

PRAXISPROJEKTE
**MASTER E-LEARNING UND
WISSENSMANAGEMENT**

2024/25





hochschule burgenland

University of Applied Sciences

MA E-Learning und
Wissensmanagement
Praxisprojekte 2024/25

Hochschul-Masterstudiengang

E-Learning und Wissensmanagement



“Die systematische Weitergabe von Wissen. Offline und vor allem online. In Form von E-Learning und Wissensmanagement mit digitalen Medien. Das steht im Mittelpunkt des Studiums.”

Studiengangsleiterin Barbara Geyer

Das Studium vereint Inhalte aus den Bereichen E-Learning, Wissensmanagement und der Gestaltung von digitalen Medien. Sie lernen, Fachinhalte digital so aufzubereiten, dass Interessierte diese zur eigenen Fort- und Weiterbildung oder für die interne Kommunikation nutzen können. Das im Studium erworbene theoretische Wissen werden Sie auf vielfältige Weise in praktischen Übungen und Praxisprojekten anwenden. Damit erwerben Sie Kenntnisse, die Sie in einer Vielzahl von Branchen einsetzen können.

“Zur Wissensvermittlung gehören drei wesentliche Kompetenzen – inhaltliche, didaktische und technische.”

Departmentleiter Christian Büll

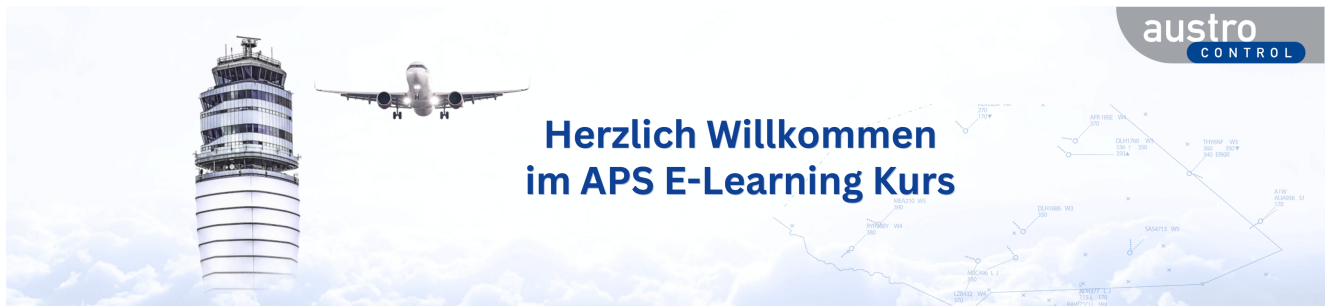


Die inhaltliche Kompetenz bringen die Studierenden für ihre jeweiligen Projekte mit. Die didaktischen und technischen Kompetenzen erwerben respektive vertiefen sie im Studiengang “E-Learning und Wissensmanagement”. Die Praxisprojekte schlussendlich kombinieren diese drei Kompetenzen in einem Anwendungsprojekt aus der Praxis und spiegeln die Kombination der für die Wissensvermittlung notwendigen Kompetenzen wider. Sie konzipieren web-basierte Projekte und setzen diese erfolgreich technisch um. In diesem Fall in den Bereichen E-Learning und Wissensmanagement.

Inhalt

1	Praxisprojekte	2
1.1	APS E-Learning	2
1.2	Asynchroner Selbstlernkurs: On- und Reboarding für externe Lektor*innen der Hochschule Burgenland	4
1.3	Dein Schlüssel zur Prozentrechnung	6
1.4	How to Businessplan	8
1.5	Erlebnis Forschungslabor Campus Pinkafeld	10
1.6	Diversität und Vielfalt bei der Österreichischen Post	12
1.7	Sicher im Internet unterwegs - für Volksschulen und inklusive Schulen	14
1.8	Blended-Learning-Kurs zu Stakeholdermanagement und Kommunikation	16
1.9	KI in der Praxis - Ein adaptiver Lernpfad für KMU	18
2	Projektmitglieder - MEWM Jahrgang 2023	20
3	Projektbetreuende	23
4	Verzeichnisse	24
5	Impressum	26

APS E-Learning



Projektauftraggeber*in: Austro Control GmbH, Markus Winkler, M.Ed.
Projektbetreuer*in: Prof.ⁱⁿ(FH) Mag.^a(FH) Barbara Geyer, PhD
Projektmitglieder: K. Auer, S. Brunner, K. Domnanovits, A.-K. Rockenschaub

Wie können künftige Fluglots:innen der Austro Control in ihrer Aus- und Weiterbildung best möglich unterstützt werden? Mit dieser spannenden Frage haben wir uns als Studierende im Rahmen des Praxisprojekts auseinandergesetzt. In Kooperation mit dem Auftraggeber Austro Control wurde der Selbstlernkurs „APS E-Learning“ entwickelt. Der Kurs soll den künftigen Fluglots:innen zusätzliche praxisnahe Übungsmöglichkeiten bieten und ihnen ermöglichen, ihr Wissen zu festigen und zu vertiefen. Der Fokus wurde auf Gamification gelegt, um die Lernenden zu motivieren.

Die Austro Control ist in ihrer Funktion als Flugsicherungsorganisation für die sichere, geordnete und flüssige Abwicklung des Flugverkehrs im österreichischen Luftraum zuständig. Eine kontinuierliche Aus- und Weiterbildung der Mitarbeiter:innen ist für die Austro Control deshalb wesentlich. Ziel ist die Implementierung eines E-Learning Kurses in Moodle, der die Lernenden motiviert, sich selbständig und regelmäßig als Ergänzung zum Simulator mit den Trainingsinhalten auseinanderzusetzen. Mithilfe spannend aufbereiteter Übungssequenzen, sollen Lernende eine Routine entwickeln, die einen nachhaltigen Lernerfolg gewährleistet.

Auftraggeber: Herr Markus Winkler, M.Ed.

Herr Markus Winkler, M.Ed. ist Business Unit Manager ATM Workforce & Qualification / Head of ATM Training bei der Austro Control.



Abbildung 1: Game Map



Abbildung 2: Badges als Gamification-Element

Projektverlauf

Unser Einstieg in das Projekt erfolgte über ein erstes persönliches Kennenlernen mit dem Auftraggeber und dem Projektteam bei der Austro Control. Wir erhielten spannende Einblicke in den Lernalltag von auszubildenden Fluglots:innen und die Arbeit am Simulator. Im weiteren Projektverlauf ging es darum, maßgeschneiderte Lehrziele zu formulieren und diese didaktisch sinnvoll umzusetzen. Zunächst war es notwendig, dass wir uns in das neue und komplexe Themengebiet einarbeiteten. Die Kunst bestand darin, den Überblick über die Terminologie und die Vielzahl der verwendeten Abkürzungen zu behalten. Dafür war der regelmäßige Austausch mit dem Projektteam des Auftraggebers besonders hilfreich.

Projektergebnis

Unser Ziel war es, ein optimal abgestimmtes Lernangebot zu schaffen, das die Lernenden zum selbständigen Wiederholen der Inhalte motiviert. Für die Umsetzung in Moodle haben wir deshalb zahlreiche Gamification-Elemente eingebaut, wie Badges, Lernlandkarte, Level Up! und eine Game Map, die stets einen Bezug zur

Ausbildung der künftigen Fluglots:innen herstellen. Passend dazu erhielt das Moodle des APS E-Learning Kurses einen neuen Anstrich und wurde um zahlreiche interaktive Übungssequenzen erweitert, die ein selbständiges Lernen fördern und die Lernmotivation zusätzlich steigern sollen.

