

Zeit für kreative Verdrängung des Althergebrachten im betrieblichen E-Learning

Disruptive Innovation

Prof. Dr. Andrea Back



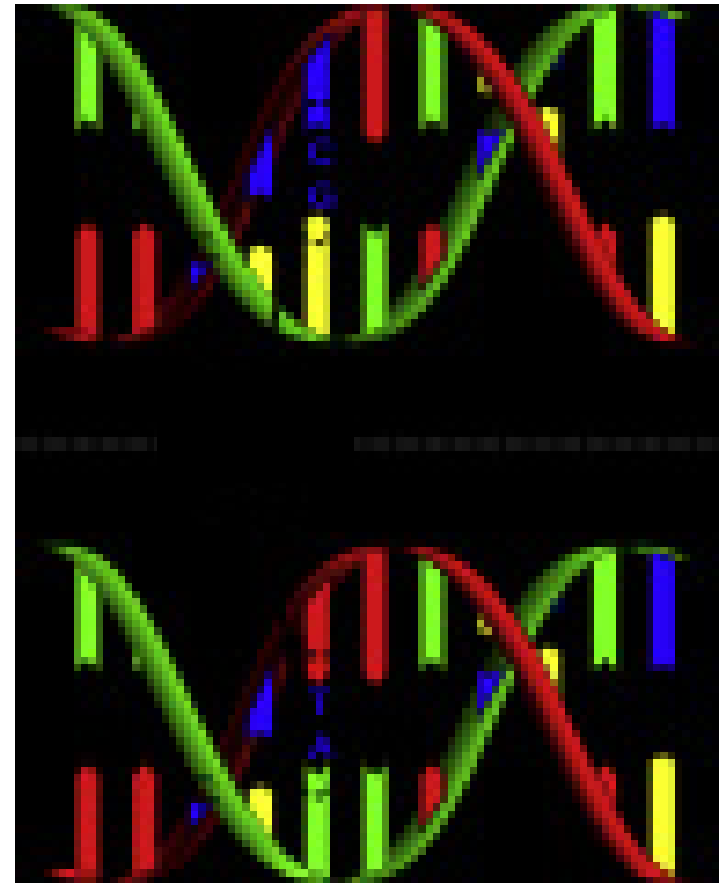
Die Web-Kultur mitmachend erfahren

Prinzipien/Patterns (Web 2.0) nach O'Reilly

- Harnessing collective intelligence
- Lightweight models and cost-effective scalability
- Perpetual beta
- Rich user experiences
- Data is the next „intel inside“
- Innovation in assembly
- Software above the level of a single device
- Leveraging the long tail

Mein „Bild“:

