

eAuthor

Eine Sonderausgabe zum Autorentool der inside Unternehmensgruppe

Alles, was Sie über Autorensysteme wissen sollten

Artikel aus den Publikationen:

eLearning Journal Kaufberater & Markt 2018/2019

eLearning Journal Praxisratgeber 2018/2019

eLearning Journal Kaufberater & Markt 2018/2019

- S.2-5 10 Tipps für die Autorentool-Auswahl
- S.6-7 Vapiano: Mit Mobile Learning und dem eAuthor auf Expansionskurs
- S.8-9 Der eAuthor – einer für alle(s)!

eLearning Journal Praxisratgeber 2018/2019

- S.10-11 Testbericht eAuthor: Excellent!



In freundlicher Zusammenarbeit mit dem eLearning Journal

eLearning
JOURNAL

inside

10 Tipps für die Autorentool-Auswahl

Es gibt zahlreiche Gründe, die für die Eigenproduktion von Lerneinheiten sprechen können, seien es etwa die geringeren Kosten, ein schnellerer sowie flexiblerer Entwicklungsprozess oder die Unabhängigkeit von Dienstleistern. Damit man jedoch selbst hochwertige Lerneinheiten produzieren kann, führt in der Regel kein Weg an einem Autorentool vorbei. Doch wie findet man am besten das passende Autorentool für die eigenen Bedarfe?

Denn die Auswahl an verfügbaren Autorentools im eLearning-Markt ist groß, was die richtige Wahl schwierig machen kann. Welche Funktionen werden benötigt? Ist das Autorentool auch für relative Anfänger nutzbar oder ist es nur für Experten mit ausreichender Erfahrung geeignet? Sollen die selbstproduzierten Lerninhalte auch mit mobilen Endgeräten kompatibel sein? Welche Lizenzmodelle haben die Autorentools und wie flexibel sind diese? Dies sind nur einige der Fragen, welche bei der Suche nach einem neuen Autorentool berücksichtigt werden sollten. Um Sie bei dieser Suche zu unterstützen, hat die Redaktion des eLearning Journals 10 zentrale Aspekte zusammengestellt, auf welche Sie bei der Auswahl eines Autorentools auf jeden Fall achten sollten.

1. Funktionsvielfalt

Eines der wichtigsten Auswahlkriterien stellt der Funktionsumfang des Autorentools dar. Selbst einfache und abgespeckte Systeme bieten heutzutage grundlegende Funktionen wie etwa WYSIWYG oder die Einbindung von Texten, Bildern oder Videos, womit bereits zweckmäßige und durchaus auch attraktive Lerneinheiten wie etwa Web Based Trainings gestaltet werden können. Doch über diese Standards hinaus gibt es eine ganze Reihe von Funktionen, in denen sich die Autorentools am Markt teilweise deutlich unterscheiden können.

In vielen Unternehmen gibt es umfangreiche Sammlungen von Schulungsunterlagen typischerweise in der Form von PDF oder PowerPoint. Viele Autorentools bieten aus diesem Grund eine Import-Funktion, mit welcher diese Unterlagen in eine rudimentäre Lerneinheit umgewandelt werden können. Beim Import sollte allerdings kein Film entstehen, sondern vielmehr die einzelnen Elemente jeder Seite übernommen werden, so dass diese anschließend im Autorentool bearbeitet werden können.

Eine weitere hilfreiche Funktion ist Recording/Capturing. Damit können direkt im Autorentool Bilder und Videos gemacht bzw. aufgezeichnet, bearbeitet und anschließend in Lerneinheiten verwendet werden. Das Medium „Video“ findet heutzutage in immer mehr Lerneinheiten Verwendung, weshalb die einfache Erstellung, Bearbeitung und Vertonung von Videos eigentlich in keinem Autorentool fehlen sollte.

Darüber hinaus gibt es noch viele weitere Funktionen, die bei der Auswahl relevant sein können. Über welche Standardelemente verfügt das Autorentool,

welche die Gestaltung von Lerneinheiten einfacher und interessanter machen können (z.B. Formen, Tabellen, Textfelder, aber auch Avatare oder Gamification-Elemente)? Welche und wie viele Medien-, aber auch Ausgabeformate werden unterstützt? Können mit dem Autorentool neben reinen Lernmedien auch Schulungs- und/oder Arbeitsmaterialien produziert werden? Können mit dem System auch Tests erstellt werden (Stichwort Lernerfolgskontrolle)?

Bei der Fülle von Funktionen und Optionen ist es daher wichtig, sich der eigenen aktuellen und, wenn möglich, zukünftigen Bedarfe bewusst zu sein. Werden im eigenen Haus ausschließlich relativ einfache WBTs ohne große Interaktivität verwendet, dann kann bereits ein relativ simples und kostengünstiges Autorentool ausreichend sein. Soll mit dem System allerdings ein ausgewogener Medienmix aus WBTs, Videotraining, Simulationen, Gamification und mehr entstehen, dann engt sich die Auswahl der passenden Produkte am Markt bereits deutlich ein.

2. Mobile Learning und Responsive Design

Nach der aktuellen eLearning BENCHMARKING Studie 2018 nutzt knapp unter einem Drittel der befragten Unternehmen bereits Mobile Learning, während etwa ein knappes weiteres Drittel den Einsatz plant. Vor diesem Hintergrund ist es für viele Unternehmen nicht mehr ausreichend, dass die verfügbaren Lerninhalte lediglich für den Desktop-PC optimiert sind.

Es gibt Autorentools, mit denen Lerninhalte speziell für PC, Tablet oder Smartphone erstellt werden können. Werden Lerninhalte in der Regel immer für bestimmte Zielgruppen und/oder Endgeräte produziert, kann eine solche Optimierung unter Umständen bereits ausreichen. Sollen mit einem solchen Autorentool allerdings Lerninhalte für mehrere Endgeräte erstellt werden, bedeutet dies einen zusätzlichen Aufwand.

Aus diesem Grund empfiehlt es sich, auf Autorentools zu setzen, mit denen Lerninhalte „responsive“ erzeugt werden können. Responsives Design bedeutet, dass sich sowohl der Bildschirminhalt basierend auf der Größe und Auflösung des Bildschirms automatisch ausrichtet als auch die Steuerung bzw. Bedienung angepasst wird (z.B. Wischen statt Klicken). So kann gewährleistet werden, dass ein Lerninhalt vom PC bis zum Smartphone komfortabel genutzt werden kann, d.h. responsive Lerninhalte bieten den Mitar-



Quelle: iStock.com/gorodenkoff

▲ Dank eines modernen Autorentools können heutzutage auch ohne Programmierkenntnisse hochwertige Lerneinheiten selbst erstellt werden.

beitern größtmögliche Nutzungsfreiheit bei gleichzeitiger Reduzierung des Produktionsaufwands.

