

# WBT-Skizze von Team H: KnowledgeSolvent AG

Datum: 10.12.2008

## Teammitglieder:

Sandra Dezort,  
 Andreas Herder,  
 Grigorij Hmelnickij,  
 Michael Ksoll

**WBT-Name:** *Wissenslandkarten: Ein Instrument des Wissensmanagements*

	LK	Beschreibung	Multimedia	Status
<b>M</b>		<b>Negativbeispiel:</b>	Text Animation	Erstellt Erstellt
<b>K</b>		<b>Wissen</b>		
	<b>V</b>	Definition	Text	Erstellt
	<b>V</b>	Die Wissenspyramide	Text Abb. Audio	Erstellt Erstellt Erstellt
	<b>V</b>	Arten von Wissen	Text Abb. Audio	Erstellt Erstellt Erstellt
<b>K</b>		<b>Wissensmanagement</b>		
	<b>V</b>	Definition	Text Audio	Erstellt Erstellt
	<b>V</b>	Ziele des Wissensmanagements	Text	Erstellt
	<b>V</b>	Bausteine des Wissensmanagements	Text Animation	Erstellt Erstellt
	<b>V</b>	Transfer von Wissen: - Technokratisches Paketmodell - Sozialorientiertes Interaktionsmodell	Text Abb. Abb. Audio	Erstellt Erstellt Erstellt Erstellt
<b>K</b>		<b>Schlüsselstrategien des Wissensmanagements</b>		
	<b>V</b>	Informationsinfrastruktur für das Wissensmanagement	Text Abb. Audio	Erstellt Erstellt Erstellt
<b>K</b>		<b>Personifizierung</b>		
	<b>V</b>	Definition	Text	Erstellt
	<b>V</b>	Methode Personifizierung	Tabelle	Erstellt
	<b>V</b>	Vor- und Nachteile	Text	Erstellt
	<b>B</b>	Bain, Sloan-Kettering, HP	Text Audio	Erstellt Erstellt
<b>K</b>		<b>Kodifizierung</b>		
	<b>V</b>	Definition	Text	Erstellt
	<b>V</b>	Methode Kodifizierung	Tabelle	Erstellt
	<b>V</b>	Vor- und Nachteile	Text	Erstellt
	<b>B</b>	Ernst & Young, Dell, Access Health	Text	Erstellt

			Audio	Erstellt
<b>K</b>		<b>Übergreifender Test zum ersten Lernblock</b>		
	Ü	Wissen		Erstellt
	Ü	Wissensmanagement		Erstellt
	Ü	Wissensmanagementstrategien		Erstellt
	Ü	Kodifizierung		Erstellt
	Ü	Personifizierung		Erstellt
<b>K</b>		<b>Wissenslandkarten</b>		
	V	Definition	Text	Erstellt
	V	Arten von Wissenslandkarten	Text Animation	Erstellt Erstellt
<b>K</b>		<b>Wissensträgerkarten</b>		
	V	Definition	Text	Erstellt
	V	Ziele	Text	Erstellt
	B	Formen	Abb. Animation	Erstellt Erstellt
<b>K</b>		<b>Wissensbestandskarten</b>		
	V	Definition	Text	Erstellt
	V	Ziele	Text	Erstellt
	B	Formen	Abb.	Erstellt
<b>K</b>		<b>Wissensstrukturkarten</b>		
	V	Definition	Text	Erstellt
	V	Ziele	Text	Erstellt
	B	Formen	Abb.	Erstellt
<b>K</b>		<b>Wissensanwendungskarten</b>		
	V	Definition	Text	Erstellt
	V	Ziele	Text	Erstellt
	B	Formen	Abb.	Erstellt
<b>K</b>		<b>Wissensentwicklungskarten</b>		
	V	Definition	Text	Erstellt
	V	Ziele	Text	Erstellt
	B	Formen	Abb.	Erstellt
<b>K</b>		<b>Implementierung</b>	Animation	Erstellt
	V	Identifizierung der Wissensbasis u -lücken	Text	Erstellt
	V	Ableiten der relevanten Wissensressourcen und -träger	Text	Erstellt
	V	Kodifizierung und Kategorisierung der Wissensressourcen	Text	Erstellt
	V	Visualisierung und Integration	Text	Erstellt
	V	Wartung und Weiterentwicklung	Text	Erstellt
<b>K</b>		<b>Vor- und Nachteile von Wissenslandkarten</b>		
	V	Vorteile	Text Audio	Erstellt Erstellt
	V	Nachteile für Benutzer und Produzenten	Text Audio	Erstellt Erstellt
<b>K</b>		<b>Übergreifender Test zum zweiten Lernblock</b>		

Ü	Wissenslandkarten		Erstellt
Ü	Wissensträgerkarten		Erstellt
Ü	Wissensbestandskarten		Erstellt
Ü	Wissensstrukturkarten		Erstellt
Ü	Wissensanwendungskarten		Erstellt
Ü	Wissensentwicklungskarten		Erstellt
Ü	Implementierung		Erstellt
Ü	Vor- und Nachteile		Erstellt

**LK = Lernkomponenten:**

- M = Motivation (1. Kernaussage)
- K = Kernaussage
- V = Vertiefung
- Ü = Übung
- B = Beispiel

**Unter Multimedia kann beispielsweise eingetragen werden:**

- Video
- Grafik
- Bild
- Animation
- Text
- etc.

Unter Status wird eingetragen, ob das Multimediaelement noch erstellt werden muss oder ob es schon passend für den Editor erstellt wurde. Unter „**vorhanden**“ wird eine Abb., Grafik etc verstanden, die noch im Layout angepasst werden muss.