



Didaktisches Konzept: animierte Fallstudie

Konzeptpapier zur Darstellung der
videobasierten Fallstudie

Autor: *Constantin Demidov, Johannes Kern*

Duale Hochschule Baden-Württemberg, Standort Lörrach



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Ausgangssituation	3
3. Zielsetzung und Zielgruppe	4
4. Das Konzept „animierte Fallstudie“	4
4.1. Didaktische Methoden im Konzept	4
4.2. Didaktische Modelle	7
4.3. Voraussetzungen und Umsetzung	8
5. Evaluation	9
6. Fazit und Ausblick	10
Kontaktdaten	10
Literaturverzeichnis	Fehler! Textmarke nicht definiert.

1. Einleitung

Die traditionelle Hochschullehre befindet sich durch die voranschreitende Digitalisierung und dem damit gestiegenen Bedarf an Onlineangeboten in einem schnellen Entwicklungsprozess, den die Corona Pandemie zusätzlich beschleunigt hat. Neben der Lehre selbst haben sich auch die Lernumstände und Wünsche der Studierenden verändert. Durch den starken Zuwachs an schnelllebigem Medienkonsum, insbesondere Social-Media, weisen sie ein anderes Mediennutzungsverhalten auf. Studenten arbeiten heute viel öfter mit digitalen Lösungen und erwarten mit digitalen Medien üben und lernen können. Dadurch entstand auch der Bedarf an neuen Lehr-/und Lernszenarien, die sich in Online- und Präsenzvorlesungen integrieren lassen. Insbesondere Videos in der Lehre eignen sich für beide Vorlesungsarten und erfreuen sich hoher Beliebtheit bei vielen Studierenden (Harrison 2020, S. 275). Das Konzept „animierte Fallstudie“ ist eine Form von Lehrvideo, welche die Motivation der Studierenden verbessern soll. Animierte Fallstudien sind das Ergebnis einer Verfilmung einer typischen textbasierten Fallstudie zu einem Lernvideo mit Hilfe einer Animationssoftware.

Im Rahmen des Education Competence Network (EdCoN) Projekts werden an unterschiedlichen Standorten innovative Lehr-/Lernkonzepte entwickelt und evaluiert. An der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Lörrach befindet sich das Education Competence Center 4 (ECC4) mit seinem Schwerpunkt Videos in der Lehre, wo das vorliegende Konzept erstellt wurde. Das Lehrszenario „animierte Fallstudie“ wurde von Constantin Demidov, Akademischer Mitarbeiter für Digitale und videobasierte Lehr-/Lernszenarien, zusammen mit Johannes Kern, Professor für Digital Business Management, entwickelt und wird in der Wirtschaftsfakultät in verschiedenen Studiengängen eingesetzt.

Animierte Fallstudien werden im Weiteren näher vorgestellt.

2. Ausgangssituation

Fallstudien (engl. Case Studies) bilden praxisnahe Situationen nach und geben Studierenden eine Möglichkeit, ihr theoretisches Wissen am praxisbezogenen Beispiel anzuwenden (Lasch und Schulte 2021, S. 5). Durch diese Form des Erfahrungslernens finden Studierende sich in der Rolle von Entscheidungsträgern wieder, die mit echten Herausforderungen, unvollständigen oder zu vielen Informationen, Zeitlimits, Personalproblemen und Ressourcenbeschränkungen konfrontiert sind. Durch die Kombination der Fallmethode mit anderen experimentellen Lernansätzen wie Gruppenübungen und moderierten Diskussionen, entwickeln sie eine Reihe von Fähigkeiten, um Probleme effektiv zu analysieren, Strategien zu entwickeln und Pläne erfolgreich umzusetzen (Ivey Business School 2022).

