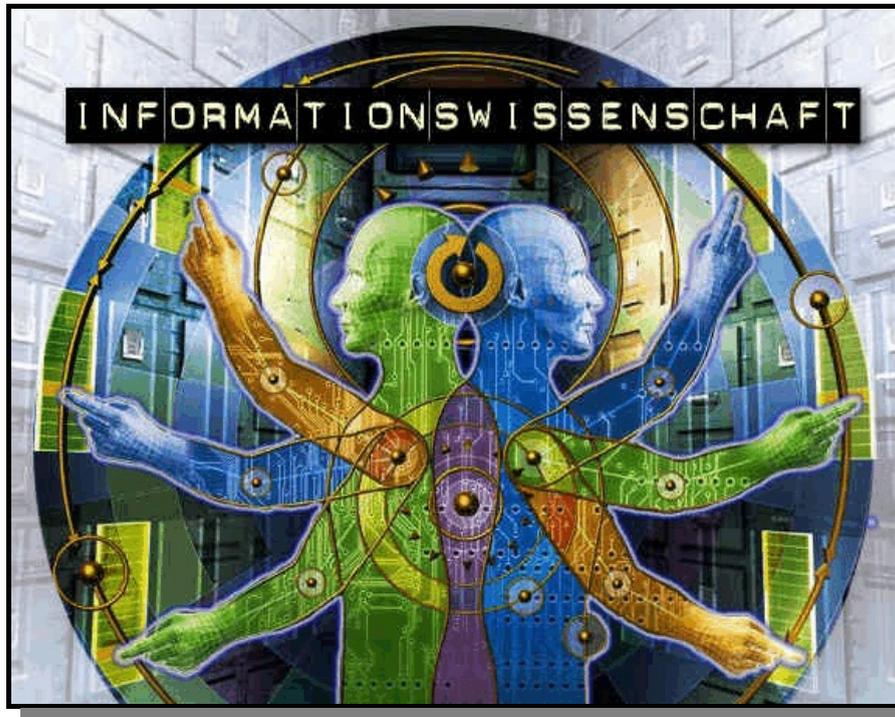


# Social Media Management & Connected Intelligence im Web 2.0



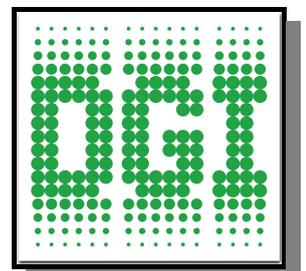
## Kurseinheit Erstellen von interaktiven eBooks

Zusätzliche Kontextinformationen durch Page-flip-Effekt  
sowie multimodale und multimediale Effekte

Starttermin: 28.03.2013



AKI RP/Eifel - ein Regionalverband der Deutschen Gesellschaft für  
Informationswissenschaft und Informationspraxis e.V.



## Inhaltsbeschreibung

Innovative Lernformen haben gemeinsam, Dokumente und Lerninhalte in multimodaler und multimedialer Form bereitzustellen. Diese Bereitstellung erfolgt fast nur noch in elektronischer Form und in den unterschiedlichsten Formaten. Neben Videos, Podcasts, Grafiken und Bildern überwiegt aber nach wie vor die textliche Präsentation der Lerninhalte, wobei sich die Präsentation dieser Inhalte auf verschiedene Social-Media-Anwendungen und -plattformen verteilt.

Die Erstellung eines interaktiven Handbuchs zeigt Möglichkeiten auf, die verschiedenen Präsentationsformate in einem elektronische Dokument zu vereinen. Man macht sich bei dieser Technologie den sogenannten "Page-flip Effekt" zunutze der es ermöglicht jegliche Art von elektronischem Dokument wie reale Print-Seiten in einem Buch oder einer Zeitschrift erscheinen zu lassen. Dieser Effekt erzeugt beim Betrachter den Eindruck dreidimensional umblättern der Seiten. Nach wie vor verwenden hauptsächlich Anbieter von Blogs ein Scrollsystem auf Ihren Seiten. Die Verbindung aber von Hand und Text ist für den Benutzer (sprich Leser) nicht nur ein wesentliches Element des Leseprozesses, sondern das Berühren von Seiten hat auch eine olfaktorische Dimension die historisch bedingt ist.

