

A close-up, slightly angled view of a white computer keyboard, showing keys like F10, F11, F12, arrow keys, and various alphanumeric keys. The keyboard is semi-transparent and serves as a background for the text on the left side of the slide.

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

MMB-Institut für Medien- und Kompetenzforschung

Folkwangstr. 1
45128 Essen
Telefon: 0201 720 27 0
Telefax: 0201 720 27 29
E-Mail: info@mmb-institut.de
Internet: www.mmb-institut.de



Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

Inhalt

1. Vorbemerkung	2
2. Mobiles Lernen – Hype oder Trend?	3
3. Der E-Learning-Markt in Deutschland.....	5
4. Beispiele erfolgreicher Lern-Apps.....	8
5. Vor- und Nachteile von Lern-Apps.....	11
6. Wie funktioniert der Markt für Mobile Apps?	13
7. Apps von E-Learning-Produzenten.....	16
8. Lernkonfigurationen für Mobile Learning	20
9. Wichtige Erkenntnisse für Akteure im umkämpften Bildungsmarkt	21
10. Links zu weiterführenden Studien.....	24

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

1. Vorbemerkung

Lern-Apps entwickeln sich zu einer wichtigen Säule im E-Learning-Markt. Dieses E-Paper zeigt aus einer primär ökonomischen Perspektive, welche Folgen und Herausforderungen sich für die E-Learning-Wirtschaft aus den aktuellen Entwicklungen des Mobile-Learning-Markts ergeben.

Seit der Markteinführung von iPhone und iPad übt alles Quadratische mit abgerundeten Ecken eine besondere Faszination auf die Besitzer mobiler Endgeräte aus. Apps bieten eine schnelle Möglichkeit, Spiele, Informationen und Serviceprogramme auf Smartphones und Tablet-PCs zu laden. Inzwischen existieren auch zahlreiche Apps mit Lerninhalten, die im App Store unter der Rubrik "Bildung" und im Android Market unter "Lernen" angeboten werden.

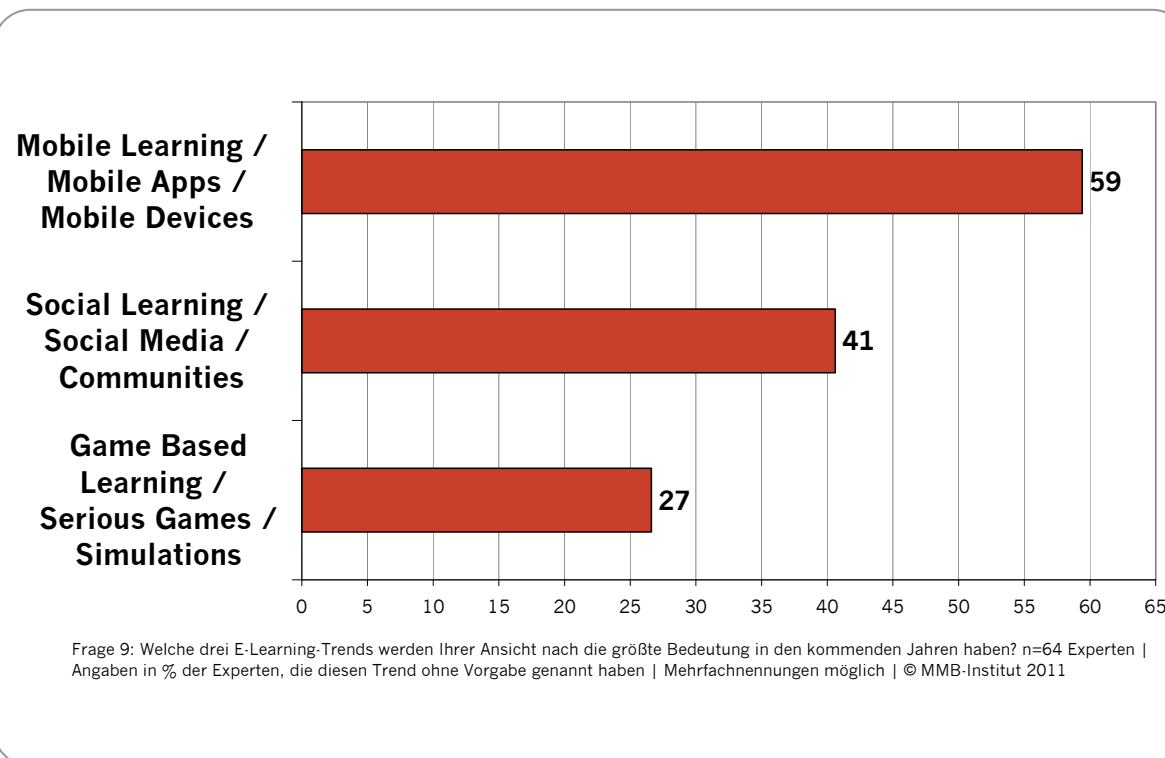
Der folgende Text basiert auf einem Vortrag, den der Autor am 1.2.2012 im Rahmen des Learntec-Kongresses präsentiert hat.

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

2. Mobiles Lernen – Hype oder Trend?

- ▶ Es wird in jüngster Zeit viel über das Thema "Mobile Learning" gesprochen und geschrieben. Wird diese neue Säule des Bildungsmarktes zurzeit eher überbewertet, oder hat der Trend tatsächlich Substanz?

- ▶ Mobiles Lernen ist Trend Nummer eins. Die Studie MMB Learning Delphi 2011, für die jährlich Experten aus der E-Learning-Produktion sowie E-Learning-Anwender in Unternehmen befragt werden, weist im Frühjahr 2011 "Mobile Learning" als Trend Nummer 1 aus. Das Thema wurde ungestützt von fast zwei Dritteln aller E-Learning-Experten als Trendthema genannt. Der Prozentsatz liegt damit deutlich höher als bei den nächstgenannten Trends "Social Learning" und "Game-Based-Learning".