Nachteile von Fallstudien sind, dass es Studenten schwerfallen kann, einzelne Fälle auf eine theoretische Basis zu beziehen sowie die notwendige Vorbereitungszeit (Mostert 2007, S. 437). Gerade bei detaillierten Fallstudien ist langer beschreibender Text mit hohem Leseaufwand verbunden, bevor Studierende Sachverhalte verstehen, diskutieren und lösen können. Führende Anbieter von Fallstudien wie Ivey Publishing empfehlen daher, die maximale Seitenanzahl auf acht zu begrenzen (Ivey Publishing 2022, S. 2). Insbesondere in der dualen Lehre stehen die Lehrenden und Studierenden in der Theoriephase vor einem hohen zeitlichen Druck, wo Wissen in kurzer Zeit und in hoher Qualität vermittelt werden muss. Zudem sind textbasierte Aufgaben auf Wünsche und Gewohnheiten von digitalaffinen Studierenden nicht angepasst. Es stellt sich daher die Frage, ob eine videobasierte Fallstudie die Nachteile von textbasierten Fallstudien ausgleichen und gleichzeitig die Vorteile von Fallstudien und Lehr-/Lernvideos verbinden kann, um die Motivation der Studenten zu fördern.

3. Zielsetzung und Zielgruppe

Ziel dieses Konzeptpapiers ist es, das videobasierte Lehr-/Lernkonzept „animierte Fallstudien“ hinsichtlich der Gestaltung und der Einbettung in die Hochschullehre zu beschreiben. Mit Hilfe von didaktischen Modellen sollen die Vorteile des Einsatzes animierter Fallstudien in der Lehre aufgezeigt und begründet werden. Das Konzept richtet sich an Lehrende an Hochschulen insbesondere im Bereich der Wirtschaftswissenschaften. Weiterhin sollen Dozierende einige Hinweise zur Umsetzung des Lehr-/Lernkonzepts „animierte Fallstudie“ durch ein Beispielszenario erhalten. Indirekt sollen die Studierenden von der neuen Methodik, welche die Vorteile von Videos und Fallstudien kombinieren soll, in der Lehre profitieren.

4. Das Konzept „animierte Fallstudie“

4.1. Didaktische Methoden im Konzept

Das Konzept „animierte Fallstudie“ ist eine Kombination von zwei unterschiedlichen Methoden aus der Lehre.

Zum einen die weit verbreitete Lehrmethode der Fallstudie, die bereits 1870 zuerst in der juristischen, später in der ökonomischen und medizinischen Ausbildung an der Harvard University ihre Anwendung gefunden hat (Galvin 2003a, S. 56). Hierbei wird ein oft betrieblicher, medizinischer oder juristischer Fall mittels eines Textes beschrieben, welcher ein Entscheidungsproblem beinhaltet. Die Aufgabe dabei ist es, die im Fall beschriebenen Gegebenheiten, wie Fakten, Meinungen und Erwartungen zu berücksichtigen und hierfür Lösungsvorschläge zu entwickeln (Lasch und Schulte 2021, S. 5). In der Regel existiert keine eindeutige Lösung für die beschriebenen Fälle. Die Aufgabe besteht wesentlich aus der Wahl unterschiedlicher Alternativen, welche abgewogen und verglichen werden. Hinzu kommt die Begründung der gewählten Alternative durch geeignete wissenschaftliche Methoden. Die Fallstudie kann unterschiedliche Mengen an Informationsmaterial bieten. Je nach Detailgrad der Fallstudie werden unterschiedliche Mengen an Wissensmaterial bereitgestellt, angefangen von wenigen Seiten, Tabellen und Bildern hin zu ganzen Büchern.

Zum anderen die medial gestützte Methode der animierten Lernvideos bzw. Erklärvideos, die oft mit Hilfe einer Animationssoftware entstehen. Lernvideos und Erklärvideos werden in unterschiedlicher Form in Vorlesungen und im Unterricht seit Jahren mit Erfolg eingesetzt und sind in der Hochschullehre präsent (Schaarschmidt et al. 2016, S. 44). Ziel von Videos in der Lehre ist es, „komplexe Inhalte in kompakter Form und auf eine kreativer Art und Weise zu vermitteln“ (Feurstein 2017, S. 105). Animierte Videos (Animationen) sind bewegte Bilder mit produzierter, rein illusorischer Bewegung, die mit Designs, Zeichnungen, Illustrationen oder computergenerierten Effekten erstellt wurden (Martinez 2015, S. 42–57). Sie unterscheiden sich insbesondere in der Produktion von anderen Videoformaten wie Studioproduktion, Screencast oder Vorlesungsaufzeichnung und bieten Effizienzvorteile. Für die Realisierung von Szenen aus dem Drehbuch sind keine natürlichen Personen oder ein Videostudio notwendig, so dass sich die Produktion vorwiegend auf die Tonaufnahme und Arbeit in einer Animationssoftware konzentriert.

