

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	9
<b>1. Teil Grundlagen</b>	
<b>1.1 Integriertes E-Learning-Referenzmodell .....</b>	<b>16</b>
1.1.1 Umfassendes E-Learning-Begriffsverständnis .....	16
1.1.2 Das St. Galler Dreiebenenmodell des Business Engineering .....	18
1.1.2.1 Die Business-Engineering-Landkarte .....	18
1.1.2.2 Die Ebenen und Dimensionen des Business Engineering .....	20
1.1.3 Das E-Learning-Modell im Überblick und Aufbau des Buchs .....	23
<b>1.2 Annäherung an den Begriff «E-Learning» .....</b>	<b>28</b>
1.2.1 Begrifflicher Hintergrund .....	28
1.2.2 Der Begriff «E-Learning» .....	31
1.2.3 Definition des Begriffs «E-Learning» .....	33
1.2.4 Polarisierungen .....	36
<b>1.3 Strukturen und Entwicklungen im E-Learning-Markt .....</b>	<b>38</b>
1.3.1 Marktentwicklung .....	38
1.3.2 Marktstrukturierungen .....	43
1.3.2.1 Gesamtübersicht .....	43
1.3.2.2 Marktsegmentierung nach Kundensicht .....	44
1.3.2.3 Marktsegmentierung nach Produkt- bzw. Dienstleistungsarten .....	46
1.3.2.4 Zusammenfassung .....	54
<b>1.4 E-Learning und Knowledge Management .....</b>	<b>55</b>
1.4.1 Begriffsverständnis von Wissensmanagement .....	55
1.4.2 Zusammenhang von Begriffen des Wissensmanagements und Lernens .....	57
1.4.3 Beziehungen zwischen Wissensmanagement und E-Learning .....	60

## 2. Teil Strategien: Die strategische Vernetzung von Lernen und Arbeiten im Unternehmen

<b>2.1</b>	<b>Grundlagen einer E-Learning-Strategie</b>	<b>.74</b>
2.1.1	Die Charakteristik einer E-Learning-Strategie	.74
2.1.1.1	Strategieintegration	.74
2.1.1.2	Strategieentwicklung	.78
2.1.1.3	Eigenschaften einer E-Learning-Strategie	.80
2.1.1.4	Aufgaben einer E-Learning-Strategie	.81
2.1.2	Das Umfeld einer E-Learning-Strategie	.85
2.1.2.1	Treiber der wirtschaftlichen Transformation	.86
2.1.2.2	Die Auswirkungen auf ein Unternehmen	.89
2.1.2.3	Der Lern- und Kompetenzenbedarf	.91
2.1.2.4	Die Anforderungen an eine E-Learning-Strategie	.93
<b>2.2</b>	<b>E-Learning-Strategie als Change-Prozess</b>	<b>100</b>
2.2.1	Transformation von Selbstverständnissen	101
2.2.1.1	Lernverständnis	101
2.2.1.2	Lernkultur	103
2.2.1.3	Kursverständnis	104
2.2.1.4	Verhältnis zwischen Trainer und Lernenden	105
2.2.1.5	Lern- und Arbeitsformen	105
2.2.1.6	Verteil- und Zugangsformen	106
2.2.1.7	Effizienz- und Effektivitätskriterien	106
2.2.2	Gestaltung des Change-Prozesses	107
<b>2.3</b>	<b>E-Learning-Strategieprozess</b>	<b>112</b>
2.3.1	Ausgangslage	113
2.3.1.1	Ausgangslage innerhalb eines Unternehmens: Standortbestimmung	114
2.3.1.2	Ausgangslage außerhalb eines Unternehmens: Umfeldanalyse	118
2.3.2	Vision	120
2.3.3	Strategieplan	124
2.3.4	Umsetzungsplan	138
2.3.5	Kommunikationsprozess	140
2.3.6	Audits, Controlling und Evaluation	142
<b>2.4</b>	<b>Ausblick</b>	<b>149</b>

