

Dipl.-Ing. Markus Cordes, Frankfurt

Gestaltung interaktiver multimedialer Lern- anwendungen im Qualitäts- management

Reihe **20**: Rechnerunterstützte
Verfahren

Nr. **243**

✓	1 EINLEITUNG	1
✓	2 AUFGABENSTELLUNG UND ZIELSETZUNG.....	2
	3 WEITERBILDUNG UND QUALITÄTSMANAGEMENT.....	4
	3.1 STELLENWERT DER WEITERBILDUNG IM QUALITÄTSMANAGEMENT.....	4
	3.2 ANFORDERUNGEN VON NORMEN UND RICHTLINIEN	6
×	3.3 MOTIVATION ZUM LERNEN, MOTIVATION DURCH LERNEN	8
	4 WEITERBILDUNGS- UND INFORMATIONSMANAGEMENT.....	9
✓	4.1 METHODEN DER BEDARFSERMITTLUNG.....	11
	4.2 QUALIFIZIERUNGSPLANUNG	12
	4.3 INFORMATIONSMANAGEMENT	14
	4.3.1 <i>Management betrieblicher Informationen</i>	15
	4.3.2 <i>Qualitätsinformationen</i>	16
	5 QUALITÄTSMANAGEMENT FÜR WEITERBILDUNG	18
	5.1 STRATEGIEN FÜR DIE PRODUKTION IM 21. JAHRHUNDERT	18
	5.2 EU-Projekte zum Thema Qualifizierung.....	18
	5.3 BETRIEBLICHE ANFORDERUNGEN	19
	5.4 RECHTLICHER RAHMEN.....	20
	5.5 WEITERBILDUNGSANGEBOTE.....	21
	5.6 ANWENDUNG DER DIN EN ISO 9001 AUF WEITERBILDUNGSTRÄGER	21
	5.7 INTERNE WEITERBILDUNG.....	22
×	6 METHODIK DES LERNENS ERWACHSENER	24
	6.1 DAS GEDÄCHTNIS	24
	6.1.1 <i>Gedächtnismodelle</i>	24
	6.1.2 <i>Behalten und Vergessen</i>	26
	6.2 VERHALTENSTHEORETISCHE LERNFORSCHUNG.....	30
	6.3 KOGNITIONSTHEORETISCHE LERNFORSCHUNG	30
	6.4 HANDLUNGSTHEORETISCHE LERNFORSCHUNG.....	34
	6.5 LERNMODELLE	35
	6.6 LERNSTUFEN.....	36
	6.7 ZIELGRUPPENANALYSE.....	37
	6.8 UNTERRICHTUNGSFORMEN	39
	7 CBT COMPUTERUNTERSTÜTZTES QUALIFIZIEREN	42
	7.1 DEFINITION UND GESCHICHTE.....	42
	7.2 VORTEILE UND POTENTIALE VON CBT	44
	7.3 KRITISCHE AUSEINANDERSETZUNG.....	46
	7.4 PLANUNG VON CBT-Projekten	47
	7.4.1 <i>Teambildung und Problemanalyse</i>	48
	7.4.2 <i>Grundkonzeption</i>	49
	7.4.3 <i>Feinkonzeption und Drehbucheerstellung</i>	51
	7.4.4 <i>Programmierung und Test</i>	52
	7.5 KALKULATION / KOSTEN / MARKT.....	53
	7.6 URHEBERRECHT	55
	7.7 SOFTWARE UND HARDWARE ZUR REALISIERUNG VON CBT	56
	7.7.1 <i>Hochsprachen</i>	56
	7.7.2 <i>Autorensysteme</i>	56
	7.7.3 <i>HTML Hypertext Markup Language</i>	60
	7.7.4 <i>Hilfsprogramme</i>	60
	7.7.5 <i>Hardware</i>	61
	7.8 MEDIENAUSWAHL.....	62
	7.9 VIDEO IN LERNANWENDUNGEN	64

8 GESTALTUNGSRICHTLINIEN.....	65
8.1 BETRIEBLICHES UMFELD	65
8.1.1 Lernen und Informieren im Fertigungsprozeß.....	65
8.1.2 Anbindung an andere Softwaresysteme.....	65
8.2 METHODIK.....	66
8.2.1 Lernmethodische Hinweise.....	66
8.2.2 Individualisierung	67
8.2.3 Evaluation.....	67
8.3 ERGONOMIE.....	69
8.4 BENUTZERFÜHRUNG.....	70
8.4.1 CBT-Varianten	70
8.4.2 Ablauforganisation.....	72
8.4.3 Interaktion.....	73
8.4.4 Testformen	73
8.5 DESIGN / PROGRAMMIERUNG	75
8.5.1 Layout	75
8.5.2 Farben	75
8.5.3 Text.....	76
8.5.4 Hypertext - Hypermedia	78
8.5.5 Grafiken und Bilder	78
8.5.6 Video.....	79
8.5.7 Audio	81
9 VIDEOTECHNIK UND PC-PLATTFORM / DESKTOPVIDEO.....	83
9.1 FERNSEH- UND VIDEOSIGNALE	83
9.2 ANFORDERUNGEN / QUALITÄTSMERKMALE	84
9.3 DIGITALISIERUNG.....	86
9.4 KOMPRESSION	87
9.5 STANDARDS.....	90
9.6 HARDWARE	94
9.7 SOFTWARE	94
9.8 SPEICHERTECHNIK	95
9.8.1 Datenspeicher Überblick.....	95
9.8.2 CD - Compact Disc.....	95
10 BEISPIELAPPLIKATIONEN	97
10.1 PMÜ - PRÜFMITTELÜBERWACHUNG	97
10.2 FMEA - FEHLERMÖGLICHKEITS- UND EINFLUß-ANALYSE.....	98
10.3 INTEGRIERTE WERKER-INFORMATIONSSYSTEME	100
10.4 UMWELTMANAGEMENTSYSTEME / EU-ÖKOAUDIT.....	102
11 AUSBLICK	103
12 ZUSAMMENFASSUNG.....	104
13 ANHANG.....	105
13.1 FRAGEBÖGEN.....	105
13.1.1 Entscheidungs-Checkliste CBT.....	105
13.1.2 Beurteilung von Lernprogrammen	108
13.1.3 Rechnergestützte Bewertung von CBT.....	110
13.1.4 CBT Qualitätsanalyse.....	112
13.1.5 Fragebogen für CBT Nutzer	114
13.2 LISTEN.....	116
13.2.1 Autorensysteme	116
13.2.2 CBT-Anbieter in Deutschland	117
13.2.3 Hardware für Desktopvideo	118

13.2.4 Bildformate.....	119
13.2.5 Video-, Audio- und Animationsformate	120
13.3 BEISPIELE	121
13.3.1 Beispiel einer Drehbuchseite	121
13.3.2 Symbole für Ablaufpläne.....	122
13.3.3 Ausschnitt aus einem Ablaufplan	123
13.3.4 Computer unterstütztes Informieren für Werker.....	124
13.4 VERWENDETE AUSRÜSTUNG	126
13.4.1 Hardware	126
13.4.2 Software	127
13.5 WEITERFÜHRENDE INFORMATIONSMITTEL	128
13.5.1 Internet	128
13.5.2 Messen, Ausstellungen und Kongresse.....	129
x 14 LITERATUR.....	130