



madlogic®

LXP White Paper 1.0

A Madlogic White Paper

Table of Contents

Table of Contents

Inleiding	1
1. Wat is een Learning Experience Platform?	2
2. De opkomst van Learning Experience Platforms	4
2.1. Een beweging in de richting van personalisatie	4
2.2. De norm van grenzen worden verlegd	5
2.3. Verder gaan dan "intelligentie"	6
3. Wat maakt een LXP mogelijk	8
3.1. De explosieve groei van internet en mobiele technologieën	9
3.2. De groei van gegenereerde inhoud	14
3.3. Technologische revolutie	17
3.4. Wijzigingen in de distributie van inhoud	18
4. Belangrijkste kenmerken van LXP platforms voor leerervaringen	21
4.1. Uitgebreide integratiemogelijkheden	21
4.2. Rijke leerervaring door diepere personalisatie	22
4.3. Ondersteunt verschillende soorten leren	23
4.4. Zeer intuïtieve interfaces	23
5. LXP's - Het ontsluiten van het leerpotentieel	25
6. LXP versus LMS	27
6.1. Samenvatting	28

Inleiding

Organisaties maken al geruime tijd gebruik van Learning Management Systemen (LMS' en). Maar toen de trainingsvereisten begonnen te veranderen, beseften bedrijfsleiders, lerende professionals en lerenden dat er iets ontbrak. Er was een sterk besef van de behoefte aan een meer diverse en robuuste leeromgeving.

In het afgelopen decennium of langer heeft het landschap van bedrijfsopleidingen veel innovatie gekend. Meer geavanceerde benaderingen, zoals een leven lang leren, adaptief leren en leren met betrokkenheid, worden snel mainstream.

Vandaag de dag bieden trainers e-learning aan via een verscheidenheid aan speciaal ontworpen tools en technologieën die zeer persoonlijk leren mogelijk maken.

De mogelijkheden van die omgevingen, gecombineerd met de unieke soorten ervaringen die aan de medewerker worden geleverd, vormen de basis van Learning forum.

Experience Platforms (LXP's). En tegenwoordig zijn LXP's een groeiend onderdeel van het leer ecosysteem.

Volgens Josh Bersin, oprichter van Bersin by Deloitte:

“...de LXP-markt zelf is nu meer dan \$350 miljoen groot en verdubbelt elk jaar meer dan. Het verandert ook snel.”

1. Wat is een Learning Experience Platform?

Het Learning Experience Platform (LXP) is leersoftware voor medewerkers die is ontworpen om meer gepersonaliseerde leerervaringen te creëren en gebruikers te helpen nieuwe leermogelijkheden te ontdekken. Door leerinhouden uit verschillende bronnen te combineren, aan te bevelen en te leveren met behulp van kunstmatige intelligentie, over de digitale contactpunten heen, b.v. desktop-applicatie, app voor mobiel leren en andere.

LXP's maken gebruik van innovatieve digitale technologieën om een schat aan interne digitale leermiddelen, externe inhoud van derden en door gebruikers gegenereerde bronnen te benutten om zeer aanpasbaar leren te bieden.

Door data de focus te maken van de Learning & Development (L&D) van een onderneming, stellen LXP's bedrijven in staat om digitale verstoringen die zich voordoen op het personeelsbestand effectiever te beheren.

Op macroniveau betekenen LXP's een grote verschuiving ten opzichte van de traditionele manier om corporate L&D te leveren. Ze bieden mogelijkheden om de betrokkenheid van platform gebruikers te vergroten door hun (gebruikers) te helpen op een meer persoonlijke manier met het platform om te gaan.

LXP's kunnen alle ondersteunende tools en technologieën voor consumenten bevatten die worden gebruikt voor het ontwerpen, ontwikkelen, creëren, bewaken en beheren van zeer gepersonaliseerde leeromgevingen. Maar ze gaan veel verder dan dat!

De "*openheid*" van de LXP-architectuur betekent dat hun mogelijkheden kunnen worden benut door een veel breder publiek dan voorheen. En dankzij de grotere verscheidenheid aan technologie die deze platforms kunnen ondersteunen,

hebben L&D-specialisten meer flexibiliteit bij het integreren van systemen en tools van bedrijven en derden in leer ecosystemen. En omdat deze platforms datagestuurd leren beter ondersteunen, kunnen senior besluitvormers ze beter gebruiken voor beter geïnformeerde ROI-gebaseerde beleidsvorming op het gebied van leren.

Het vermogen van LXP om verbinding te maken met en te integreren met andere (bestaande) systemen en tools die bij bedrijven en instellingen zijn geïmplementeerd, onderscheidt deze platforms van lerende ecosystemen uit het verleden.

Door gebruik te maken van de gegevens en mogelijkheden van bestaande omgevingen en deze aan te vullen met nieuwe mogelijkheden zoals kunstmatige intelligentie (AI) en gegevensanalyse, kunnen LXP's proactief leerbehoeften en -tekortkomingen detecteren en leerstrategieën definiëren om die hiaten te overbruggen.

LXP's gaan een stap verder met conventionele trainingsmodellen, door niet alleen op te treden als curator, opslagplaats en verspreider van leerinhoud en leesdossiers, maar ook door te dienen als de ruggengraat van leertechnologie voor bedrijven. Het resultaat: het leveren van een uitgebreide, holistische en diep gepersonaliseerde leerervaring aan iedereen die het platform gebruikt.

2. De opkomst van Learning Experience Platforms

Het bolwerk van leren in de meeste bedrijfsentiteiten zijn hun Learning Management Systems (LMS). Hoewel LMS hun primaire doel dienen - namelijk het leveren van trainingsinhoud aan werknemers in het hele bedrijf - zijn de trainingsbehoeften van ondernemingen geëvolueerd om sneller te gaan dan wat traditionele LMS kunnen bieden.

Waarschijnlijk de belangrijkste factor achter de opkomst van nieuwere ervaring gebaseerde platforms, ook in het leer ecosysteem, was het besef dat bedrijven hun producten en diensten moeten verbeteren om hun klanten een betere ervaring te bieden. Dit was grotendeels gebaseerd op de reactie van klanten / medewerkers op bestaande platforms, waaronder LMS's.

2.1. Een beweging in de richting van personalisatie

Ten eerste, dienden “oude” LMS'en voornamelijk als een gecentraliseerde catalogus van digitale leermiddelen voor bedrijven.

Gebruikers van die platforms vonden het vaak moeilijk om door enorme hoeveelheden inhoud te navigeren om een geschikt leerstuk te vinden.

LMS-providers probeerden die kloof te overbruggen door slimme zoekopdrachten en innovatieve zoekfuncties te introduceren, maar dat loste de kern uitdaging niet helemaal op:

LMS'en waren en zijn nog steeds enorme bibliotheken waar je alleen naar toe zou moeten gaan als je een idee hebt van wat je nodig hebt, en dan buitensporig veel tijd besteden aan het zoeken naar wat je specifiek wilt!

Tegenwoordig, met de allernieuwste technologieën die worden aangeboden door Google, Amazon, Facebook en Apple, en de grote verscheidenheid aan inhoud – video, audio, grafisch, tekst gebaseerd – die beschikbaar is via hun respectieve ondersteunde platforms, is het veel gemakkelijker om daar terecht te komen voor leermiddelen dan het bedrijfs-LMS.