## 3. Teil Methoden

3.1	<b>Begriffe und Grundlagen</b> .....	156
3.1.1	Einführung der drei methodischen Gestaltungsebenen .....	156
3.1.1.1	Vorbemerkungen .....	156
3.1.1.2	Der Gestaltungsansatz .....	157
3.1.2	Die Ebene der Lernarchitektur .....	159
3.1.3	Die Ebene der Lernräume .....	162
3.1.4	Die Ebene der Lernprozesse .....	166
3.2	<b>Gestaltungsgrundsätze</b> .....	169
3.2.1	Kompetenzenorientiertes Lernen .....	170
3.2.2	Anwendungs- und arbeitsplatzorientiertes Lernen .....	170
3.2.3	Supportorientiertes Lernen .....	171
3.2.4	Mitgestaltungsorientiertes Lernen .....	172
3.3	<b>Gestaltungsmöglichkeiten</b> .....	173
3.3.1	Gestaltungsmöglichkeiten für Lernräume .....	173
3.3.2	Gestaltungsmöglichkeiten für Lernprozesse .....	178
3.3.2.1	E-Training – instruktionsorientiert .....	178
3.3.2.2	E-Collaboration – kommunikationsorientiert .....	186
3.3.2.3	Just-in-time-E-Learning – unterstützungsorientiert .....	193
3.4	<b>Ausblick</b> .....	201

## 4. Teil Technologien und Systeme

4.1	<b>Die Technologie- und Systemebene des E-Learning-Modells</b> .....	208
4.2	<b>Umsetzung von Lernräumen: Blended-Learning-Modell</b> .....	217
4.2.1	Blended-Learning-Modell .....	217
4.2.2	Polarisierungen .....	220
4.2.2.1	Virtuelles und nichtvirtuelles Lernen .....	220
4.2.2.2	Stationäre und mobile Technologien und Systeme .....	221
4.2.2.3	Lokale und verteilte Technologien und Systeme .....	223
4.2.2.4	Statische und dynamische Technologien und Systeme .....	224
4.2.2.5	Synchrone und asynchrone Technologien und Systeme .....	225
4.2.2.6	Individuelle und kollaborative Technologien und Systeme .....	227
4.2.3	Das Blended-Learning-Modell als Grundlage für konkrete Architekturen .....	229

---

<b>4.3</b>	<b>Lern- und Wissensportale</b>	<b>230</b>
4.3.1	Der Begriff «Portal»	230
4.3.2	Klassifikationen	232
4.3.3	Funktionale Ebenen	236
4.3.4	Angebote des Portals	237
4.3.5	Individualisierung und Personalisierung	238
4.3.6	Lernportale	239
4.3.7	Lern- und Wissensportale	248
4.3.8	Lernportale als integrative Systeme	249
<b>4.4</b>	<b>Trends</b>	<b>255</b>
4.4.1	Standardisierung und Learning Objects	255
4.4.1.1	Standardisierung	255
4.4.1.2	Einflussfaktoren und Anforderungen	255
4.4.1.3	Standardisierungsinitiativen	258
4.4.1.4	Quasi-industrieller Umgang mit Content	259
4.4.2	Mobile Learning (M-Learning)	260
4.4.2.1	Begriff	260
4.4.2.2	Einsatzgebiete	265
4.4.2.3	M-Learning und Kommunikation	266
4.4.2.4	M-Learning im Einsatz	267
4.4.2.5	M-Learning und Portale	269
4.4.3	Pädagogische Agenten	270
4.4.3.1	Begriff	270
4.4.3.2	Merkmale von Agenten	270
4.4.3.3	Avatare	271
4.4.3.4	Anthropomorphisierung	272
4.4.3.5	Pädagogische Agenten	274
4.4.3.6	Funktionen von pädagogischen Agenten	275
4.4.3.7	Motivation durch Agenten	280
4.4.3.8	Grenzen des Agenten	282
4.4.3.9	Agenten und Lern- und Wissensportale	283
<b>Glossar</b>		<b>285</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>		<b>304</b>