

Inhaltsübersicht

Editorial	5
<i>von Frank Siepmann und Mathias Fleig</i>	

KAPITEL 1

TRENDSTUDIEN: Gute Orientierung, aber Antworten auf brennende Fragen fehlen	10
<i>von Prof. Dr. Axel Koch</i>	

Zusammenfassung: Fünf eLearning-Studien im Vergleich

Fünf aktuelle Studien befassen sich mit Themen und Trends zum Thema eLearning bzw. digitales Lernen. Doch wie hoch ist eigentlich deren Aussagewert und was kann man als Unternehmen aus diesen Studien für die praktische Arbeit lernen? Axel Koch hat sich die Studien kritisch angeschaut und fasst die Ergebnisse in seinem Beitrag zusammen.

KAPITEL 2

CORPORATE LEARNING: Blended Learning im Aufschwung	18
<i>von Dr. Katja Bett und Konrad Fassnacht</i>	

Wie Unternehmen und Organisationen mit digitalen Lernformaten die Zukunft gestalten

Vielen Unternehmen und Organisationen ist Blended Learning zu einer Art Heilsbringer geworden, der die Aus- und Weiterbildung spürbar verbessern soll. Und noch viel mehr wird von Blended Learning erwartet. So sollen mit Blended Learning die umfassenden Weiterbildungsanforderungen der digitalen Welt gestemmt und die Abwesenheit vom Arbeitsplatz verringert werden. Und nicht zuletzt soll der Transfer des Erlernten in die Praxis der Lernenden besser gelingen als im klassischen Seminar. Grund genug, sich Blended Learning näher anzusehen.

KAPITEL 3

TALENTMANAGEMENT: Zeitgemäßes „Talent Management“	24
<i>von Dr. Klaus Stulle</i>	

Konkrete Hilfestellungen für die Praxis

Alle reden von „Talent Management“ – doch regelmäßig aneinander vorbei. Daher soll an dieser Stelle zunächst eine Arbeitsdefinition vorangestellt werden, die auf einem Talent Management Modell basiert. Wie hoch dann der jeweilige Reifegrad in Ihrem Unternehmen ausgeprägt ist, lässt sich mit dem „Talent Management Profiler“ ermitteln. Im Anschluss wird dann eine Reihe an „Goldene Regeln“ vorgestellt, die für die Einführung und Umsetzung von Talent Management in Organisationen beachtet werden sollten.

KAPITEL 4

IMPLEMENTIERUNG: eLearning in Unternehmen	30
<i>von Univ.-Prof. Dr. Gerhard Zimmer</i>	

Schritte zur erfolgreichen Einführung

Wie seit einigen Jahren zu beobachten ist und intensiv diskutiert wird, durchdringt die Digitalisierung und damit die Algorithmisierung alle Lebensbereiche, revolutioniert die Arbeits- und Geschäftsprozesse, die Organisationen und die Anforderungen an die Kompetenzen der Arbeitenden sowie das Lehren und Lernen in allen Bildungsprozessen. Zur kompetenten Steuerung der Entwicklungen wird es zwingend notwendig, eLearning in die Arbeits- und Lernprozesse in Unternehmen zu integrieren.

KAPITEL 5

CLOUD LEARNING: Lernen in einer Welt kluger Wolken und sinnsuchender Netze	36
<i>von Prof. Dr. Werner Sauter</i>	

Welche Rolle spielt Cloud Computing in der betrieblichen Bildung?

Die immer umfassendere Nutzung des Cloud Computing im Lernbereich setzt den bisher schon existierenden Trend von „Microlearning“, „Mobile Learning“ oder „Workplace Learning“ auf qualitativ neue Weise fort. Cloud Learning ist dabei aber keine neue Lernkonzeption, erweitert jedoch die Möglichkeiten und Chancen von Bildungssystemen erheblich. Es entspricht damit dem „eLearning 2.0“ oder „Social Learning“, sofern die sozialen Netzwerke von den Lernenden individuell und selbstorganisiert als Lernressourcen verwendet werden können.