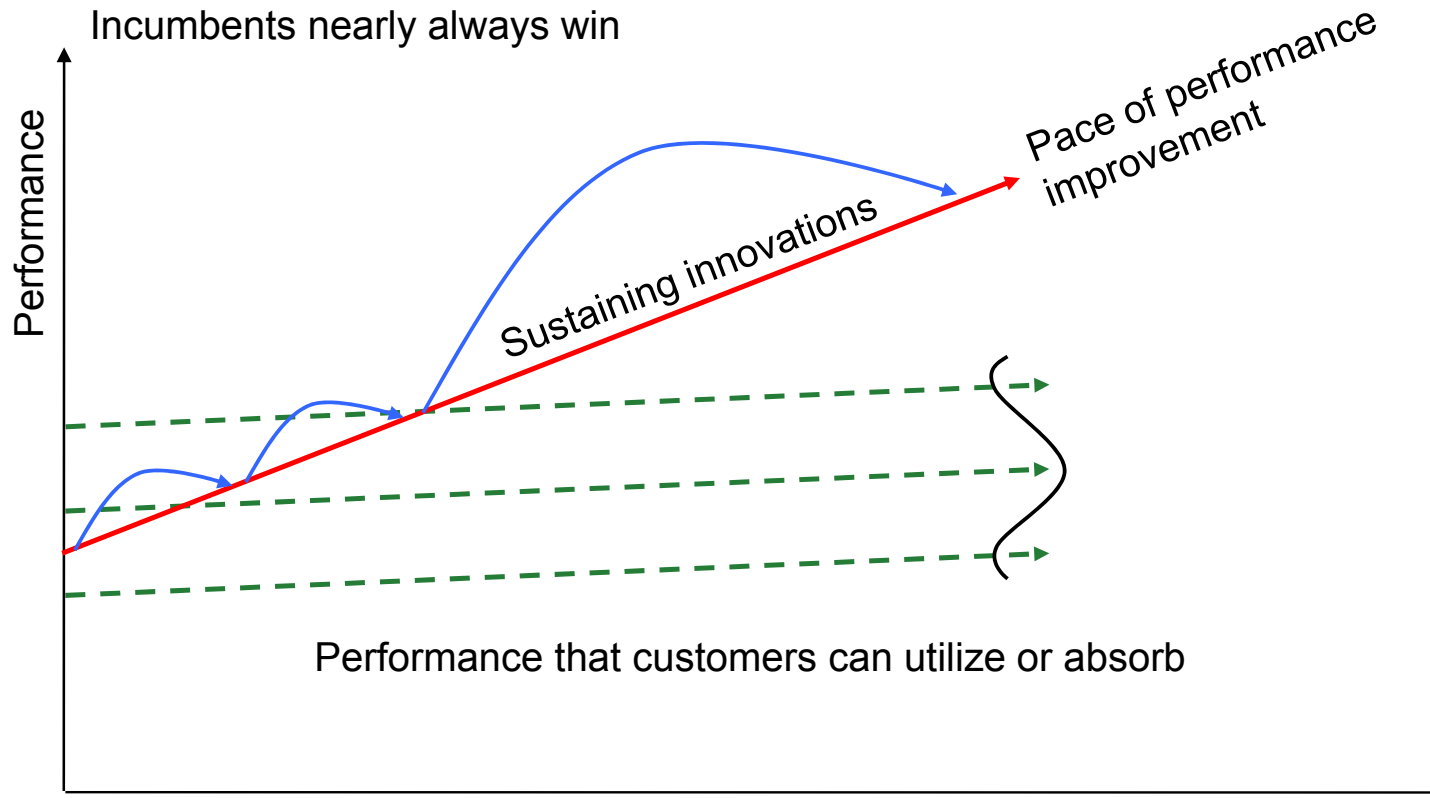
Die DNA des Web der
nächsten Evolutionsstufe



Quelle:

<http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:DNA?uselang=de>

Es gibt verschiedene Innovationsformen: Kontinuierliche Innovation in etablierten Märkten



Quelle: Christensen, C. M. et al. (2008): Disrupting Class. Ausschnitt
aus Fig. 2.1: Model of Disruptive Innovation, S. 46

Das etablierte E-Learning (Phase 1)

