



Antje Heinitz

Content-Sharing: Eine Technologie auf der Überholspur?

Eine wirtschaftlich effiziente Produktion von qualitativ hochwertigen digitalen Lernmaterialien stützt sich zunehmend auf alternative Produktions- und Vertriebsmöglichkeiten.

Seitdem sich Ende der neunziger Jahre der kostenlose Austausch von Lernmaterialien zunächst im amerikanischen Raum, insbesondere im Hochschulsektor, bewährt hat, stehen nun auch in Deutschland Nachfolgeprojekte bereit, den kommerziellen Markt zu erschließen. Das vom Bundesministerium für Wirtschaft (BMWi) geförderte Projekt »Content-Sharing« ist ein Beispiel dafür. In ihm werden sowohl die organisatorischen und rechtlichen als auch technologischen Fragestellungen, die mit dem kommerziellen Austausch von Lernmaterialien verbunden sind, geklärt und in ein marktfähiges Konzept überführt. Weiterhin steht die Entwicklung sowie Integration der notwendigen Technologien und Verfahrensweisen im Vordergrund des Projektes.

Der virtuelle Marktplatz sammelt, prüft und sortiert die ganze Vielfalt der digitalen Lerninhalte (Content) und führt Produzenten und Käufer zusammen. Produzenten stellen ihren Lerninhalt digital in den Marktplatz ein und die Content-Käufer können sich mit Hilfe von Suchfunktionen und kurzem Info-Text sowie Vorschau-Dateien den Lerninhalt anschauen und erwerben.

Darüber hinaus ist die Verkaufsplattform mit einem Service- und Dienstleistungspaket rund um das Thema E-Learning verbunden. Dies beinhaltet neben den digitalen Werkzeugen (Tools) zur Produktion und Contentanpassung auch die Nutzung von Lernmanagementsystemen sowie Informations- und Beratungsleistungen.



Dienstleistungen

Kerngeschäft ist der Vertrieb von Lerninhalten unterschiedlicher Struktur und Formate z. B. in folgender Form:

- Texte, Animationen, Übungen, Bilder/Grafiken
- Kursabschnitte, Kurse

Zusätzlich werden angeboten:

- Bildungskonzepte, Lehrpläne, Skripte u. ä.

Weiterhin bietet der Markt eine Reihe ergänzender Dienstleistungen:

- Anleitung und Beratung für Produzenten und Käufer
- Nutzungsangebote von Autorensystemen und Lernmanagementsystemen

Interessierten Kunden, die sich zunächst nur informieren möchten, steht ein öffentlicher Bereich zur Verfügung.

Verkäufer und Produzenten von Lerninhalt können:

- ihre digitalisierten Lerninhalte in Form von Modulen über das Content-Sharing-System, kurz CS-System, zur kommerziellen Nutzung entsprechend dem Betreiber- und Geschäftsmodell anbieten
- standardisierte Produktionsverfahren und Werkzeuge nutzen
- die von ihnen in das CS-System in Form von Modulen eingestellten Inhalte ändern und anpassen (aktualisieren, erweitern)
- die Nutzungsbedingungen ihres Content definieren (Preis, Lizenz)

Content-Einkäufer können:

- Lerninhalt entsprechend ihres Bedarfes im CS-System suchen, ansehen und auswählen
- Module auf der Basis des Betreiber- und Geschäftsmodells erwerben und gemäß den Nutzungs- und Vertragsbedingungen verwenden
- entsprechend der Nutzungsbedingungen Module für ihre Zwecke anpassen



Merkmale des CS-Marktes:

Metadaten – Informationen, die zum Lerninhalt angegeben werden

Die Bereitstellung und der Vertrieb von Lerninhalten erfolgt in mehreren Prozessabläufen. Für den Produzenten und Käufer von Content werden durch das technologische CS-System Mechanismen bereitgestellt, die diese Abläufe transparent und unaufwendig gestalten:

Die Erfassung von Metadaten zu den Lerninhalten erfolgt teilweise automatisch. Über den vom Anbieter bereitgestellten Lerninhalt werden automatisiert Aussagen und Annahmen über seine technische, inhaltliche und organisatorische Beschaffenheit getroffen. Er muss Angaben zu offenen oder nicht eindeutigen Metadatenelementen ergänzen. Die automatisiert getroffenen Angaben haben mehrheitlich Empfehlungscharakter und können vom Anbieter auch verändert werden.

Qualität

Der Nutzen für die Produzenten und Käufer besteht darin, dass Lerninhalte abhängig vom gewünschten Qualitätsanspruch zur Verfügung stehen. Basis für die Qualitätsprüfung ist ein mehrstufiger Prüfprozess, an dem z. T. qualifizierte Redakteure und Experten beteiligt sind.