BETRIEBLICHES LERNEN:	
Betriebliches Lernen im Zeitalter 4.0	42
<i>von Ellen Trude</i>	

KAPITEL 6

Finger weg von Lehren 4.0! Neue Kompetenzen für andere Lernorte

Lernen, und insbesondere das betriebliche Lernen, sei von der eigenen Kompetenzentwicklung im Grunde nicht mehr zu trennen. So liest man vielfach in aktuellen Fach- oder Blogbeiträgen und fragt sich: Wozu bitte lernen wir denn, wenn nicht, um kompetenter zu werden? Die Mitarbeitenden in Betrieben und Unternehmen haben dies im Grunde immer schon so gesehen. Sie arbeiten nicht nur, sondern verknüpfen Lernen mit Arbeiten und machen sich keine Gedanken darüber, ob sie nun gerade lernen oder arbeiten. Kompetenzerwerb en passant sozusagen. Geht das auch mit 4.0?

COMMUNITIES OF PRACTICE:	
Eine zukunftsweisende Lernorganisationsform für die digitale Arbeitswelt	48
<i>von Prof. Dr. Peter Dehnborstel</i>	

KAPITEL 7

Chancen und Potenziale der Community of Practice für die Arbeitswelt von morgen

Communities of Practice (CoP) sind neue, integrative Lernorganisationsformen, die Lernen und Arbeiten produktiv zusammenführen und integrieren. Aktuelle Unternehmenskonzepte und Managementtheorien unterstreichen die besondere Bedeutung der CoP für die Arbeitswelt von morgen. Doch worin liegen tatsächlich die Chancen, Potenziale der CoP für die digitale Arbeitswelt?

INTEGRIERTES LERNEN:	
Effektives eLearning als Teil des Integrierten Lernens in Organisationen	54
<i>von Mag. Christian Pirker</i>	

KAPITEL 8

eLearning zwischen Effektivität, Change Management und Lernender Organisation

Beim Lernen in Organisationen geht es immer um effektives Lernen. Das gilt ebenso für das eLearning in Organisationen. Wenn man eLearning als Teil des Integrierten Lernens in Organisationen sieht, dann sind neben dem entsprechenden Bewusstsein für das eLearning und der Frage nach dem effektiven Lernen insbesondere noch die Themen Change Management und Organisationales Lernen zu beachten. Dabei ist weiter zu beachten, dass die Welt, in der wir leben und handeln, immer dynamischer und komplexer wird.

eLearning BEST PRACTICE	60
--------------------------------	-----------

KAPITEL 9

DB Mobility Logistics AG - Wie DB Signale das mobile Lernen unterstützt - Vom Buch in die App.....	60
WWK Versicherungen - E-Learning in Eigenproduktion bei den WWK Versicherungen.....	62

eLearning AWARD 2016	64
<i>von Mathias Fleig und Stefanie Fritz</i>	

KAPITEL 10

KATEGORIE: ADAPTIVE LERNSYSTEME	Siegerprojekt: Standortbezogene Sicherheits-/Gefahrstofftrainings in adaptiven Lernsystemen Projektpartner: Visart GmbH & Lehmann&Voss&Co. KG.....	66
KATEGORIE: ASSESSMENT	Siegerprojekt: Szenariobasierte Online-Assessment-Center Projektpartner: inside Unternehmensgruppe und Vodafone GmbH.....	68
KATEGORIE: AUSBILDUNG	Siegerprojekt: Gamifizierte Trainingsplattform für Zusteller der Österreichischen Post AG Projektpartner: ovos media gmbH und Österreichische Post AG.....	70