Beide didaktischen Methoden haben verschiedene Vorteile und unterliegen bestimmten Grenzen bei ihrer Anwendung in der Lehre. Die Kombination der textbasierten Fallstudie und der Videos in der Lehre ist ein Ansatz, die wesentlichen Vorteile beider Lehrmethoden zu verbinden und sich damit von anderen didaktischen Methoden abzugrenzen. Somit entsteht ein neues medien-gestütztes Fallstudienkonzept, das sich mit Hilfe von technischen Lösungen umsetzen lässt. Durch den Einsatz von Videos als Medium sollen die Fallstudien motivierender und

verständlicher dargestellt werden. Unterschiedliche mediengestützte Fallstudien wurden unter anderem an der Harvard University erfolgreich umgesetzt (Galvin 2003b).

Die Vorteile von textbasierten Fallstudien sind insbesondere die folgenden Aspekte (Lasch und Schulte 2021, S. 8–9):

- Bereits gelerntes Wissen wird am Beispiel angewandt und somit besser abgespeichert
- Neues Wissen wird durch Anwendung von Praxisbeispielen generiert
- Schulung der Fähigkeit zum Wissenstransfer
- Realitätsnähe der Fälle führt zu mehr Aktivierung und Motivation
- Höhere Relevanz für das spätere Berufsleben
- Erhöhte Motivation für das Lernen der theoretischen Hintergründe
- Entwicklung einer analytischen Denkweise
- Förderung vom individuellen und selbstständigen Lernen
- Förderung von Teamfähigkeit in Gruppenarbeiten
- Weiterentwicklung der Fähigkeit Prioritäten zu setzen und Informationen nach Wichtigkeit zu sortieren
- Möglichkeit zu interdisziplinärem Lernen

Gleichzeitig existieren beim Einsatz von Fallstudien verschiedene Grenzen. Manche Forscher sehen die Fallstudienmethode vor allem als ergänzende Methodik zu traditioneller Vorlesung. Fallstudien sind Beschreibungen von bestimmten Situationen und Problemfällen, die jeweils einen Einzelfallcharakter aufweisen, so dass die darin vorkommenden Probleme nicht zu generalisieren sind und es sich um Ausnahmesituationen anstatt Alltagssituationen handelt. Zudem schult die Fallstudienmethode die Entscheidungsfähigkeit, aber nicht die Durchsetzungsfähigkeit sowie die unternehmerische Vorsicht der Studierenden (Eschenbach et al. 1994, S. 10–11). Wenn die Fallstudie in einer Gruppenarbeit mündet, existiert außerdem die Gefahr, dass einige Gruppenmitglieder die Motivation der Arbeitsgruppe mindern, indem diese keinen Beitrag in der Gruppenarbeit leisten. Weitere Nachteile von Fallstudien werden hier zusammengefasst (Mostert 2007, S. 436–440):

- Fehlende Vertrautheit der Studenten bei der Handhabung von Fallstudien
- Schwierigkeit, die Fälle auf eine theoretische Basis zu beziehen
- Die Vorbereitung der Fälle ist arbeits- und zeitintensiv
- Schwierigkeiten bei der Entscheidung, was beim Lehren des Falles hervorgehoben werden soll
- Fallkomplexität und daraus resultierende Spekulationen wirken ablenkend und sind zeitintensiv
- Motivation der Studierenden hängt stark von der Einführung des Falls und vom Lehrstil ab
- Starke Abhängigkeit von der aktiven Teilnahme der Studierenden an Diskussionen
- Schwierigkeiten, Fragen zu formulieren, um die Falldiskussion in Schwung zu bringen
- Schwierigkeit, die Diskussion auf die Ziele des Kurses und den Kursinhalt zu konzentrieren
- Fallstudien sind besser geeignet für kleinere Gruppen (ca. 15 Personen)