Leerders zijn tegenwoordig op zoek naar gepersonaliseerd leren dat is afgestemd op hun behoeften en wensen. En deze nieuwe platforms maken gepersonaliseerd leren snel en zeer effectief. Leerders, die gewend zijn om met dergelijke platforms om te gaan in hun leven *“na het werk”*, gingen hetzelfde verwachten van hun zakelijke leeromgevingen - en dat is wat LMS miste!

2.2. De norm van grenzen worden verlegd

Een andere drijfveer voor de opkomst van LXP's zijn de normen die worden aangenomen door moderne LMS en - die op SCORM zijn gebaseerd. Hoewel SCORM *“resultaten behaalt”*, is het beperkt in wat het kan doen. Een van de belangrijkste doelen van elk leerplatform voor bedrijven is om leren te verbinden met prestaties op het werk. En SCORM maakt het erg moeilijk om te beslissen hoe effectief de cursussen werkelijk zijn, of hoe medewerkers profiteren van deze cursussen.

Experience API (xAPI) daarentegen – de standaard die wordt omarmd door LXP's – biedt aanzienlijk verbeterde mogelijkheden voor het platform. Wanneer u xAPI gebruikt, kunt u verschillende parameters volgen, zowel terwijl u leert als tijdens het uitvoeren van taken. En wat nog beter is, is dat u dat op verschillende digitale apparaten kunt doen.

Hiermee kunt u bijhouden hoe leren de prestaties van werknemers heeft beïnvloed. Met deze nieuwe standaarden kunt u nu bijvoorbeeld:

- Verzamel gegevens uit een breed scala aan bronnen;
- Volg de activiteit van medewerkers via simulaties en VR-sessies;
- Houd bij waar en hoe uw medewerkers leren (welke apparaten ze gebruiken);
- Beoordeel om te zien hoe medewerkers de informatie in de cursus opnemen.

En het allerbelangrijkste: u kunt dit allemaal (en meer!) doen met elk apparaat, zolang het maar direct of op afstand verbinding kan maken met de LXP.

Al deze voordelen helpen u te begrijpen of uw training echt effectief is en hoe deze het werk dat mensen uitvoeren beïnvloedt, waardoor het gemakkelijker wordt om ROI te berekenen.

xAPI helpt u te begrijpen wat werkt en of het zinvol is om te investeren in iets dat u oorspronkelijk wilde investeren en waarin u echt moet investeren.

2.3. Verder gaan dan "intelligentie"

Veel LMS-oplossingen zijn er trots op dat ze "zeer intelligent" zijn. Nieuwere gegevensverwerkings- en analysetechnologieën hebben er echter voor gezorgd dat de behoefte aan leeroplossingen voor ondernemingen veel verder gaat dan "*intelligentie*". En dat is precies wat LXP's doen!

Nu, met de ontwikkeling van AI-technologieën, is alles nog interessanter geworden:

Stel je voor dat je al deze gegevens over gebruikers, hun gedrag, prestaties en leren verzamelt en deze doorgeeft aan een AI-data-engine. AI neemt al die gegevens en zet deze om in bruikbare informatie, die u precies vertelt welke cursussen uw medewerker moet volgen.

Als je het 1000 profielen geeft, *"leert"* het op basis van patronen te voorspellen wat elke medewerker nodig heeft. Hierdoor kunnen mogelijke prestatieproblemen worden voorkomen door ze te herkennen voordat ze zich voordoen.

Maar daar blijft het niet bij!

Integraties zijn ook mogelijk met AI. Als u LXP en uw Human Resource Management (HRM)-systeem, het bedrijfsintranet, uw Learning Record Store (LRS) of het enterprise Customer Relationship Management (CRM)-systeem integreert en de gegevens van al deze systemen verzamelt, kunt u veel verschillende trends en patronen. En op basis van die patronen kunnen alle belanghebbenden weloverwogen trainings- en leer beslissingen nemen.

Standaard LMS's kunnen dat allemaal niet. En hoewel LMS-ontwikkelaars proberen daar te komen, hebben ze nog een lange weg te gaan om de functionaliteit kloof met LXP's te overbruggen. Als gevolg hiervan kreeg de opkomst van LXP's een nog grotere impuls.

3. Wat maakt een LXP mogelijk

Initiatieven voor digitale transformatie van bedrijven, die in alle organisaties populair waren, leidden tot nieuwe bedrijfsmodellen. Dit leidde tot de acceptatie van nieuwe platforms, bekend als Digital Experience Platforms (DXP's).

Wereldwijd technologieonderzoeksbureau CMSWire definieerde DXP's als:

“...een geïntegreerde reeks technologieën, gebaseerd op een gemeenschappelijk platform, dat een breed scala aan doelgroepen consistente, veilige en gepersonaliseerde toegang biedt tot informatie en toepassingen via vele digitale contactpunten...”

Vanwege hun veelzijdigheid en brede bereik - zowel intern als extern - leverden DXP's meer gepersonaliseerde ervaringen op voor bedrijfsmanagement, werknemers, klanten en zakelijke partners. Aangezien alle segmenten van het bedrijf ze adopteerden, bleken DXP's ook een katalysator te zijn voor de digitale transformatie van leren.

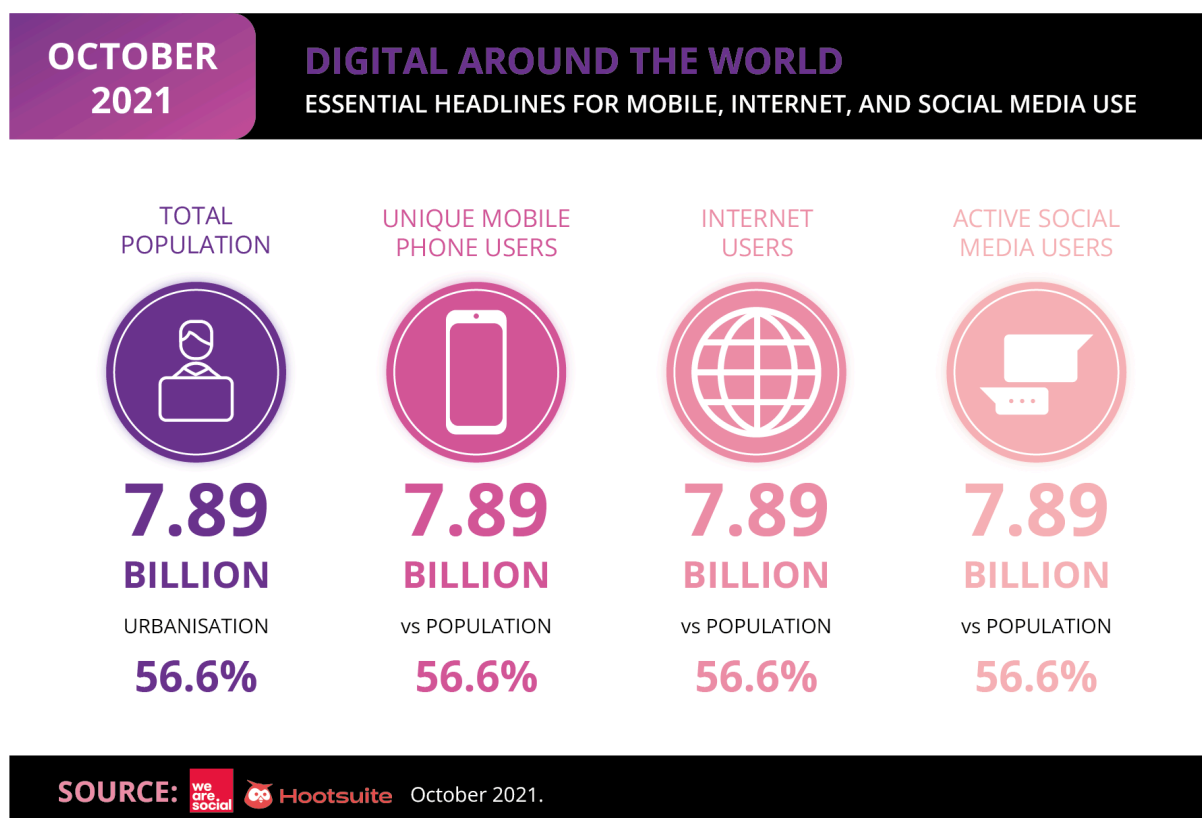
Het gebrek aan personalisatie, beperkte standaarden en beperkte intelligentie leiden er echter toe dat alle belanghebbenden in het leer ecosysteem - medewerkers, trainers, werkgevers, educatieve ontwerpers en inhoud ontwikkelaars - beseffen dat het dringend noodzakelijk is om de hiaten in bestaande leerplatforms te overbruggen.