3. Usability

Je benutzerfreundlicher und intuitiver ein Autorentool ist, desto größer ist der Pool an potentiellen Autoren. Für ein Unternehmen kann es durchaus vorteilhaft sein, dieses Potential zu aktivieren, denn in der Regel sitzen Kompetenzträger bzw. Subject Matter Experts (SMOs) nicht in der Personal-, sondern in den Fachabteilungen. Können selbst Laien nach einer kurzen Einarbeitungszeit mit einem Autorentool nutzbare Lerneinheiten produzieren, kann dies nicht nur die Personal- bzw. eLearning-Abteilung entlasten, sondern Fachabteilungen auch eine größere Kontrolle über die eigenen Lerninhalte ermöglichen.

Aus diesen Gründen sollte ein Autorentool eine effiziente und intuitive Erstellung von Medien ermöglichen, ohne dass zwangsläufig Programmierkenntnisse benötigt werden. Eine breite Palette an Standardelementen wie etwa vordefinierte Raster, Schriften, Formen, Interaktionen und Ähnliches erleichtern es auch Einsteigern attraktive Lerninhalte zu erstellen. Eine wichtige Rolle spielen in diesem Kontext außerdem Templates, welche Autoren eine vorgefertigte Struktur anbieten und so die Erstellung von Seiten bzw. ganzen Lerneinheiten sowohl deutlich erleichtern als auch beschleunigen. Diese Templates können sowohl von eLearning-Dienstleistern als auch internen Experten individuell entsprechend der eigenen Bedürfnisse erstellt werden.

4. Konnektivität & Schnittstellen:

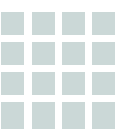
Autorentools gehören zur eLearning-Infrastruktur und müssen ähnlich wie ein LMS in die Systemland-

schaft eines Unternehmens passen. Immer öfter sollen Autorensysteme nicht als Stand-alone betrieben, sondern in eine Systemlandschaft integriert werden, damit bestimmte Prozesse abgebildet werden können. Beispielsweise soll das Autorentool in vielen Unternehmen mit dem HR-System verknüpft werden, etwa, um Logins zu generieren, die Stammdaten aktuell zu halten sowie zu synchronisieren oder neue Nutzer anlegen zu können. Damit ein Autorentool möglichst unkompliziert in die eigene IT-Infrastruktur integriert werden kann, ist es daher wichtig, darauf zu achten, dass ein Autorentool entsprechende Schnittstellen anbietet.

5. Mehrsprachigkeit & Lokalisierung

Digitale Lerninhalte sind traditionell insbesondere im größeren Mittelstand sowie in Großunternehmen verbreitet. Gerade diese Zielgruppe ist typischerweise international aufgestellt, weshalb die Lokalisierung von Lerninhalten im Produktionsprozess eine nicht unerhebliche Rolle spielen kann. Je öfter in einem Unternehmen also mehrsprachige Lernmedien genutzt werden, desto wichtiger ist eine effiziente Produktion ohne großen Mehraufwand. Daher sollte das Autorentool Standards unterstützen, die beispielsweise von Sprachagenturen genutzt werden (XLIFF und HTML).

Ebenfalls wichtig ist eine Trennung von Design und Inhalt, d.h. alle Änderungen an Bildschirm- und Sprechertexten, welche im Rahmen einer Übersetzung anfallen, sollten in einem Dokument vorgenommen werden können. Dieses Dokument kann von dem entsprechenden Experten problemlos übersetzt und anschließend mit Hilfe des Autorentools wieder integriert werden, so dass direkt das gesamte Medium übersetzt ist. Dadurch muss nicht jede einzelne Me-



dienseite und jeder Menüpunkt separat bearbeitet werden, was den Übersetzungsprozess beschleunigt.

Neben Sprachanpassungen müssen bei einem internationalen Rollout ggf. auch inhaltliche Unterschiede berücksichtigt werden. So kann es beispielsweise vorkommen, dass ein bestimmtes Produkt nicht in allen Regionen angeboten wird und in der lokalisierten Fassung dieses Produkt dementsprechend entfernt werden sollte. Optimalerweise bietet das Autorentool deshalb die Möglichkeit, einzelne Seiten und/oder gar einzelne Elemente zu sperren oder freizugeben, um damit den Landesorganisationen den Austausch dieser Elemente (Bilder, Texte, Videos, etc.) zu ermöglichen.

6. Wissensmanagement

Ist ein neues Lernmedium erstellt, ist die Arbeit damit nicht zwangsläufig abgeschlossen. Oftmals müssen Lerninhalte auch nach dem praktischen Einsatz gepflegt und aktualisiert werden. Um diesen Aufwand möglichst gering zu halten, empfehlen sich Autorentools, welche den „Single-Source-of-Truth-Ansatz“ unterstützen. Damit werden Inhalte und Variablen zentral einmalig erstellt und können anschließend in verschiedenen Medien wiederverwendet werden. Diese Vorgehensweise senkt sowohl die Entwicklungs- als auch die Aktualisierungskosten erheblich und kann gleichzeitig auch das Fehlerrisiko reduzieren. Mit einem einfachen Aktualisierungsmanagement müssen Anpassungen wie z.B. bei Wissensseinheiten, Zahlen, Infografiken und ähnlichem nur einmal gemacht werden, wodurch diese Änderungen anschließend an jedem Verwendungspunkt automatisch durchgeführt werden.