Videos in der Lehre haben vor allem die folgenden Vorteile (Gómez Chova et al. 2014):

- Videos erlauben zeitlich flexiblen Einsatz von Lernmaterial
- Möglichkeit von örtlich unabhängigem Selbststudium mit Videos
- Studierende lernen mit audio-visuellen Medien besser
- Wiederholbarkeit des Lern- und Übungsmaterials in gleicher Qualität
- Ermöglichung von Blended Learning Konzepten
- Bessere Darstellung komplexer Sachverhalte
- Kompakte Darstellung der Lerninhalte
- Steigerung der Motivation zum Lernen (Bravo et al. 2011, S. 641)

Trotz der vielfältigen Vorteile von Videos in der Lehre ergeben sich auch diverse Nachteile. Sie sind oft nicht interaktiv gestaltet und passives anschauen von Lehrvideos führt nicht zu gleichen Lernergebnissen wie interaktive Ansätze (Noetel et al. 2021, S. 207). Mittlerweile existieren technische Lösungen für mehr Interaktion im Video mit dem Zuschauer, zum Beispiel in Form von Kommentaren, Annotationen, Zeitstempeln und Fragestellungen im Video, welche für die Verbesserung der Interaktion empfohlen werden (Fyfield et al. 2019, S. 2). Ein weiterer Nachteil von Videos ist der hohe Produktionsaufwand, der mit vielen Vorbereitungen, Überlegungen und technischem Wissen verbunden ist. Für eine einzelne Szene müssen verschiedene Aspekte wie Personen, Text, Licht, Ton und weitere technische Einzelheiten vor, während und nach dem Dreh beachtet werden (Kipp 2013, S. 256). Die Videoproduktion mit Hilfe von Animationssoftware kann bei diesen Aspekten helfen, den zeitlichen, technischen und persönlichen Aufwand zu begrenzen. Weitere Nachteile von Videos in der Lehre sind hier zusammengefasst:

- Die Einrichtung von Projektoren und Videogeräten sowie die Suche nach den richtigen Lehrvideos erfordert zusätzliche Zeit
- Räumlichkeiten und Studierende sind möglicherweise technisch eingeschränkt z. B. durch fehlende Videoausrüstung, fehlenden Speicherplatz oder andere Einschränkungen
- Wenn die Videos nicht unterhaltsam/anregend sind, werden Studierende möglicherweise nicht aufmerksam sein
- Technische Schwierigkeiten, die den Einsatz von Videos stören oder verhindern
- Anschaffungskosten für Videogeräte

4.2. Didaktische Modelle

Für den Einsatz von animierten Fallstudien in der Lehre dienen mehrere didaktische Modelle als wissenschaftliche Grundlage. Diese werden nachfolgend näher erläutert.

Eines der bekanntesten didaktischen Modelle ist das „**didaktische Dreieck**“, das die drei Unterrichtskomponenten „Lehrer–Schüler–Lerngegenstand“ und ihre wechselseitigen Beziehungen in der Didaktik visualisiert (siehe Abbildung 1) (vgl. Bonsch 2006, S. 149). Die animierte Fallstudie als didaktische Methodik steht jeweils im Spannungsfeld zwischen den Akteuren in diesem Dreieck. Die Lehrkraft muss das Lernmaterial mittels einer geeigneten Methodik (animierte Fallstudie) der Zielgruppe aufbereiten und präsentieren. Die Studierenden lernen mit der didaktischen Methode das Lernmaterial mit einem problemorientierten Ansatz.

Ein weiteres Modell im Kontext von animierten Fallstudien ist das **SAMR-Modell** von Puentedura, das vier unterschiedliche technische Integrationsmöglichkeiten in der Lehre beschreibt (Puentedura R. 2014). Am Modell lässt sich erklären, wie Bearbeitung und Gestaltung von Aufgaben durch technische Hilfsmittel verbessert werden können. In den vier Integrationsmöglichkeiten existiert eine Reihenfolge, die zwischen Verbesserung und Transformation von Aufgaben und Lehrmaterial unterscheidet. Nach dem SAMR Modell lassen sich analoge Lernmaterialien durch digitale Repräsentationen ersetzen und durch technische Hilfsmittel erweitern. Damit erfolgt eine Verbesserung von Aufgaben und Materialien. Eine Stufe darüber ist die Transformation, die durch Änderung und Neubelegung von Aufgaben mit technischen Lösungen erfolgt. Dabei werden alte Aufgaben mit technischen Lösungen umgestaltet oder es entstehen gänzlich neuartige Aufgaben, die zuvor mit analogen Materialien nicht möglich waren.