Fazit

Das Projekt hat die Eignung eines E-Learning-Kurses als wertvolle Ergänzung in der Ausbildung von Fluglots:innen bestätigt. Besonders hervorzuheben sind die eingesetzten Gamification-Elemente, die ein spielerisches und praxisnahes Lernen ermöglichen und dadurch die Motivation der Lernenden erheblich steigern können. Insbesondere bei Simulatorübungen entfalten Gamification-Ansätze ihr volles Potenzial und sind eine Bereicherung, die maßgeblich zur Weiterentwicklung der Ausbildungsinhalte beitragen.

Autorinnen: Katharina Auer, Stefanie Brunner, Katharina Domnanovits, Anne-Kathrin Rockenschau

Asynchroner Selbstlernkurs: On- und Reboarding für externe Lektor*innen der Hochschule Burgenland

Herzlich willkommen an der Hochschule Burgenland!



Projektauftraggeber: Hochschule Burgenland, Ing. Christian Putzenlechner, BA BEd MA
Projektbetreuerin: Ing.ⁱⁿ Rita Stampfl, BSc MSc MA
Projektmitgliederinnen: M. Auer, J. Bock, I. Diem, M. Wagerer, A. Schneeweis

Der asynchrone Selbstlernkurs wurde entwickelt, um externe Lektorinnen und Lektoren der Hochschule Burgenland in ihre Lehrtätigkeit einzuführen und sie mit den relevanten digitalen Tools und Prozessen vertraut zu machen. Der Kurs ist flexibel und modular aufgebaut und enthält interaktive Elemente wie Quizzes, Videos und Foren. Ziel ist es, eine nachhaltige und effektive Unterstützung während der Onboarding- und Reboardingphase zu bieten.

Die Hochschule Burgenland beschäftigt jährlich rund 1.000 externe Lektor*innen, die wesentlich zur praxisorientierten Lehre und akademischen Vielfalt der Hochschule beitragen. Diese Lektor*innen sind Expert*innen in ihren jeweiligen Fachgebieten, bringen jedoch oft unterschiedliche Vorkenntnisse und Erfahrungen im Umgang mit den administrativen und didaktischen Abläufen und digitalen Tools der Hochschule mit. Onboarding-Maßnahmen fanden bisher vereinzelt und je nach Department oder Studiengang in unterschiedlicher Form statt. Ziel des asynchronen Selbstlernkurses ist es, eine standardisierte, qualitativ hochwertige und gleichzeitig flexible Möglichkeit zu schaffen, neue externe Lektor*innen an der Hochschule Burgenland zu onboarden. Der Kurs bietet eine einheitliche Basis für alle Departments und ermöglicht es den

Lektor*innen, sich in ihrem eigenen Tempo und unabhängig von Zeit und Ort mit den Rahmenbedingungen ihrer Lehrtätigkeit vertraut zu machen. Gleichzeitig dient der Kurs als jederzeit zugängliches Nachschlagewerk für häufig auftretende Fragestellungen, sodass auch wiederkehrende Lektor*innen davon profitieren können.

Auftraggeber: Ing. Christian Putzenlechner, BA BEd MA

Christian Putzenlechner, Leiter des Centers Innovative Lehre der Hochschule Burgenland, setzt sich für die Förderung moderner Lehrmethoden und die Verbesserung der Einsatzmöglichkeiten von Moodle ein. Um ein einheitliches Onboarding zu ermöglichen, beauftragte er die Entwicklung des asynchronen Selbstlernkurses.

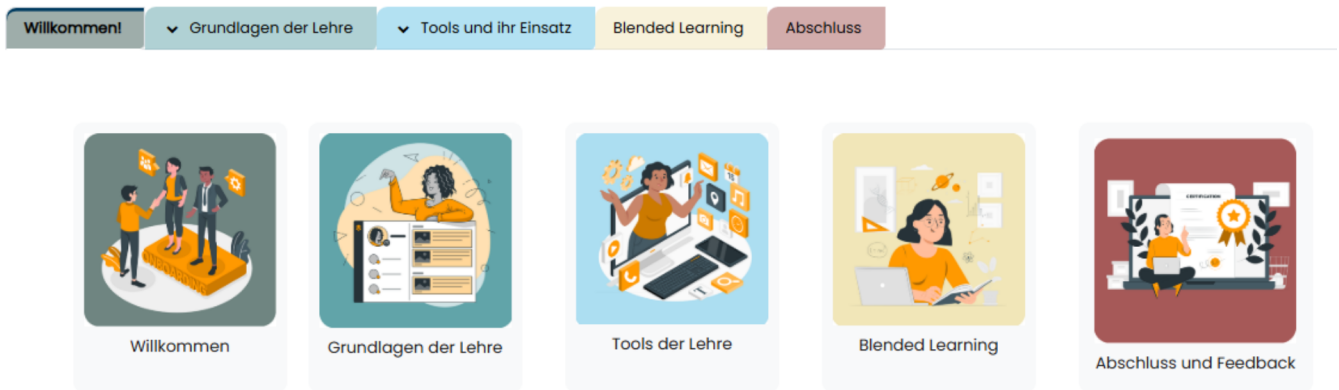


Abbildung 3: Die Kursnavigation des asynchronen Selbstlernkurses

Projektverlauf

Zu Beginn des Projekts wurde eine Umfrage unter den externen Lektor*innen der Hochschule Burgenland durchgeführt, um ihre Bedürfnisse und Herausforderungen zu ermitteln. Basierend auf den Ergebnissen entwickelte das Team ein Kursdesign mit fünf Modulen: Einführung, Grundlagen der Lehre, Werkzeuge der Lehre, Blended Learning und Kursabschluss.

Der Kurs wurde modular, flexibel und asynchron gestaltet, sodass die Lektor*innen die Inhalte in ihrem eigenen Tempo bearbeiten können. Gamification-Elemente wie das Level-Up-System und die Einbindung von einem Lernkanban für das bewusste Lernen fördern die Motivation. Die Inhalte wurden mit Tools wie Scribe, Canva, H5P und Articulate Rise erstellt und in Moodle implementiert. In enger Abstimmung mit dem Projektauftraggeber wurde der Kurs Schritt für Schritt umgesetzt und erfolgreich finalisiert.

Projektergebnis

Der fertige Kurs bietet eine modulare Struktur, die flexibel genutzt werden kann. Interaktive Ele-

mente wie Quizzes, Videos und Foren fördern das Engagement der Teilnehmer*innen. Durch Gamification-Elemente wie Level-Up und ein Lernkanban werden die Motivation und Selbstorganisation gesteigert. Der Kurs unterstützt nicht nur das Onboarding, sondern dient auch darüber hinaus als zentrales und nachhaltiges Nachschlagewerk.

Fazit

Mit dem asynchronen Selbstlernkurs haben wir eine zentrale Plattform geschaffen, die externe Lektor*innen der Hochschule Burgenland gezielt in ihrer Lehre unterstützt. Der Kurs bietet ihnen die wichtigsten administrativen und technischen Informationen und ermöglicht ihnen, sich auf ihre Kernkompetenz - die Lehre - zu konzentrieren. Durch die gute Zusammenarbeit im Team und den regelmäßigen Austausch mit unserem Auftraggeber Christian Putzenlechner konnte das Projekt im WS 2024/25 erfolgreich umgesetzt werden.

