

Autorensysteme

Grafisch interaktives Entwicklungswerkzeug zur Gestaltung von interaktiven multimedialen Anwendungen, beispielsweise von digitalen und online-fähigen Lernangeboten.

Graphisch-interaktiv bedeutet in diesem Zusammenhang die Nutzung der Maus und direkt-manipulativer Interaktionsformen wie Cut-and-Paste- und Drag-and-Drop-Mechanismen unterstützt durch geeignete Metaphern anstelle der Notwendigkeit einer textuellen Programmierung.

Der Fokus liegt nicht auf der Programmierung, sondern auf der Gestaltung der Anwendung und ist somit auch für Nicht-Programmierer möglich.

Es gibt drei Elementgruppen, die mit Autorensystemen erstellt werden können:

- Medien
- Lernmaterial-Seiten
- Kursnavigation

Darüber hinaus werden die räumlichen und zeitlichen Beziehungen der Informationsobjekte festgelegt und visualisiert.

Umfassendere Autorensysteme erlauben die Entwicklung von Grafiken und anderen multimedialen Elementen. Jedoch sind die Möglichkeiten in einem Autorensystem eher beschränkt, weshalb der Import von Dateien möglich sein sollte.

Unterscheidung von Autorensystemen

Autorensysteme unterscheiden sich in der Art und Weise, wie die Definition von zeitlichen Beziehungen und Navigationsbeziehungen unterstützt wird:

- Timeline-basierte Autorensysteme:
Informationsobjekte werden symbolisch auf einer Zeitachse angeordnet, die den zeitlichen Verlauf der Anwendung festlegt.
- Flowchart-basierte Autorensysteme:
Informationsobjekte - durch Ikonen bzw. Miniaturen repräsentiert – werden in Diagrammen durch Kanten miteinander verbunden, die den möglichen Verlauf der Anwendung widerspiegeln. Gehen dabei von einem Objekt mehrere Kanten zu unterschiedlichen Objekten aus, so wird die tatsächlich durchflossene Kante im Allgemeinen durch eine Navigationsinteraktion bestimmt.
- Area-basierte Autorensysteme:
Die zu präsentierenden Objekte werden auf Flächen angeordnet werden, die als Frames, Karten, Seiten, Fenster oder auch Dias bezeichnet werden und die im Prinzip einen Bildschirminhalt repräsentieren, so wie ihn ein Benutzer sieht. Eine komplette interaktive multimediale Anwendung setzt sich aus einer Menge solcher Flächen zusammen, die einem Benutzer in einer bestimmten von ihm durch Navigationsinteraktionen beeinflussbaren Reihenfolge gezeigt werden.

Funktionen bzw. Anforderungen an ein Autorensystem

Intuitive Bedienung und Benutzerfreundlichkeit	<ul style="list-style-type: none"> • Einfache Bedienung schränkt bei der Gestaltung ein → nicht so viele Möglichkeiten • Komplexere Autorensysteme können mit XML-Technologien arbeiten und auf ein Dokumentenmanagement-System zugreifen • Technische Aspekte wie Synchronisation und Kompression von Objekten vor den Entwicklern verbergen
Objektverwaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Einbindung von Informationsobjekten unterschiedlichen Typs bzw. Formats in die Anwendung • Verwaltung von Objekten und Beziehungen sowie die Bereitstellung von Mechanismen zur Definition von Beziehungen
Unterstützung des Anwenders	<ul style="list-style-type: none"> • Einbindung und Aufbereitung vorhandener Lehrmaterialien • Unterstützung hinsichtlich didaktischer Belange
Import gängiger Formate	Zurückgreifen auf das Dateisystem des BS oder eigenes System
Mehrbenutzerbetrieb	Mehrere Benutzer können gleichzeitig mit dem Autorensystem arbeiten. Dadurch wird möglich, dass Inhalte und Design parallel bearbeitet werden können.
Leistungsfähigkeit	Hohe Leistungsfähigkeit ermöglicht Wiederverwendung der Inhalte für verschiedene Kurse
Rapid Prototyping	Test der sich in Entwicklung befindlichen Anwendung, Generierung von Stand-Alone-Anwendungen
Erstellen von Kursen für bestimmte Medien oder Lernumgebungen	<ul style="list-style-type: none"> • PC/PDA/Mobile/... • Manche Autorensysteme laufen unter bestimmten Lernumgebungen, andere unterstützen spezielle Standards und können daher auch in anderen Lernumgebungen verwendet werden.
Unterstützung der Anbindung externer Programme	z.B. Verwendung von Hyperlinks ins Internet

Beispiele für Autorensysteme

Autorenprogramme PC-basiert	
Content Creator	http://www.bitmedia.de
Easy Generator	http://www.niam-tms.com
EasyProf	http://www.easyprof.de
Idea XPress	http://www.linkundlink.de
Learncube	http://www.X-Pulse.de
Lersus	http://www.lersus.de
ReadyGo	http://www.readygo.com
Trainersoft	http://www.outstart.com
WBT-Layouter	http://www.engram.de
Autorenprogramme Serverbasiert	
Author 42	http://www.bureau42.de
Schwerpunkt: Aufzeichnung (PowerPoint-basiert)	
Apriso	http://www.apreso.com
Articulate	http://www.articulate-online.com
GoView	http://www.goview.de
Lecturnity	http://www.im-c.de/lecturnity/deutsch/index.htm
Tegrity	http://www.tegrity.com
Schwerpunkt: Aufzeichnung von Softwareabläufen	
LessonCreator	http://www.knowhow.de
RWD Info Pak Suite	http://www.rwd.com
Team Trainer	http://www.tt-n.de/
Turbodemo	http://www.turbodemo.com
TutorialMaker	http://www.lernquotient.de
Viewlet Builder	http://www.garbon.de
Alleskönner	
von Aufzeichnungen bis Live-Sessions	http://www.macromedia.com/de/software/breeze/
Schwerpunkt: Tests	
i-qbox	http://www.comartis.com
Perception	http://www.questionmark.com