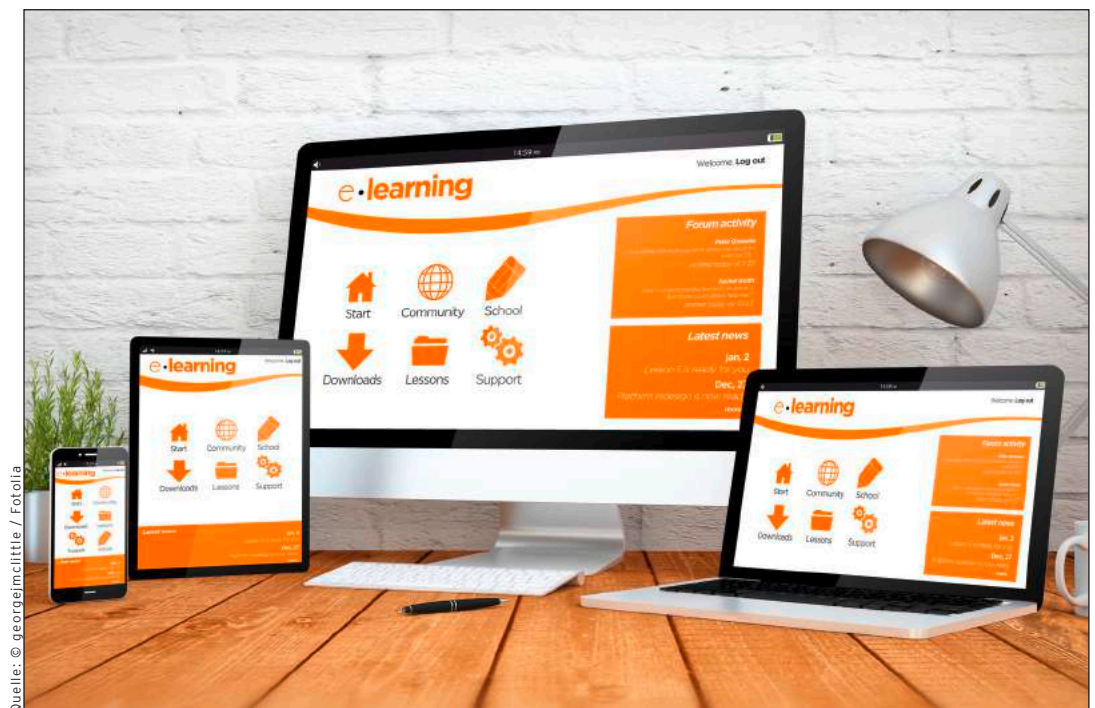
7. Sicherheit & Vertrauen

Dank der neuen Datenschutz-Grundverordnung ist das Thema „Sicherheit“ gerade aktueller denn je. Auch im Kontext von Autorentools spielen Sicherheit und Datenschutz eine wichtige Rolle, insbesondere wenn es sich um ein webbasiertes System handelt. Ähnlich wie bei der Auswahl eines Learning Management Systems sollten beim Autorentool einige Fragen beantwortet werden. Ist eine Zertifizierung vorhanden? Wo werden die Daten gespeichert? Stehen die Server in Deutschland? Sind die Daten verschlüsselt? Dies sind nur einige der Fragen, die man vor einer Entscheidung unbedingt abklären sollte.

Doch nicht nur aus Sicherheits-Bedenken ist es relevant, bei der Auswahl auch auf den dahinterstehenden Dienstleister zu achten. Die Anschaffung eines Autorentools ist in der Regel eine längerfristige Angelegenheit, weshalb eine vertrauensvolle Zusammenarbeit mit dem Dienstleister wichtig ist. Feste Ansprechpartner, gemeinsame Workshops sowie ein guter Service sowohl vor als auch nach dem Kauf sind alles Maßnahmen, welche Vertrauen schaffen und bei einer Entscheidung berücksichtigt werden sollten.

8. Testversion

Die meisten Autorentool-Anbieter bieten potentiellen Kunden eine kostenfreie Testversion mit vollem Funktionsumfang an. Abseits der Versprechungen des Vertriebs bietet eine Testversion die Möglichkeit, sich umfassend selbst ein Bild von den Stärken und Schwächen eines Autorentools zu machen. Wie intuitiv ist die Benutzeroberfläche? Wie gut ist Echt-



▲ Ein wichtiges Auswahlkriterium stellt Responsive Design dar, damit die produzierten Lerninhalte ohne großen Mehraufwand auf verschiedenen Endgeräten genutzt werden können.

bilddarstellung/WYSIWYG? Sind selbstproduzierte Lerninhalte wirklich responsive? Hält die Funktionsvielfalt, was sie verspricht?

Sind mehrere Autorentools in der engeren Auswahl, kann mit den verschiedenen Testversionen jeweils ein kurzer, konkreter Kurs erstellt werden, der so oder so ähnlich auch wirklich im eigenen Haus produziert werden würde. Ein solcher Praxiseinsatz kann einerseits Unterschiede zwischen den verschiedenen Autorentools unterstreichen und einem andererseits die Sicherheit geben, dass die „Front-runner“ auch wirklich mit den eigenen Bedarfen kompatibel sind.

9. Preis & Lizenzmodell

Neben der Funktionsvielfalt und dem dahinterstehenden Dienstleister stellen der Preis sowie das Lizenzmodell selbstverständlich ein weiteres grundlegendes Auswahlkriterium dar. Ähnlich wie bei den Learning Management Systemen gibt es auch im Autorentool-Markt teilweise deutliche Preisunterschiede zwischen den verschiedenen Produkten am Markt. Von preisgünstigen Autorentools mit einem geringeren Funktionsumfang bis hin zu den teureren Premiumprodukten, mit denen selbst aufwendigste Lerneinheiten erfolgreich produziert werden können, ist die Bandbreite groß.

Neben dem Preis sollte außerdem auf das Lizenzmodell geachtet werden. Damit man am Ende auch wirklich nur für die Aspekte bezahlt, die wirklich benötigt werden, sollte man sich vor dem Kauf folgende

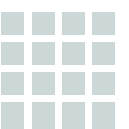
Fragen stellen: Wie viele Autoren werden benötigt? Wie viele Lerner habe ich? Welche Medien möchte ich erstellen? Wie und wo sollen meine Medien veröffentlicht werden? Je nachdem, wie die Antworten auf diese Fragen ausfallen, sollte man versuchen, mit dem Anbieter zusammen ein passendes Lizenzmodell zu finden.

10. Zukunftsfähigkeit

Autorentools sind eine längerfristige Investition, d.h. neben den aktuellen Bedarfen sollte man bei der Suche nach dem passenden System auch die Zukunft im Auge behalten. Die Versuchung ist oftmals groß, eine Entscheidung basierend auf den Anforderungen aktueller Projekte zu wählen. Doch wie sieht die Situation in einigen Monaten oder in ein bis zwei Jahren aus? Nur weil beispielsweise das Thema Mobile Learning bisher noch keine Rolle gespielt hat, ist es deshalb sinnvoll, ein Autorentool auszuwählen, mit dem keine responsiven Lerninhalte produziert werden können? Nur weil das Thema Gamification aktuell noch keine Relevanz besitzt, muss das nicht heißen, dass dies auch in den kommenden Jahren noch der Fall ist.

Bei der Entscheidung sollten daher nicht nur die aktuellen Bedarfe eine Rolle spielen, sondern man sollte außerdem versuchen, einen möglichst umfangreichen Blick in die Zukunft zu werfen. Bei der Auswahl kann es daher sinnvoll sein, sich für ein Autorentool zu entscheiden, welches nicht nur die aktuellen Bedarfe bedienen kann, sondern auch Entwicklungspotential für die kommenden Jahre bietet.

von Mathias Fleig





Vapiano: Mit Mobile Learning und dem eAuthor auf Expansionskurs

von Tobias Schwung

STICHWORTE

Vapiano SE

Vapiano SE ist ein stark expandierendes Systemgastronomie-Unternehmen mit Sitz in Köln. Es wurde 2002 gegründet und ist heute mit ca. 15.000 Mitarbeitern in 205 Restaurants und 35 Ländern mit vielen verschiedenen Sprachen auf 5 Kontinenten vertreten: Bis 2020 will Vapiano auf 330 Restaurants wachsen.

Was können Unternehmen mit internationaler Ausrichtung tun, um weltweit eine einheitliche Qualifizierung zu gewährleisten? Wie lässt sich E-Learning realisieren, wenn die Mitarbeiter vom Unternehmen nicht mit der notwendigen Hardware (bspw. Notebooks, Tablets oder Smartphones) ausgestattet sind? Welches Autorensystem eignet sich, um die Lernmedien möglichst effizient inhouse zu erstellen und zu pflegen und wie werden diese Lernmedien den Mitarbeitern bereitgestellt? Genau diesen Herausforderungen musste sich das Systemgastronomie-Unternehmen Vapiano stellen - mit Erfolg! Inzwischen lernen viele 1.000 Vapiano Mitarbeiter auf der ganzen Welt mit der neuen Vapiano Lernwelt und ihren Lernmedien.