Autorinnen: Miriam Auer, Jennifer Bock, Iris Diem, Astrid Schneeweis, Magdalene Wagerer.

Dein Schlüssel zur Prozentrechnung



Projektauftraggeber*in: Berufsschule für Verwaltungsberufe, OSR. Dipl.Pädⁱⁿ Daniela Kirnbauer
Projektbetreuer*in: Ing.ⁱⁿ Rita Stampfl, BSc MSc MA
Projektmitglieder: Juliette Guinamard, Karin Ruck, Petra Zoffmann

Im Rahmen des Projektes wurde ein interaktiver und praxisnaher E-Learning-Kurs zum Thema Prozentrechnung konzipiert, der Berufsschüler:innen dabei unterstützen soll, ihr bestehendes Wissen zu erweitern und zu festigen. Durch asynchrone Lerneinheiten bietet der Kurs die Möglichkeit, unabhängig vom regulären Schulbetrieb, individuell nach eigenem Tempo zu lernen. Mehrere Vertiefungsebenen und virtuelle Elemente wie Gamification fördern die Vermittlung praktischer Beispiele. Die Umsetzung erfolgte im schulinternen Moodle (Eduvidual) der Berufsschule für Verwaltungsberufe.

Die Berufsschule für Verwaltungsberufe (BSVB) ist eine moderne Bildungsstätte in Wien, die großen Wert auf eine praxisnahe Ausbildung legt, um die Schüler:innen optimal auf den Berufsalltag vorzubereiten. Beim Thema Prozentrechnung hat sich gezeigt, dass die Schüler:innen oft wenig Vorwissen aus der Mittelschule oder AHS mitbringen. Ziel war es daher, einen E-Learning Kurs zu gestalten, der grafisch ansprechend und einfach zu bedienen ist und somit zur Motivation der Lernenden beiträgt. Die Anforderungen an den Kurs bestanden darin, gänzlich ohne Formeln auszukommen und Schwerpunkte wie Rabatt-Berechnung, Preiserhöhung/-reduktion sowie Umsatzsteuer mittels Metaphern und Storytelling zu vermitteln. Zusätzlich sollte die Individualisierung der Schüler:innen berücksichtigt werden. Dies wurde durch verschiedene Vertiefungsebenen und

Beispiele aus dem Berufsalltag umgesetzt. Die Tatsache, dass ein Mitglied des Projektteams gleichzeitig auch als Ansprechperson fungierte, erlaubte uns viele gestalterische Freiheiten.



Abbildung 4: Das Projektteam



Abbildung 5: Die Startseite in Eduvidual

Projektverlauf

Der Startschuss zum Projekt begann mit Brainstorming und der Sichtung von Schulbüchern, sowie dem ersten Pitch in der Hochschule Burgenland. Mithilfe des Grobkonzeptes ließen sich unsere Ideen ordnen und konkretisieren, das Feinkonzept unterstützte durch eine detaillierte Aufgabenaufstellung bei der Umsetzung. Neben der Erstellung eines visuellen Konzeptes lag der Fokus des Kurses vor allem auf der Verständnissförderung sowie der praktischen Anwendung. Die jeweiligen Aufgabenstellungen wurden vom Projektteam eigenständig erarbeitet. Zwischenzeitlich erfolgte ein gemeinsamer Besuch in der BSVB, bei dem auch die restlichen Projektmitglieder die Möglichkeit bekamen, die Auftraggeberin persönlich kennenzulernen, sowie gemeinsam mit Schüler:innen in einer Testversion des Kurses zu interagieren. Die finale Implementierung erfolgte schließlich im schuleigenen Moodle (Eduvidual).

Projektergebnis

Bereits am Anfang entstand unsere Idee zur Zauberbohne OG, einem fiktiven Bio-Lebensmittelgeschäft, bei dem unsere Schüler:innen als Lehrling beschäftigt sind. In den ersten drei Kapiteln, die aufeinander aufbauen, wird praxisnahes Lernen in den Vordergrund gestellt, wodurch die Relevanz des Gelernten zusätzlich betont wird. Wir haben be-

wusst auf Fachbegriffe und Formeln der Prozentrechnung verzichtet und sowohl neue Metaphern entwickelt, als auch Stories Stufe für Stufe aufgebaut. Das harmonische Corporate Design der Zauberbohne OG soll die Aufmerksamkeit in den Erklärvideos, sowie im gesamten Kurs steigern. Durch Teilschritte mit entsprechendem Feedback wird die Erfolgszuversicht unterstützt, das Voranschreiten in den H5P GameMaps steigert die Zufriedenheit. Das 4. Kapitel bietet mit vertiefend anwendungsorientierten Beispielen und einer besonderen Gamification-Komponente ein zusätzliches Highlight.

Fazit

Die gemeinsame Arbeit am Praxisprojekt hat sich für uns als spannende und herausfordernde Aufgabe herausgestellt. Wir haben uns die Latte hoch gelegt, an die didaktische Überlegung innovativ heranzugehen. Die Entwicklung des E-Learning Kurses ermöglichte es uns, eigene kreative Ideen in die Tat umzusetzen.

Autoren*innen: Juliette Guinamard, Karin Ruck, Petra Zoffmann

How to Businessplan



Projektauftraggeber*in: i2b - ideas to business, Mag. Emanuel Bröderbauer
Projektbetreuer*in: Mag. (FH) Dr. Julian Fischer, MA
Projektmitglieder: KUS Nicole, PAŠIĆ Mirel

Der E-Learning Selbstlernkurs "How to Businessplan", der im Zuge dieses Praxisprojekts entwickelt wurde, bietet angehenden Unternehmer:innen ein flexibles und modernes Lernangebot. Der Kurs kombiniert klar strukturierte Inhalte mit interaktiven Elementen, um praxisnahes Lernen und eigenständiges Anwenden zu fördern. Die Teilnehmenden erhalten Zugang zu einem zeitunabhängigen Lernformat, das ohne Moderation oder feste Fristen absolviert werden kann, und werden Schritt für Schritt durch die wesentlichen Bestandteile eines Businessplans geführt.

Wer den Schritt in die Selbstständigkeit wagt, kommt meist nicht ohne einen Businessplan aus. Für Banken und Förderstellen ist dieser essenziell, um die Geschäftsidee im Detail zu bewerten und eine fundierte Unterstützung zu gewährleisten. Doch auch für Gründer:innen selbst stellt der Businessplan ein unverzichtbares Werkzeug dar: Er hilft bei der strategischen Planung, Steuerung und Kontrolle des Vorhabens und fungiert zugleich als überzeugendes Kommunikationsmittel gegenüber potenziellen Investoren und Geschäftspartnern.

Auftraggeber: Herr Mag. Bröderbauer

Herr Bröderbauer ist als Geschäftsführer von i2b stets bestrebt, den Usern die bestmögliche Unterstützung bei der Erstellung ihrer Businesspläne zu bieten. Sein Fokus liegt darauf, die be-

stehenden Angebote kontinuierlich weiterzuentwickeln und innovative Lösungen zu schaffen, die den Bedürfnissen der Gründer:innen optimal entsprechen.