Een belangrijke reeks drijfveren, die katalysatoren waren voor de digitale transformatie van de onderneming, fungeerden ook als katalysatoren voor een

nieuw paradigma in bedrijfsleren: LXP's. Die stuurprogramma's waren onder meer:

3.1. De explosieve groei van internet en mobiele technologieën

Volgens data verbruiksstatistieken samengesteld door Hootsuite en We Are Social in hun Digital 2021 October Global Statshot Report, was het aantal mobiele gebruikers wereldwijd gestegen tot 5,29 miljard (+1,9% in 2021).



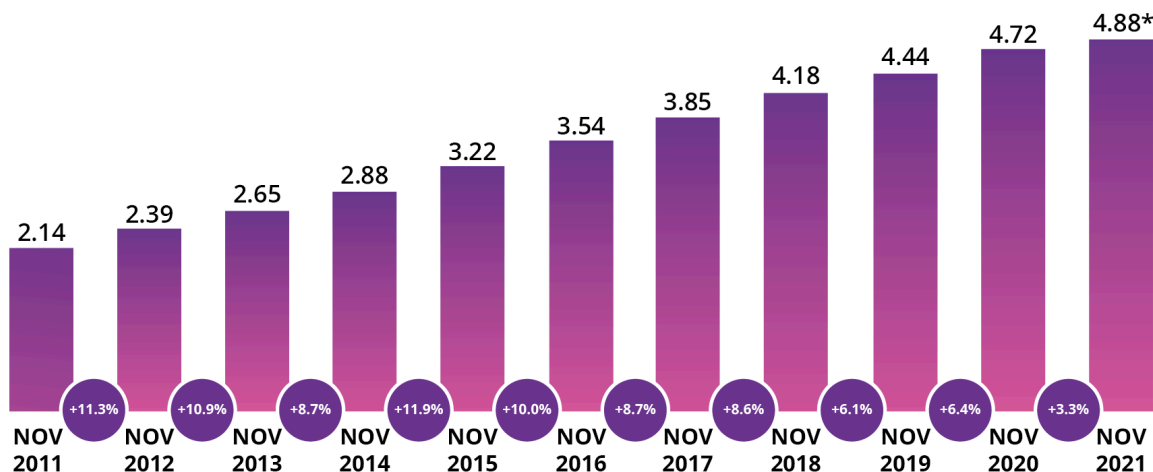
Figuur 1. DIGITAL AROUND THE WORLD.

Bekijk hoe het aantal internetgebruikers de afgelopen 10 jaar aanzienlijk is veranderd.

**NOVEMBER
2021**

GLOBAL INTERNET USERS OVER TIME

THE TOTAL NUMBER OF INTERNET USERS AROUND THE WORLD, IN BILLIONS



SOURCE:



Hootsuite November 2021.

*Figure underestimates the total due to research publication timings and COVID-19.

Figuur 2. GLOBAL INTERNET USERS OVER TIME.

In de afgelopen vijf jaar is het internetgebruik enorm toegenomen, en daarmee ook het aantal mobiele gebruikers.

Door de Covid-19-pandemie is de hoeveelheid mobiele data die wordt gebruikt bijna verdubbeld. In 2020 lag het verbruik op 7,2 GB (iets minder op 7,0 GB in 2019), en is met 61% gestegen naar het huidige tarief van 11,6 GB.

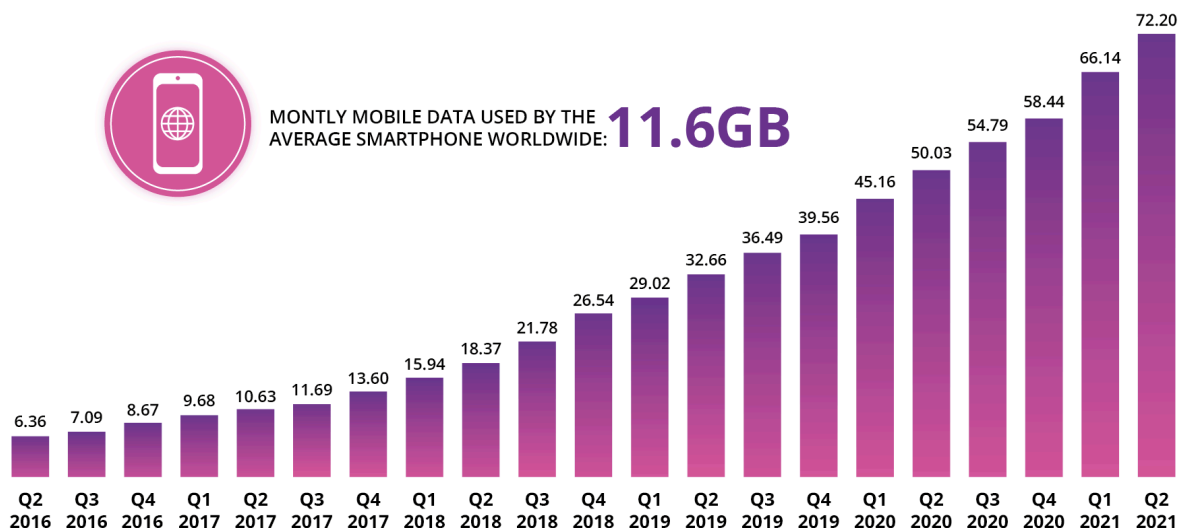
**OCTOBER
2021**

EVOLUTION OF GLOBAL MOBILE NETWORK DATA TRAFFIC

Monthly average* GLOBAL MOBILE NETWORK DATA TRAFFIC (UP-
LOAD & DOWNLOAD), IN EXABYTES (BILLIONS OF GIGABITES)



MONTHLY MOBILE DATA USED BY THE
AVERAGE SMARTPHONE WORLDWIDE: **11.6GB**



SOURCE:   Hootsuite October 2021.

Figuur 3. EVOLUTION OF GLOBAL MOBILE NETWORK DATA TRAFFIC.

