E-Learning-Autor*in

BERUFSBESCHREIBUNG

E-Learning-Autor*innen arbeiten bei Software- und Datenbankanbietern sowie bei Softwareverlagen, die E-Learning-Programme herstellen und vertreiben (z. B. Sprachlernprogramme). Sie entwickeln pädagogische Konzepte und didaktische Methoden, schreiben und bearbeiten Lerntexte, erstellen interaktive Module und Lernbausteine und gestalten entsprechende Lernkapitel. E-Learning-Programme werden häufig als Web Based Training (WBT) mit laufender Aktualisierung durch das Internet angeboten oder als Computer Based Training (CBT) fix installiert am Arbeitsplatz über einmaligem Download oder CD/DVD.

Darüber hinaus sind E-Learning-Autor*innen auch in der Erwachsenenbildung, z. B. in öffentlichen oder betrieblichen Bildungseinrichtungen sowie in Beratungsunternehmen tätig und erstellen Sprachlernprogramme, digitale Weiterbildungskurse für Fachkräfte und interaktive Schulungseinheiten für Unternehmen.

E-Learning-Autor*innen arbeiten im Team mit verschiedenen Fachkräften, wie z. B. Mediendidaktiker*innen, die didaktische Konzepte entwickeln, und Softwareentwickler*innen, die für die technische Umsetzung und Programmierung der Lernmedien verantwortlich sind.

Ausbildung

Für den Beruf E-Learning-Autor*in ist in der Regel ein abgeschlossenes Universitäts- oder Fachhochschulstudium, z. B. in Publizistik, Kommunikationswissenschaften, Medienwissenschaften, Pädagogik oder Medienpädagogik erforderlich, idealerweise in Kombination mit ausgeprägten Kenntnissen in der Informationstechnologie/Softwareprogrammierung.

Wichtige Aufgaben und Tätigkeiten

- Besprechungen mit Kundinnen und Kunden und Projektmitarbeiter*innen durchführen
- Rahmenbedingungen wie Lehr- und Lernziele, Zielgruppen usw. besprechen und festlegen
- Lernunterlagen und -materialien sichten, auswerten und daraus E-Learning Konzepte erstellen
- weitere Informationen zu Lerninhalten im Internet (Datenbanken, Online-Archive) und aus Fachliteratur sammeln und systematisieren
- Texte für E-Learning Programme schreiben
- Grafiken, Tabellen, Illustrationen, Animationen und dergleichen gestalten
- interaktive Elemente und Features wie z. B. Chat- und Blog-Rooms planen und gestalten
- Menüfolgen und Navigationspläne durch das E-Learningprogramm festlegen
- pädagogische und didaktische Gesichtspunkte beachten
- Projektdokumentationen erstellen
- Kundinnen und Kunden beraten, schulen und informieren
- Datenbanken, Dokumentationen und Medienarchive führen

Anforderungen

- Anwendung generativer KI und von KI-Assistenzsystemen
- Anwendung und Bedienung digitaler Tools
- Datensicherheit und Datenschutz
- didaktische Fähigkeiten
- gestalterische Fähigkeit
- gute Deutschkenntnisse
- schriftliches Ausdrucksvermögen

- Argumentationsfähigkeit / Überzeugungsfähigkeit
- Aufgeschlossenheit
- interkulturelle Kompetenz
- Kommunikationsfähigkeit
- Kund*innenorientierung

- Aufmerksamkeit
- Beurteilungsvermögen / Entscheidungsfähigkeit
- Flexibilität / Veränderungsbereitschaft
- Geduld
- Selbstmotivation

- interdisziplinäres Denken
- Kreativität
- logisch-analytisches Denken / Kombinationsfähigkeit
- Problemlösungsfähigkeit

© ibw-Institut für Bildungsforschung der Wirtschaft