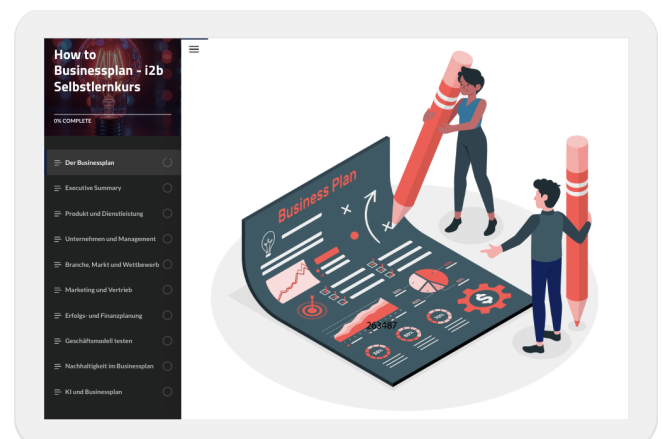


Abbildung 6: Sidebar



Abbildung 7: Startseite

Projektverlauf

Der Projektverlauf gliederte sich in drei wesentliche Phasen. Zu Beginn standen umfassende Abstimmungen mit den i2b-Mitarbeiter:innen und beteiligten Partnern im Fokus. Dabei wurden die Zielgruppen, der grobe Aufbau und die Anforderungen des Kurses definiert, was die Grundlage für das weitere Vorgehen bildete. In der zweiten Phase wurde auf Basis der Abstimmungen ein Grobkonzept entwickelt, das die inhaltliche Struktur und die methodisch-didaktische Ausrichtung des Kurses festlegte. Darauf aufbauend folgte die Erarbeitung des Feinkonzepts, bei dem die Inhalte detailliert ausgearbeitet und im Anschluss interaktive Elemente mit Articulate Rise gestaltet wurden, die den Erwartungen der Nutzer:innen gerecht werden. Der fertige Kurs stellt ein solides Grundgerüst dar, das den Usern einen umfassenden Einstieg in die Businessplanerstellung ermöglicht. Da der Kurs als dynamisches Lernangebot konzipiert ist, bietet er jedoch auch die Möglichkeit, laufend erweitert und an zukünftige Anforderungen angepasst zu werden.

Projektergebnis

„How to Businessplan“ umfasst zehn Module, die alle wesentlichen Aspekte der Businessplanerstellung abdecken – von einer Einführung über die Produktbeschreibung bis hin zur Finanzplanung, KI-Nutzung und Nachhaltigkeit. Die Inhalte wurden anhand des Feinkonzepts ausgearbeitet und mit interaktiven Elementen wie Videos und Checklisten ergänzt. Der Kurs bietet eine flexible Grundlage, die bei Bedarf erweitert werden kann.

Fazit

Das Projekt war eine spannende und bereichernde Erfahrung, sowohl fachlich als auch persönlich. Die Entwicklung des Kurses erforderte intensive Abstimmungen und kreative Lösungsansätze, um die Inhalte benutzerfreundlich und ansprechend zu gestalten. Die Arbeit mit Articulate Rise und die Konzeption interaktiver Materialien boten eine abwechslungsreiche und lehrreiche Herausforderung.

Autoren*innen: Nicole Kus, Mirel Pašić

Erlebnis Forschungslabor Campus Pinkafeld

ERLEBNIS FORSCHUNGLABOR CAMPUS PINKAFELD



Vor- und Nachbereitungsbögen für Lehrer*innen

Projektauftraggeberin: Hochschule Burgenland - Cp. Pinkafeld, DIⁱⁿ Dr.ⁱⁿ H. GREMMEL-SIMON
 Projektbetreuerin: Prof.ⁱⁿ(FH) Mag.^a(FH) Barbara GEYER, PhD
 Projektmitglieder: Jaqueline DECKER, Astrid HAAS, Sabrina MORO, Kerstin RATH

Das Projekt „Erlebnis Forschungslabor Campus Pinkafeld“ ist eine innovative Initiative, die eine multimediale und interaktive Tour durch die Forschungseinrichtungen der Hochschule Burgenland bietet. Zielgruppen sind Schüler*innen im Alter von 10 – 14 Jahren sowie die interessierte Öffentlichkeit. Das Projekt kombiniert ansprechende Inhalte mit digitalen Tools, um ein Verständnis für wissenschaftliche Konzepte und nachhaltige Technologien zu fördern. Die Teilnehmenden entdecken acht thematische Stationen mithilfe von Schautafeln, Videos und einer interaktiven Rätselrallye, die praxisorientiertes Lernen fördert und ihre Problemlösungsfähigkeiten gezielt stärkt.

Das „Erlebnis Forschungslabor Campus Pinkafeld“ zielt darauf ab, die Kluft zwischen Wissenschaft und Öffentlichkeit zu überbrücken, indem komplexe wissenschaftliche Konzepte für unterschiedliche Zielgruppen verständlich gemacht werden. Die Wissenschaftskommunikation in traditionellen Formaten erreicht jüngere Zielgruppen oft nicht effektiv. Dieses Projekt begegnet dem Bedarf nach interaktiven und altersgerechten Bildungswerkzeugen, die Unterhaltung mit Lernen kombinieren.

Auftraggeberin: Frau DIⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Hildegard GREMMEL-SIMON

DI.in Dr.in Hildegard Gremmel-Simon, vom Department Energie & Umwelt des Standorts Pinkafeld, steht hinter der Initiative, um das For-

schungsangebot der Hochschule sichtbarer zu machen und den Wissenstransfer zwischen Wissenschaft und Gesellschaft zu fördern.



Abbildung 8: Schautafel mit weiterführendem QR-Code für das Brennstoff- und Pelletslabor



Abbildung 9: v. l. n. r. Folder für die Zielgruppen „Interessierte Öffentlichkeit“ und „Schüler*innen“

Projektverlauf

In enger Zusammenarbeit mit der Hochschule Burgenland wurden Ziele und Anforderungen definiert und ein Konzept für die multimediale Tour entwickelt. Mit den Forschenden wurden Storyboards erstellt und Videos gedreht, parallel dazu entstanden Schautafeln, Folder sowie Vor- und Nachbereitungsbögen für Lehrer*innen. Eine interaktive Rätselrallye wurde konzipiert, um die Besucher*innen spielerisch durch die Stationen zu führen. Die Inhalte wurden gemeinsam mit den Forschenden und der Auftraggeberin optimiert und durch Tests mit der Zielgruppe verfeinert.

Projektergebnis

Die interaktive Tour für Schüler*innen (10 – 14 Jahre) und die interessierte Öffentlichkeit umfasst:

1. **Interaktive Stationen:** Acht Stationen mit Schautafeln, QR-Codes und Videos vermitteln wissenschaftliche Inhalte anschaulich und spannend.

2. **Rätselrallye:** Eine spielerische Führung fordert die Teilnehmenden heraus, das Lösungswort zu finden.
3. **Bildungsmaterialien:** Begleitende Folder sowie Vor- und Nachbereitungsbögen unterstützen Lehrkräfte und Teilnehmende.

Die selbstständige Erkundung der Tour ermöglicht es den Teilnehmenden, eigenständig wissenschaftliche Inhalte zu entdecken und praktisch anzuwenden, wodurch ein nachhaltiger Lerneffekt entsteht.

Fazit

Das „Erlebnis Forschungslabor Campus Pinkafeld“ macht Wissenschaft erlebbar und vermittelt komplexe Inhalte durch interaktive, praxisorientierte Formate. Die Tour bietet einen Mehrwert durch eigenständiges Lernen und sensibilisiert nachhaltig für die Bedeutung von Forschung und Technologie.

