördert, die durch ihre digitalen, plattformbezogenen Vernetzungsaktivitäten darauf abzielen, die Sichtbarkeit und Reichweite der Weiterbildungsangebote zu erhöhen sowie die Transparenz und Nutzerorientierung des Weiterbildungsmarkts zu verbessern, bspw. indem sie:

- durch Zusammenschlüsse die Auffindbarkeit regionaler Weiterbildungsangebote verbessern,
- einen Überblick über branchenspezifische, spezialisierte Weiterbildungsangebote schaffen und durch ihre Kooperation die Branchenvielfalt abdecken sowie

- eine digitale Unterstützung für Arbeitgeber und betriebliche Interessenvertretungen (insbesondere KMU) auf- bzw. ausbauen (z.B. durch die Zusammenstellung passgenauer Weiterbildungsangebote für strategische Personalentwicklungsmaßnahmen im Unternehmen).

Vorausgesetzt wird die Entwicklung und Erprobung einer übergreifenden digitalen Plattformarchitektur, auf der ein breites Spektrum an Weiterbildungsangeboten sichtbar wird und eine benutzerfreundliche Navigation erfolgt.

Die Förderung in **Entwicklungsfeld II** umfasst Projekte, die durch die Entwicklung und Erprobung plattformbezogener Innovationen einen Beitrag zur Qualitätsverbesserung und -sicherung der bestehenden Weiterbildungsplattformen leisten, bspw. durch:

- eine stärkere Personalisierung der digitalen Plattformen für Weiterbildungsinteressierte sowie eine Optimierung der Suchergebnisse nach individuell passgenauen Weiterbildungsangeboten,
- einen Ausbau der partizipativen Gestaltungsmöglichkeiten auf Weiterbildungsplattformen (z.B. durch niederschwellige, intuitiv bedienbare Möglichkeiten zur kollaborativen Arbeit oder zur Bewertung der Qualität von Weiterbildungsangeboten durch Weiterbildungsinteressierte und Arbeitgeber) sowie
- die Entwicklung und Erprobung von Instrumenten zur unternehmensübergreifenden Nutzung und Dokumentation von Kompetenzen, Qualifikationen und Lernergebnissen (z. B. durch den Einsatz digitaler Zertifikate).

Die Gewährleistung der Interoperabilität und Anschlussfähigkeit der zu entwickelnden Innovationen für die Integration in bestehende Plattformarchitekturen, bspw. in Form von einfach integrierbaren Erweiterungen bzw. Add-Ons, und die Bereitstellung der gefundenen Lösungen für die Nutzung und Weiterentwicklung für Dritte nach Ende der Projektlaufzeit werden vorausgesetzt.

In **Entwicklungsfeld III** werden Projekte gefördert, die durch die Entwicklung und Erprobung von KI-unterstützten Verfahren einen Beitrag zur Qualitätsverbesserung und Passgenauigkeit der Online-Weiterbildungsangebote leisten, bspw. durch:

- intelligente tutorielle Assistenzsysteme, die besondere Präferenzen und Lernstrategien der Weiterbildungsinteressierten berücksichtigen (z.B. bei der Zusammenstellung von Modulen),
- die zielgruppengerechte Aufbereitung von Lehr- und Lernangeboten, basierend auf besonderen Präferenzen und Lernstrategien Weiterbildungsinteressierter (z. B. durch Berücksichtigung von Elementen aus den Bereichen Gamification und Digital Game-Based Learning) und
- die Erweiterung von bzw. Kombination mit innovativen Formaten, die zu einer besseren Aneignung von Lerninhalten oder zu einem realitätsnahen Erlebnis beitragen (z. B. beim Einsatz von Systemen der Spracherkennung zur Erhöhung der Immersion in erweiterter bzw. augmentierter Realität).

Die Entwicklungsarbeit in allen drei Entwicklungsfeldern soll unter fortwährender Reflexion des jeweils relevanten, aktuellen technologischen Entwicklungsstands erfolgen. Zugleich wird die Bereitschaft zur kontinuierlichen Kooperation mit dem Metavorhaben vorausgesetzt.

Das zentrale Ziel des **Metavorhabens** besteht darin, die Projektergebnisse aus den drei Entwicklungsfeldern in Bezug auf einen innovativen digitalen Weiterbildungsraum systematisch zusammenzuführen und die gewonnenen Erkenntnisse den Projekten für deren iterative Entwicklungsarbeit wieder zur Verfügung zu stellen.