Um seine Expansionsstrategie zu unterstützen und eine weltweit einheitliche Qualifizierung der Mitarbeiter sicherzustellen, hat Vapiano gemeinsam mit der inside Unternehmensgruppe eine neues E-Learning-Konzept in Form einer Lernwelt umgesetzt, das eine schnelle, umfassende und effiziente Schulung der Mitarbeiter ermöglicht. Das Konzept basiert auf zwei grundlegenden Ansätzen: **Bring-your-Own-Device** und **Mobile-First**. Das bedeutet zum einen, jeder Mitarbeiter lernt per App mit seinem privaten Endgerät (Smartphone, Tablet, Notebook) und zum anderen, dass alle Lernmedien primär für die optimale Nutzung mit dem Smartphone realisiert wurden.

Zudem ist die Lösung international einsetzbar und lokalisierbar, das heißt an die verschiedenen Sprachen, Kulturkreise und ihre Bedürfnisse anpassbar. „Unser Ziel war es, eine flexible, erweiterbare und einfache Lösung zu realisieren, die eine weltweit einheitliche Qualifizierung gewährleistet und damit die Time to Competence deutlich zu reduzieren. Das ist uns gelungen“, erklärt Dominic Helmreich, Head of HR Development bei Vapiano und mitverantwortlich für die Realisierung des neuen Konzepts.

Die Vapiano Lernwelt

Umgesetzt wurde die Vapiano Lernwelt mit verschiedensten Selbstlernmedien, die ein selbstgesteuertes, effizientes Lernen der Mitarbeiter, ausgerichtet an den Stationen eines Vapiano Restaurants (Pizza, Pasta, Bar etc.), ermöglicht. Der komplette Qualifizierungsprozess wird dabei über die Lernwelt gesteuert. Dashboards unterstützen die Mitarbeiter im Lernprozess mit wichtigen Statusinformationen (u.a. zum Lernstand und ihren Zertifizierungen) und bieten Managern und Führungskräften umfassende Informationen zum Qualifizierungsstand und den Trainingsaktivitäten ihrer Mitarbeiter.

Über die Lernwelt greifen die Mitarbeiter auf ihre Lernmedien zu. Dazu gehören u.a. interaktive Lernkarten und Videos, mit denen ihnen in Form von kleinen Lerneinheiten das Wissen zu den einzelnen Rezepten kurzweilig und interaktiv vermittelt wird. Parallel dazu wenden sie das Gelernte in praktischen, betreuten Übungen im Restaurant an. Bestehen die Mitarbeiter den sich anschließenden theoretischen Online-Test sowie den praktischen Test im Restaurant, sind sie für die entsprechende Station zertifiziert.

Auch am Arbeitsplatz erhalten die Vapiano Mitarbeiter umfassende Unterstützung, denn sämtliche Rezepte stehen in den Kassensystemen zur Verfügung und werden im „Kochtempo“ Schritt für Schritt eingeblendet.

Effiziente Erstellung ohne Programmierkenntnisse

Zur Umsetzung des neuen E-Learning-Konzepts nutzt Vapiano das Online-Autorensystem der inside Unternehmensgruppe, den eAuthor. Der eAuthor ist ein effizientes Werkzeug, mit dem die Vapiano Autoren eigenständig und ohne Programmierkenntnisse in der Lage sind, ihre individuellen und multimedialen E-Learning-Medien zu erstellen und zu pflegen.

Während die Lernwelt und die Online-Tests von inside realisiert wurden, erfolgt sowohl die Erstellung und Pflege der Lernmedien als auch die Administration der Mitarbeiter (bspw. das Anlegen eines neuen Mitarbeiters oder Restaurants im System) durch Vapiano. Vielfältige individuelle Vorlagen (Templates) und didaktische Muster unterstützen die Autoren bei der Erstellung. So wurden die sog. Rezepthandbücher, die u.a. Informations- und Wissenseinheiten zu den Rezepten - wie Zutatenlisten, die einzelnen To-do-Schritte sowie Zusatzinformationen zu Allergenen und Nährstoffen - beinhalten, von den Vapiano Autoren in den eAuthor überführt. Ebenso wurden sämtliche interaktiven Lernkarten mit ihren vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten und verschiedenen multimedialen Elementen, wie Texten, Fotos, Grafiken, Animationen, Audios und Videos, von ihnen „gebaut“.

Wiederverwendbarkeit der Inhalte

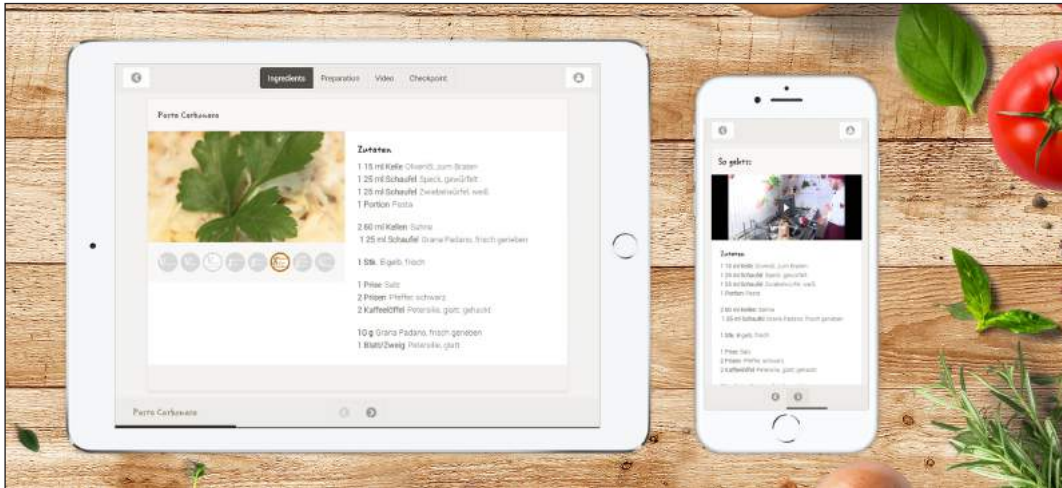
Ein besonderes Highlight, das das Arbeiten mit dem eAuthor für die Vapiano Autoren extrem effizient macht, ist die Wiederverwendbarkeit der Inhalte. Dies wird durch den sog. **Single-Source-of-Truth**-Ansatz ermöglicht. Der Vorteil: Die einzelnen Informations- oder Wissenseinheiten werden nur einmalig erstellt und können in beliebigen Medien wiederverwendet werden. Wissensbasis bei Vapiano sind die Rezepthandbücher. Sämtliche Inhalte aus den Rezepthandbüchern werden in den interaktiven Lernkarten wiederverwendet. Das erleichtert nicht nur die Erstellung der Medien, auch Aktualisierungen müssen nur einmalig im Rezepthandbuch durchgeführt werden,

DER AUTOR



Tobias Schwung

Ist bei der VAPIANO SE zuständig für die Weiterentwicklung des eLearning-Systems und für die Einführung eines Wissensmanagement Systems. Die Integration des Systems in die „Lebenswelt“ der Mitarbeiter steht dabei im Vordergrund. Für den Mitarbeiter sollen das Lernen und der Zugriff auf Wissen ein alltäglicher und normaler Vorgang sein.



