

Literatur

- BERGE, ZANE (Hrsg.): Sustaining Distance Training: Integrating Learning Technologies into the Fabric of the Enterprise, Jossey-Bass, San Francisco, 2001
- BUCHNER, DIETRICH und LASKO, WOLF W. (Hrsg.): Winner's Edge-Konzepte für Vorsprung, Gabler Verlag, Wiesbaden, 1999.
- CLOSE, RICHARD C. und HUMPHREYS, ROB und RUTTENBUR, BRIAN W.: E-Learning & Knowledge Technology - Technology & The Internet Are Changing the Way We Learn , SunTrust Equitable, Nashville, 2000
- DAMER, BRUCE: Avatars - Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet, Peachpit Press, Berkeley, 1998
- DILTS, ROBERT and EPSTEIN, TODD A.: Dynamic Learning, Meta Publications, Capitola, 1995
- EGAN, GREG: Cyber-City, Lübbe, Bergisch Gladbach, 1995
- FLUSSER, VILEM: Ins Universum der technischen Bilder, European Photography, Göttingen, 1996
- HAMM, STEVE: The Wired Campus - How CMU is aggressively adopting Net technology to pioneer e-education, Business Week 11. Dezember 2000
- JAMES, TAD und WOODSMALL, WYATT: Time Line. NLP-Konzepte zur Grundstruktur der Persönlichkeit, Junfermann, Paderborn, 1991
- KERREY, BOB et. al: The Power of the Internet for Learning - Moving from promise to practice, Report of the web-based education commission, Washington DC, 2000
- LANGTON, CHRISTOPHER G. (Hrsg.): Artificial Life, MIT Press, Reading MA, 1989
- LANGTON, CHRISTOPHER G. mit TAYLOR, CHARLES und DOYNE-FARMER, J. und RASMUSSEN, STEHEN (Hrsg.): Artificial Life II, MIT Press, Reading MA, 1992

- LANTHALER, DR. WERNER und ZUGMANN, JOHANNA, Die Ich-Aktie, Frankfurter Allgemeine Zeitung Verlag, Frankfurt/Main, 2000
- LEM, STANISLAW: Summa technologiae, Suhrkamp Verlag, Frankfurt/Main, 1996
- LEVINE, ARTHUR: Feindliche Übernahme, Die Zeit, 8.6.2000, S. 36
- LURIE, SEBASTIAN und RUTTENBUR, BRIAN W. und SPICKLER, GINGER C.: ELearning - The Engine of the Knowledge Economy, Morgan Keegan, Atlanta, 2000
- MAGENAT THALMANN, NADIA und THALMANN, DANIEL (Hrsg.): Artificial Life and Virtual Reality, Baffins Lane, Chichester, 1994
- MAGNUS, STEPHAN: Der kreative Imperativ, Spielregeln zum Erfinden der Zukunft, Verlag Managementwissen Zukunft, Remseck 1997
- MAGNUS, STEPHAN: Digitale Flügel des Geistes, Die Zukunft des digitalen Lernens und Erlebens, elektronisches Buch unter <http://www.active-books.de>
- MAGNUS, STEPHAN: E-Engineering, Die neuen digitalen Strategien der Unternehmen, Gabler Verlag, Wiesbaden 2000
- MAGNUS, STEPHAN und MICHEL, LUTZ: Anforderungen an einen öffentlichkeitswirksamen Internet-Auftritt für MediaMentor, Studie im Auftrag der Stabstelle Medien, Köln, 2000
- MCCREA et al.: Riding the big waves - A White Paper on the B2B e*Learning Industry, Thomas Weisel Partners, San Francisco, 2000
- MERISOTIS, JAMIE und PHIPPS, RONALD: Quality On the Line - Benchmarks for Success in Internet-Based Distance Education, The Institute for Higher Education Policy, Washington DC, 2000
- MEISTER, JEANNE C.: Corporate Universities: Lessons In Building A World-Class Work Force, McGraw-Hill, New York, 1998
- MINSKI, MARVIN: Mentopolis, Klett-Cotta, Stuttgart 1990
- ORNSTEIN, ROBERT: The Evolution of Consciousness. Of Darwin, Freud and Cranial Fire: The Origins of the Way We Think, Touchstone Books, New York, 1992
- PESCE, MARK: VRML - Browsing and Building Cyberspace, New Riders Publishing, Indianapolis, 1995

PESCE, MARK: The Playful World - How Technology Is Transforming Our Imagination, Ballantine Books, New York, 2000.