Mit Hilfe des SAMR-Modells lässt sich der Grad der technischen Integration auch von Videos in der Lehre bestimmen und einordnen. Bei animierten Fallstudien bewegt sich die didaktische Methode im Bereich der Verbesserung zwischen der Ersetzung und Erweiterung. Das neue didaktische Konzept soll mindestens die textbasierte Fallstudie ersetzen und je nach Aufgabenstellung die Lehre verbessern können.

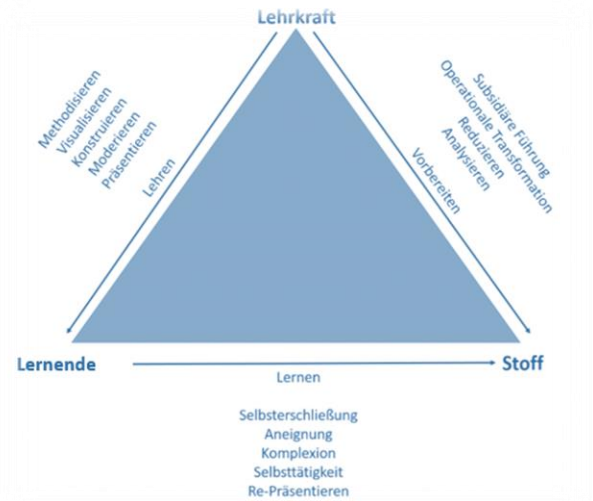


Abbildung 1: Eigene Darstellung nach Jank & Meyer 2005, S. 55.



Abbildung 2: SAMR Modell nach Puentedura 2014, übersetzt ins Deutsche durch Adrian Wilke 2016

4.3. Voraussetzungen und Umsetzung

Im Rahmen eines ersten Pilotprojekts wird eine bereitgestellte textbasierte Fallstudie in eine animierte Fallstudie umgestaltet. Der Prozess der Umgestaltung setzt Folgendes voraus:

- Eine textbasierte Fallstudie
- Autorenrechte an der Fallstudie, bzw. das Einverständnis des Autors zum Verarbeiten und Verfilmen der Studie
- Eine Animationssoftware (wie zum Beispiel Powtoon¹, Animaker² etc.)
- Ein hochwertiges Tonaufnahmegerät
- Einen oder mehrere Sprecher, bzw. eine hochwertige Text to Speech Lösung
- Arbeitsrechner mit Internetzugang
- Klärung der Lizenzrechte für Ton, Bild und das Produkt

Wenn die Voraussetzungen erfüllt sind, werden als erstes ein Storyboard bzw. ein Drehbuch zusammen mit dem Dozierenden entwickelt. Als Grundlage für das Drehbuch dient die textbasierte Fallstudie und das dazugehörige Material. Das Drehbuch enthält alle Szenen des Videos, die aus der Fallstudie entstehen sollen. Hierfür eignet sich eine Exceltabelle mit einer Grundstruktur, die jede einzelne Szene genauer beschreibt. Somit dokumentiert der Dozent vor der Animation welcher Text eingesprochen werden muss, welche Bilder für die Szene geeignet sind und wie die Hintergrundmusik eingespielt wird. Ein Beispiel für so eine Drehbuchtabelle zeigt Tabelle 1.