Autorinnen: Jaqueline Decker, BA, Astrid Haas, BA, Sabrina Moro, BA, Kerstin Rath, BA

Diversität und Vielfalt bei der Österreichischen Post



Projektauftraggeber*in: Österreichische Post AG, Beate Jordan, MA
 Projektbetreuer*in: Ing.ⁱⁿ Rita Stampfl, BSc MSc MA
 Projektmitglieder: Elisabeth Bauer, Gerhild de Jong, Carina Weiser

*Diversität ist nicht nur Thema einer gesellschaftlichen Debatte, sondern auch einer betrieblichen, um am Markt wettbewerbsfähig bleiben zu können. Für die Österreichische Post ist Vielfalt und Wertschätzung eine zentrale Leitlinie, denn verschiedene Menschen bringen verschiedene Perspektiven, Fähigkeiten, Erfahrungen und Ideen ein. Im Rahmen des Praxisprojekts wurde ein asynchroner, zielgruppengerechter E-Learning-Kurs entwickelt, um die Mitarbeiter*innen für das Thema Diversität zu sensibilisieren und ein (Arbeits-)Umfeld zu fördern, in welchem sich Personen mit den unterschiedlichsten Lebensrealitäten zugehörig fühlen.*

Diversität ist zentral für den Erfolg der Post und fest in der Unternehmensstrategie verankert. Das Unternehmen vereint unterschiedliche Arbeitsbereiche sowie Mitarbeiter*innen mit einer großen Vielfalt an Religionen und Weltanschauungen, Altersgruppen, psychischen wie physischen Fähigkeiten, Geschlechtern und sexuellen Orientierungen, ethnischen und sozialen Herkunftsn und Kulturkreisen. Die bereits bestehenden Maßnahmen des Diversitätsmanagements sollten um ein zielgruppenspezifisches E-Learning erweitert werden, dass die sechs Kerndimensionen von Diversität berücksichtigt.

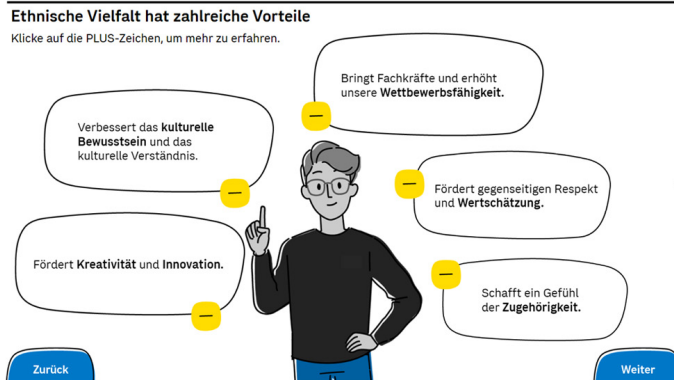
die Erstellung einer Grundlagenschulung zum Thema Diversität für alle Mitarbeiter*innen des Unternehmens, um das Bewusstsein zu schärfen und Vorurteile und Stigmata abzubauen.

Auftraggeberin: Beate Jordan, MA

Beate Jordan, MA ist PE Business Partnerin bei der Österreichischen Post AG. Ihr Anliegen war



Abbildung 10: Kerndimensionen von Diversität



$\frac{1}{1}$

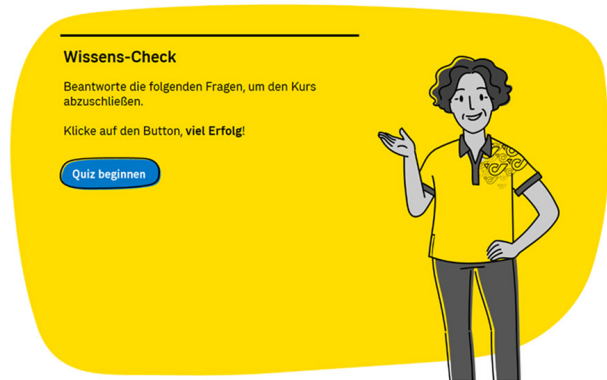


Abbildung 11: Einblicke in den E-Learning-Kurs

Projektverlauf

Nach dem Projektstart wurden die Rahmenbedingungen, die Zielsetzung und die Themen des E-Learning-Kurses festgelegt. Eine Analyse der bereits bestehenden Maßnahmen und Unterlagen sowie eine umfangreiche Recherche dienten als Grundlage für die Entwicklung eines Grob- beziehungsweise Feinkonzepts sowie die Festlegung der Lernziele. Auf Basis des Feedbacks der Auftraggeberin wurde schließlich der E-Learning-Kurs mit Articulate Storyline 360 realisiert und abschließend der Hochschule Burgenland sowie der Projektpartnerin präsentiert und übergeben.

Projektergebnis

Im Rahmen des Praxisprojekts entstand ein E-Learning-Kurs mit acht Modulen. Nach einer kurzen Einleitung befassen sich die einzelnen Module mit den sechs Kerndimensionen von Diversität: Alter und Generationen, Geschlecht, Sexuelle Orientierung, Physische und psychische Fähigkeiten, Ethnische Zugehörigkeit sowie Religion und Weltanschauung. Ein interaktiver, multimedialer Aufbau sowie praktische Beispiele aus

dem Arbeitsalltag zeigen auf, wie wichtig es ist, die Beiträge und Kompetenzen von Kolleg*innen anzuerkennen und wertzuschätzen und ermöglichen einen direkten Bezug zum persönlichen und beruflichen Umfeld. Durch das abschließende Quiz-Modul können die Lernenden ihre eigenen Vorurteile und Stereotype reflektieren und hinterfragen.

Fazit

Das Projekt bot die Gelegenheit, sich mit den Themen Diversität, Chancengleichheit und Diskriminierung näher auseinander zu setzen, die eine wichtige Rolle für eine gerechtere Gesellschaft spielen. Eine Herausforderung war, die Inhalte prägnant, kurzweilig und interaktiv aufzubereiten. Die Zusammenarbeit mit der Auftraggeberin war hervorragend, nicht zuletzt durch den direkten Kontakt eines Projektmitglieds zum Unternehmen.

Autoren*innen: Elisabeth Bauer, Gerhild de Jong, Carina Weiser

Sicher im Internet unterwegs - für Volksschulen und inklusive Schulen



Projektauftraggeber*in: GTVS Josefine-Lauterbach-Platz, Dipl. Päd. Brigitta Strasser, BEd
Projektbetreuer*in: Mag. (FH) Dr. Julian Fischer, MA
Projektmitglieder: K. Baidinger, BEd, MA; St. Freithofnig, BA; Mag. K. Ke; V. Miledler, BEd

Im Rahmen der Projektarbeit wurde ein barrierearmer E-Learning-Kurs mit dem Titel „Sicher im Internet unterwegs – für Volksschulen und inklusive Schulen“ entwickelt und richtet sich an Kinder im Alter von 8 bis 10 Jahren. Ziel ist es, die sichere und reflektierte Nutzung des Internets zu vermitteln. Der Kurs wird auf der Plattform eduindividual.at bereitgestellt und umfasst ein Handbuch, sowie Anleitungen für Lehrkräfte, um die Inhalte individuell anzupassen. Die barrierearme Gestaltung stellt sicher, dass auch inklusive Schulen den Kurs effektiv nutzen können.