RUSSELL, THOMAS L.: The No Significant Difference Phenomenon, TeleEducation NB, Fredericton NB, 1999

THRO, ELLEN: Künstliches Leben - Eine spielerische Entdeckungsreise - Einführung in Theorie und Praxis einer neuen Wissenschaft, Addison-Wesley, Bonn, 1994

Stichworte

A

A Bugs Life · 136
Alpha Centauri · 122, 123
AlphaWorld · 112 ff.
Anker · 41
Anlaufphase · 182
Anno 1602 · 122
Artificial Life · 118, 133, 134, 137,
211, 212
Assessment · 101, 168, 169, 201
Asynchrone Ausbildung · 170
Attraktor · 142 ff., 182
Attraktor/Inkubator-Ansatz · 142
Ausbildungsmaßnahme · 187, 192
ff.
Ausbildungs-Partnerschaften · 179
Avatare · 110, 113 ff., 134

B

Bedarfsauslöser · 66
Big Brother · 108, 109, 164
Bots · 118, 120
Broadcast-Tools · 95
Business School · 165
Business-TV · 169

C

Carnegie Mellon University · 73,
95, 117
CBT · 73 ff., 82, 92, 95
Change-Coaches · 181
Change-Effekte · 180
Change-Management · 102, 128,
149
Chaträume · 97
Cluster · 187, 188

Coach · 33, 83, 90, 99 ff., 110, 120, 194
Communities · 53, 97 ff., 108, 142, 147 f., 169, 181, 204 f., 208
Computerspiele · 17, 41, 51, 89, 92, 94, 108, 121 ff, 134, 136, 137
Content-Pool · 192
Content Syndication · 210
Corporate University · 166, 167,
Crotonville · 167
Cybercity · 137

D

DaimlerChrysler · 161
Delfin · 58–61, 59, 60, 61
Delfinstrategien · 101
Der kreative Imperativ · 144, 212
DISG · 100
Dissoziation · 110, 116
Distance Learning · 16

E

East3 · 94

Ebenen-/ Bereichsmatrix · 57, 65 ff., 73, 95, 103, 121, 132, 141, 171
EB-Matrix · *Siehe* Ebenen-/ Bereichsmatrix
Education Broker · 175, 210
E-Engineering · 13, 142, 162, 212
EFQM · 131, 153, 183
Egan, Greg · 137
Enabler · 13, 34, 122
Encounter-Seminar · 100

F

Fähigkeiten · 59, 60, 61, 63
Feedback · 78, 82, 88 ff., 94, 102 f., 120, 131, 181 f., 197, 200
Foren · 104 ff., 169, 176, 203 ff.
Fremdmotivation · 76, 77, 78
Full-Immersive-Umgebungen · 115

G

Galouye, Daniel · 137
Game-Room · 148 ff., 149, 150, 151, 152, 154, 171
GE · 98, 167

Gedächtnis · 39, 40, 144 ff., 182
Gehirn · 36, 38, 45, 48, 51 f., 87
Gehirnwellenfrequenz · 86, 87
Glaubenssätze · 57, 60 ff., 75, 123,
124, 149, 151
Globalisierung · 18, 23, 24

H

Handwerkszünfte · 29
Hautleitwiderstand · 86, 89, 90, 91
Health-Care-Industrie · 163

I

Ich-Aktie · 32, 212
Inhalteproduzenten · 180
Inkubator · 141 ff.
Interaktivität · 45, 52, 88

J

Jazz · 144, 149, 150
Jobs, Steve · 64

K

Kernkompetenzen · 65
Klostermodell · 164, 165, 170, 198,
206, 208
Kollaboratives Lernen · 6, 15, 94
Kommunikationsplattform · 142 ff.
Kommunikationsrahmen · 142,
143, 145
KPMG · 162, 163, 176
Kundenzufriedenheit · 67, 131

L

Learning Styles · 191
Lernkette · 145
Lernphasen · 196
Lernportal · 154 ff., 168, 208
Lernprozesse · 59, 160
Lernzeit · 177
Lernziele · 74, 154, 188 f., 192 f.
Life-Coach · 33
Lineare Medien · 14