INHALTSÜBERSICHT

KATEGORIE: AUTOMATISIERTES TRAINING	Siegerprojekt: Modernes, automatisiertes Training Management mit OLAT Enterprise im globalen Logistik-Unternehmen Hapag-Lloyd AG BPS Bildungsportal Sachsen GmbH und Hapag-Lloyd Aktiengesellschaft.....72
KATEGORIE: BILDUNGSCONTROLLING	Siegerprojekt: UWEB2000®-Unterweisungssystem Projektpartner: SLH GmbH und Continental Reifen Deutschland GmbH.....74
KATEGORIE: BLENDED LEARNING	Siegerprojekt: cBook - Audi Advanced Training Skills (ATS) Projektpartner: CREATE.21st century und AUDI AG76
KATEGORIE: CLOUD LEARNING	Siegerprojekt: Airbus Helicopters E-Manuals Projektpartner: DR-B GmbH und Airbus Helicopters Deutschland GmbH78
KATEGORIE: COMPLIANCE TRAINING	Siegerprojekt: TARGOBANK Richtlinien Schulung mit VIWIS e-Learning Projektpartner: VIWIS GmbH und TARGOBANK AG & Co. KGaA 80
KATEGORIE: CORPORATE LEARNING	Siegerprojekt: THOMAS SABO Academy Projektpartner: Innovation Campus und THOMAS SABO GMBH & CO. KG82
KATEGORIE: DIDAKTIK	Siegerprojekt: Digital gestützte Weiterbildung - Einsatz von eCademy bei der Kolping-Berufshilfe Projektpartner: eCademy GmbH und Kolping-Berufshilfe GmbH Tirschenreuth 84
KATEGORIE: FÜHRUNGSKRÄFTETRAINING	Siegerprojekt: Qualifizierungsprogramm für Führungskräfte Projektpartner: vitero GmbH und Wüstenrot Bausparkasse AG 86
KATEGORIE: GAMIFICATION	Siegerprojekt: Mit Costa auf Entdeckerreise Projektpartner: hydra newmedia GmbH und Costa Kreuzfahrten. 88
KATEGORIE: HOCHSCHULE	Siegerprojekt: MBA General Management Projektpartner: ELC E-Learning-Consulting und AIM Austrian Institute of Management 90
KATEGORIE: INTERNATIONAL	Siegerprojekt: LCMS für Globale Service Projektpartner: IM S Intelligent Media Systems und Robert Bosch Automotive Steering92
KATEGORIE: KOLLABORATIVES LERNEN	Siegerprojekt: Virtuell - kollaborative Online Sprachensuite für die Lernplattform ILIAS in der Vermittlung von Sprachkompetenz für ausländische Ärztinnen und Ärzte Projektpartner: AKI RP/Eifel, Dr. med. Sabine Povoden und TRISOLVE-Scientific.....94
KATEGORIE: KONZEPTION	Siegerprojekt: Modernisierung und Modularisierung der Commerzbank Fachqualifizierung Projektpartner: Accenture GmbH und Commerzbank AG96
KATEGORIE: KUNDENTRAINING	Siegerprojekt: Classroom Manager Enterprise Sales Force Projektpartner: IM S Intelligent Media Systems AG und BSH Hausgeräte GmbH 98
KATEGORIE: LERNKULTUR	Siegerprojekt: Kulturwandel und Digitalisierung des Lernens bei Unitymedia Projektpartner: Skillsoft NETg GmbH und Unitymedia GmbH100
KATEGORIE: LERNPLATTFORM	Siegerprojekt: Discover Shiseido Projektpartner: Innovation Campus und Shiseido102
KATEGORIE: MICROLEARNING	Siegerprojekt: Schönherr-Compliance-Suite Projektpartner: LearnChamp Consulting GmbH und Schönherr Rechtsanwälte GmbH ...104
KATEGORIE: MOOC	Siegerprojekt: MOOCs in der Internationalen Entwicklungszusammenarbeit Projektpartner: time4you GmbH und GIZ GmbH.....106
KATEGORIE: ONBOARDING	Siegerprojekt: Wüstenrot Starter App „Fit für Vertrieb“ Projektpartner: ACA GmbH und Wüstenrot Bausparkasse AG108
KATEGORIE: OPEN SOURCE	Siegerprojekt: Organisationsweite Einführung eines Lern-Management-Systems Projektpartner: common sense GmbH und Kofi Annan International Training Center 110
KATEGORIE: QUALITÄTSMANAGEMENT	Siegerprojekt: Miele eLearning-Portale Projektpartner: mediaprojekt GmbH und Miele & Cie. KG112
KATEGORIE: RAPID AUTHORIZING	Siegerprojekt: FIT ² Dokumententraining für Kurzunterweisungen Projektpartner: Provalidis und Infraseriv GmbH & Co. Höchst KG 114
KATEGORIE: SPRACHTRAINING	Siegerprojekt: E.ON Sprachtraining Projektpartner: Rosetta Stone GmbH und E.ON AG..... 116
KATEGORIE: STAKEHOLDERMANAGEMENT	Siegerprojekt: Vergaberecht und Bauabwicklung - WBTs mit persönlicher Note überzeugen durch Akzeptanz Projektpartner: CLICK&LEARN und ASFINAG 118
KATEGORIE: STORY BASED LEARNING	Siegerprojekt: R+V Beratungsqualität Projektpartner: Core-Competence GmbH und R+V Allgemeine Versicherung AG.....120
KATEGORIE: VIDEOTRAINING	Siegerprojekt: eVideo 2.0 - Hotel- und Gastronomiegewerbe Projektpartner: imc information multimedia communication AG und KES-Verbund. 122
KATEGORIE: WEB BASED TRAINING	Siegerprojekt: So geht Verkaufen heute - kompetent im Markt und Online-Verkauf Projektpartner: Know How! AG und Dehner GmbH & Co. KG..... 124
KATEGORIE: WORKPLACE LEARNING	Siegerprojekt: Blended Learning - Neue Wege im Training Handel Deutschland der AUDI AG Projektpartner: AUDI AG, CREATE.21st century und CLC GmbH..... 126