E-Learning altbekannt:
reif – weise



lange bis zum perfekt-
fertigen Konzept

hohe Kosten und
Spezialkenntnisse

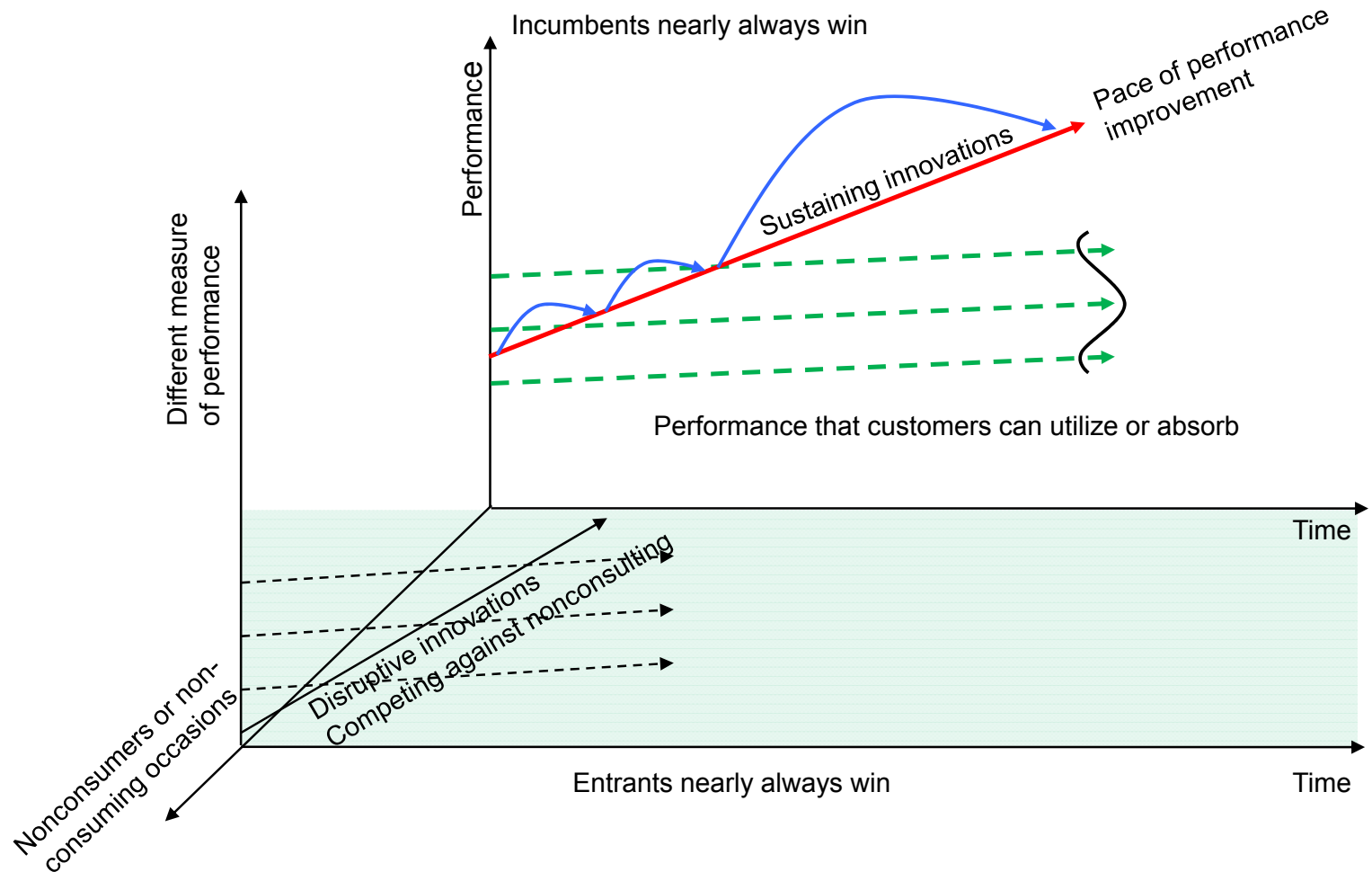
Copyright macht
Diebe

träger Fluss der Lern-
objekte durch Standards

Releasezyklen in Jahren:
Learning Legacy Systems

Es gibt verschiedene Innovationsformen: Disruptive Innovation in Nicht-Märkten

Disruptive Innovations create asymmetric competition



Das disruptive neue E-Learning

E-Learning in Web-Kultur bunt – wild – explorativ	
lange bis zum perfekt- fertigen Konzept	radikal schnelles Autho- ring, kontinuierlich Beta
hohe Kosten und Spezialkenntnisse	geringste Anfangs- und Herstellkosten
Copyright macht Diebe	Copyleft macht Wissen frei
träger Fluss der Lern- objekte durch Standards	Host-it & Mash-it-up: Kreative bedient euch
Releasezyklen in Jahren: Learning Legacy Systems	„Innovation in Assembly“

E-Learning-Dogmen brechen – „Wie vom Donner gerührt“



Fr 1 Aug 2008 "Wie vom Donner gerührt" - vom Wiki-Selbstregelungsmechanismus (Teil 2 von 9)

Posted by Andrea Back under Case Friday , Synaxon , Vlogs

Wann waren Sie das letzte Mal vom Donner gerührt? [Frank Roebbers](#), CEO der Synaxon AG, hatte dieses Erlebnis als er von [Jimmy Wales](#) hörte, wie [Wikipedia](#) funktioniert. Er war sich dann sicher, dass es mit dem Unternehmenswiki bei Synaxon klappen würde.