Tabelle 1: Drehbuchtabelle Beispiel

Szene	Text	Bild und Aktion	Dauer [Sekunden]	Ton	Bemerkung
Intro	Willkommen.	Logo, Einblendung	8	Music.mp3	Vektorgrafik verwenden
Szene 1	Hallo...	Charakter 1 redet	10	Music 2.mp3	Weibliche Sprecherin

Nachdem alle Szenen und nötigen Inhalte in der Tabelle eingepasst sind folgt die Erstellung der Tonspur. Für die Aufnahme von Sprache ist ein hochwertiges (Studio-) Mikrofon zu empfehlen. Für unterschiedliche Charaktere in der Fallstudie sind nach Möglichkeit unterschiedliche Sprecher und Sprecherinnen zu organisieren. Nachdem der gesamte Text eingesprochen und gespeichert ist, kann die Erstellung der animierten Fallstudie mit Hilfe einer Animationssoftware starten. Pro Szene werden Folien erstellt, die mit Inhalten in der Form von beispielsweise Charakteren, Sprache, Texten, Bildern oder Musik angereichert werden. Bilder und Charaktere lassen sich in kurzer Zeit mit der Softwarelösung animieren, d.h. bewegen. Auch komplizierte Sachverhalte können damit animiert und visualisiert werden. Die Animation von komplexen Systemen verursacht höheren zeitlichen Aufwand, da die Anzahl der eingefügten Bausteine größer wird. Mit Hilfe einer Timeline lassen sich Szenen und Tonspuren parallel erstellen und kombinieren (Abb. 3).

¹ <https://www.powtoon.com/>

² <https://www.animaker.de/>

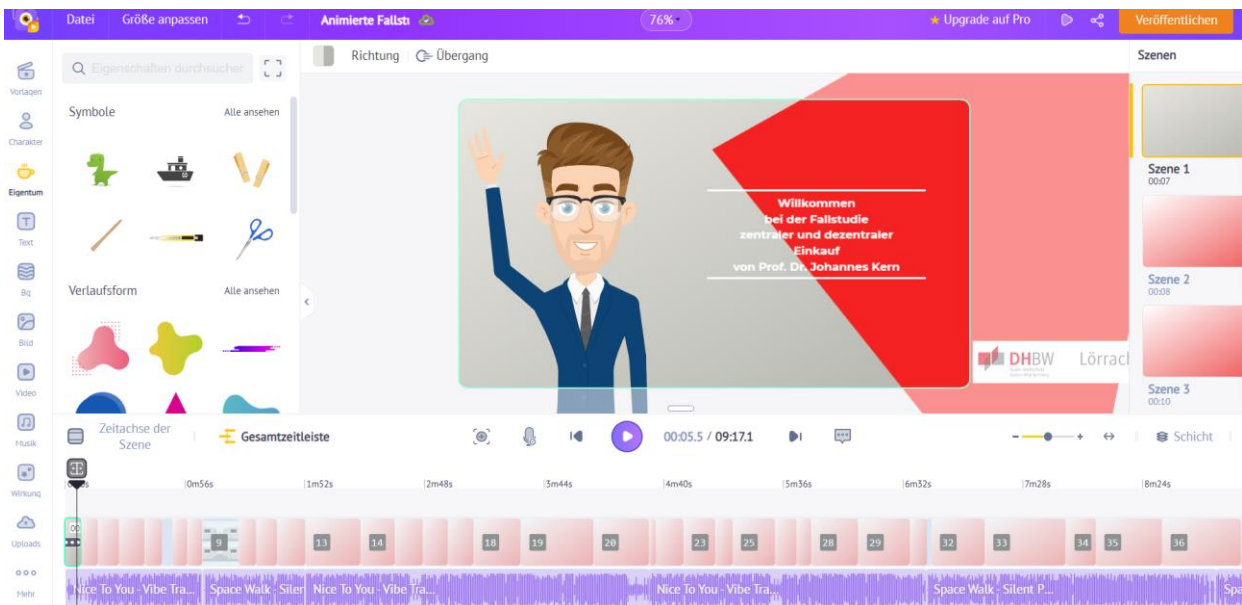


Abbildung 1: Animaker Animationssoftware im Bearbeitungsmodus

Zum Schluss werden alle Szenen miteinander zu einem Video verknüpft und exportiert. Je höher die Auflösung des exportierten Videos, desto besser sollte die Qualität der verwendeten Bilder in den Szenen sein. Das bedeutet, dass entweder Bilder in ausreichend hoher Auflösung (z.B. Full HD 1080p oder höher) oder Vektorgrafiken, die ihre Auflösung unabhängig skalieren können, eingesetzt werden sollten. Die für das Beispiel verwendete Animationssoftware „Animaker“ verfügt über eine große Bibliothek mit Vektorgrafiken zur Erstellung von Videos.