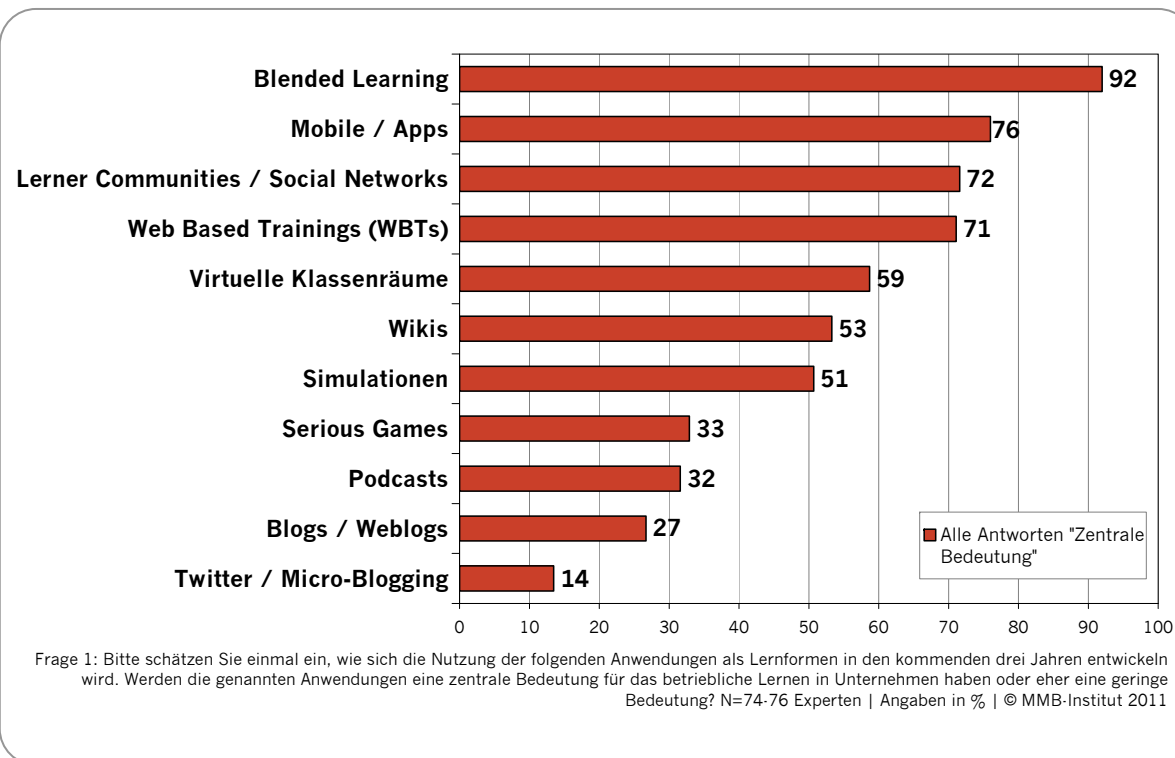
Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

2. Mobiles Lernen – Hype oder Trend?

► Bei der gestützten Abfrage, welche Lernform in den kommenden drei Jahren eine größere Bedeutung haben wird, hat das mobile Lernen gegenüber früheren Jahren in der Studie MMB Learning Delphi einen großen Sprung nach vorne gemacht.

► Mit 76 Prozent aller befragten Experten liegt es nun auf Platz zwei der Lernformen hinter dem Kerngeschäft der E-Learning-Wirtschaft, dem "Blended Learning" (92%).

► Die Ergebnisse zeigen, dass das Thema Mobile Learning mehr ist als nur ein momentaner Hype, wie es beispielsweise "Second Life" im Jahr 2007 war. Auch die vielen bereits bestehenden mobilen Lern-Angebote untermauern diesen Trend.



Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

3. Der E-Learning-Markt in Deutschland



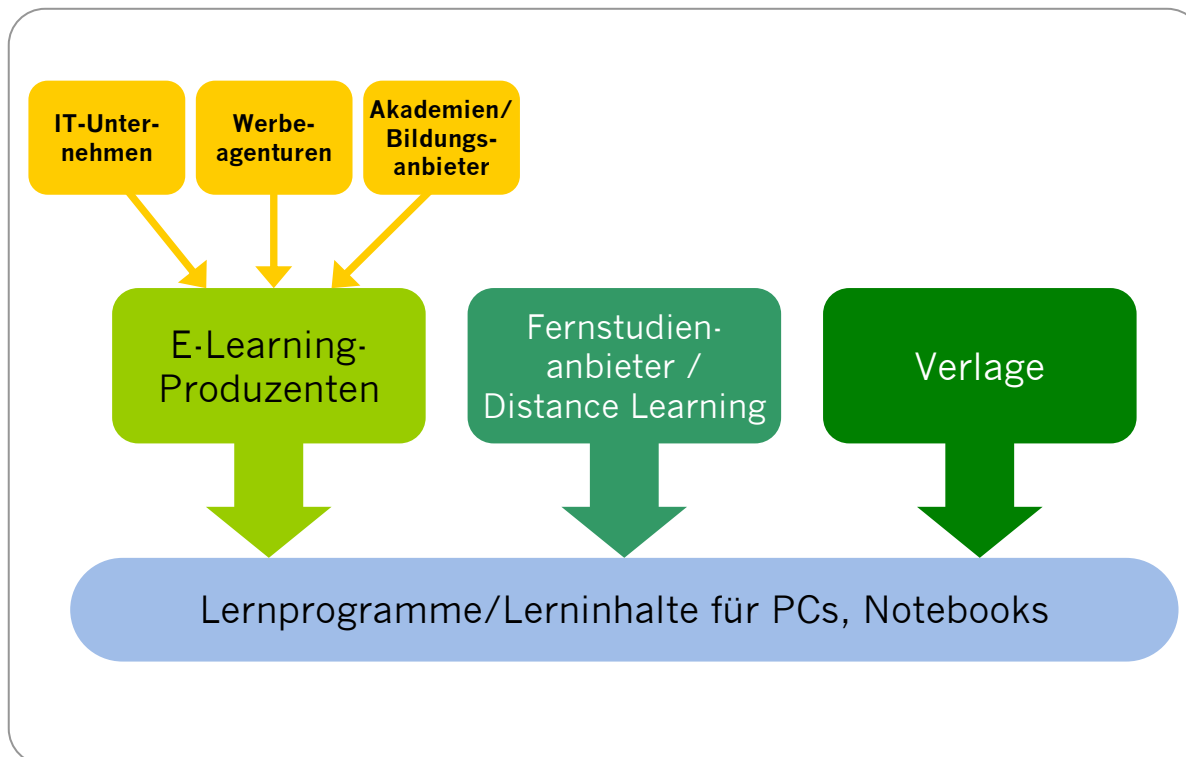
- ▶ Der Grund: Bei diesen Unternehmen (und Einzelpersonen) handelt es sich um die Ersteller von Apps, die zurzeit auf den ersten zehn Plätzen in der Kategorie "Bildung" oder "Lernen" im "App Store" und im "Android Market" rangieren. Sie wurden im Januar 2012 am häufigsten heruntergeladen.
- ▶ Es sind zum Teil kleine internationale Agenturen, die sich auf die Erstellung von Apps spezialisiert haben, darunter auch von Lern-Apps. Auch Einzelpersonen gehören zu den erfolgreichen Anbietern.
- ▶ Sind diese Anbieter eine Bereicherung des E-Learning-Markts? Oder eine Bedrohung? Verändert sich hierdurch die vertraute Landschaft der E-Learning-Produzenten?