Het mobiele dataverbruik is vertienvoudigd, van 6 exabytes (EB) tot 39 EB (1 EB is 1000000000 GB of 1,0E18 bytes of 1e+9 gigabyte) eind 2019, en is in 2 jaar tijd verdubbeld tot 72,2 EB – wat een geweldige sprong is!

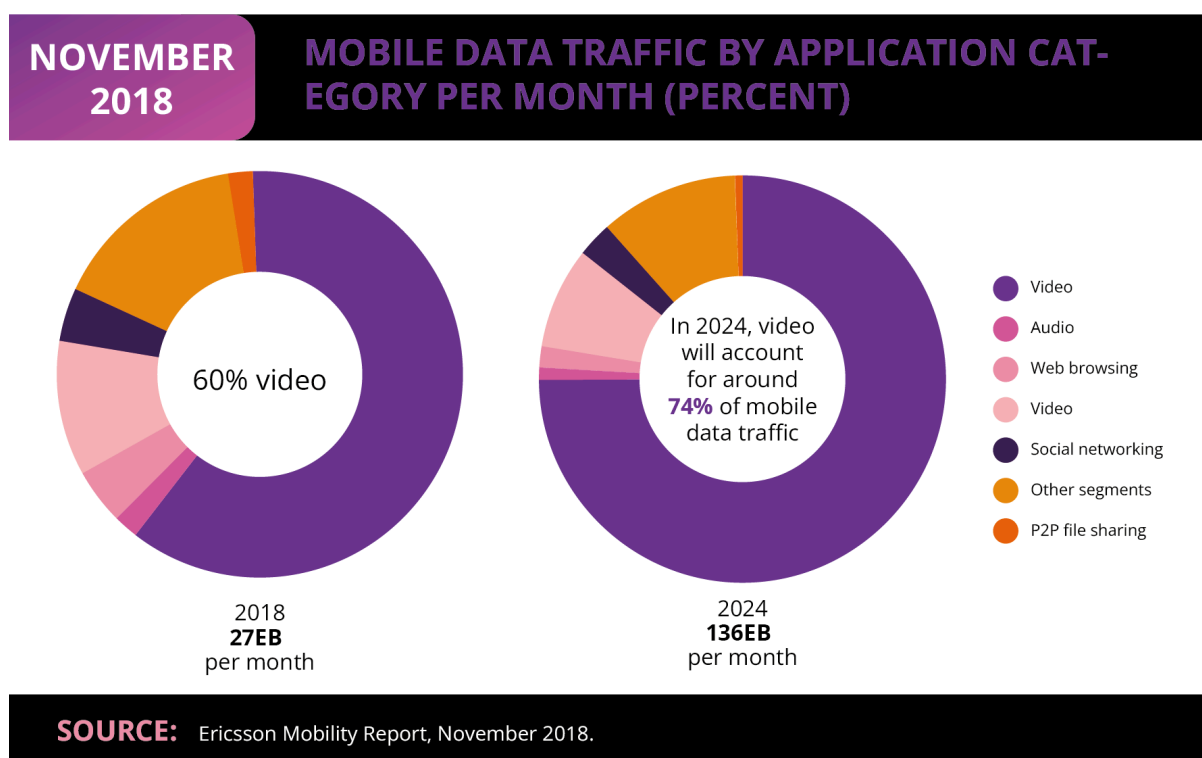
Veranderingen in het totale maandelijks wereldwijde verkeersverbruik:

- In Q3-2016 bedroeg het totale maandelijks wereldwijde dataverkeer 7,09 EB.
- In Q3-2018 steeg dat aantal tot boven de 20 EB – een stijging van meer dan 66%!
- In Q3-2019 bereikte het 36,5 EB - ongeveer 55% meer dan een jaar.

Het maandelijks gemiddelde mobiele dataverbruik van een enkele gebruiker:

- Het maandelijkse mobiele dataverbruik van de gemiddelde smartphonegebruiker wereldwijd was 2,9 GB in het derde kwartaal van 2017.
- In het vierde kwartaal van 2019 groeide dat gebruik tot 7,2 GB – een piek van meer dan +148%!
- In Q4-2021 bereikte het 11,6 GB - een stijging van 61% in vergelijking met het voorgaande jaar.

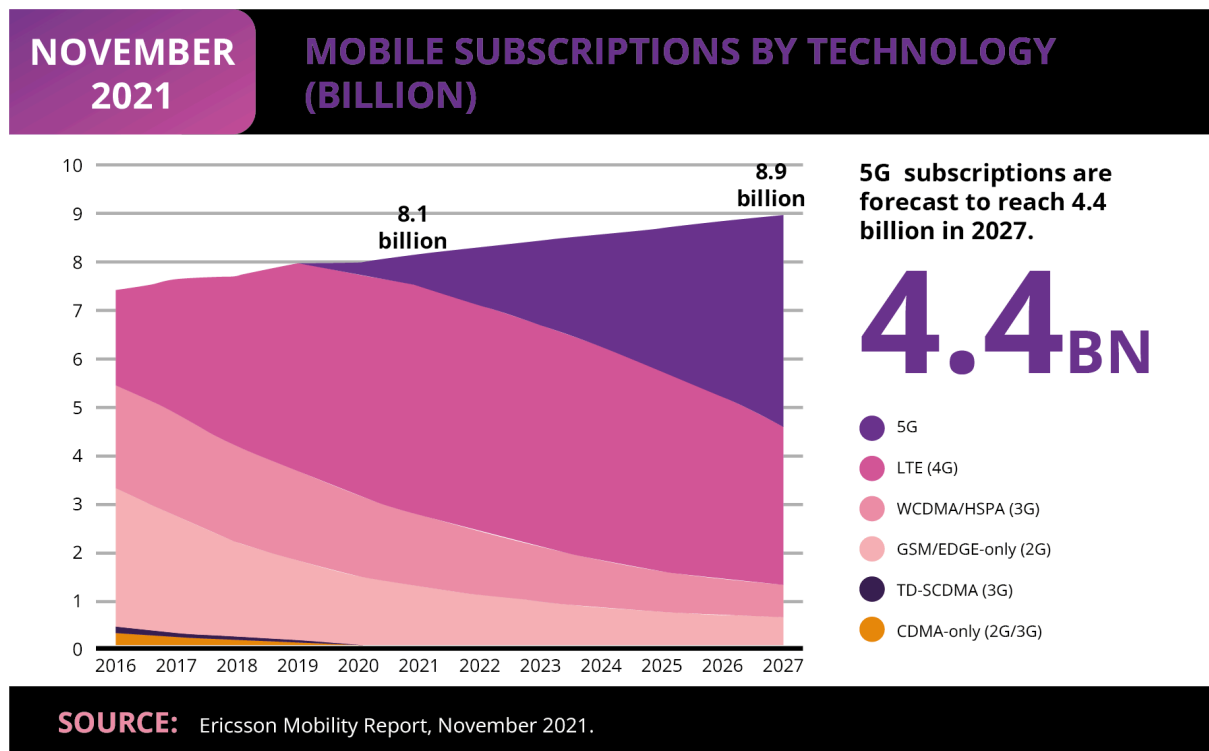
Vooruitkijkend naar 2024 en daarna, voorspelt Ericsson, een van 's werelds leiders in het leveren van informatie- en communicatietechnologie (ICT) aan serviceproviders, een radicale sprong in de distributie van mobiele data.



Figuur 4. MOBILE DATA TRAFFIC BY APPLICATION CATEGORY PER MONTH (PERCENT).