Entscheidend für die Endproduktion ist die enge Abstimmung mit der Lehrkraft, die die Fallstudie einsetzen wird. Die ersten Entwürfe der Animation enthalten typischerweise Fehler, die mit Hilfe der lehrenden Person aus dem Video entfernt werden können. Durch Korrekturschleifen aus Erstellung, Abstimmung und Überarbeitung kann das gewünschte Resultat in der benötigten Qualität entstehen.

5. Evaluation

Um das Konzept der animierten Fallstudie zu evaluieren, wird der Einsatz dieser didaktischen Methode in der Lehre methodisch bewertet. Mit Hilfe von mehreren **Fragebögen und Interviews** werden Daten erhoben. Die Teilnehmenden, wie Studierenden und der Dozent, werden zum Einsatz von animierten Fallstudien befragt und interviewt. Folgende Hypothesen werden hierbei untersucht:

H1: Der Einsatz von Fallstudien steigert die Motivation der Studierenden in der Vorlesung.

H2: Der Einsatz animierter Fallstudien führt zu mehr Motivation bei Studierenden im Vergleich zu einer Kontrollgruppe mit textbasierten Fallstudien.

Grundlagen der wissenschaftlichen Begleitung ist das ARCS Modell, welches dazu verwendet wird, die Motivation der Studierenden in der Lehre zu messen (Keller 2010). Weiterhin werden Fragebögen auf der Grundlage der Cognitive Load Theorie dazu verwendet, um die Qualität der Lehrvideos zu beurteilen (Plass et al. 2010). Die Ergebnisse der Evaluation werden im Rahmen des EdCoN Projekts veröffentlicht.

6. Fazit und Ausblick

Das didaktische Konzept animierte Fallstudie soll als Pilotprojekt ein Beispiel für einen innovativen Einsatz von Videos in der Lehre darstellen. Am Beispiel des Pilotprojekts im ECC 4 soll gezeigt werden, wie das bewährte Konzept der textbasierten Fallstudien mit Hilfe von einer Animationssoftwarelösung verfilmt werden kann. Die erste videobasierte Fallstudie „zentraler und dezentraler Einkauf“ wird in drei wirtschaftswissenschaftlichen Studiengängen (Digital Management, Handel und Data Science) eingesetzt und wissenschaftlich begleitet. Die Ergebnisse der Evaluation dienen dazu den Einsatz von videobasierten Fallstudien in der Lehre zu bewerten. Die gewonnenen Erkenntnisse werden für weitere animierte Fallstudienkonzepte genutzt.

Link zur Fallstudie: <https://mediaserver.dhbw-loerrach.de/lti/v126406ead44az34rpf1/>



Abbildung 2: QR-Code mit Link zum Video der Fallstudie

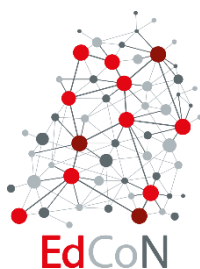
Kontaktaten

Constantin Demidov MA

Akademischer Mitarbeiter
Digitale und videobasierte Lehr-/Lernszenarien
Education Support Center
Education Competence Network / ECC4
Office: A301
Duale Hochschule Baden-Württemberg Lörrach
Baden-Wuerttemberg Cooperative State University
Hangstr. 46-50
79539 Lörrach
Tel.: +49 7621 2071-367
demidov@dhbw-loerrach.de
www.dhbw-loerrach.de

Prof. Dr. Johannes Kern

Digital Business Management
Office: D208
Duale Hochschule Baden-Württemberg Lörrach
Baden-Wuerttemberg Cooperative State University
Loerrach
Hangstr. 46-50
79539 Lörrach
Tel.: +49 (0)7621 2071 - 199
E-Mail: kern@dhbw-loerrach.de
<https://www.dhbw-loerrach.de>



Stiftung
Innovation in der
Hochschullehre



Dieses Werk kann unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz ([CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)) genutzt werden.