Realtime Storytelling via User Generated Video

**radikal schnelles Autho-
ring, kontinuierlich Beta**

**geringste Anfangs- und
Herstellkosten**



**Copyleft macht
Wissen frei**

**Host-it & Mash-it-up:
Kreative bedient euch**

**„Innovation in
Assembly“**



Your CEO says: „Get as much insider knowledge as you can. Contact these pioneering people and managers who are personally involved in these web-based customer co-creation initiatives. Talk to them. „

Offene, unkomplizierte Plattformen Nutzer bilden Netzwerke (Communities)

David Gurteen's Presentations

<http://www.slideshare.net/dgurteen>



David Gurteen
Tags: km
Last login: 40 minutes ago

 [Add as contact](#)

Slideshows

BT Employee Engagement
1 week ago
96 views, 0 comments

BT Tower Knowledge Cafe
1 week ago
72 views, 0 comments

How can we keep our employees engaged...
1 week ago
169 views, 0 comments

31 (31 public)

Contacts (61)

Following: [29](#) Followers: [32](#)



[ranford](#)



[johnt](#)



[kanter](#)



[chocon](#)



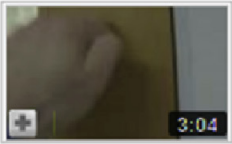
[mathem](#)



[carmean](#)



A Vision of Students Today
1 year ago
3,026,078 views
[mwesch](#)
★★★★★



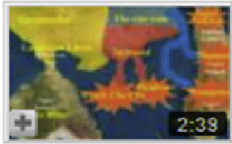
Introducing our YouTube
2 years ago
88,179 views
[mwesch](#)
★★★★★



The Machine is Us/ing Us
2 years ago
938,779 views
[mwesch](#)
★★★★★



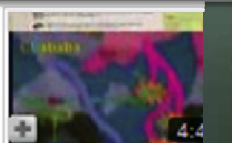
Web 2.0 ... The Machine is
2 years ago
8,205,745 views
[mwesch](#)
★★★★★