eLearning TRENDS

128

KAPITEL 11

BPS Bildungsportal Sachsen GmbH - Weiterbildung - zentral steuern, international durchführen. 128

Cornerstone OnDemand Inc. - Globales Learning für lokale Märkte 130

CREATE.21st century - cBook eLearning für Verhaltenstraining..... 132

CrossKnowledge GmbH - Lernen mit Hilfe von Einsen & Nullen - digitalen Wandel schaffen. 134

data-quest GmbH - Rebellisch, aber nicht zickig 136

eCademy GmbH - Erfolgsfaktor E-Learning in der Aus- und Weiterbildung 138

e-doceo Deutschland - Film ab: Mobile Learning mit e-doceo. 140

imc information multimedia communication AG - Digitales Lernen im Extended Enterprise 142

IM|S Intelligent Media Systems AG - Online-Trainings für erfolgreiche Vertriebsqualifizierung..... 144

inside Unternehmensgruppe - Effiziente Kurzformate, die Zeit und Kosten sparen. 146

Know How! AG - Use Cases im eLearning - eine Methode mit vielen Einsatzmöglichkeiten 148

Know How! AG - Mobile Learning im Handel. 150

LinguaTV GmbH - Motiviert und flexibel lassen sich Sprachen einfacher, schneller und effektiver lernen 152

M.I.T e-Solutions GmbH - SITOS Six: Ein Sixpack für modernes und agiles Lernmanagement 154

Proবাদis Partner für Bildung und Beratung GmbH - Schlechte Zeiten für Seminarschläfer oder die neue Dimension des Trainierens .. 156

Rosetta Stone GmbH - Warum E.ON beim Sprachtraining auf E-Learning und mobile Apps setzt.. 158

SoftDeCC Software GmbH - Zielgruppenorientierte Portale für Bildungsmanagement..... 160

Swissteach AG - Ganzheitliche Betrachtungen optimieren den Nutzen und senken die Kosten. 162

szenaris GmbH - „Kompetenzorientierte Ausbildung mit Simulationen - schon greifbare Realität?“ 164

time4you GmbH - Wie schaffen wir langfristig Akzeptanz fürs Online-Lernen? 166

TriCAT GmbH - Virtuelle 3D-Welten als Alternative zu Präsenzlernumgebungen 168

tts GmbH - Performance Support unterstützt Mitarbeiter im „Moment of Need“..... 170

vitero GmbH - Die Welt am virtuellen Tisch 172

VIWIS GmbH - Compliance mit System..... 174

eLearning TEST

176

KAPITEL 12

Quiz-App Q&A - benntec Systemtechnik GmbH 176

Cloud LEARNING - Windows 10 - Easy-Training.de AG 178

lyndaEnterprise - Lynda.com 180

eLearning FACHLITERATUR

182

KAPITEL 13

von Mathias Fleig und Stefanie Fritz

Aktuelle eLearning-Fachliteratur

eLearning GUIDE

192

KAPITEL 14

69 Medienpartner des eLearning Journals sind in diesem Teil mit einer Profilanzeige vertreten und zeigen ihre Kernkompetenzen auf.