Das Qualitätsmanagement basiert auf drei wesentlichen Säulen:

1. Unterstützung des Content-Produzenten:
Bereitstellung von Richtlinien, die den Content-Produzenten befähigen, Lerninhalte mittel- und langfristig auf Basis der Anforderungen des virtuellen CS-Marktplatzes und seiner Kunden zu erstellen.
2. Unterstützung des Content-Käufers:
Kriterienbasierte Erfassung der Kundenzufriedenheit zu spezifischen Bereichen (z.B. Angebotsprofil, Preiswürdigkeit, Funktionalität ...)
3. Unterstützung an der Schnittstelle „Content-Produzent“ und „Marktplatz Content-Sharing“:
Kriterienbasierte Prüfung (prototypische und teilautomatische Auswertung)

Handlungsleitend bei der Produktion von Lerninhalt ist der Grundsatz: Qualität wird erzeugt und nicht gesichert.



Re-Authoring: Wiederverwendung von Lerninhalten

Der bisherige Lebenszyklus von Lerninhalt sah so aus: Der Kurs wird für ein Lernziel/Zielgruppe produziert und der Kunde nutzt den gekauften Content.

Die Wiederverwendung von Lerninhalt lässt sich jedoch durch Re-Authoring realisieren.

Dabei müssen folgende Szenarien beachtet werden:

- Layout-Anpassung an Corporate Design des Kunden
- Inhaltliche Anpassung an spezifische Zielgruppe
- Übersetzung in andere Sprachen
- Veränderte Kursdauer durch Auswahl relevanter Kapitel
- Zusammenstellung von Inhalten aus mehreren Kursen
- Restrukturierung: z.B. Veränderung der Reihenfolge

Die Nutzung von Content durch Weiterbildungsanbieter und Unternehmen wird zukünftig entscheidend davon abhängen, wie didaktisch effektiver und qualitativ hochwertiger Lerninhalt zu einem attraktiven Preis angeboten wird.

Vor diesem Hintergrund ist das Re-Authoring von Lerninhalten ein viel versprechender Weg. Auf diese Weise kann Content auf Basis kundenspezifischer Wünsche unterschiedlichen Zielgruppen angeboten und somit mehrfach vermarktet und genutzt werden. Kaum ein einzelner Anbieter ist in der Lage, sämtliche Lerninhalte selbst (d.h. ohne Hinzuziehen fremder Inhalte) zu produzieren.

Zielgruppen und Kundennutzen

Es wird angestrebt, die Content-Sharing-Plattform als Marktplatz für Produzenten und Käufer zu etablieren. Damit wird es möglich sein, dass alle am E-Learning-Prozess Beteiligten auf diesem Marktplatz das untereinander handeln und austauschen, was sie zur Produktion und kommerziellen Verwertung von Content brauchen.

Das CS-System wird in der Einführungsphase schwerpunktmäßig solchen Lerninhalt suchen, aufnehmen und bereitstellen, der bundesweit z. B. in der Ausbildung von Berufsförderungszentren eingesetzt werden kann. Von Seiten der Lieferanten sind demzufolge in dieser Phase bevorzugt solche Produzenten gefragt, die mit ihren Angeboten die Qualifizierungsprozesse in diesen Förderzentren unterstützen können.



Darüber hinaus wird mit der CS-Plattform Produzenten, die sich in ihrem Kerngeschäft bereits auf Spezialmärkte konzentrieren, die Möglichkeit eingeräumt, ihre Produkte über die CS-Plattform mehrfach zu vermarkten.

Ob der CS-Marktplatz von den Kunden angenommen wird, hängt davon ab, welchen Nutzen der Kunde für sich erhält, wahrnimmt oder sich erhofft.

- Schaffung neuer oder zusätzlicher Verkaufsmöglichkeiten für Lerninhalte
- Unterstützung bei einer schnelleren und kostengünstigeren Contentproduktion durch die Nutzung vorhandener Module
- Umfangreiches vielseitiges Angebot an qualitätsgeprüftem Lerninhalt
- Erwerbsmöglichkeiten von Content mit unterschiedlichen Lizenzrechten
- Unterstützung bei der Zerlegung vorhandener Kurse zu tauschfähigem Content
- Regelmäßige Informationen über Neuigkeiten im E-Learning-Bereich
- Beratung und Betreuung zu Fragen des E-Learning
- Werbemöglichkeiten für das eigene Unternehmen

VIRTUS Institut für neue Lehrmethoden

Ansprechpartner : Geschäftsführerin Antje Heinitz

Friedrich-Barnewitz-Straße 8

18119 Rostock

Fon: 0381 51 96 48 52

Fax: 0381 51 96 48 51

eMail: heinitz@virtus-mv.de

www.virtus-mv.de