Het bedrijf ziet de introductie van 5G als een instrument voor de manier waarop content wordt gegenereerd en verspreid via mobiele apparaten. Volgens hun

gegevens is er een snellere acceptatie van de 5G-technologie dan toen de 4G-technologie werd geïntroduceerd.



Figuur 5. MOBILE SUBSCRIPTIONS BY TECHNOLOGY (BILLION).

Met de groeiende populariteit van e-learning en "leren onderweg", is het niet meer dan logisch om aan te nemen dat nieuwe leerplatforms zullen inspelen op deze evoluerende trends om ook nieuwere leerervaringen aan platform gebruikers te bieden.

Hoewel medewerkers in voorgaande jaren gebruik maakten van LMS-gebaseerd "gecatalogiseerd leren", deden ze dat grotendeels om te voldoen aan de door het bedrijf of de beroepsorganisatie opgelegde trainingsvereisten, en niet noodzakelijkerwijs omdat deze cursussen bedoeld waren om hen te helpen. Voor hun andere "alledaagse" leerervaringen wendden ze zich tot internet en bekeken ze video's en podcasts of gebruikten ze andere inhoud - voornamelijk via mobiele apparaten.

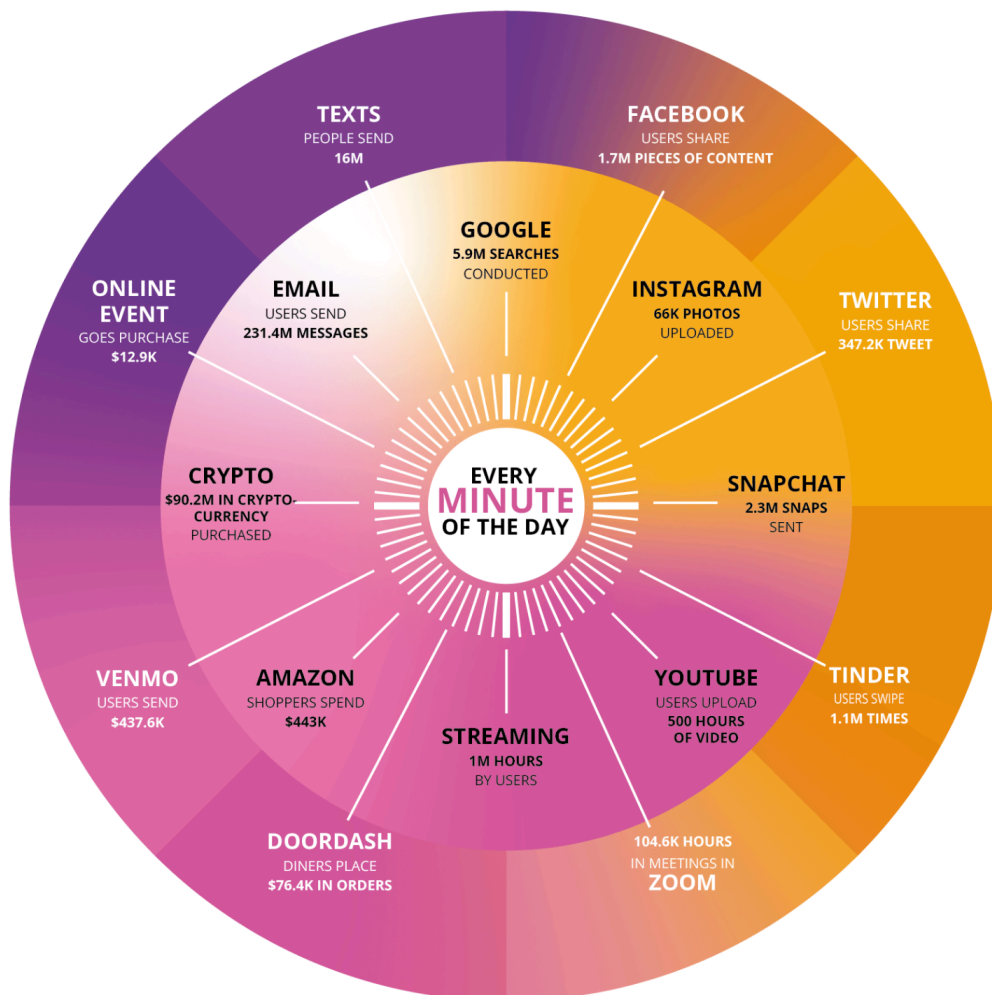
Deze toename van internet- en mobiel gebruik heeft niet alleen geleid tot betere leerervaringen voor medewerkers, maar heeft ook de opkomst van nieuwe leerplatforms – LXP's – vergemakkelijkt die gebruikmaken van die nieuwe leerervaringen.

3.2. De groei van gegenereerde inhoud

Digitale inhoud heeft de afgelopen tijd een enorme groei doorgemaakt. Om een idee te krijgen van hoeveel gegevens er elke minuut worden gegenereerd en verbruikt, hoeven we alleen maar naar enkele statistieken te kijken die zijn samengesteld door Domo, de leverancier van cloud gebaseerde besturingssystemen:

DATA NEVER SLEEPS 10.0

HOW MUCH DATA THE INTERNET PRODUCES EACH MINUTE ACROSS PLATFORMS AND ACTIVITIES



SOURCE: DOMO (domo.com/data-never-sleeps)

Figuur 6. DATA NEVER SLEEPS 10.0.

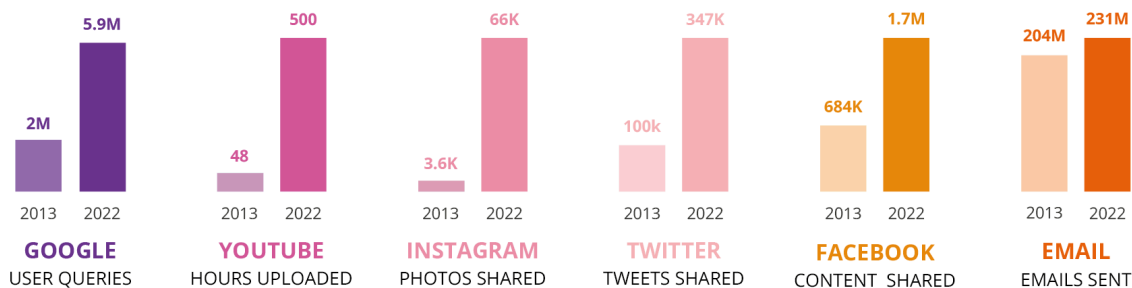
Hoeveel data wordt er elke minuut gegenereerd?

- 16 miljoen sms'jes verzonden;
- 5,9 miljoen zoekopdrachten op Google;

- 1,7 miljoen Facebook-content gedeeld;
- 231 miljoen e-mails verzonden;
- 104.600 uur besteed aan Zoom-vergaderingen;
- 347.000 Tweets gedeeld;
- 500 uur aan video-uploads op YouTube;
- 66.000 foto's gedeeld op Instagram en andere soorten.

Vergelijk hoe groot de sprong van de gegenereerde data is over de afgelopen tien jaar.

DATA NEVER SLEEPS 1.0 vs DATA NEVER SLEEPS 10.0



SOURCE: DOMO (domo.com/data-never-sleeps)

Figuur 6. DATA NEVER SLEEPS 1.0 VS DATA NEVER SLEEPS 10.0..