M

MacLean-Hypothese · 42
Management Governance · 171 ff.,
178
Mediathek · 192
Menschsimulation · 109
Mentale States · 86, 121
Mentor · 100, 117 ff., 200
Mentorenmodell · 118
Mergerwelle · 24
Mess-Systeme · 178
Mindball · 90
Modell der logischen Ebenen · 63
Motivationssoftware · 75 ff., 141
Motorola · 168
Multimind-Hypothese · 43
Multiple-Choice · 161, 199 ff.
Myers-Briggs-Type-Indicator · 100

N

Network delivery · 209
Netzwerkmodell · 164, 167, 168
Neurolink · 89, 91, 92, 94

Neurologie · 39, 40, 42, 136
New-Economy · 31
Newsgroups · 97, 104, 171, 190,
203
NLP · 101, 118, 211

O

Offline-Abschluss · 185
Online-Coach · 101, 120
Online-Coaching-System · 100
Online-Moderation · 101, 145, 194,
206
Ornstein, Robert · 43

P

PARC · 63
Persönlichkeitsbeurteilung · 100
Pilotgruppe · 194
Planspiel · 128, 129
PlayStation 2 · 51, 94
Privatuniversitäten · 34
Prozessanalyse · 160
Prozessdesign · 131, 154
Prüfung · 118, 161, 190, 195 ff.

Q

- Qualifikationskriterien · 154, 197
Qualifizierung · 27, 125, 153 ff.,
167, 173, 174, 195, 199, 200,
204, 206, 207, 208
Quest for Quality · 125 ff.

S

- SAP · 63, 125, 126, 128, 131, 132,
161, 162, 187
Selbstmotivation · 75 ff.
Seminar-tourismus · 14
Sensitivity-Seminar · 111
Siedler · 122, 126
SimCity · 126
Skriptorium · 14, 164
SmartPlanet · 159, 160
Soft-Skills · 74, 101
Spiegelung-Selektion · 142
Stakeholder · 174, 175, 182, 193
State-Enhancement-Coach · 89
Street-Talk · 98
Synchrone Ausbildung · 169

T

- Teamcoaches · 144
Teamkommunikation · 96, 100,
110, 115, 121, 143
Team-Simulations-Spiel · 110, 111
Teamtraining · 99, 109, 111, 115,
169
Teilgeister · 42, 52
The Management Game · 128
The Sims · 108 ff., 115, 116, 121,
136, 137
Timeline · 46, 47, 48, 93
Transport Tycoon · 17, 126 f., 129
Tutor · 117, 146

U

- Umschulung · 32

V

- Vernetzung · 27, 53
Virtual Chemistry Lab · 73
Virtual-Corporate-University · 23,
101, 148, 164 ff., 168, 169, 175,
182, 183, 185, 192, 203

Volkshochschulen · 30

Vorannahmen · 63

VRML-Submodalizer · 93

W

Wahrnehmung · 36 ff., 46 ff., 90,
124, 134

WBT · 16, 82

Welt am Draht · 137

Werbephotos · 49

Wissensexplosion · 25 f., 29, 30 f.

X

Xerox · 63 ff.

Z

Zeitwahrnehmung · 5, 46, 47, 48

Zertifizierung · 170, 183, 184, 193,
195

Ziff Davies Universität · 146

Zukunftslabor · 102 f., 107 f., 114

Der Autor

Stephan Magnus, Jahrgang 1963, Dipl.-Kfm, ist als Unternehmensberater tätig. Spezialgebiet „Change mit digitalen Medien“. Er hat Online-Universitäten für Konzerne aufgebaut, weltweite digitale Korrespondentennetze von Zeitungen ebenso betreut wie Beschaffungssysteme für Elektronikunternehmen. Sein Hauptinteresse gilt dem Lernen und Erleben in der Virtualität, insbesondere der Entwicklung der „weichen Faktoren“.



Vor seiner Beratertätigkeit war er für die Deutsche Bank, den amerikanischen General Electric-Konzern und Thyssen tätig. Er hat Bücher über kreative Regionen und Individuen sowie über den durch das Internet ausgelösten Wandel publiziert.

Für Fragen, Anregungen, Neuigkeiten und einen Überblick über Seminare und Produkte kontaktieren Sie bitte den Autor direkt:

<http://www.vreedom.com>

sm@vreedom.com

Der Autor dankt **Hans Vialon** für seine Mitarbeit. Er ist Geschäftsführer der High Performance Solutions GmbH (HPS) mit Sitz in Bad Arolsen. Die Kernkompetenz von HPS liegt in Lösungen für schnelle, mentale Veränderungsprozesse in Unternehmen. Er hat für dieses Buch das *Kapitel über Motivationssoftware* geschrieben.