- ▶ Hier sehen Sie verschiedene Unternehmen, die zurzeit am E-Learning-Markt erfolgreich sind. Auch wenn keines von ihnen im "MMB E-Learning-Wirtschaftsrating" auftaucht oder auf einschlägigen Messen vertreten ist.

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

3. Der E-Learning-Markt in Deutschland

- ▶ Werfen wir vor der Beschreibung des Marktes für "Mobile Learning" einen Blick auf den klassischen Anbietermarkt des "stationären" E-Learnings.



- ▶ Hier haben wir es mit drei großen Säulen von Produzenten zu tun: Erstens die E-Learning-Produzenten, die sich aus IT-Unternehmen, Werbeagenturen und Bildungsanbietern entwickelt haben. Daneben stehen die Anbieter von Fernstudiengängen im Sinne des "Distance Learning", die in den 90er Jahren begannen, ihre Studienbriefe nicht mehr nur auf Papier, sondern auch auf CD-ROM und im Internet zu verbreiten. Die dritte Säule bilden die Schulbuch- und Sachbuchverlage, die im Vertrieb von Lerninhalten ein Zusatzgeschäft zum Verkauf von Büchern sehen.
- ▶ Diese drei Gruppen liefern uns Lernangebote, die wir auf dem Desktop-PC und dem Notebook nutzen können. Viele dieser Lernanwendungen sind durch Browser auch auf Smartphones erreichbar, allerdings nicht in der Form von Apps und nicht speziell auf die Eigenschaften der mobilen Endgeräte wie Smartphone und Tablet-PC zugeschnitten.

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

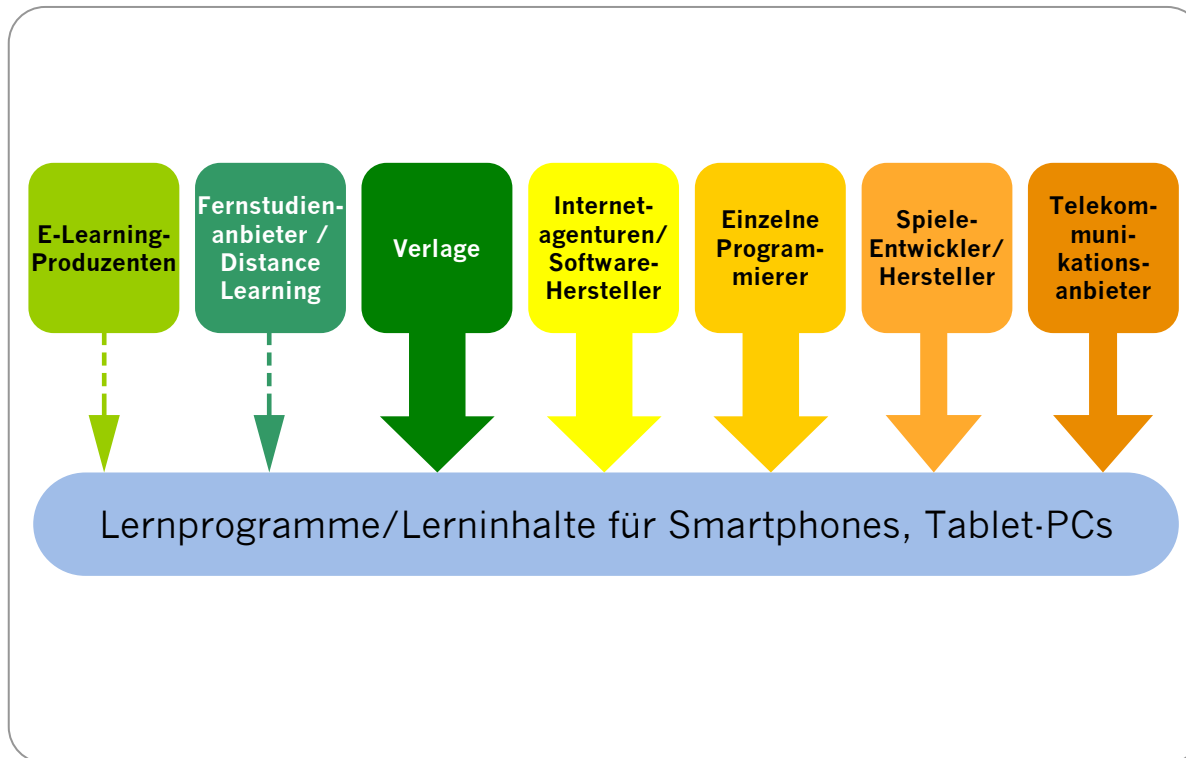
3. Der E-Learning-Markt in Deutschland

- ▶ Betrachtet man die Top-Platzierungen von Lern-Apps auf den Plattformen App Store und Android Market, so kommen beim mobilen Lernen weitere Produzenten-Branchen hinzu. Die genuinen E-Learning-Produzenten und die Fernstudienanbieter bieten für diesen Markt bisher (noch) wenig an.

