

IT-gesMtzte^

- 2 **Cartoon**
- 3 **Editorial**
- 4 **Einwurf** von Christine Noske
- 6 Josephine Hofmann, Jürgen Jarosch
IT-gestütztes Lernen und Wissensmanagement
Verbreitung, **Nutzer**, Trends
- 18 Dennis Wildi, Andrea Back, Reto Gfeller
Wachstumsbarrieren bei der Nutzung von betrieblichen Lernplattformen
- 28 Martina Peris, Nadine Blinn, Markus Nüttgens, Jens Japes, Gerd Schröder, Gerhard Keller
IT-Werkzeuge zur Vermittlung von Kenntnissen betriebswirtschaftlicher Anwendungssoftware
- 38; Alexander Stocker, Johannes Müller
Microblogging als Baustein im IT-gestützten Wissensmanagement von Siemens BT
- 571 FranzLehner
Interaktive Videos als neues Medium für daseLearning
- Anna Hoberg, Petra Gohlke
Selbstorganisiertes Lernen 2.0
Ein neues Lernkonzept für die **berufliche** Weiterbildung
- 73 Uta Renken, Angelika C. Bullinger, Kathrin M. Möslein
Webbasierte Werkzeuge für Wissensarbeiter
- 86 Peter A. Henning, Stefan Burger, Sebastian Maier
Konzepte eines kommunalen Wissensmanagementsystems
- 118; **Glossar**
- : **Das Blog zum Thema:**
; <http://hmdblog.dpunkt.de>

WeitereFachthemenz

- 98 KaPHüner, Berthold Brauer, Boris Otto, Hubert Österle
Fachliches Metadatenmanagement mit einem semantischen Wiki
- 109 Stefan Christmann, Rasmus Voigts, Svenja Hagen hoff
Webseitenoptimierung für die mobile Internetnutzung

Rubriken

- 120 **Notizen**
- 123 **Bücher**
- 125 **Vorschau**
- 127 **Stichwortverzeichnis**
- 128 **Impressum**

IT-gestütztes Lernen und Wissensmanagement

Verbreitung, Nutzer, Trends

IT-gestützte Lern- und Wissensmanagementsysteme wachsen zunehmend zusammen bzw. bewegen sich vonseiten der Anwendungskonzepte und der eingesetzten Informations- und Kommunikationsanwendungen aufeinander zu. Wissens- bzw. Lerneinheiten werden zunehmend in Gruppen genutzt bzw. kollaborativ erstellt; die Einheiten werden immer mehr entlang der konkreten Arbeitsprozesse konzipiert und bereitgestellt und damit auch granularisiert. Hierzu trägt auch der verbreitete Einsatz bzw. die Integration von Web-2.0-Anwendungen, insbesondere Wiki-Technologien und eCollaboration-Technologien, bei. Sie unterstützen die wesentlichen Anforderungen, denen sich diese Anwendungen heute stellen müssen: die Aktivierung der Nutzer im Sinne eigener Beiträge, die eingestellt werden; die arbeitsprozessnahe Darbietung des Stoffes in granularer Form und die explizite Unterstützung der Vernetzung von Lernern bzw. Wissensträgern.

- 4.1 Demografie, Innovationsgeschwindigkeit und Facharbeitermangel
- 4.2 Arbeitsplatz- und Arbeitsprozessorientierung von Lernen und Wissensvermittlung
- 5 Möglichkeiten heutiger Systeme und Entwicklungsrichtungen
 - 5.1 Aktivierung
 - 5.2 Vernetzung/Collaboration
 - 5.3 Granularisierung und Arbeitsprozessintegration
- 6 Unternehmenskultur und Nutznachweis als wesentliche Herausforderungen
 - 6.1 Unternehmenskultur, Motivation, Verantwortlichkeit
 - 6.2 Qualität und Verwertungsrechte der Inhalte
 - 6.3 Strategischer Wertbeitrag
- 7 Literatur

Inhaltsübersicht

- 1 IT-gestützte Lern- und Wissensmanagementsysteme
 - 1.1 Wesentliche Einflussfaktoren befördern die Konvergenz
 - 1.2 Definitionen und Bestandteile von IT-gestütztem Lernen und Wissensmanagement
 - 1.3 Überschneidungen und Unterschiede
- 2 Technologische Grundlagen und Systemkomponenten
- 3 Anwender und Anbieter
 - 3.1 IT-gestütztes Lernen
 - 3.2 Wissensmanagement
- 4 Trends für die zukünftige Nachfrage nach IT-gestütztem Lernen und Wissensmanagement

1 IT-gestützte Lern- und Wissensmanagementsysteme

1.1 Wesentliche Einflussfaktoren befördern die Konvergenz

IT-gestütztes Lernen und Wissensmanagement sind zwei für die Wirtschaftsinformatik zunehmend wichtiger werdende Bereiche, die immer stärker zusammenwachsen - und dies aus der Perspektive der unterstützenden IT- und Kommunikationssysteme sowie auch aus der Perspektive der nachfragebestimmenden Trends und der wesentlichen Nutzungserwartungen, die mit ihnen verbunden sind. Es ist daher von besonderem Reiz, in der Folge gezielt nach den Treibern und »Beweisen« für diese These der zunehmenden Konvergenz zu suchen. Zudem finden Sie hier einen kurzen Überblick über