Eine Drag-and-Drop-Technik ermöglicht es dem Benutzer die Seiten mit der Maus zu packen und manuell umzublättern. Das interaktive Handbuch unterscheidet sich somit von dem gängigen Darstellungsformat von Dokumenten im Internet durch die 3D Darstellung des gesamten Dokuments, der einzelnen Seiten sowie in sensomotorischer Hinsicht durch die Drag-and-Drop-Technik und auditiv durch das Geräusch das beim Blättern einer realen Seite zustande kommt. Die blätterbaren Seiten des interaktiven Handbuchs unterscheiden sich insofern auch vom elektronischen Fließtext (Blogbeiträge, PDF) indem das nicht-lineare vor- und zurückspringende lesen bei gleichzeitigem Überblick über den Gesamtinhalt und den Umfang des eBooks und somit des Textes dem Benutzer eine Orientierung geben. Dabei geht das In-der-Handhalten und Umblättern der einzelnen Seiten einher mit dem Gefühl der Kontrolle über den multimodalen und multimedialen Inhalt.

Die meisten können aus eigener Erfahrung nachvollziehen wie wichtig es ist bestimmte Textpassagen auf einer bestimmten Seite wieder zu finden. In klassischen Printprodukten wurde zu diesem Zweck ein Lesezeichen oder Post-it der entsprechenden Seite angeheftet. Bei den elektronisch gespeicherten und bearbeitbaren Dokumente im Internet gehen diese Möglichkeiten weitestgehend verloren und dem Leser somit visuell-kognitive Anhaltspunkte (Retrieval-Cues oder sensorische Reize). Die Möglichkeit selbst Lesezeichen zu bestimmten Textpassagen zu setzen erweitert die Attraktivität des interaktiven eBooks.

Mit dem interaktiven eBook lassen sich interaktive Bücher und andere blätterbare Dokumente wie digitale Firmenberichte, digitale Produktkataloge, Firmenbroschüren, Verbandszeitschriften, Zeitschriften und Tageszeitungen sowie multimediale Schulungsunterlagen erstellen die wie ein richtiges Buch durchblättert werden können.

Basis für diesen Workshop ist die Page-flip-Engine "MegaZine3". Die Basisfunktionalitäten sind:

- eine möglichst realitätsnahe Darstellung eines Buchs oder Magazins; sowohl optisch (quasi 3D-Darstellung) als auch akustisch (Blättergeräusch),
- Multimediafunktionen: integrierte Videos, Animationen, Sound und viele Formate für Bilder, Videos sowie Audioformate
- ein durchdachtes Plugin-Konzept ermöglicht eine individuelle Ergänzung mit eigenen Funktionen.
- Interaktive Komponenten wie Suchen, Zoom, Zeichnen, Merker setzen, mehrere Seiten blättern, in den Buchschnitt greifen und
- MegaZine3 läuft in jedem Browser, der FLASH unterstützt. Zusätzlich kann ein lokal lauffähiges Programm erstellt werden (als Windows und iOS/MAC Version).

Weitere Eigenschaften können dem Impulsbeitrag auf der Lernplattform des AKI RP/Eifel entnommen werden.

#### **Beispiele interaktiver eBooks:**

[http://sprachen.cspcampus.de/MOOC\\_Handbuch/](http://sprachen.cspcampus.de/MOOC_Handbuch/)

Bei diesem Beispiel können Sie on the fly mitverfolgen wie ein interaktives eBook erweitert wird.

[http://aki.cspcampus.de/IWP\\_8\\_2010/](http://aki.cspcampus.de/IWP_8_2010/)

Hier sehen Sie ein Beispiel der Verbandszeitschrift der DGI

#### **Ziel des Online -Workshops**

Nach Abschluss des Online Workshops verfügen Sie über Fertig- und Fähigkeiten die es Ihnen ermöglicht eigenständig die verschiedenen Varianten von eBooks, eProduktkataloge, elektronischen Firmen/Vereinszeitschriften und vor allem interaktive Schulungsunterlagen mit der Page-flip-Engine "MegaZine3" zu erstellen. Weiterführende Kenntnisse werden dann aufbauend auf diesen Grundlagenworkshop in einzelnen Veranstaltungen über den virtuellen Konferenz- und Klassenraum des AKI RP/Eifel angeboten. Sie lernen hierbei, wie Sie den Kommunikationsmix ihrer Firma, ihres Verbandes bzw. ihrer Institution durch interaktive Kontextinformationen attraktiver gestalten können.

#### **An wen richtet sich das Online-Kursangebot**

Alle nachfolgend aufgeführten Themen werden ausführlich in Theorie und Praxis behandelt, so dass eine solide Ausgangsbasis für die Erstellung eigener interaktiver eBooks vermittelt wird. Neben Web Designern, Agenturen und Verlage wollen wir aber auch technische Projektleiter und IT-Verantwortliche und Marketingabteilungen in den Unternehmen ansprechen. Vor allem Autoren von elearning Content profitieren von den Möglichkeiten interaktiver eBooks.

## **Kosten:**

Es bestehen verschiedene Möglichkeiten an diesem Kurs teilzunehmen.

