

INHALT	■
Vorwort	7
Einleitung	8
KAPITEL 1	
CBT oder CUU?	
Computergestütztes Lernen wird gesellschaftsfähig.	11
KAPITEL 2	
Wie wichtig sind eigentlich Hard- und Software?	
Vom PC zur Lernstation	16
Multimedia-Applikationen	19
Interaktivität und Adaptivität	29
KAPITEL 3	
Projektmanagement - Wie organisiere ich ein betriebliches CBT-Projekt?	43
KAPITEL 4	
Entwicklung computergestützter Lernprogramme	
Der Produktionsprozeß: Strukturierung und Standardisierung	53
Gestaltung von Bildschirmen	65
KAPITEL 5	
Wie kann sich dieser Aufwand rechnen	
Versuch einer Kosten-Nutzen-Rechnung?	84
KAPITEL 6	
Möglichkeiten und Grenzen eines Mediums - Reflexion und Ausblick	90
BELTZ WEITERBILDUNG	5

KAPITEL 7	
Do it yourself?	93
KAPITEL 8	
Arbeitshilfen	95
Checkliste: CUU-Courseware	96
Fragebogen	102
Literatur	109
Bildquellen	112