- ▶ Unter den Verlagen haben vor allem die Anbieter von gängigen Nachschlagewerken zur deutschen Sprache und von Sprachkursen ein breites Angebot geschaffen (z.B. Langenscheidt, Duden, Pons, Wahrig).

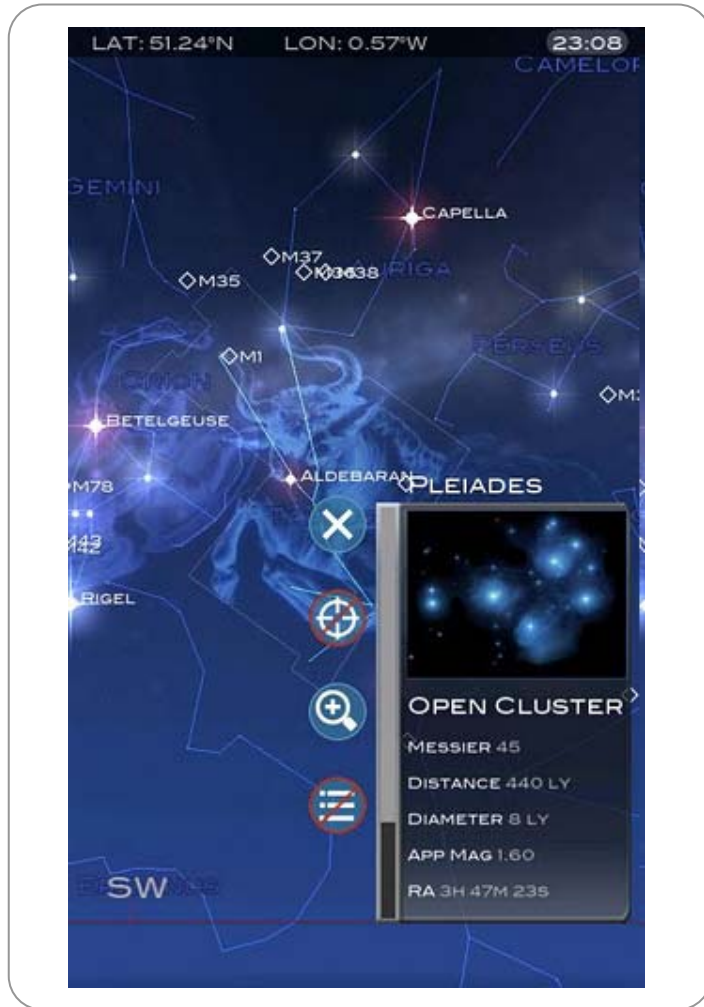
- ▶ Eine weitere Gruppe sind Software-Unternehmen, von denen sich viele auf die Erstellung von Apps konzentrieren. Apps zum Lernen sind für sie eine weitere App-Kategorie neben Entertainment- und Informationsangeboten. Manche dieser Anwendungen werden nicht von Unternehmen in einen App Store gestellt, sondern von Einzelpersonen.

- ▶ Auch Spiele-Entwickler haben den App-Markt für sich entdeckt. Dabei ist die Grenze zwischen reinen Entertainment-Games und Games mit Lerninhalten ("Serious Games") fließend. Manche Apps stammen auch von Telekommunikationsanbietern (z.B. "Freenet"), die Apps entweder als Marketing-Tool oder als Zusatzgeschäft nutzen.



Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

4. Beispiele erfolgreicher Lern-Apps: Star Chart



- ▶ Im Folgenden werden drei Beispiele dieser top-platzierten Lern-Apps aus dem "App Store" und dem "Android Market" vorgestellt. Sie werden später mit Angeboten aus dem "klassischen" E-Learning-Markt verglichen.
- ▶ Den Spitzenplatz auf der Distributionsplattform des Android Markets nimmt im Januar 2012 die App "Star Chart" von der englischen Firma Escapist Games Ltd. ein.
- ▶ Mit dieser App, die 2.49 Euro kostet - sie ist an anderer Stelle auch kostenlos verfügbar - kann der Nutzer den Sternenhimmel erkunden. Er visiert mit seinem Smartphone eine Stelle am Himmel an und das Display zeigt ihm die Namen von Planeten, Sternen und Sternbildern, die er in dieser Richtung sehen kann bzw. sehen könnte.

4. Beispiele erfolgreicher Lern-Apps: Fahrschule für Android



- ▶ Die App "Fahrschule für Android" stammt vom deutschen Hersteller Microstep Information Technologies. Die App bietet dem Nutzer Übungs- und Testprogramme, die ihn auf die theoretische Führerscheinprüfung Klasse B vorbereiten.
- ▶ Die Kosten liegen bei 2.50 Euro. Inzwischen haben sich gleich mehrere Fahrschul-Apps erfolgreich am Markt positioniert. Für dieses Thema ist der Endkunden-Markt offenbar besonders groß – und auch gut vorbereitet durch digitale Vorläufer auf Diskette, CD-ROM und im Internet.
- ▶ Von der Firma Microstep wird übrigens auch eine App zum Einbürgerungstest angeboten.

4. Beispiele erfolgreicher Lern-Apps: Spanisch in einem Monat



- ▶ Unter der Marke "Learn like kids" hat der Hersteller Elky Entertainment aus St. Petersburg in Russland eine Sprach-Lernapp herausgebracht.
- ▶ Zu den gezeigten Bildern werden spanische Vokabeln gesprochen. Das Programm trainiert somit Aussprache und Vokalkenntnisse in einer Weise, wie Kinder eine Sprache durch bloßes Zuhören und Nachsprechen intuitiv erlernen.
- ▶ Der Preis liegt bei 1,52 Euro.
- ▶ Dieses Beispiel zeigt auch: Apps zum Lernen richten sich an eine internationale Zielgruppe und verzichten z.T. bewusst auf eine Übersetzung in die Muttersprache des Nutzers.