- **Partizipative Teilhabe an den Lerninhalten.**

Die Teilnehmer erhalten den Zugang zur Lernplattform des AKI RP/Eifel und können auf die Lerninhalte zugreifen sowie die von der Lernplattform zur Verfügung gestellten Kommunikationsinstrumente, Chat, Forum, Blog usw. nutzen um sich mit den anderen Teilnehmern auszutauschen. Der Zugang zur Lernplattform hat bei dieser Variante eine Laufzeit von einem Monat.

**17,50 EUR/pro Monat**

- **Partizipative Teilhabe an den Lerninhalten incl. Nutzung des eBook Café.**

Diese Variante beinhaltet das gleiche Leistungsangebot wie zuvor jedoch ist hier die Funktionalität erweitert um das eBook Café. Das eBook Café stellt einen Meeting Point im virtuellen Klassen- und Konferenzraum dar. Von dort können die Teilnehmer/virtuellen Teams in separate Räume verzweigen und gemeinsam an einem Dokument arbeiten und die Webcam- Funktionalität nutzen. Sowohl im Meeting Point als auch in den separaten Räumen erfolgt die Kommunikation mittels VoIP und Headset.

**25,00 EUR/pro Monat**

- Der komplette Kurs beinhaltet die gleichen Leistungsangebote wie die zuvor beschriebenen beiden Varianten. Zusätzlich sind aber hier noch die Teilnahme an den Virtuellen Online-Workshops sowie die Freischaltung der Lernplattform für drei 3 Monate enthalten.

**225,00 EUR**

- Teilnehmer ausschließlich an den Sitzungen im virtuellen Klassen- und Konferenzraum teilnehmen möchten haben die Möglichkeit entweder eine einzelne der vier angebotenen Sitzung zu buchen oder alle vier Sitzungen. Hier ist allerdings der Zugang zur Lernplattform nicht enthalten.

**49,00 EUR/pro Sitzung**

Alle angegebenen Preise verstehen sich incl. MwSt.

## **Aus dem Inhalt**

Der Workshop hat eine Laufzeit von 4 Wochen und beginnt am 28.03.2013. Für die Teilnahme ist eine Registrierung auf der Lernplattform des AKI RP/Eifel erforderlich. Dort werden dann auch die Impulsbeiträge und Unterlagen sowie Videos für das jeweilige Wochenthema zur Verfügung gestellt.

Alle Online Workshops finden im virtuellen Klassen- und Konferenzraum des AKI RP/Eifel statt. Das einzige das sie hierzu benötigen ist ein Headset und ein Internetzugang mit mindestens 1-2 MBit Bandbreite.

### **Online-Workshop Woche 1: 03.04.2013 16:00 Uhr bis 17:30**

- Download der Page-flip Engine
- Installation und Konfiguration auf dem eigenen Rechner
- Auswahl und Vorbereitung der eigenen Anwendung
- Diskussion und Fragen stellen im Forum der Lernplattform
- Testen und Zugang zum virtuellen Klassen- und Konferenzraum
- Aktive Beantwortung der gestellten Fragen im virtuellen Klassen- und Konferenzraum zu oben angegebenen Termin

### **Online-Workshop Woche 2: 10.04.2013 16:00 Uhr bis 17:30 Uhr**

- Layoutgestaltung durch einbinden von zusätzlichen Grafiken
- Layoutgestaltung durch einbinden von Videos
- Einbinden von Youtube-Videos
- Administrative Informationen und Tätigkeiten
- Diskussion und Fragen stellen im Forum der Lernplattform
- Aktive Beantwortung der gestellten Fragen im virtuellen Klassen- und Konferenzraum zu oben angegebenen Termin

### **Online- Workshop Woche 3: 17.04.2013 16:00 Uhr bis 17:30 Uhr**

- Erstellen von Lesezeichen (Bookmarks)
- Erstellen von variablen Lesezeichen
- Ändern und aktualisieren einzelner Seiten des interaktiven eBooks

- Administrative Informationen und Tätigkeiten
- Diskussion und Fragen stellen im Forum der Lernplattform
- Aktive Beantwortung der gestellten Fragen im virtuellen Klassen- und Konferenzraum zu oben angegebenen Termin

#### **Online Workshop Woche 4: 24.04.2013 16:00 Uhr bis 17:30 Uhr**

- Erstellen von Bildergalerien auf einer Seite
- Einbinden von Podcasts (mp3) auf einer Seite
- Vorstellung des Draw- Plugin. Damit kann man auf der Seite schreiben oder zeichnen; ja auch eine gute Möglichkeit, Lerninhalte zu verinnerlichen und grafisch abzuspeichern.
- Diskussion und Fragen stellen im Forum der Lernplattform
- Aktive Beantwortung der gestellten Fragen im virtuellen Klassen- und Konferenzraum zu oben angegebenen Termin

Die Themen die im virtuellen Klassen- und Konferenzraum besprochen werden sind nicht fix vorgegeben sondern werden von den Teilnehmern bestimmt. Die einzige Einschränkung die diesbezüglich besteht ist, die Gesprächsinhalten müssen sich auf das Thema des Online Workshop beziehen.