Gigabytes für Ihren Erfolg

Wie die IT-Agenda die Aktienkurse beeinflusst

Moore entwirft eine neue Management-Agenda für das Internet-Zeitalter. Er zeigt, warum der Aktienpreis der einzige wichtige Anker für das Management der Zukunft ist: als aussagekräftigster Indikator für den Wettbewerbsvorteil des Unternehmens und als Antriebsfeder für notwendigen organisatorischen Wandel.

Geoffrey A. Moore
Old-Economy.com
Im Zeitalter des Internet
Shareholder Value maximieren
2001. 365 S.
Geb. DM 98,00
ISBN 3-409-11745-8

Erfolgreich verkaufen im Netz

Das Buch beschreibt den Markt im Internet und erläutert wichtige Begriffe des E-Commerce wie Portale, Procurement und Bill Presentment. Es zeigt anschaulich, wie Unternehmen erfolgreich in die Net Economy starten können. Mit ausführlichen Checklisten und einer nützlichen Übersicht zu Beratern und Partnern.

Robert Vogel
**Der Weg in die
NetEconomy**
Märkte, Portale, Projekte
2001. 224 S.
Geb. DM 68,00
ISBN 3-409-11717-2

Das Konzept für systematisches Vertriebsmanagement

Dieses Buch bietet ein einzigartiges, wissenschaftlich fundiertes und praxiserprobtes Gesamtkonzept für professionelles Vertriebsmanagement. Das Konzept umfasst Fragen der Vertriebsstrategie, des Vertriebsmanagements, des Informationsmanagements und des Kundenbeziehungsmanagements. Mit vielen Beispielen und Checklisten.

Christian Homburg, Janna
Schneider, Heiko Schäfer
Sales Excellence
Vertriebsmanagement
mit System
2001. XIV, 331 S.
Geb. DM 84,00
ISBN 3-409-11697-4

Änderungen vorbehalten. Stand: April 2001.

Managementwissen: kompetent, kritisch, kreativ

Faszinierende Blicke hinter die Kulissen der Wall Street

Die Wall Street ist der Inbegriff von Macht und Geld. Wer sind die mächtigen Player? Was genau ist die Aufgabe von Analysten, Brokern, Investmentbankern, Investoren und Kontrolleuren? „Inside Wall Street“ gibt fundierte Antworten. Ein klarer, verständlicher und spannender Einblick in das Geschehen an der Wall Street – mit Tipps der erfolgreichsten Investoren.

Ulrich Stockheim
Inside Wall Street
Im Machtzentrum
des Kapitalismus
2000. 231 S. Geb. DM 58,00
ISBN 3-409-11542-0

Entscheidung und Wertentwicklung durch hohen Informationsstandard

Auf Grundlage ihres einzigartigen Konzeptes eines Organisations-IQ entwickeln die Autoren quantitative Instrumente, um festzustellen, wie Organisationen Informationen aufnehmen und ihre Entscheidungs- und Informations-Architektur aufbauen. Sie erklären, welche Faktoren zu einem hohen Organisations-IQ und damit zu hoher Wertentwicklung führen.

Haim Mendelson,
Johannes Ziegler
**Organisations-
Intelligenz IQ**
Innovatives Informations-
management für das
21. Jahrhundert
2001. 284 S. Geb. DM 84,00
ISBN 3-409-11756-3

Wie passt der Elefant ins Giraffenhaus?

Mit Hilfe einer kleinen Fabel führt der Autor fantasievoll in das Thema Diversity ein. Er zeigt die Komplexität des menschlichen Miteinanders, betont die Bedeutung von Auseinandersetzungen für fruchtbare Kooperationen. Thomas' Buch ist eine Anleitung für Führungskräfte, die sich diese Kompetenz aneignen wollen.

R. Roosevelt Thomas
**Management of Diversity
– Neue Personalstrategien
für Unternehmen**
Wie passen Giraffe und Elefant
in ein Haus?
2001. ca. 312 S.
Geb. ca. DM 89,00
ISBN 3-409-11742-3

Änderungen vorbehalten. Stand: April 2001.