▲ Darstellung eines Rezepts in einer interaktiven Lernkarte auf Tablet und Smartphone.

um sämtliche Medien auf den gleichen Stand zu bringen. Zusätzlich werden Daten an zentraler Stelle in Form von Variablen ausgelagert, bspw. gibt es Variablen für die Zutaten- und Mengenangaben der einzelnen Rezepte. Ändert sich eine Mengenangabe, so reicht auch hier die einmalige Anpassung und alle Medien werden automatisch aktualisiert.

„Durch die Wiederverwendbarkeit der Inhalte einerseits und die Variablen andererseits haben wir beim Bauen unserer Lernmedien eine Zeitersparnis von rund 50 Prozent. Gleichzeitig wird die Qualität verbessert, da sich das Fehlerrisiko durch die Wiederverwendbarkeit minimiert“, erklärt Dominic Helmreich, der mit seinem Team inzwischen mehr als 100 interaktive Lernkarten erstellt hat.

Mobile Learning per Smartphone

Auch zur Umsetzung der Mobile-First-Strategie bietet der eAuthor optimale Voraussetzungen, denn alle mit ihm erstellten Medien sind voll responsiv, d.h. sie passen ihre Steuerung (Maus oder Gestensteuerung), ihre Größe sowie die Menge, Anordnung und Darstellung der Inhalte automatisch an das zur Nutzung verwendete Endgerät (Smartphone, Tablet oder Notebook) an.

Länderspezifische Lernwelten

Eine in mehreren Sprachen verfügbare Bedienoberfläche, Export- und Importfunktionen im internationalen HTML-Standard sowie die durchgängige Unterstützung von Mehrsprachigkeit im System prädestinieren den eAuthor zudem für die Erstellung international einsetzbarer Medien.

So wurde mithilfe des eAuthors zentral eine Lernwelt mit identischer Struktur für die 35 Länder erstellt, die jeweils in der Landessprache und in Englisch veröffentlicht wird. Die Lernmedien in den Lernwelten der einzelnen Länder sind jedoch entsprechend der landesspezifischen Anforderungen individualisiert worden: So wurden landesspezifische Gerichte ergänzt oder bestehende Gerichte durch Variationen bei den Zutaten landestypisch angepasst. Die Lernkarten zu den landestypischen Rezepten

können dabei dezentral durch Vapiano Autoren in den jeweiligen Ländern erstellt und aktualisiert werden.

Umfassende Reportfunktionen

Mit der von Vapiano lizenzierten eAuthor Extended Edition steht dem Unternehmen mit der Learning Cloud ein modernes Lernportal zur Verfügung. Sämtliche Lern- und Bearbeitungsstände des Lernalters werden in der Learning Cloud zentral gespeichert. Dadurch erhält der Lerner über das sog. Lerner-Cockpit stets einen aktuellen Überblick seines persönlichen Lernstands in den unterschiedlichen Stationen sowie über sein aktuelles Zertifizierungslevel. Ausgewählte Personenkreise, wie Restaurantleiter, Schichtleiter etc. können zusätzlich Management-Dashboards und -Reports aufrufen. Diese ermöglichen ihnen einen kumulierten Überblick sowie detaillierte Informationen über den Qualifizierungsstand der Mitarbeiter.

Einbindung in die Vapiano Infrastruktur

Da der eAuthor eine plattformunabhängige Software ist, konnte die Lernwelt komplett in die vorhandene Infrastruktur eingebunden werden. Der Datenaustausch mit anderen Vapiano Systemen ist dadurch problemlos möglich, ebenso die bequeme einmalige Authentifizierung der Nutzer mittels Single Sign-On (SSO), mit der diese auf alle Inhalte der gesamten Vapiano-Systemlandschaft zugreifen können, für die sie berechtigt sind.

Fazit

Mithilfe des eAuthors ist es gelungen, ein neues effizientes E-Learning-Konzept umzusetzen, das sich im Rahmen der Wachstumsstrategie problemlos erweitern lässt und eine einheitliche, schnelle und effiziente Qualifizierung sämtlicher Mitarbeiter gewährleistet. Unabhängig von ihrem jeweiligen Einsatzort, ihrer Sprache, ihrer Kultur, ihrer Ausbildung oder ihren Vorkenntnissen werden allen dieselben Qualitätsstandards vermittelt und das in einer akzeptablen Time-to-Competence und mit dem jeweiligen Endgerät ihrer Wahl. Weitere Informationen zum eAuthor und weitere Best Practice unter www.eauthor.de.

AWARDS

Comenius EduMedia Siegel:



Nominierung HR Excellence Award:



KONTAKT

Vapiano SE

Ansprechpartner:
Tobias Schwung
HR Development Consultant

Im Zollhafen 2-4
D-50678 Köln

Tel.: +49 (0) 221 / 6 70 01-0

info@vapiano.de
www.vapiano.de

Der eAuthor - einer für alle(s)!

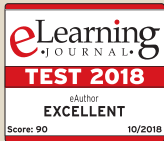
von Dr. Patrick Blum

AWARDS

Anbieter des Jahres:



eLearning Test „Excellent“:



Made in Germany:



DER AUTOR



Dr. Patrick Blum

ist geschäftsführender Gesellschafter der inside Unternehmensgruppe, die er 1995 gemeinsam mit Marcel Dübner gegründet hat. Sie zählt heute zu den Top 10 Dienstleistern für betriebliche Bildung in Deutschland. Dr. Blum verfügt über eine mehr als 25-jährige Erfahrung und ist Spezialist für Lernen in Unternehmen. Er konzipiert maßgeschneiderte E-Learning-, Blended-Learning-, Mobile-Learning- und Workplace-Learning-Lösungen.

Die Anforderungen an die Aus- und Weiterbildung in Unternehmen sind in den letzten Jahren enorm gestiegen, denn die Lernbedarfe werden immer individueller, die Halbwertszeit des Wissens sinkt, Wissen und Datenmengen haben enorm zugenommen. Mit Einzug von Tablets und Smartphones in den Lebensalltag hat sich zudem das Nutzerverhalten auch im beruflichen Umfeld verändert. Mobile Endgeräte gehören dort längst zum Alltag und spielen auch in der betrieblichen Bildung eine immer größere Rolle.

Wie gelingt es Unternehmen, mit dieser Entwicklung Schritt zu halten? Wie schaffen sie es, die individuellen Bedarfe unterschiedlicher Zielgruppen adäquat zu bedienen und gleichzeitig das Fachwissen ihrer Mitarbeiter aktuell zu halten? Und wie lassen sich Lerninhalte erstellen, die dem Lerner sowohl in der Wahl seines Endgeräts als auch zeitlich und örtlich absolute Flexibilität bieten?