#### **Methodik**

Der Unterricht wird auf der Grundlage hochschuldidaktischer Qualitätsstandards und Erkenntnisse gestaltet. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf virtuell kollaborativen Lernszenarien. Großer Wert wird auf das Schaffen eines lernförderlichen Klimas sowie den vielfältigen Einsatz moderner Unterrichtsmethoden gelegt. Zum Einsatz kommen neben dem virtuellen Klassen und Konferenzraum Möglichkeiten, die die neuen Medien bieten und nutzen und in der Lernplattform Ilias zur Verfügung stehen (asynchrone und synchrone kollaborative Arbeit, interaktive Multimedia-Einheiten, Ressourcen-Pools, Groupware-Funktionen, Web 2.0-Applikationen wie Blogs, Twitter usw. und virtuelle Klassen- bzw. Konferenzräume) und natürlich das Selbststudium incl. dem Anlegen von ePortfolios. Zu dieser Plattform bekommt jeder Kursteilnehmer einen Zugang. Der Zugang wird für jeden Teilnehmer für einen Zeitraum von 3 Monaten freigeschaltet, so dass er sich auch über den Kurszeitraum hinaus mit der Kursleitung und dem Dozenten über den Inhalt des Workshops austauschen kann.

Den Kursteilnehmern steht auch ein sogenanntes eBook Café zur Verfügung. Hier können sich sie zum Kurs angemeldeten Teilnehmer ungezwungen treffen und Informationen zum Kurs austauschen, sich gegenseitig helfen und gemeinsam an einem Dokument arbeiten. Im Café stehen Application Sharing und Webcam Funktionalitäten für die kollaborativen und kommunikativen Aktivitäten der Teilnehmer zur Verfügung. Das Café wird zweimal pro Woche für eine begrenzte Zeitdauer freigeschaltet. Die Termine werden über das interne Nachrichtensystem bekanntgegeben.

Weiter besteht die Möglichkeit nur die Infrastruktur in Anspruch zu nehmen und ausschließlich die Impulsbeiträge zum Kurs sowie die von den Teilnehmern beigesteuerten Beiträge in den Foren oder die von den Teilnehmern angegebenen Blogbeiträge zu rezipieren. Die Funktionalität des eBook Cafè sowie die Teilnahme an den virtuellen Sitzungen stehen hier nicht zur Verfügung.

#### **Anmeldungen:**

Die Anmeldung zu diesem Online Workshop können direkt beim Veranstalter, bei der Geschäftsstelle der DGI erfolgen oder bei der VservU GmbH in München. Bitte senden Sie uns formlos unter Nennung Ihrer Kontaktdaten eine eMail Sie erhalten im Anschluss eine Rechnung. Die **Teilnahmebestätigung** wird Ihnen nach Zahlungseingang zugesandt.

#### **Deutsche Gesellschaft für Informationswissenschaft und Informationspraxis e.V. (DGI)**

Windmühlstraße 3  
60329 Frankfurt am Main  
eMail: [aki-rpeifel@dgi-info.de](mailto:aki-rpeifel@dgi-info.de)

Tel.: +49 (0)69 430313  
Fax: +49 (0)69 4909096

#### **VservU GmbH**

Gorch-Fock-Str. 6  
81827 München  
eMail: [cspcampus@megazine3.de](mailto:cspcampus@megazine3.de)

Tel: +49(0)89 43906707

#### **AKI RPEifel - Arbeitskreis für Information Rheinland-Pfalz Eifel**

Adolf-Meier-Str. 68  
32758 Detmold  
eMail: [info@aki.cspcampus.de](mailto:info@aki.cspcampus.de)

Tel: +49 (0)5231 3081374

**Veranstaltungstyp:** Online Workshop - Blended MOOC & Flipped Classroom-Szenario

**Veranstaltungsort:** Lernplattform des AKI RP/Eifel

**Veranstalter:** Arbeitskreis für Information AKI RP/Eifel. Der Arbeitskreis AKI RP/Eifel ist ein offizieller Regionalverband der Deutschen Gesellschaft für Informationswissenschaft und Informationspraxis e.V. (DGI).

**Anschrift:** Adolf-Meier-Str. 68, 32758 Detmold Tel: 05231/3081374

**Web-Adresse:** <http://www.aki.cspcampus.de> eMail: [info@cspcampus.de](mailto:info@cspcampus.de)

**Referenten:** Hans Nücke, VservU GmbH; Werner Povoden MBA

**Kursleitung:** Werner Povoden MBA