Hoewel het grootste deel van deze inhoud bijdraagt aan entertainment, e-commerce en persoonlijke communicatie, is een aanzienlijk deel ervan ook gericht op educatief gebruik. Als u bijvoorbeeld iets wilt leren, hoeft u alleen dat onderwerp te "Googlen" voor een geschikte "YouTube"-video - en u krijgt precies de inhoud waarnaar u op zoek bent!

Het internet, en bij uitbreiding mobiele apparaten, creëerden een nieuw leermodel - een model dat de grenzen van hoe mensen leerden overstijgt.

Het was niet langer essentieel om gebonden te zijn aan een bureau – of een desktop! – of een fysieke locatie (klaslokaal, vergaderruimte of leercentrum) waar leerinhouden kunnen worden geconsumeerd.

Als gevolg van de vele veranderingen zal dataconsumptie via mobiele apparaten, samengestelde gepersonaliseerde content en via “*slimme*” apparaten waardevoller zijn dan content die via traditionele methoden wordt geconsumeerd.

De groei van sociaal leren heeft ook meerdere leermogelijkheden gecreëerd voor mensen om hun kennis en expertise te delen. Terwijl ze socialiseren op deze platforms (Facebook, LinkedIn, YouTube, Instagram en vele anderen), leren individuen en groepen van elkaar door middel van verschillende soorten sociale interacties – het delen van inhoud, het uitwisselen van links naar externe inhoud die we wederzijds leuk vinden.

LXP maakt gebruik van vergelijkbare benaderingen in leeromgevingen van bedrijven en schaaft leerervaringen en kansen op met door gebruikers gegenereerde inhoud zoals die wordt aangetroffen in sociaal en community-based leren.

3.3. Technologische revolutie

Traditionele DXP's en conventionele benaderingen van digitale transformatie omarmden grotendeels de digitalisering van bestaande inhoud en processen. Dat betekende meestal het omzetten van wat er al is en gebruikers een nieuwe ervaring bieden door het bestaande te verpakken met nieuwe digitale

gebruikersinterfaces. Maar nieuwe technologieën, zoals data-analyse, kunstmatige intelligentie (AI), virtual reality (VR) en augmented reality (AR), hebben dat allemaal veranderd.

Deze ontwikkelingen in het nieuwe tijdperk hebben de manier waarop inhoud wordt geproduceerd drastisch veranderd, vooral in een leercontext. De beschikbaarheid van super snelle datatransmissie, chips en processors van hogere kwaliteit, cloud computing diensten en oplossingen voor massaopslag hebben nieuwe mogelijkheden geopend voor content producenten om hun creativiteit te kanaliseren. Als gevolg hiervan hebben ook leerplatforms die kansen omarmd om nieuwe ervaringen aan hun kiezers te bieden.

Maar technologische revoluties hebben er ook voor gezorgd dat het nu een stuk eenvoudiger is om content te creëren – meestal van hogere kwaliteit dan voorheen. En omdat technologische innovaties het maken van content op schaal praktischer hebben gemaakt, wordt content daardoor kosteneffectiever (goedkoper!) geproduceerd.

3.4. Wijzigingen in de distributie van inhoud

Nieuwe manieren van contentdistributie, zoals op abonnementen gebaseerd en Software-as-a-Service (SaaS), veranderen ook het landschap van de beschikbaarheid van content.

Consumenten zijn:

- Aangetrokken tot betaalde abonnementsmodellen voor hun inhoud, zoals Netflix en Amazon Prime Video, Apple TV;
- Video-on-Demand (VoD)-inhoud van hun kabelnetwerken bekijken op hun mobiele apparaten;

- Toegang tot gratis online entertainment en leervideo's via YouTube;
- Kiezen om inhoud te downloaden van ecosystemen zoals Apple's iTunes of Amazon MP3;
- Kiezen om inhoud te streamen van platforms zoals Spotify;
- Zich wenden tot sociale entertainment portalen zoals Facebook Games voor online vrijetijds inhoud;
- Uitgevers van eBooks gebruiken, zoals Independent Publishers Group (IPG) om toegang te krijgen tot duizenden titels van hun favoriete auteurs;
- Genieten van podcasts over verschillende onderwerpen, hetzij live, on-demand of gedownload, via podcast-zoekmachines zoals Listennotes;
- Zelfs zakelijke gebruikers dragen vraatzuchtig bij aan het dataverbruik met behulp van vergader- en samenwerkingstools zoals Skype en GoToMeeting, en online grafische tools zoals Photoshop en Figma.

De geleidelijke verschuiving van eenmalige betaling naar op cloud gebaseerde abonnementen heeft ertoe geleid dat leerplatforms ook Software-as-a-Service (SaaS)-modellen aan hun klanten aanbieden. Naarmate dergelijke inhoud onderdeel wordt van digitale leernetwerken, worden ze geïntegreerd in commerciële leeroplossingen en worden ze vervolgens onderdeel van bredere LXP's.

Terugkijkend op al deze ontwikkelingen, van hoe nieuwe dataconsumptie platforms evolueerden tot de opkomst van nieuwe benaderingen voor contentontwikkeling en publicatiekanalen, is het gemakkelijk te begrijpen waarom LXP's van nature zijn geëvolueerd als gevolg van DXP's.

En omdat onderwijs en leren zo'n groot onderdeel zijn van het post digitalisering tijdperk, is het niet moeilijk te begrijpen hoe digitale platforms nu worden gebruikt om leren te benutten. En hoewel de twee manieren geen één-op-één

relatie tussen voorganger en opvolger hebben, kan de evolutie van de ene (LXP's) zeker worden herleid tot ontwikkelingen in de andere (DXP's).

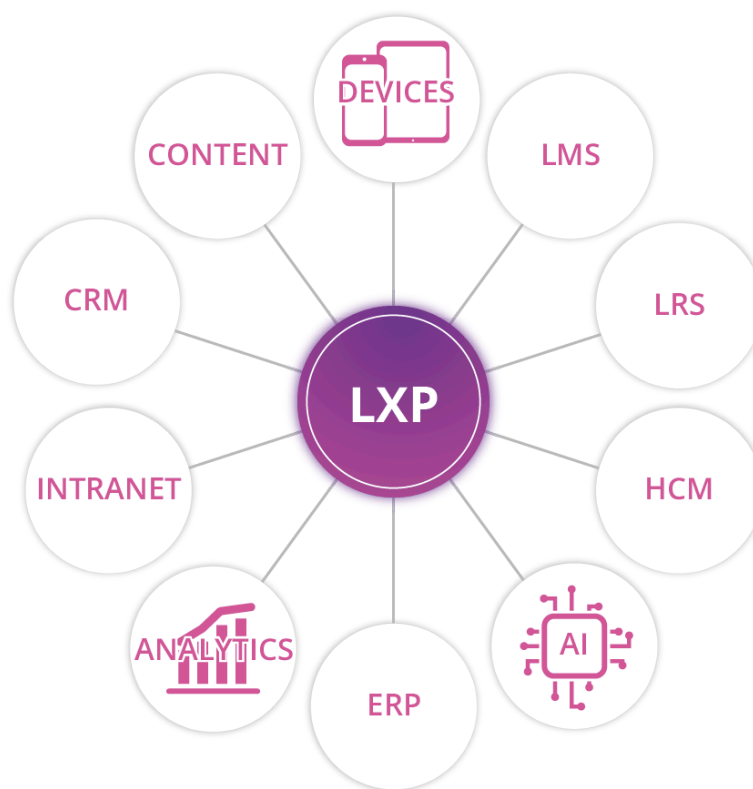
4. Belangrijkste kenmerken van LXP platforms voor leerervaringen

4.1. Uitgebreide integratiemogelijkheden

Uitgebreide integratiemogelijkheden die verbinding mogelijk maken met een zeer gevarieerde reeks ecosystemen waardoor leren kan worden bevorderd. LXP-LRS-integratie kan bijvoorbeeld helpen om inzichtelijke informatie (trends en patronen) te leveren – door middel van data-analyse – die kan helpen bij het nog verder personaliseren van leren.

