

---

## Zusammenfassung / Abstract

Leistungsfähige Mobiltelefone und Smartphones, aber auch mobile Mediaplayer oder PDAs in Verbindung mit einem Internetzugang und preiswerten mobilen Datentarifen eröffnen immer mehr neue Möglichkeiten für den zeit- und ortsunabhängigen Wissenserwerb. Insbesondere Jugendliche sind in der Regel gut mit derartigen Geräten ausgestattet und im Umgang mit ihnen vertraut. Die Entwicklung von Lerninhalten für das Mobile-Learning (M-Learning) ist jedoch vor allem aufgrund der großen Heterogenität der Endgeräte hinsichtlich Hard- und Softwareausstattung in der Regel aufwändig, teuer und setzt ein umfangreiches Spezialwissen voraus.

Im „traditionellen“ E-Learning wird versucht, mithilfe des Rapid-E-Learning bzw. Rapid-E-Learning-Content-Development-Konzepts Entwicklungszeiten für Inhalte zu verkürzen, um damit schneller auf aktuelle Entwicklungen reagieren und Entwicklungskosten senken zu können. Das Thema der vorliegenden Arbeit ist die Entwicklung und Konzeption des Rapid-E-Learning-Content-Development-Tools „FLOG“, mit dem auf Adobe Flash basierende, wiederverwendbare Lernobjekte (RLOs) für mobile Endgeräte und PCs hergestellt werden können. Schwerpunkt ist damit die Erweiterung des Rapid-E-Learning-Content-Development-Konzepts auf den Bereich des M-Learning unter Berücksichtigung der Mehrfachnutzung von Inhalten mit verschiedenen Endgerätetypen.

Als Format für die Entwicklung der Lerninhalte dient die für eine Vielzahl von Mobiltelefonen und mobilen Mediaplayern verfügbare Adobe® Flash® bzw. Adobe® Flash® Lite™ Technologie von Adobe Systems. Die Inhalte werden in einem speziell für dieses Projekt programmierten, webbasierten Content-Development-Tool erstellt und verwaltet.