Kinder kommen immer früher mit dem Internet und digitalen Medien in Berührung, sei es durch Spiele, soziale Medien oder schulische Anwendungen. Der „Sicher im Internet unterwegs“ ist von zentraler Bedeutung, um Kindern nicht nur technische Fähigkeiten, sondern auch kritisches Denken und Medienkompetenz zu vermitteln. Er bietet die Möglichkeit, Kinder spielerisch aufzuklären, ihnen Schutzmechanismen nahezubringen und sie zu reflektierten Nutzer*innen zu machen. Besonders wichtig ist auch die barrierearme Gestaltung, um allen Kindern – unabhängig von ihren individuellen Fähigkeiten – den Zugang zu diesem Wissen zu ermöglichen und so Chancengleichheit zu fördern.

Auftraggeber

Die Schule Josefine-Lauterbach-Platz ist eine im September 2024 neu eröffnete Ganztagesvolks-

schule, die besonderen Wert auf digitale Bildung legt. Mit einer digitalen Ausstattung bietet die Schule ihren Schüler:innen optimale Voraussetzungen für den Erwerb zukunftsrelevanter Kompetenzen.



Abbildung 12: Ausschnitt aus einem Lernvideo



Abbildung 13: Lernlandkarte - Niki begleitet durch die Welten

Projektverlauf

Der Projektverlauf für den E-Learning-Kurs gliedert sich in fünf Phasen. In der Initiierungsphase wurden die Rahmenbedingungen definiert, Zielgruppen analysiert und Inhalte abgestimmt. Anschließend folgte die Konzeptentwicklung, in der ein Grob- und Feinkonzept erstellt wurde. Besondere Merkmale des Kurses sind Gamification-Elemente wie Fortschrittsdokumentation und Badges, sowie Unterstützungsmaterialien für Lehrkräfte in Form eines Handbuchs und eines FAQ-Bereichs. In der Umsetzungsphase wurden die Kursinhalte, darunter interaktive Videos, H5P-Module und analoge Aufgaben, erstellt und implementiert, wobei multimediale Elemente und eine intuitive Navigation im Fokus standen. Abschließend wurde der fertige Kurs veröffentlicht und den Stakeholder:innen präsentiert.

Projektergebnis

Das Projektergebnis umfasst einen barrierearmen E-Learning-Kurs, der in drei Lernwelten gegliedert ist: die digitale Welt, das sichere Bewegen im Netz und die Sensibilisierung für Gefahren. Jede Welt enthält interaktive Aktivitäten, Quizze und multimediale Inhalte, die speziell auf die Zielgruppe abgestimmt sind. Gamification-Elemente fördern die Motivation der Lernen-

den. Durch die Bereitstellung auf eduvidual.at ist der Kurs für öffentliche Schulen zugänglich und anpassbar auf individuelle Lerngruppen. Somit wird die Nachhaltigkeit des Kurses garantiert.

Fazit

Das Thema Barrierearmut stellte bei der Umsetzung des Projekts eine besondere Herausforderung dar. Hinzu kam der hohe Zeitdruck, da sowohl der Content als auch die Plattform gestaltet werden mussten. Die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe war ausgezeichnet, da alle Mitglieder über pädagogisches Fachwissen verfügten und ihre Kompetenzen gezielt einbrachten. Trotz der enormen Größe des Projekts konnte durch iterative Entwicklung und gezieltes Feedback ein didaktisch und technisch ausgereiftes Produkt geschaffen werden. Die enge Zusammenarbeit im Team sowie die Einbindung von Stakeholder:innen waren entscheidend für den Erfolg. Der Kurs leistet einen wichtigen Beitrag zur Förderung digitaler Kompetenzen und bietet eine nachhaltige Lösung für die sichere Nutzung des Internets in Volksschulen.

Autoren*innen: Katrin Baidinger, BEd, MA; Stephan Freithofnig, BA; Mag. Ka-Ying Ke; Vivien Miledler, BEd

Blended-Learning-Kurs zu Stakeholdermanagement und Kommunikation



Projektauftraggeber*in: Hochschule Burgenland, Ing.ⁱⁿ Rita Stampfl, BSc MSc MA
Projektbetreuer*in: Mag. (FH) Dr. Julian Fischer, MA
Projektmitglieder: K. Kubik, M. Klein, R. Prenner

Ein Blended-Learning-Kurs soll Studierende der Hochschule Burgenland optimal auf die Herausforderungen des Stakeholdermanagements und der Projektkommunikation vorbereiten. Der Umfang des Kurses umfasst 2 ECTS (ca. 50 Stunden Workload) und kombiniert vier Präsenzeinheiten mit drei Selbstlernphasen. Der Blended-Learning-Ansatz ermöglicht eine flexible und praxisnahe Wissensvermittlung: Die Präsenzeinheiten fördern die Vertiefung des Wissens durch interaktive Methoden, die Selbstlernphasen dienen der Erarbeitung von Inhalten anhand von Einzel- und Gruppenaufgaben.

In Rahmen einer Lehrveranstaltungsreihe zum Thema Projektmanagement wurden bereits einige Module in Form von Blended-Learning-Kursen auf Moodle umgesetzt. Auf die bereits bestehenden Kurse abgestimmt, soll Modul 4 zum Thema Stakeholdermanagement und Kommunikation realisiert werden. Ziel ist es, Inhalte zu erstellen, die theoretisches Wissen mit praxisorientierten Fähigkeiten erfolgreich verknüpfen und auf das Vorwissen der Studierenden aufbauen.

Auftraggeberin: Frau Ing.ⁱⁿ Rita Stampfl, BSc MSc MA

Frau Stampfl ist Studiengangsleiterin und Vortragende an der Hochschule Burgenland. Ihr Anliegen war es, dass Modul 4 der Lehrveranstaltungsreihe zum Thema Projektmanagement als

Blended-Learning-Kurs auf Moodle erstellt wird.



Abbildung 14: Ausschnitt aus dem Moodle-Kurs



Abbildung 15: Interaktive Lernlandkarte: Der Stakeholder Atlas

Projektverlauf

Zu Beginn des Projekts erfolgte eine intensive Auseinandersetzung mit den Themen Stakeholdermanagement und Kommunikation, da keine inhaltlichen Vorgaben durch den Auftraggeber vorlagen. Ziel war es, fundierte Inhalte zu generieren, die sowohl wissenschaftlich als auch praxisorientiert sind. In der nächsten Phase stand die Entwicklung der Inhalte im Mittelpunkt. Hier lag der Fokus auf der Gestaltung eines abwechslungsreichen und didaktisch wertvollen E-Learning-Erlebnisses. In der abschließenden Phase wurden Gamification-Elemente, wie beispielsweise eine interaktive Lernlandkarte sowie eine Level-Up-Funktion, in den Kurs eingebaut, um die Motivation und den Lernspaß zu fördern. Um die erlernten Inhalte praxisnah anzuwenden, wurde von den Projektmitgliedern ein innovatives Planspiel entwickelt. Dieses Planspiel soll den Studierenden ein echtes Highlight im Lernprozess bieten und gleichzeitig zum nachhaltigen Wissensaufbau beitragen.