Het integreren van AI met LXP's kan leerervaringen nog verder verbeteren. Communicatiewidgets en -gadgets, zoals Learning Bots, kunnen helpen bij het aanpassen van unieke leertrajecten voor werknemers en dienen als gepersonaliseerde leer assistenten.

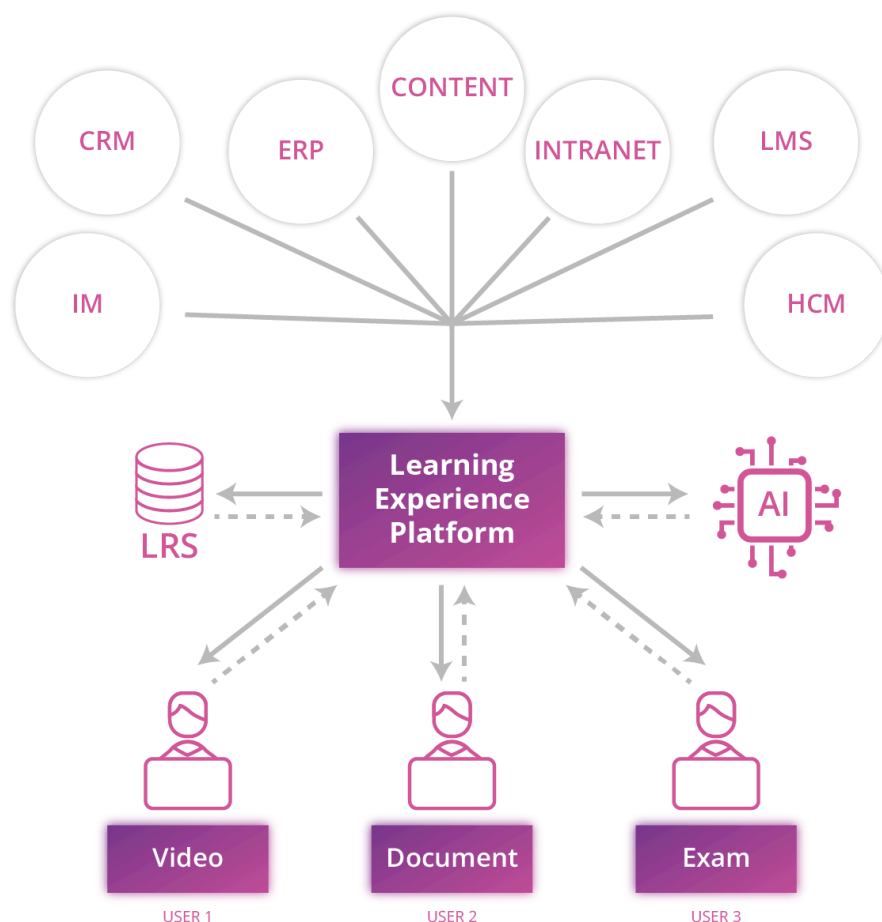
Ze herinneren medewerkers aan de belangrijkste leer mijlpalen (aflopende cursussen, naderende deadlines voor het inleveren van opdrachten) en geven nuttige revisie- en versterking tips. Deze tools doen ook training aanbevelingen op basis van gegevens die zijn geanalyseerd uit verschillende bronnen, waaronder bedrijfssystemen die met het platform zijn geïntegreerd.



Figuur 8. LXP netwerk.

4.2. Rijke leerervaring door diepere personalisatie

Het vermogen om een rijke leerervaring te bieden door diepere personalisatie en meer wijdverspreide leermogelijkheden. Door te integreren met andere platforms - Google-services, YouTube, sociale media, communicatietools, b.v. communicatie leider Slack - LXP's breiden de leerervaring uit tot buiten het bedrijfs leersysteem.



Figuur 9. Learning experience platform.

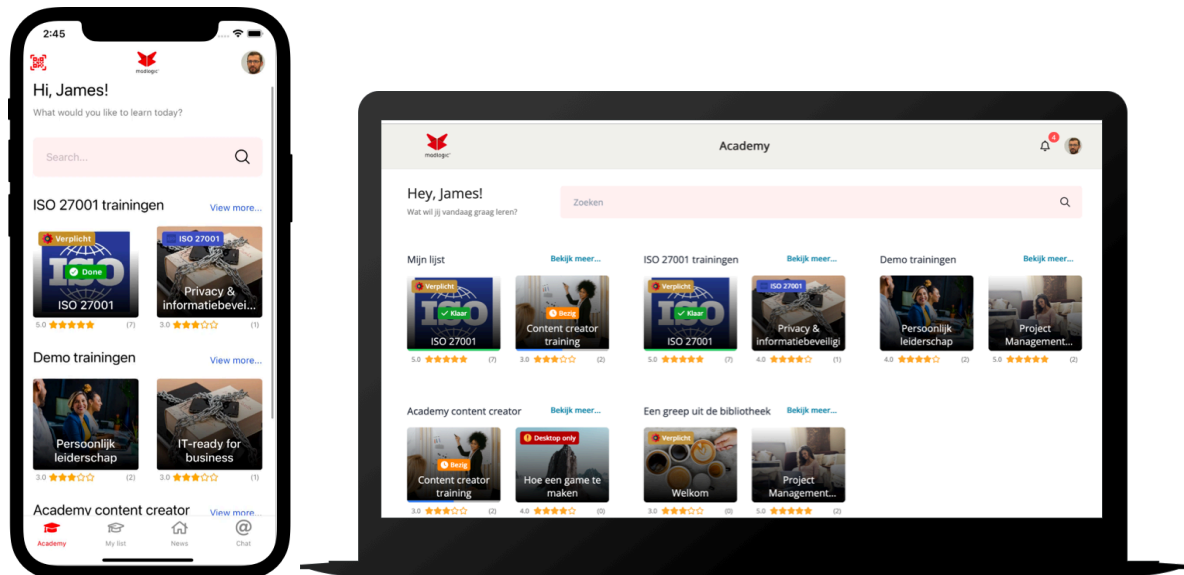
4.3. Ondersteunt verschillende soorten leren

Ondersteunt verschillende soorten leren, waaronder probleemgestuurd leren, groep gebaseerd leren, ILT, blended learning, via benaderingen zoals Microlearning, Gamification en Adaptive Micro Learning.

4.4. Zeer intuïtieve interfaces

Ze leveren inhoud met behulp van zeer intuïtieve interfaces, net zoals Netflix en Google doen, op basis van eerdere interacties en voorkeuren. Door middel van intelligente kennis ontdekking (IKD) kunnen LXP's zeer adaptieve,

gecontextualiseerde leerervaringen bieden op basis van de analyse van werkprestaties, lacunes in vaardigheden en vereiste competenties op het werk.



