

---

## eLearning – state-of-the-art

Technik, Content, Anwendung

SYSTEMS, München, 26. Oktober 2007

INFObases GmbH  
Berg-am-Laim-Str. 87  
81673 München  
Tel.: 089 / 4900 1600  
Fax.: 089 / 4900 2314

[www.checkpoint-elearning.de](http://www.checkpoint-elearning.de)

[www.checkpoint-elearning.com](http://www.checkpoint-elearning.com)

## eLearning 2007 – Der deutschsprachige Markt

Die Stimmung in der eLearning-Branche ist entspannt. Der Markt hat 2007 angezogen.  
Die Lernsoftware-Umsätze sind um 16 Prozent gestiegen.

### eLearning Markt 2007

- Sind von der Technik neue Durchbrüche zu erwarten?
- Hohe Qualität in der Content-Erstellung auf relativ konstantem Preisniveau
- Der Einsatz von eLearning im betrieblichen Umfeld ist heute selbstverständlicher als in den letzten Jahren.
- Es ist deutlich zwischen formellem und informellem Lernen zu unterscheiden.
- Informelle Lernformen kanalisieren sich im WEB 2.0-Trend, halten aber in den Unternehmen bisher nur bedingt Einzug.



**Wohin bewegt sich das Angebot?**

### Technologie

- Rapid eLearning-Tools
- Autorentools
- Open Source Ansätze

### Content

- Content-Sharing
- Produktionsgemeinschaften
- Standardisierte Inhalte

### Community

- Lern-Blogs, Wikis, Podcasts
- Peer-to-peer-Communities / Social Learning
- Informelles Lernen

## eLearning 2007 - Technologie (Rapid eLearning)

Als Neuheit überschätzt? Wenig Trendpotenzial im deutschsprachigen Raum

### US-Trend

Ziel des „Rapid eLearning“ ist die schnelle und kostengünstige Aufbereitung vorhandener digitaler Inhalte

- Innerhalb von ein bis zwei Wochen bedarfsorientiert realisierbar
- MS PowerPoint oder andere Inhalte problemlos in Lernprogramm importierbar
- Ohne großen Lernaufwand für Fachexperten nutzbar
- Nur „einfache“ Elemente der Erfolgskontrolle und didaktisch nicht ausgefeilt
- Erstellungskosten liegen unter 2000€ je Trainingsstunde
- Besondere Features - „live“ Webkonferenzen, „Learning on demand“ und „Blended Learning Konzepte“
- Mehr als einfache Folienpräsentation
  - **ergänzende Spracherklärungen**
  - **Integration von interaktiven und multimedialen Elementen**
  - **Verbreitung per „Knopfdruck“ möglich**
- Keine ausgebildeten Webentwickler, Webentwicklertools oder Autorensystemen notwendig

## eLearning 2007 – Technologie: Autorentools

Wer benötigt Autorentools wozu?

**Etabliert**

Mehr als 20% der im Bereich Corporate eLearning eingesetzten Inhalte, stammen aus unternehmenseigenen Produktionen.

### herkömmliche „Authoring-Tools“

- Weitreichende technische Kenntnisse sinnvoll
- Spezialisiertes KnowHow erforderlich für
- eingeschränkt nutzbare Tools
- Relativ hoher Personal- und Investitionsbedarf

### Rapid „Authoring-Tools“

- Geringe technische Kenntnisse erforderlich
- Einfache Handhabung
- Umsetzung vorhandener Inhalte durch jedermann
- Stark minimierter Zeitaufwand

## eLearning 2007 - Content

Mehrfachverwendung von Content verbilligt Produktion und Anwendung

**Tendenz**

**Content Sharing -  
Verteilung von Lerninhalten**

### Lizenzmodell

- Nutzung bestehender Strukturen die mit individuellen Inhalten gefüllt werden
- Rechte der Strukturen verbleiben beim Entwickler
- Beispiel: Lernspiele, o.ä.

### Verteilung über Plattformen

- Austausch von eigenentwickeltem Inhalt über Plattformen
- Individuelle Anpassung durch den jeweiligen Nutzer

### Content Partnerschaft

- Entwicklung von Inhalten auf Grund gemeinsamer Bedürfnislage
- Meist branchenspezifische Inhalte

**XML**

**bietet die Möglichkeit, Inhalte über einen offenen Standard zu verteilen**

## eLearning 2007 - Open Source

Was leisten Sie sich, wenn Sie sich Open Source leisten?

**Tendenz**

Hochschulen, Konzerne und Mittelstand erwarten sich durch den Einsatz von "Open Source Lern-Plattformen" erhebliche Kosteneinsparpotenziale

- Freie Weiterentwicklung des Quellcodes
- Lizenzen die eine Verbreitung des Quell- und Binärcodes erlauben
- Niemand darf von der Weiterentwicklung ausgeschlossen werden
- Lizenz muss technologisch neutral sein  
**andere Softwareprodukte dürfen weder ausgegrenzt noch eingeschränkt werden**

**Die Fortschreibung der Open Source-Community führt zu Web 2.0**

## eLearning 2007 - Community (Lern-Blogs)

Der „human touch“ im virtuellen Programm

**Tendenz**

Individuell zusammengestellte, tagebuchartige  
online Beiträge zu Weiterbildungs- und eLearning  
Fragen

- Peer-to-peer Kommunikation bewegt auch den Bildungsmarkt
- Newsgroups als Vorläufer
- „Blogs“ für Trainingszwecke
- Medium für Business-Communities



**fachorientierte Newsgroups**



**persönliche Erfahrung**



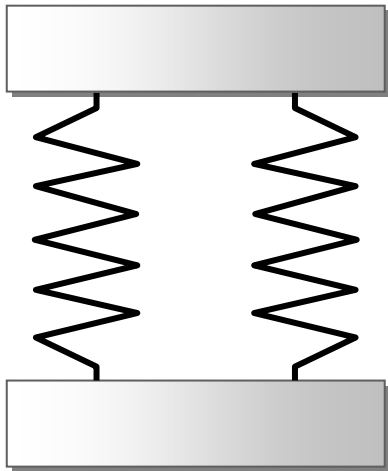
**„Lern-Blog“**

**„Die Grenzen zwischen Kommunikation  
und Training verwischen“**

## eLearning 2007 am deutschen Markt - Resümee

Bekannte Motivationsfaktoren führen zu integrierenden Entwicklungen

### Die Triebfedern der eLearning Entwicklung am deutschsprachigen Markt



beschleunigen



Kosten senken



vereinfachen



Gruppenprozesse und  
ihre Vorteile integrieren

2008:

User Generated  
Content, Virtual  
Reality, Web 3D,  
Wissenstransfer

ca. 2005 bis 2007:

Informal Learning, Web 2.0,  
SCORM, Mobile Learning,  
Open Source

ca. 1996 bis 1998:  
MULTIMEDIA, CBT,  
TeleLernen,  
Distance Learning

ca. 2002 bis 2004:

Blended Learning, LCMS,  
Rapid Learning, ROI,  
Content, Evaluationen

ca. 1999 bis 2001:

LMS, eLearning,  
WBT, Content, Tutoring



- Aktuelle Informationen
  - Analysen
  - Trends
- 

Portal & Newsletter auf

[www.checkpoint-elearning.de](http://www.checkpoint-elearning.de)

[www.checkpoint-elearning.com](http://www.checkpoint-elearning.com)



---

**Ich danke Ihnen für Ihre  
Aufmerksamkeit**

**Lic.rer.publ. Thea Payome  
thea.payome@checkpoint-elearning.de**

---