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

5. Vor- und Nachteile von Lern-Apps

Apps bieten gegenüber dem stationären Lernen einige klare Vorteile.

Vorteile

1. Apps bieten ihrem Nutzer eine klar umrissene und spezifische Leistung – durchaus vergleichbar mit anderen "Learning-on-demand"-Angeboten
2. Durch die Verwendung auf dem Smartphone oder dem Tablet-PC ist der Lerner ortsunabhängig und kann Apps zum Lernen unterwegs nutzen
3. Apps sind auf dem Smartphone oder dem Tablet-PC schnell verfügbar – eine Bildschirmberührung genügt
4. Sie sind leicht zu erwerben, wenn sie über App-Plattformen (wie App Store oder Android Market) angeboten werden.
5. Durch ihre Preise – meist zwischen 0,99 und 20 Euro – sind sie auch für Einzelpersonen im Freizeitmarkt erschwinglich. Viele Anwendungen werden als Light-Version auch kostenlos angeboten bzw. durch Werbung finanziert.

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

5. Vor- und Nachteile von Lern-Apps

Aber die typischen Lern-Apps aus dem App Store oder Android Market haben auch Nachteile.

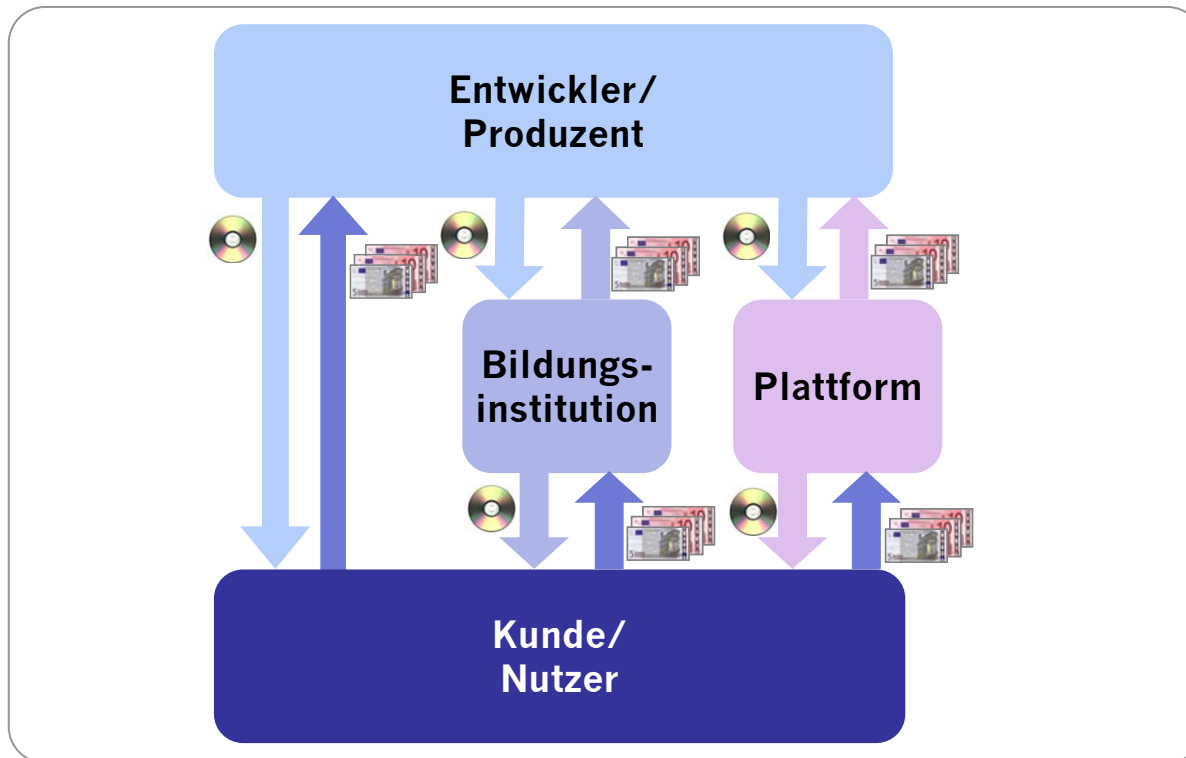
Nachteile

1. Eine Erreichung komplexer Lernziele und zertifizierter Abschlüsse ist bei den gängigen App-Anwendungen nicht zu erwarten
2. Die Anbieter stellen keinen Support durch Trainer, Lehrer, Dozenten bereit.
3. Für Lerner besteht auch kein Kontakt zu anderen Lernern. Sie tauchen allenfalls in "Highscore-Listen" auf, die die besten Test-Absolventen verzeichnen.
4. Beim Kauf ist der Inhalt des Apps allein durch einige Screenshots und eine Kurzbeschreibung nur schwer zu erschließen. Der Nutzer kauft quasi die "Katze im Sack".

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

6. Wie funktioniert der Markt für Mobile Apps?

- ▶ Dieser Abschnitt beschreibt die Marktmechanismen und Erlösmodelle im Markt der Lern-Apps. Schauen wir uns hierfür zunächst den "klassischen" E-Learning-Markt an. Hier erwerben Kunden ihre E-Learning-Inhalte und -Software auf drei verschiedenen Wegen:

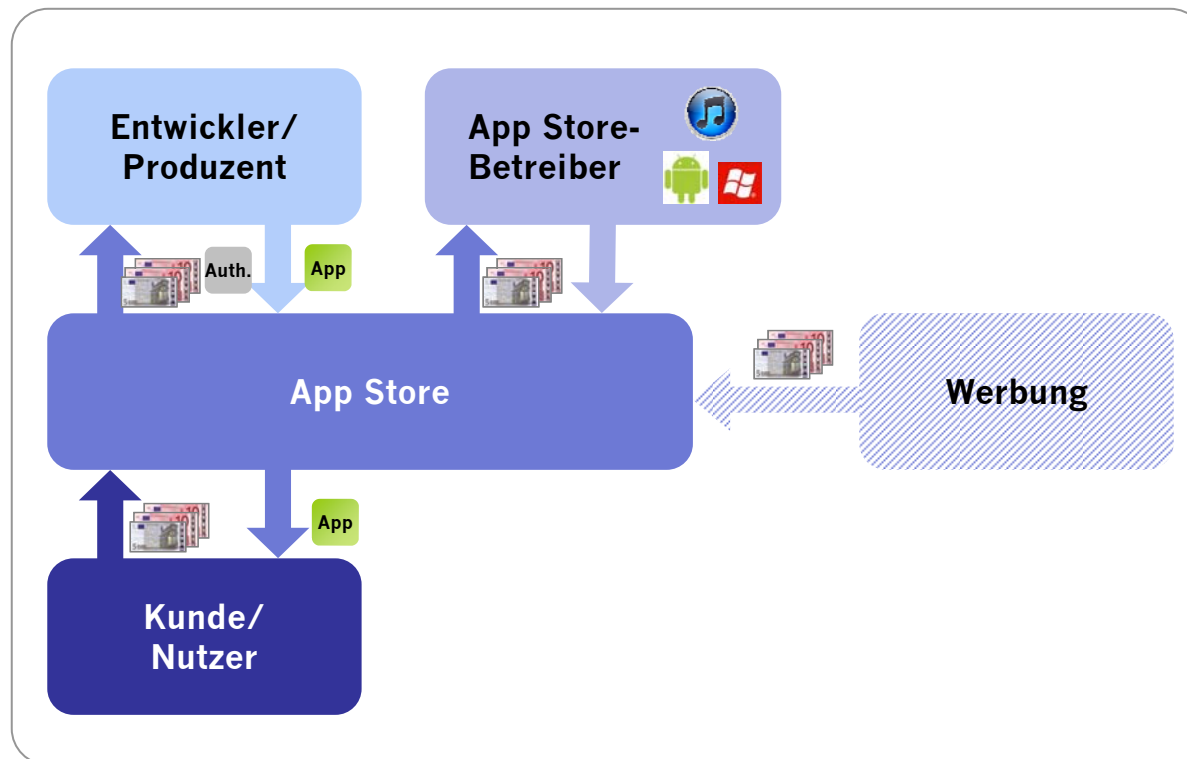


- ▶ Im ersten Fall kaufen sie die Lerninhalte oder die Lernsoftware direkt vom Produzenten.
- ▶ Beim zweiten Weg buchen sie beispielsweise einen Blended-Learning-Kurs bei einer Bildungsinstitution und nutzen auf diese Weise E-Learning-Angebote.
- ▶ Beim dritten Weg suchen sie Kurse, Inhalte oder Lern-Software oder auf einer speziellen Distributions-Plattform. Zurzeit sind drei Plattformen verfügbar:
 - Copenia (www.copenia.de)
 - Bonlandia (www.e-learning-tools.net)
 - Webkolleg NRW (www.webkolleg.nrw.de)
- ▶ Die Distributionsplattformen haben unterschiedliche Angebotsportfolios und Abrechnungsmodelle. Der Umsatz über diesen Vertriebsweg ist noch relativ gering.

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

6. Wie funktioniert der Markt für Mobile Apps?

- ▶ Bei den Angeboten für Smartphone und Tablet-PCs ist der Kauf über eine Distributionsplattform wie den App Store von Apple oder den Android Market von Google eher die Regel.



- ▶ Gerade diese Bündelung des Angebots auf wenigen Plattformen mit einer guten inhaltlichen Erschließbarkeit ist eines der Erfolgsgeheimnisse von Lern-Apps.
- ▶ Die Plattformen unterscheiden auch klar in kostenlose und kostenpflichtige Angebote.
- ▶ Kostenlose Angebote werden häufig durch Werbeeinblendungen finanziert – ein Weg, der im klassischen E-Learning-Markt äußerst selten gewählt wird.
- ▶ Anders als im klassischen E-Learning-Markt dominiert bei Apps das Geschäft mit "Off-the-Shelf-Content" und nicht die Erstellung von maßgeschneiderten Inhalten für bestimmte Kunden.
- ▶ Produzenten machen auf den App-Plattformen die positive Erfahrung, dass man auch mit "Micro-Payments" Geld verdienen kann. Dieses Erlösmodell war bisher beim stationären E-Learning nahezu undenkbar.

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

6. Wie funktioniert der Markt für Mobile Apps?

- ▶ Eine weitere Besonderheit dieses Marktes ist seit Anfang 2012 die Autorensoftware iBooks Author von Apple, die die Autoren von mobilen Lernangeboten jetzt kostenlos nutzen können.



- ▶ Es handelt sich um eine kostenlose Software für Macintosh-Computer, die eine bequeme Entwicklungsumgebung für Buchproduktionen ermöglicht. Auch Autoren ohne besondere Grafik-Kenntnisse können mit iBooks Author ansprechende und interaktive Lernangebote produzieren.
- ▶ Das fertige Lernangebot kann direkt in den iBook-Store zum Verkauf eingestellt werden.
- ▶ Der Autor verpflichtet sich allerdings damit, dieses Produkt ausschließlich auf dieser Vertriebsplattform von Apple zu verbreiten. Ein Vertrieb über andere Plattformen ist nicht möglich, es sei denn als kostenloses Angebot.
- ▶ Dieses Geschäftsmodell hat Anfang 2012 für rege Diskussionen in der Branche gesorgt. Es ist gut möglich, dass dieser Vertriebsweg den Bildungsmarkt gravierend verändern wird.