Der eAuthor - effizientes Werkzeug für einen ausgewogenen Medienmix

Mit dem richtigen Autorensystem können sich Unternehmen diesen Herausforderungen stellen. Das Autorensystem der inside Unternehmensgruppe, der eAuthor, ist ein effizientes und zukunftsweisendes Werkzeug, das Autoren optimal bei der Erstellung, Pflege und Verwaltung einer Vielzahl von verschiedenen Selbstlern-, Informations- und Trainingsmedien (siehe Infobox) unterstützt, die im Rahmen von E-Learning, Mobile Learning, Blended Learning oder Workplace Learning eingesetzt werden. Das können sowohl Standardmedien als auch methodisch anspruchsvolle, interaktive und multimediale Medien sein. Auch Tests, Lernerfolgskontrollen und Gamification-Elemente lassen sich problemlos mit dem eAuthor realisieren.

Alle mit dem eAuthor erstellten Lernmedien sind voll responsiv, d.h. sie passen ihre Steuerung (Maus oder Gestensteuerung), ihre Größe sowie die Menge, Anordnung und Darstellung der Inhalte automatisch an das zur Nutzung verwendete Endgerät (Smartphone, Tablet oder Notebook) an. Der eAuthor bietet damit auch zur Umsetzung der sog. Mobile-First-Strategie, bei der die Lernmedien primär für die optimale Nutzung mit dem Smartphone realisiert werden, beste Voraussetzungen.

Auch **mehrsprachige Medien** können einfach erstellt werden: Da der eAuthor Standards wie XLIFF und HTML unterstützt, lassen sich sowohl Benutzeroberflächen als auch Medien effizient und ohne großen Mehraufwand in verschiedenen Sprachen realisieren.

Erstellung ohne Programmierkenntnisse

Die Bedienung des eAuthors ist einfach und ohne Programmierkenntnisse möglich. Templates, die Vorlagen für Interaktionen und die Anordnung von Elementen, wie Bildern, Texten und Videos, beinhalten sowie Elementvorlagen für inhaltliche Elemente, wie Definitionen oder Beispiele, ermöglichen auch weniger erfahrenen Autoren, didaktisch fundierte, interaktive, multimediale und zielgruppenadäquate Medien zu erstellen. Sogar die Tem-

plates und Elementvorlagen können ohne Programmierung vom Autor selbst erstellt werden.

Die Bearbeitung der Inhalte erfolgt dabei mittels WYSIWYG-Editoren (What You See Is What You Get), sodass der Autor sein Arbeitsergebnis direkt prüfen kann.

Single Source of Truth

Sämtliche Lernmedien, die mit dem eAuthor erstellt werden, basieren auf dem Single-Source-of-Truth-Ansatz. Der Vorteil: Die einzelnen Informations- oder Wissensseinheiten werden nur einmalig erstellt und können in beliebigen Medien wiederverwendet werden, was sowohl die Erstellungs- als auch die Aktualisierungskosten erheblich reduziert, denn auch die Pflege erfolgt effizient an nur einer Stelle. Zusätzlich werden Daten und Informationen (z.B. Zahlen, Formeln, Produktnamen) an zentraler Stelle in Form von Variablen ausgelagert. Ändert sich eine Variable, so reicht auch hier die einmalige Anpassung, um alle Medien, in denen diese verwendet wird, auf den gleichen Stand zu bringen. Gleichzeitig wird die Qualität verbessert, da sich das Fehlerrisiko durch die Wiederverwendbarkeit minimiert. Semantische Auszeichnungen und die Verschlagwortung der einzelnen Wissensseinheiten runden den Single-Source-of-Truth-Ansatz ab.

Extended Edition mit integriertem Lernportal

Je nach Bedarf gibt es den eAuthor in zwei Versionen: der Standard und der Extended Edition. Mit der Extended Edition steht zusätzlich die Learning Cloud zur Verfügung, ein modernes Lernportal, in dem sämtliche Medien fürs E-Learning, Blended Learning oder Workplace Learning auf Basis von frei gestaltbaren Lernwelten bereitgestellt werden. Auch der komplette Qualifizierungsprozess kann über die Lernwelt gesteuert werden. Gleichzeitig bietet sie umfassende Tracking- und Auswertungsmöglichkeiten (Learning Analytics), denn sämtliche Lern- und Bearbeitungsstände des Lerners werden in der Learning Cloud zentral gespeichert.

Auf die Lernwelten in der Learning Cloud kann mit beliebigen Endgeräten einfach und bequem, bspw. per Learning Cloud App, welche im Google Play Store und Apple App Store kostenlos verfügbar ist, zugegriffen werden, ebenso lassen sie sich auch offline nutzen.

Bei Nutzung des eAuthors zur Erstellung und Pflege der Medien ist die Learning Cloud direkt mit dem Autorenbereich verknüpft, dadurch sind Veröffentlichungen bzw.



▲ Beispielhafte Darstellung von Medien auf verschiedensten Endgeräten. Einfach erstellt mit dem eAuthor.

Aktualisierungen unmittelbar für die Lerner verfügbar und müssen nicht erst in ein externes Lern-Management-System transferiert werden. Die Lernmedien können natürlich trotzdem in unterschiedliche Zielplattformen, wie etwa vorhandene Lern-Management-Systeme (LMS), bspw. per SCORM eingebunden werden.

Sogar die direkte Anbindung an LMS ist aufgrund der innovativen Remote-SCORM-Technologie problemlos möglich. Ein SCORM-Paket muss hierbei nur einmalig aus dem eAuthor exportiert und ins LMS importiert werden, um so beide Systeme zu verknüpfen und dauerhaft miteinander zu verbinden. Der Aktualisierungsaufwand bei Änderungen wird somit auf ein Minimum reduziert, da SCORM-Pakete nun nicht mehr exportiert und dann wieder in das LMS importiert werden müssen, sondern Änderungen unmittelbar im LMS zur Verfügung stehen. Ebenso können auch SCORM-Module von anderen Systemen in die eAuthor Learning Cloud eingebunden werden.

Flexibel, erweiterbar und zukunftsfähig

Der eAuthor steht für Flexibilität und Zukunftssicherheit. Er lässt sich optimal an individuelle Bedürfnisse anpassen. Beispielsweise ist es möglich, neue Medientypen, Zielformate oder auch umfangreiche Design-Pakete beliebig und auch im Nachhinein zu ergänzen. Gleichzeitig ist der eAuthor eine plattformunabhängige zukunftssichere Softwarelösung, die sich problemlos in die jeweilige Unternehmensumgebung integrieren lässt. Hierbei ist das Thema Konnektivität ein wichtiger Faktor, bspw. um das Autorentool mit externen Systemen, wie Active Directory oder HR-Systemen zu verknüpfen, um Logins zu vereinfachen (Single-Sign-On) oder die Stammdaten aktuell zu halten, aber auch um Daten zu Lernaktivitäten (Learning Experiences) in verschiedene Systeme zu übertragen. All dies ist mit dem eAuthor realisierbar.