Figuur 10. Madlogic Academy.

Over het algemeen zijn trainingen die via LXP's worden gegeven, in vergelijking met LMS'en meer:

- snel reagerend;
- geïndividualiseerd;
- contextueel;
- alomtegenwoordig in de bezorging.

Als gevolg hiervan bieden LXP's zeer meeslepende leerervaringen aan gebruikers van het platform.

5. LXP's - Het ontsluiten van het leerpotentieel

Technologische vooruitgang hielp alle belanghebbenden in de leerindustrie te beseffen dat er betere en effectievere manieren zijn om medewerkers te helpen hun potentieel te ontsluiten en hun leerdoelen te bereiken. Technologieën zoals kunstmatige intelligentie, virtuele assistenten, machinaal leren en natuurlijke taalverwerking hebben het mogelijk gemaakt om leerplatforms te bouwen die leerervaringen van veel hogere niveaus bieden dan de vorige generatie LMS'en.

LXP's kunnen continu leren in het hele bedrijf mogelijk maken. Ze bieden werknemers (medewerkers) de flexibiliteit om te personaliseren wat ze leren, hoe ze leren en wanneer/waar ze willen leren. Ze kunnen specifieke lacunes in vaardigheden identificeren door rollen te begrijpen, prestaties te analyseren, loopbaantrajecten te beoordelen en remediërend of progressief leren voor te stellen.

LXP's zijn ideaal voor continu leren. Ze kunnen werknemers helpen hun productiviteit te verhogen door collegiaal leren te bevorderen of door aanbevelingen te doen voor mentoren of "*maatjes*". Ze kunnen ook gebruikmaken van sociaal leren om ervoor te zorgen dat het leren ook na het werk doorgaat.

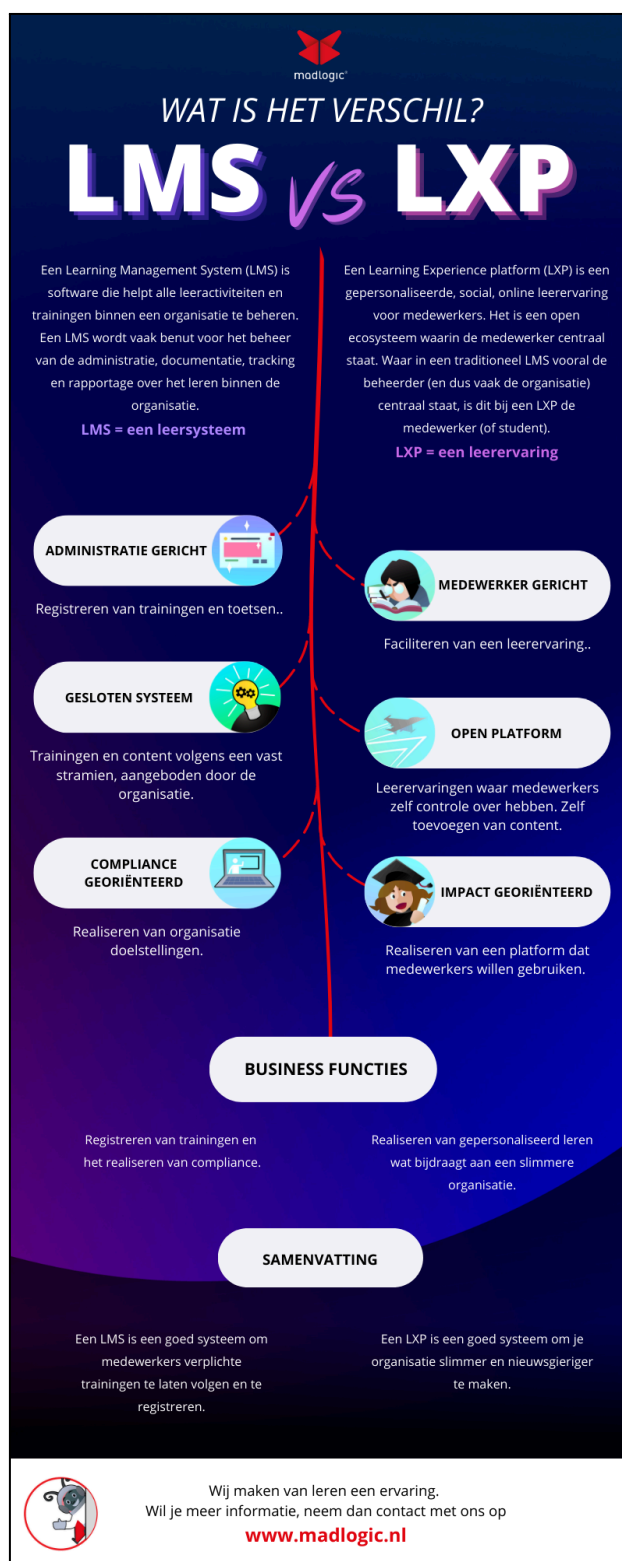
Een paar jaar geleden was de mogelijkheid om reeds gemaakte cursussen te integreren en te downloaden of zelfs een lidmaatschap/toegang tot cursussen te kopen, vanwege beperkingen van het LMS-platform van het bedrijf, niet eens een optie. Tegenwoordig stellen LXP's je in staat om gemakkelijk naar Coursera of een andere externe cursusaanbieder te gaan en een cursus te vinden

waarnaar je op zoek bent. En vanwege hun krachtige platformafhankelijke ondersteuning kun je zelfs beginnen met het volgen van je cursus op pc en deze afmaken op je smartphone.

Op zoek naar betere kansen hebben werknemers tegenwoordig de behoefte om hun kennis en vaardigheden voortdurend te verbeteren - en niet alleen voor "*wettelijke naleving*". Moderne inhouds services hebben mensen laten wennen aan het idee dat ze gemakkelijk gepersonaliseerde en relevante inhoud "*on demand*" kunnen vinden - vrij van het LMS-netwerk van het bedrijf. HR-managers realiseerden zich ook de voordelen van het integreren van kritieke processen zoals onboarding, prestatiemeting en leermanagement voor de groei en ontwikkeling van hun werknemers.

Het was deze intense behoefte aan nieuwere, betere, snellere, meetbare en meer gepersonaliseerde ervaringen die zakelijke LXP's tot een noodzaak hebben gemaakt.

6. LXP versus LMS



Figuur 11. Madlogic informatief.

6.1. Samenvatting

Samenvattend helpen LMS bedrijven bij het organiseren en beheren van de leerbehoeften van werknemers. Ze doen dit door leerinhoud beschikbaar te stellen aan gebruikers en vervolgens het gebruik van die inhoud bij te houden en te beheren.

LXP's daarentegen fungeren als kennis verstrekkers die een meer gepersonaliseerde leerervaring bieden aan platform gebruikers. Terwijl LMS's werknemers helpen relevante inhoud in hun repositories te vinden, stellen LXP's hen in staat om deze nog verder weg te ontdekken en via een veel bredere verscheidenheid aan bronnen, bronnen en media. En wanneer ze zijn geïntegreerd met data-analyse-engines, kunnen LXP's krachtige inzichten bieden in belangrijke statistieken, waaronder ROI, bedrijfsresultaten en verbanden tussen leren en prestaties op het werk.