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

7. Apps von E-Learning-Produzenten

- ▶ Die bisherige Betrachtung des Markts für Lern-Apps lässt erwarten, dass in diesem Jahr (2012) neue Hersteller und neue Distributionswege über App Stores den klassischen E-Learning-Markt massiv beeinflussen werden. Wie sieht die Antwort der E-Learning-Branche darauf aus?
- ▶ Um dies herauszufinden, führte das MMB-Institut im Januar 2012 unter Entscheidern in E-Learning-Unternehmen eine Online-Befragung durch.
- ▶ Befragt wurden sie nach Lern-Apps, die sie selbst anbieten und nach Lern-Apps, die ihnen darüber hinaus bekannt sind. Ferner hatten sie die Möglichkeit, ein Statement zum Thema "Mobile Learning" abzugeben.
- ▶ Obwohl der Befragungszeitraum sehr kurz war, haben 24 Unternehmen den Online-Fragebogen ausgefüllt.
- ▶ Das Ergebnis: 13 der 24 teilnehmenden E-Learning-Unternehmen bieten bereits Apps zum Lernen an. Einige dieser Apps werden im Folgenden näher beschrieben.

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

7. Apps von E-Learning-Produzenten

Beispiel 1: InterAccion Management Game

► Bei dieser Anwendung handelt es sich um ein englischsprachiges Spiel, mit dem man sich in die Lage einer peruanischen Projektmanagerin versetzen kann. Man trifft Entscheidungen, die sich als passend oder unpassend erweisen können. Lernziele sind der Erwerb von interkultureller Kompetenz und Projektmanagement-Skills.



► Auftraggeber dieses Lernangebots ist die Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH. Produziert wurde es von der IMC AG und Uhlberg Advisory.

► Die Anwendung ist nicht auf den klassischen App-Distributionsplattformen erhältlich. Vielmehr handelt es sich um eine Mobile Website für Smartphone und Tablet-PC, die plattformunabhängig in HTML5 programmiert wurde.

► <http://gc21.inwent.org/ibt/site/gc21/public/mobile/interaccion/index.html>

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

7. Apps von E-Learning-Produzenten

Beispiel 2: Lernportal VR-Bildung 2.0

- ▶ Mit dieser App zum Portal VR Bildung 2.0 können Mitarbeiter von Genossenschaften und Genossenschaftsbanken auf ein Lernportal mit vielen Kursangeboten zugreifen.



- ▶ Über die App hat der Nutzer Zugang zu 800 Kursen auf dem Lernportal VR-Bildung 2.0, das auf dem Lernmanagementsystem SITOS basiert.
- ▶ Die App eignet sich für die Betriebssysteme iOS und Android.
- ▶ Produziert wurde die Anwendung von M.I.T e-Solutions GmbH im Auftrag der GBR VR-BILDUNG in Montabaur.
- ▶ Für andere Kunden hat M.I.T bereits Apps mit Funktionen entwickelt, die über den Umfang von VR-Bildung 2.0 hinaus gehen und den vollständigen Umfang eines Lernmanagementsystems mit allen Kommunikationsfunktionen bieten.
- ▶ Darüber hinaus bietet M.I.T. – ähnlich wie Apple mit iBooks Author – ein Autorensystem für mobile Anwendungen an.
- ▶ www.checkpoint-elearning.de/article/10351.html

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

7. Apps von E-Learning-Produzenten

Beispiel 3: Projekt Flexicare 50+

- ▶ Das Projekt Flexicare 50+, gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung, wird in den nächsten drei Jahren mehr als 100 ältere erfahrene Pflegekräfte in drei Kliniken mit Tablet-PCs ausstatten.

