

Inhaltsverzeichnis

HINFÜHRUNG	1
Orientierungshilfe (<i>Claudia Kirchmair</i>)	3
E-Learning Themenbereiche (<i>Claudia Kirchmair</i>)	33
STANDARDS UND SPEZIFIKATIONEN	51
Standards und Spezifikationen für den E-Learning Einsatz in Unternehmen (<i>Christian Glahn</i>)	53
Metadaten für Lernobjekte mit IEEE LOM und IMS Learning Resource Meta-Data (<i>Christian Glahn</i>)	79
QUALITÄTSSICHERUNG UND EVALUATION	97
Qualitätssicherung im E-Learning Bereich (<i>Claudia Kirchmair</i>)	99
Überblick E-Learning-Evaluationskriterien (<i>Claudia Kirchmair</i>)	109
Advanced Semantics and Standards (<i>Christian Glahn</i>)	127
SPIELERISCHES LERNEN	139
Didaktische Einsatzmöglichkeiten spielerischer Elemente in E-Learning Anwendungen (<i>Marion Malaun</i>)	141
Exemplarische Anregungen zur Gestaltung von E-Learning- Angeboten mit spielerischen Elementen (<i>Marion Malaun und Christian Glahn</i>)	159
E-LEARNING FÜR BUSINESS APPLICATIONS	175
Marktübersicht E-Learning für ERP-Systeme (<i>Gerhard Gassler</i>)	177
Simulationswerkzeuge für die E-Learning Content Produktion (<i>Gerhard Gassler</i>)	189
GLOSSAR	199
E-Learning Glossar (<i>Claudia Kirchmair</i>)	201