WorldSim Preview for
2 years ago
30,771 views
[mwesch](#)
★★★★★

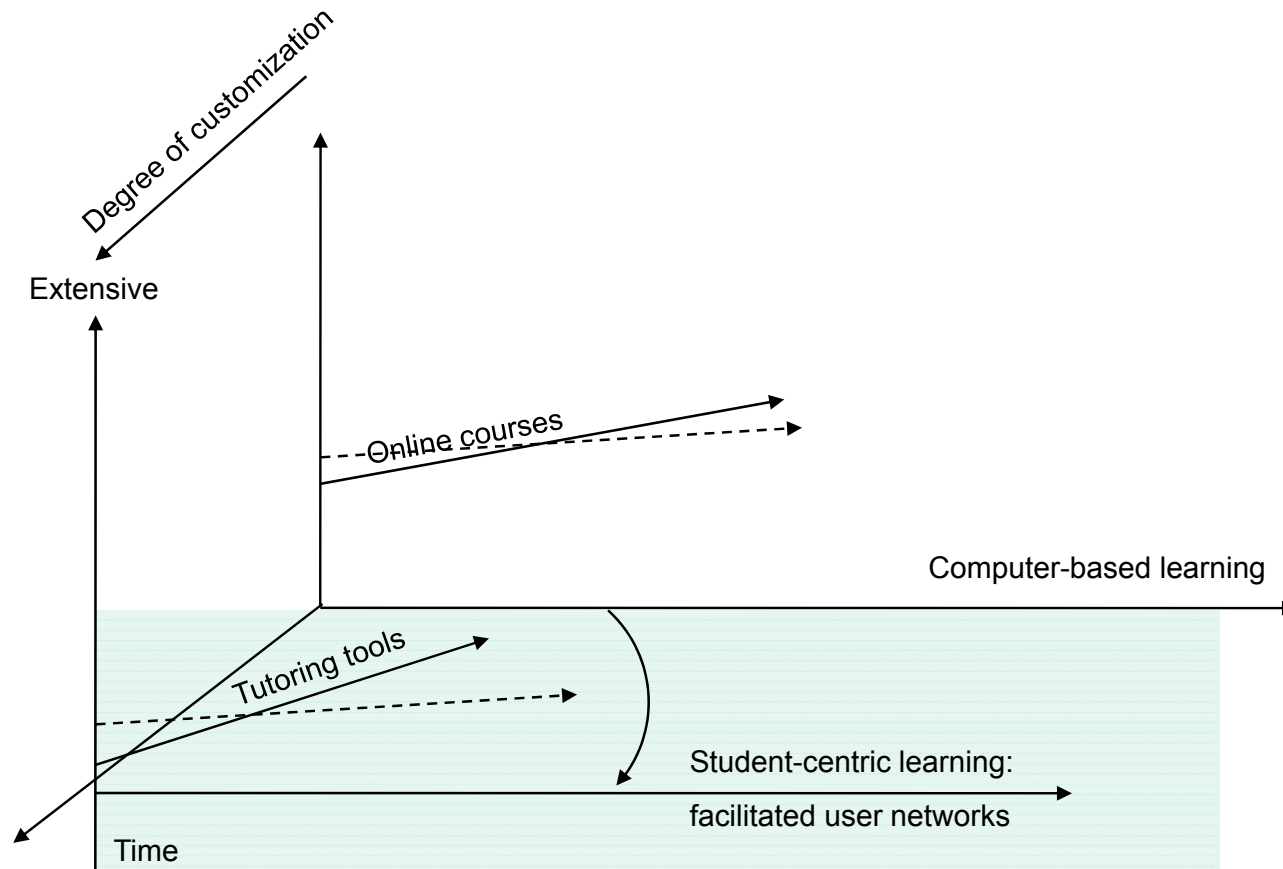


A Portal to Media Literacy
7 months ago
57,536 views
[mwesch](#)
★★★★★



Twitter and the World
10 months ago
64,504 views
[mwesch](#)
★★★★★

Disruptive Innovation im E-Learning: Web-2.0-“DNA“ ermöglicht Transformation



Wie weiter in der Forschung ?

- 1 Design-Prinzipien disruptiver Innovationen im eL
- 2 Verlauf des Innovationsprozesses
- 3 Design Research in der Lehr-/Lernforschung



- 4 Aktionsforschung: Weitermachen mit E-Learning

Ein Aktionsforschungsprojekt: WissensWert Blog Carnival

WISSENSWERT
Blog Carnival über Enterprise 2.0, Knowledge Management und E-Learning

Home About Blog Carnival Kalender



Über dem Gipfel des Säntis, am 12.10.2008

Ist Wissensarbeit 2.0 traumhaft oder traumatisch?

(Nr. 1/Feb. 09)

Jan 18th, 2009 by aback. 1 comment [Edit]

Einladung zu Beiträgen für die 1. Ausgabe des WissensWert Blog Carnival

Die Werkbank von Wissensarbeitern ist mehr und mehr der Computer in all seinen Erscheinungsformen, mit dem man ständig online ist. Dies wird durchaus zwiespältig empfunden. Die einen begrüßen diese Entwicklung und integrieren ständig neue Tools in ihre Arbeit, andere fühlen sich abgewertet durch, und auch offen ablehnende Haltungen sind nicht selten. Uns interessiert, wie Sie mit dieser Situation umgehen? Wie können Sie mit Enterprise 2.0 effektiver mit Information und Wissen umgehen? Verbessern sich die Produktivität und Qualität der Arbeit? Werden die Vorteile der neuen Arbeitsmittel durch negative Seiteneffekte überkompensiert? Wie verläuft der persönliche Lernprozess, sich diese Arbeitspraktiken anzueignen? Was sind

Blog Carnival Organisatoren

Andrea Back, Professorin am Institut für Wirtschaftsinformatik der Universität St. Gallen mit den Schwerpunkten Knowledge Work, E-Learning und Business 2.0


Frankfurt), Berater mit den Schwerpunkten Human Resources/ Corporate Learning, E-Learning, Knowledge Management und Web 2.0

www.weiterbildungsblog.de

Mitmachen?
Das ist die Idee, ja! Schreiben, Kommentieren oder selbst eine Ausgabe mit Ihrer Frage organisieren.