Flexicare  50+

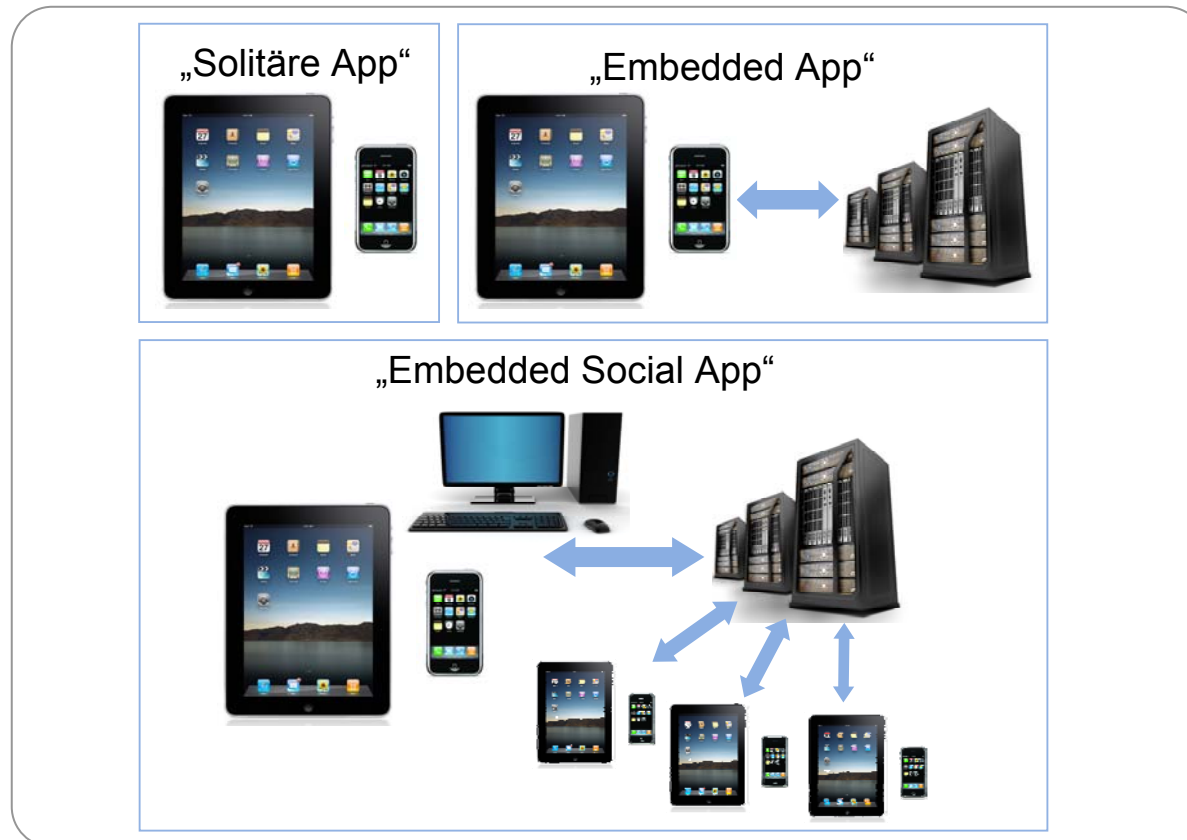


- ▶ Die Krankenpflegerinnen und Krankenpfleger haben mit Hilfe dieses Tablet-PCs die Möglichkeit, mit Apps "on demand" zu lernen, Blended Learning-Kurse zu besuchen und sich über Foren auszutauschen.
- ▶ Eingebunden ist die App in ein Lernmanagement-System.
- ▶ Die Inhalte betreffen verschiedene Pflege-themen, die Verwendung von wissenschaftlichen Erkenntnissen für den Pflege-Alltag sowie den Umgang mit neuen Lernmedien selbst.
- ▶ Durchgeführt wird das Projekt von der SRH Fachhochschule für Gesundheit Gera, e/t/s didactic media und dem MMB-Institut.
- ▶ Das Projekt begann im August 2011 und wird im Juli 2014 enden.
- ▶ www.flexicare50plus.de

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

8. Lernkonfigurationen für Mobile Learning

- ▶ Aus den eben genannten Beispielen lassen sich drei "typische" mobile Lernarrangements ableiten.



- ▶ "Interaccion" ist beispielsweise eine "Solitäre App", für die man nur ein Smartphone oder einen Tablet-PC benötigt und die nicht mit einem zentralen Service verbunden ist.
- ▶ "VR Bildung 2.0" ist ein gutes Beispiel für eine "Embedded App". Sie ermöglicht den Zugriff auf Lern-Angebote eines Servers bzw. Lernmanagement-Systems. Man kann dort auch eigene Lernergebnisse speichern.
- ▶ Beispiele wie "Flexicare 50+" erweitern die stationären Lernarrangements um eine Nutzung auf mobilen Endgeräten. Durch diese "Embedded Social App" wird auch eine Kommunikation mit Trainern/ Dozenten und anderen Teilnehmern ermöglicht.

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

9. Wichtige Erkenntnisse für Akteure im umkämpften Bildungsmarkt

- Die Ergebnisse dieses E.Papers lassen sich in sechs Thesen zusammenfassen:
1. Apps sind eine gute Form für das digitale Lernen - sowohl für den Lerner als auch für den Produzenten.
 2. Apps bieten durch Micropayments die Chance, auch im Markt der privaten Nutzer mit Lerninhalten Geld zu verdienen.
 3. Die hohe Akzeptanz von "Bildungs-Apps" über Distributionsportale wie "App Store" oder "Android Market" kann den Einstieg zum Lernen und Lehren mit dem Computer erleichtern.
 4. Der E-Learning-Markt befindet sich in einer Umbruchsituation. (Lern-)Apps und ihre Vertriebswege spielen hierbei eine entscheidende Rolle.
 5. Somit sind Apps auch eine spannende Herausforderung für die "klassische" E-Learning-Wirtschaft.
 6. Wer die Distributionsportale kontrolliert, steuert den Markt.

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

9. Wichtige Erkenntnisse für Akteure im umkämpften Bildungsmarkt

- ▶ Gestützt werden einige dieser Erkenntnisse auch durch Statements aus der MMB-Befragung zu Mobile Apps. Die Aussagen zeigen, dass sich vor allem kurze, informelle Lernangebote für ein App-Angebot eignen:

"Mobile Geräte werden nicht vorwiegend für formelles Lernen genutzt, sondern vorwiegend informell."

"Die Lerninhalte müssen mobil transportabel und leicht konsumierbar sein. Konditionierbares Wissen hat hier Vorteile."

- ▶ Manche Befragten sehen hier – gegenüber dem Internet mit seiner "Kostenlos-Mentalität" aus neue Erlösquellen:

"Der Markt wird neu aufgemischt. Denn E-Learning hat jetzt einen Wert."

- ▶ Apps werden auf jeden Fall den E-Learning-Markt verändern – und viele Produzenten werden "Lehrgeld" zahlen:

"Riesiger Trend, aber schwierig, erste mehrwertliefernde Schritte zu machen ohne viel Entwicklungskapital zu verpulvern."

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

9. Wichtige Erkenntnisse für Akteure im umkämpften Bildungsmarkt

- ▶ Für die E-Learning-Wirtschaft kann der Einstieg in das mobile Lernen mit Apps ein interessantes Geschäftsfeld werden. Hierzu zwei Empfehlungen:
 1. E-Learning-Produzenten müssen eine Entscheidung über ihre (Un-)Abhängigkeit von bestimmten Autorentools und Distributionsplattformen treffen.
 2. E-Learning-Produzenten müssen gegenüber anderen App-Anbietern ihre Stärken ausspielen und mit den Vorteilen der Apps verbinden.

Dann gibt es eine App dafür. Neue Geschäftsmodelle für das mobile Lernen.

10. Links zu weiterführenden Studien

MMB Learning Delphi:

www.mmb-institut.de/monitore/trendmonitor.html

MMB E-Learning-Wirtschaftsrating:

www.mmb-institut.de/monitore/branchenmonitor.html

Kuszpa, Maciej (2010): Lernanwendungen für das iPad. Status quo 2010.07. Eine monatliche Analyse des deutschsprachigen Angebotes für das iPad durch das Mobile Education Center of Excellence. [FernUniversität in Hagen, Institut für Bildungswissenschaft und Medienforschung].

www.maciej-kuszpa.com/papers/iPad_Lernanwendungen_-_App_Store_2010.07.pdf

Impressum und Copyright

MMB-Institut für Medien- und Kompetenzforschung
Dr. Lutz P. Michel

Autor und Ansprechpartner:
Dr. Lutz Goertz

Folkwangstr. 1
45128 Essen
Telefon: 0201 720 27 0
Telefax: 0201 720 27 29
E-Mail: info@mmb-institut.de
Internet: www.mmb-institut.de