Projektergebnis

Konkret entstanden ist ein E-Learning-Modul auf der Lernplattform Moodle. Der Kurs unterteilt sich in die Bereiche Gruppenarbeit, Selbststudium und LV-Inhalte. Für die Präsenzeinheiten wurden Präsentationsunterlagen sowie ein innovatives Planspiel entwickelt. Das Ergebnis ist ein didaktisch fundiertes Konzept, das nachhaltig zur Kompetenzentwicklung der Studierenden beiträgt und effektiv auf berufliche Anforderungen vorbereitet.

Fazit

Das Projekt war eine wertvolle Lernerfahrung für das Projektteam. Die eigenständige Entwicklung von Inhalten vertiefte unser Verständnis für Projektmanagement. Die kreative Zusammenarbeit und E-Learning-Gestaltung stärkten unsere Kompetenzen in der Wissensvermittlung und motivierte uns, digitale Lernformate künftig erfolgreich einzusetzen.

Autor*innen: Madlen Klein, Katharina Kubik, Roland Prenner

KI in der Praxis - Ein adaptiver Lernpfad für KMU



Projektauftraggeber*in: Wirtschaftskammer Österreich, Dr. Florian Moosbeckhofer
Projektbetreuer*in: Mag. (FH) Dr. Julian Fischer, MA
Projektmitglieder: Daniel Payer BEd MEd, Ronald Worgatsch BEd MEd

In einer zunehmend digitalisierten Geschäftswelt gewinnt die Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in betriebliche Abläufe immer mehr an Bedeutung. Die Wirtschaftskammer Österreich hat mit einer Webinar-Reihe den Grundstein gelegt, Unternehmer:innen auf diesem Gebiet weiterzubilden. Dieses Projekt baut auf diesen Webinaren auf und entwickelt einen adaptiven Lernpfad, der individuell auf die Bedürfnisse und das Vorwissen der Lernenden eingeht. Ziel ist es, die Motivation und den Lernerfolg zu steigern, um den Einsatz von KI in Geschäftsprozessen nachhaltig zu fördern.

Die Wirtschaftskammer Österreich unterstützt Unternehmer:innen bei der Integration von Künstlicher Intelligenz (KI) in ihre Geschäftsprozesse. Aufbauend auf einer bestehenden Webinar-Reihe wurde im Rahmen dieses Projekts ein adaptiver Lernpfad entwickelt, der eine personalisierte und nachhaltige Weiterbildung ermöglicht. Ziel ist es, die individuellen Bedürfnisse und das Vorwissen der Lernenden zu berücksichtigen, um ihre Motivation zu steigern und den Lernerfolg zu maximieren. Das Projekt kombiniert innovative Technologien mit praxisnahen Inhalten, um die Anwendung von KI in der Praxis zu fördern.

Auftraggeber

Dr. Florian Moosbeckhofer ist Leiter der Abteilung Innovation und Digitalisierung der Wirt-

schaftskammer Österreich. Wunsch des Auftraggebers war es, bestehende Weiterbildungsangebote zum Thema Einsatz von generativer KI in KMU um einen E-Learning-Kurs auf der Bildungsplattform wise up zu erweitern.

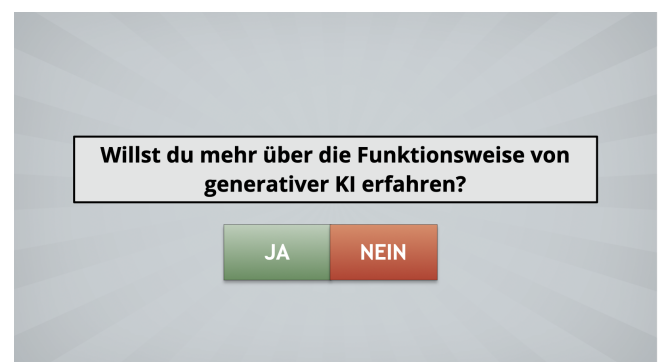


Abbildung 16: Beispielfrage, die den weiteren Verlauf bestimmt

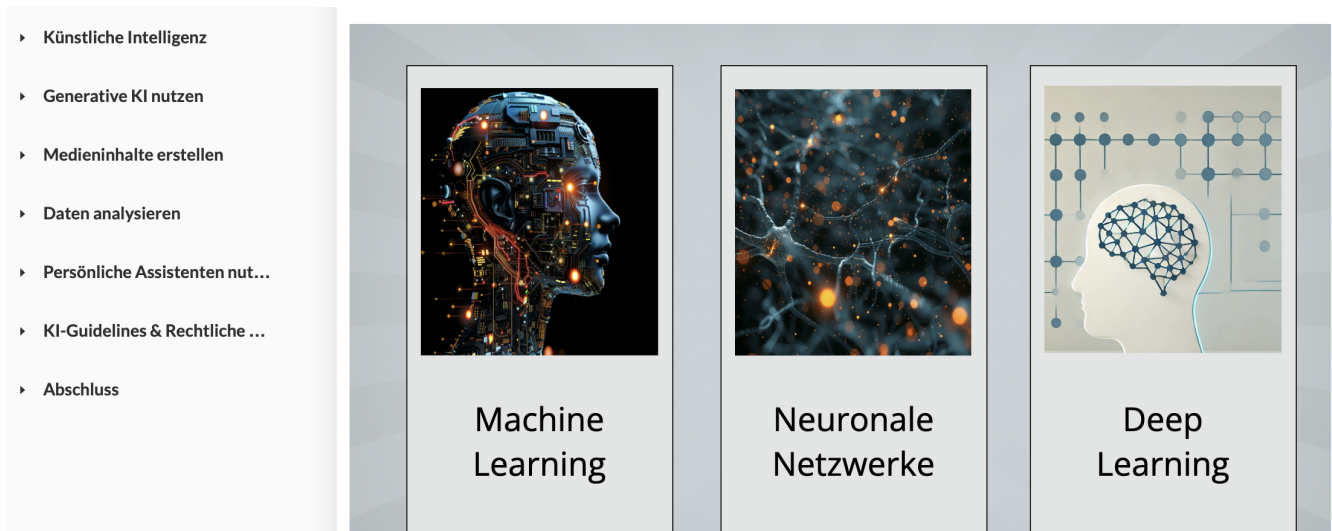


Abbildung 17: Übersicht über Lernmodule und Grundlagen von KI

Projektverlauf

In der ersten Phase wurden die Anforderungen und Rahmenbedingungen in enger Abstimmung mit der Wirtschaftskammer definiert. Darauf basierend entstand ein umfassendes Konzept, das die Grundlage für die Entwicklung des adaptiven Lernpfads bildete. Mithilfe von Articulate Storyline wurden interaktive Lernmodule erstellt, die praxisnahe Inhalte vermitteln sollen. Iterative Feedbackschleifen sorgten für die kontinuierliche Verbesserung der Inhalte.

Projektergebnis

Der adaptive Lernpfad bietet personalisierte Inhalte, die individuell auf das Vorwissen der Teilnehmenden zugeschnitten sind. Kernbestandteile sind:

- Interaktive Elemente: Ergänzung durch Wissenschecks und Reflexionsaufgaben
- Adaptiver Aufbau: Dynamische Anpassung des Lernpfades an den Fortschritt der Nutzenden

- Intuitives und benutzerfreundliches Design, das eine nahtlose Navigation ermöglicht

Der Kurs ermöglicht eine zeit- und ortsunabhängige Weiterbildung und stellt den Teilnehmenden nach erfolgreichem Abschluss ein Zertifikat aus.