Flexibles Lizenzmodell

Das flexible und transparente Lizenzmodell bietet für jeden Nutzungsbedarf die optimale Unterstützung. Lizenzen können für jedes zu produzierende Medium einzeln erworben und beliebig erweitert werden, auch erwirbt der Kunde nur

die Anzahl an Autorenlizenzen pro Medium, die er tatsächlich benötigt. Die Kosten sind dementsprechend transparent und überschaubar. Auch zusätzliche Module, wie „Testen und Prüfen“, mit dem Autoren professionelle individuelle Tests und Prüfungen erstellen, durchführen und auswerten können oder „Workplace Learning mit eduBeacons“, bei dem Mitarbeitern situativ im Arbeitsprozess passende und hilfreiche Lern- oder Wissenseinheiten empfohlen und angeboten werden, lassen sich zusätzlich lizenzieren.

Ausgezeichnet und sicher

Der eAuthor ist seit rund 15 Jahren im Einsatz und wird von inside permanent weiterentwickelt. Er wurde bereits mehrfach ausgezeichnet, u.a. auch von seinen Nutzern selbst: So wurde inside mit dem eAuthor 2 Mal in Folge (2017 und 2018) zum „Anbieter des Jahres“ in der Kategorie Autorentools gewählt und hat bereits 3 Mal (2016, 2017, 2018) zusätzlich die Auszeichnung „Anbieter des Jahres“ in der Kategorie Mobile Learning erhalten. Ebenso wurde der eAuthor vom Bundesverband IT-Mittelstand e.V. mit den „Software Made in Germany“- und „Software Hosted in Germany“-Gütesiegeln ausgezeichnet.

In einem umfassenden Produkttest des eLearning Journals hat der eAuthor zudem die Bestnote „Excellent“ erhalten und ist damit das beste jemals vom eLearning Journal getestete Autorentool.

Fazit

Mit dem eAuthor ist die Erstellung, Pflege und Verwaltung qualitativ hochwertiger Selbstlern-, Informations- und Trainingsmedien einfach und ohne Programmierkenntnisse möglich. Die integrierte Learning Cloud macht die Verwendung eines gesonderten Lern-Management-Systems überflüssig. Der Single-Source-of-Truth- und Wissensmanagement-Ansatz bietet dabei größtmögliche Effizienz und macht den eAuthor mit seinen Erweiterungs- und Individualisierungsmöglichkeiten zu einer absolut zukunftssicheren Lösung.

Neugierig? Einen kostenlosen Testzugang erhalten Sie unter www.eauthor.de.

INFO

Mit dem eAuthor realisierbare Medien:

Selbstlernmedien:

- Interaktive Lernkarte
- Interaktive Lernwelt
- Interaktives Lernprogramm (WBT)
- Szenariobasiertes Lernprogramm
- Interaktives Lernskript
- Digitale Lernkartei
- Online-Verhaltenstraining

Informationsmedien

- Handbuch/Fachkompendium
- Lexikon/Glossar
- Synopse
- Checkliste

Trainingsmedien

- Seminarkonzeption
- Seminarleitfaden
- Trainerinformation
- Lernerleitfaden
- Flipchart-/Pinwandblätter
- Foliensätze
- Arbeits- und Lösungsblätter
- Zusatzblätter
- Begleitmaterial

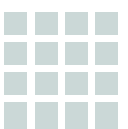
KONTAKT

inside Unternehmensgruppe

Auf der Hüls 190
D-52068 Aachen

Tel.: +49 (0) 241 / 1 82 92-0

info@inside-online.de
www.inside-online.de



KATEGORIE:
Autorensystem

TESTPRODUKT:
eAuthor
inside Unternehmensgruppe



▲ Mit dem eAuthor lassen sich eine Vielzahl an Medien (z.B. Lernwelten, Lernkarten, WBTs, Tests etc.) für unterschiedlichste Endgeräte erstellen.

Testbericht: **eAuthor**

Kein langweiliger Standard-Content und keine kostspielige Fremdproduktion mit einem eLearning-Dienstleister mehr – ein eigenes Autorensystem verspricht geringere Kosten und eine größere Kontrolle über den Produktionsprozess. Doch kann ein Autorensystem diese Erwartungen wirklich erfüllen? Im Rahmen des eLearning Tests hat die Redaktion des eLearning Journals den eAuthor der inside Unternehmensgruppe unter die Lupe genommen. Was kann von einem modernen Autorensystem erwartet werden?

Projekt: Eine neue Lerneinheit erstellen

Die Produktion einer Lerneinheit ist immer ein eigenständiges Projekt und sollte auch dementsprechend behandelt werden. Diese Denkweise liegt auch dem eAuthor zu Grunde, denn der Start einer neuen Produktion beginnt zunächst mit dem Anlegen eines neuen Projekts, was Auswirkungen auf den weiteren Verlauf hat. So wird beispielsweise der Autor, der ein neues Projekt anlegt, automatisch zum Projektverantwortlichen inkl. der damit einhergehenden Rechte. Darüber hinaus muss der Projekttyp wie etwa Lernkarte, Web Based Training oder Lernwelt bereits bei der Erstellung definiert werden, was sich auf die Gestaltungsmöglichkeiten des Projekts auswirkt. Anschließend werden alle Dokumente, Ressourcen, Schlagwörter und Variablen zusammengefasst, welche für die Erstellung des ausgewählten Mediums benötigt werden.

Ist ein Projekt angelegt, geht es als nächstes an die Erstellung der Struktur und der Inhalte der Lerneinheit. In unserem Test wurde primär der Projekttyp „Lernkarte“ verwendet, welche die Strukturen „Kartensammlung“, „Lernkarte“ und „Seite“ beinhaltet. Die Kartensammlung stellt die übergeordnete Struktur der Lerneinheit dar, d.h. vom Autor können verschiedene Kapitel sowie die Inhalte der Kapitel in Form verschiedener Lernkarten festgelegt

werden. Eine Lernkarte kann wiederum in Unterkapitel bzw. Themen gegliedert werden, welche jeweils eine beliebige Anzahl von Seiten besitzen können. Eine Seite stellt schließlich die unterste Ebene der Struktur dar und transportiert die eigentlichen Lerninhalte, wie man es von Lerneinheiten wie etwa einem WBT gewohnt ist.

Diese Projektstruktur ist zunächst gewöhnungsbedürftig und kann insbesondere bei umfangreichen Projekten zunächst unübersichtlich wirken. Hat man sich allerdings an die Logik des eAuthors gewöhnt, dann erweist sich diese Struktur bereits von Projektbeginn an als vorteilhaft. So kann beispielsweise vom Projektverantwortlichen auf der Ebene der Kartensammlung die übergeordnete Struktur festgelegt werden, so dass anschließend die vorgesehenen Lernkarten inkl. deren Seiten von verschiedenen Autoren vollkommen unabhängig voneinander produziert werden können. Gleichzeitig bleiben auch umfangreiche Lerneinheiten dank dieser Struktur nachvollziehbar und bei Änderungsbedarfen können diese gezielt und mit vergleichsweise geringem Aufwand vorgenommen werden.