Fazit

Das Projekt hat gezeigt, wie durch die Kombination moderner Technologien und adaptiver Methoden eine effektive und nachhaltige Weiterbildung ermöglicht werden kann. Die enge Zusammenarbeit mit der Wirtschaftskammer Österreich und die Unterstützung durch Expert:innen der Hochschule Burgenland waren wesentliche Erfolgsfaktoren. Dieses Praxisprojekt kann als Grundlage für die Aneignung von praxisnahem Wissen über den Einsatz von KI in KMU dienen.

Autoren: Daniel Payer, Ronald Worgatsch

Projektmitglieder - MEWM Jahrgang 2023

APS E-Learning



Katharina AUER MA
Erfahrene Erwachsenenbildnerin /
selbstständige Tätigkeit



Katharina DOMNANOVITS, BA
Digitale Personalentwicklung /
illwerke vkw AG



Stefanie BRUNNER, BEd MEd
Lehrerin für Mathematik u.
Geographie an einer BHS /
Bildungsdirektion Wien



**Anne-Kathrin
ROCKENSCHAUB, BA**
E-Learning Redakteurin /
PÖTTINGER Landtechnik

Asynchroner Selbstlernkurs: On- und Reboarding für externe Lektor*innen



Mag. Miriam AUER
Geschäftsleiterin / KAOS
Bildungsservice



Jennifer BOCK, BA, MSc
Prozessmanagerin / PHOENIX



Iris DIEM, BSc. (WU), MSc. (WU)
Digitale Lehrmethoden / BILLA AG



Astrid SCHNEEWEIS, BA
People & Change / A1 Telekom
Austria AG



Mag. Magdalene WAGERER
Expertin für E-Learning
Entwicklung / Hochschule für
Angewandte Wissenschaften
Burgenland GmbH

Dein Schlüssel zur Prozentrechnung



Juliette GUINAMARD, MA
DaZ Trainerin / ZIB Training

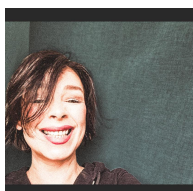


Karin RUCK, BEd
Berufsschullehrerin /
Bildungsdirektion Wien



Petra ZOFFMANN, BA
Senior Assistant / Raiffeisen Bank
International AG

How to Businessplan



Nicole KUS
Projektmanagerin i2b - ideas to
business



Mirel PAŠIĆ
Stellvertretender Abteilungsleiter
der Fremden-und Grenzpolizei
Kärnten

Erlebnis Forschungslabor Campus Pinkafeld



Jaqueline DECKER, BA
Teamleiterin Grafik BILLA / marian
- Die Inhouse-Agentur der REWE
Group



Astrid HAAS, BA
Leiterin OE Universitätsbibliothek /
Medizinische Universität Graz



Sabrina MORO, BA
Vertrieb- und
Produktmanagement-Assistenz /
ÖBB Werbung



Kerstin RATH, BA
Online Marketing Managerin /
commit! Community

Diversität und Vielfalt bei der Österreichischen Post



Elisabeth BAUER, BA
E-Learning Designerin /
Österreichische Post AG



Gerhild DE JONG, BEd, BEd
Lehrkraft / Bildungsdirektion
Niederösterreich



Mag. Carina WEISER, Bakk.
Program Management, Marketing /
Postgraduate Center der
Universität Wien

Sicher im Internet unterwegs - für Volksschulen und inklusive Schulen



Katrin BAIDINGER, BEd, MA
Lehrkraft / Bildungsdirektion Wien



Stephan FREITHOFNIG, BA
Betriebskontakter / Volkshilfe Wien



Mag. Ka-Ying KE
Lehrkraft / Bildungsdirektion Wien



Vivien MILEDER, BEd
Lehrkraft / Bildungsdirektion
Burgenland

Blended-Learning-Kurs zu Stakeholdermanagement und Kommunikation



Katharina KUBIK
Expertin für islamistischen
Extremismus und Terrorismus /
BMI



Madlen KLEIN
Bildungsreferentin /
Arbeiterkammer Niederösterreich



Roland PRENNER
Referent / BMI

KI in der Praxis - Ein adaptiver Lernpfad für KMU



Daniel PAYER
Lehrkraft / Bildungsdirektion
Niederösterreich



Ronald WORGATSCH
Lehrkraft / Bildungsdirektion
Niederösterreich

Projektbetreuende



Mag. (FH) Dr. Julian Fischer, MA

Bereichsleitung eCommerce bei BIPA Parfumerien GmbH und langjähriger externer Lektor an der Hochschule Burgenland



Prof.ⁱⁿ (FH) Mag.^a (FH) Barbara Geyer, PhD

Studiengangsleiterin des Masterstudienganges E-Learning und Wissensmanagement und Leiterin der Stabstelle Instructional Design an der Hochschule Burgenland



Ing.ⁱⁿ Rita Stampfl, BSc MSc MA

Studiengangsleiterin des Bachelorstudiengangs Wirtschaftsinformatik an der Hochschule Burgenland und Lehrende in den Studiengängen Business Process Engineering & Management, Cloud Computing Engineering und E-Learning und Wissensmanagement

Verzeichnisse

Abbildungsverzeichnis

1	Game Map	2
2	Badges als Gamification-Element	3
3	Die Kursnavigation des asynchronen Selbstlernkurses	5
4	Das Projektteam	6
5	Die Startseite in Eduvidual	7
6	Sidebar	8
7	Startseite	9
8	Schautafel mit weiterführendem QR-Code für das Brennstoff- und Pelletslabor	10
9	v. l. n. r. Folder für die Zielgruppen „Interessierte Öffentlichkeit“ und „Schüler*innen“	11
10	Kerndimensionen von Diversität	12
11	Einblicke in den E-Learning-Kurs	13
12	Ausschnitt aus einem Lernvideo	14
13	Lernlandkarte - Niki begleitet durch die Welten	15
14	Ausschnitt aus dem Moodle-Kurs	16
15	Interaktive Lernlandkarte: Der Stakeholder Atlas	17
16	Beispielfrage, die den weiteren Verlauf bestimmt	18
17	Übersicht über Lernmodule und Grundlagen von KI	19



hochschule burgenland

University of Applied Sciences

MA E-Learning und
Wissensmanagement
Praxisprojekte 2024/25

Abkürzungsverzeichnis

AG	Aktiengesellschaft.
APS	Approach Surveillance.
ATM	Air Traffic Management.
FH	Fachhochschule.
KI	Künstliche Intelligenz.
KMU	Kleine und mittlere Unternehmen.
PE	Personalentwicklung.
WKO	Wirtschaftskammer Österreich.
WS	Wintersemester.

Impressum

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Burgenland GmbH

Studienzentrum Eisenstadt | Campus 1 | 7000 Eisenstadt

Studienzentrum Pinkafeld | Steinamangerstraße 21 | 7423 Pinkafeld

Tel.: +43 5 7705

E-Mail: office@hochschule-burgenland.at | www.hochschule-burgenland.at



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz. Diese Lizenz erlaubt es, den Inhalt zu vervielfältigen, zu verbreiten und öffentlich aufzuführen unter folgenden Bedingungen: Der Name des Autors/Rechtsinhabers muss genannt werden. Dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden. Bearbeiteter oder in anderer Weise umgestalteter Inhalt darf als neu entstandener Inhalt nur unter Verwendung identischer Lizenzbedingungen weitergegeben werden. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

This work is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>