Gestaltungsvielfalt für PC bis Smartphone

Die wohl grundlegendste Aufgabe eines Autorensystems ist die Gestaltung von Lerninhalten, ein Aspekt, bei dem

der eAuthor punkten kann, denn die Software bietet dem Nutzer für die Gestaltung der Seiten eine große Funktionsvielfalt. Dies fängt bereits bei der Erstellung einer neuen Seite bei der Auswahl passender Templates an, welche einige typische Standard-Layouts enthalten und bei Bedarf um eigene Templates erweitert werden können. Abgesehen von Templates bietet der eAuthor außerdem eine große Anzahl von Standardelementen wie z.B. Multimedialelemente, verschiedene Strukturen oder Interaktionen. Die Elemente selbst können zusätzlich umfangreich und in der Regel kleinteilig an die eigenen Wünsche angepasst werden, so dass die Autoren insgesamt ihrer Fantasie weitgehend freien Lauf lassen können. Die mit dem eAuthor produzierten Lerninhalte sind darüber hinaus grundsätzlich responsiv, d.h. die Seitenelemente haben keine feste Position, sondern passen sich dynamisch an die Displaygröße an und sind damit vom PC bis zum Smartphone einsetzbar.

Zusätzlich können mit dem eAuthor auch umfangreiche Tests und Prüfungen produziert werden. Das Autorensystem bietet eine ganze Reihe verschiedener Aufgabe- bzw. Fragetypen von Klassikern wie Single/Multiple Choice über Lückentexte bis hin zu Zuordnungsaufgaben. Insbesondere bei Tests erweist sich die Struktur des eAuthors als sehr vorteilhaft, denn eine Frage bzw. Aufgabe stellt typischerweise eine Seite dar, welche anschließend nicht nur auf eine Prüfung limitiert ist, sondern vielmehr bei Bedarf auch projektübergreifend in mehreren Lerneinheiten bzw. Tests eingesetzt werden kann.

Effizientes Wissensmanagement dank Referenzieren

Eine ähnliche Logik verbirgt sich auch hinter dem Wissensmanagement des eAuthors. Bei der Erstellung eines neuen Projekts wird automatisch auch eine eigene Ressourcen-Datenbank angelegt. Ressourcen bedeuten in diesem Kontext alle Medien, die ein Autor in das System hochladen und verwenden kann, wie z.B. Bilder, Videos, PDF- oder Word-Dokumente. Wurde eine neue Ressource zur Datenbank hinzugefügt, kann diese anschließend beliebig oft nicht nur innerhalb des Projekts, sondern auch projektübergreifend verwendet werden. So können bspw. die einmal angelegten Ressourcen untereinander in den verschiedensten Lern-, Schulungs- oder Trainingsmedien wiederverwendet und somit in unterschiedlichsten Lernszenarien eingesetzt werden.

Wird darüber hinaus eine Ressource aktualisiert, dann wird diese automatisch auch an allen verwendeten Stellen angepasst. Doch nicht nur Ressourcen, sondern auch Variablen (z.B. häufig wiederkehrende Zahlenwerte) funktionieren nach diesem Single-Source-of-Truth-Prinzip. Ändert sich bspw. der Mehrwertsteuersatz, dann muss lediglich die dafür angelegte Variable einmalig angepasst werden und der neue Prozentwert wird automatisch in allen betroffenen Lernmedien aktualisiert. Dadurch kann in allen Situationen, in denen es eine große Anzahl von Lerneinheiten gibt oder ein hoher Aktualisierungsbedarf besteht, der Arbeitsaufwand drastisch reduziert werden.

Ein weiterer Pluspunkt des eAuthors ist - gerade aufgrund der wachsenden Bedeutung der Compliance-Thematik

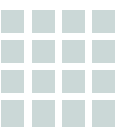
- die Revisionsicherheit aller erstellten Dokumente. So wird der detaillierte Stand der eingesetzten Lernmedien zentral in einem Logfile dokumentiert. Dieser kann bei Bedarf jederzeit eingesehen werden, um bspw. im Falle eines Audits Lernmedien und Unterlagen lückenlos nachweisen zu können.

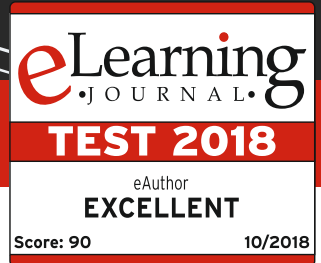
Fazit

Der eAuthor präsentiert sich in unserem Test insgesamt mit viel Licht und wenig Schatten. Die Bedienung ist anfangs gewöhnungsbedürftig, kann aber nach einer kurzen Einarbeitungszeit ihre Stärken ausspielen. Bei der Erstellung von Lerninhalten überzeugt das Autorensystem durch seine Funktionsvielfalt, welche dem Autor umfangreiche Gestaltungsmöglichkeiten bietet. Eine große Stärke ist darüber hinaus das Wissensmanagement, welches den Arbeitsaufwand für Aktualisierungen deutlich reduziert. Alles in allem ist der eAuthor der inside Unternehmensgruppe ein hochwertiges Autorensystem, weshalb die Redaktion des eLearning Journals mit einer Score von 90 Punkten die Note „Excellent“ vergibt.

BEWERTUNG

GETESTET: eAuthor von der inside Unternehmensgruppe	
KATEGORIE: Autorensystem	
Funktionen	★★★★
<ul style="list-style-type: none"> 🟢 Umfangreiche Auswahl an Standardelementen 🟢 Gute Preview-Funktion von Einzelseiten bis zur gesamten Lerneinheit 🟢 Umfassende Gestaltungsmöglichkeiten für Tests und Prüfungen 🔴 Keine Recording/Capturing-Funktion 🔴 Keine „PDF-zu-WBT“-Import für bestehende Trainingsunterlagen 	
Technik	★★★★★
<ul style="list-style-type: none"> 🟢 Sehr gute Mobile-Learning-Unterstützung 🟢 Durchdachtes Wissensmanagement reduziert Arbeitsaufwand 🟢 Unterstützt die gängigen Medien- und Ausgabeformate 🟢 Differenziertes Rollen- und Rechtesystem 	
Benutzer	★★★★☆
<ul style="list-style-type: none"> 🟢 Umfassende und kleinteilige Einstellungsmöglichkeiten 🟢 Insgesamt übersichtliche Struktur erleichtert Projektarbeit 🟢 Unterschiedliche Bedienungskomplexität je nach Rolle/Nutzer 	
Gesamtwertung	
Score: 90 EXCELLENT	





Ausführlicher Test in diesem Heft (S.10)!

Author[®]

Das führende Autorensystem für

E-Learning, Blended Learning und Performance Support!

Überzeugen Sie sich selbst:

Fordern Sie jetzt unverbindlich einen Testzugang an:

www.eauthor.de oder E-Mail an info@inside-online.de

Mehrfach ausgezeichnet:



inside

Besser lernen. Mehr leisten.

23 Jahre Erfahrung, 70 Mitarbeiter, 700 Kunden, 1.200.000 Lerner.