Literaturverzeichnis

- Bonsch, Manfred (2006): Allgemeine didaktik. Ein handbuch zur wissenschaft vom unterricht. Stuttgart: Kohlhammer Verlag.
- Bravo, Edna; Amante, Beatriz; Simo, Pep; Enache, Mihaela; Fernandez, Vicenc (2011): Video as a new teaching tool to increase student motivation. In: 2011 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON). 2011 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON). Amman, Jordan, 04.04.2011 - 06.04.2011: IEEE, S. 638–642.
- Eschenbach, Rolf; Kreuzer, Christian; Neumann, Katharina (Hg.) (1994): Fallstudien zur Unternehmensführung. Stuttgart: Schäffer-Poeschel.
- Feurstein, Michael S. (2017): Erklärvideos von Studierenden und ihr Einsatz in der Hochschullehre. Unter Mitarbeit von Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft und Konferenz Bildungsräume (: Chemnitz): Waxmann.
- Fyfield, Matthew; Henderson, Michael; Heinrich, Eva; Redmond, Petrea (2019): Videos in higher education: Making the most of a good thing. In: *AJET* 35 (5), S. 1–7. DOI: 10.14742/ajet.5930.
- Galvin, A. David (2003b): Casing the Future. In: *Harvard Magazine* (September-Oktober). Online verfügbar unter <https://www.harvardmagazine.com/2003/09/casing-the-future>, zuletzt geprüft am 15.08.2022.
- Galvin, A. David (2003a): Making the Case. Professional education for the world of practice. In: *Harvard Magazine*, S. 56. Online verfügbar unter <https://www.harvardmagazine.com/2003/09/making-the-case-html>, zuletzt geprüft am 15.08.2022.
- Gómez Chova, L.; López Martínez, A.; Candel Torres, I. (Hg.) (2014): EduLearn 14 publications. THE POTENTIAL BENEFITS OF USING VIDEOS IN HIGHER EDUCATION. [Valencia, Spain]: IATED Academy.
- Harrison, Tom (2020): How distance education students perceive the impact of teaching videos on their learning. In: *Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning* 35 (3), S. 260–276. DOI: 10.1080/02680513.2019.1702518.
- Ivey Business School (2022): The Ivey Case Study Method. Ivey Business School. Online verfügbar unter <https://www.ivey.com.hk/case-centre/en/about/the-ivey-case-study-method/>.
- Ivey Publishing (2022): CASE AND TEACHING NOTE SUBMISSION GUIDELINES. Ivey Business School. Online verfügbar unter <https://www.iveypublishing.ca/s/publish/ready-to-publish>.
- Keller, John M. (2010): Motivational design for learning and performance. The ARCS model approach. Boston, MA: Springer Science+Business Media, LLC.
- Kipp, M. (2013): Videos in der Lehre: Ein Versuch. In: 1. Symposium zur Didaktik in den MINT-Fächern. Online verfügbar unter https://www.researchgate.net/profile/michael-kipp-2/publication/333817552_videos_in_der_lehre_ein_versuch.
- Lasch, Rainer; Schulte, Gregor (2021): Quantitative Logistik-Fallstudien. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Martinez, Omar O. Linares (2015): Criteria for Defining Animation: A Revision of the Definition of Animation in the Advent of Digital Moving Images. In: *Animation* 10 (1), S. 42–57. DOI: 10.1177/1746847715571234.
- Mostert, Mark P. (2007): Challenges of case-based teaching. In: *The Behavior Analyst Today* 8 (4), S. 434–442. DOI: 10.1037/h0100632.

Noetel, Michael; Griffith, Shantell; Delaney, Oscar; Sanders, Taren; Parker, Philip; del Pozo Cruz, Borja; Lonsdale, Chris (2021): Video Improves Learning in Higher Education: A Systematic Review. In: *Review of Educational Research* 91 (2), S. 204–236. DOI: 10.3102/0034654321990713.

Plass, Jan L.; Moreno, Roxana; Brünken, Roland (2010): Cognitive load theory. Cambridge: Cambridge University Press.

Puntedura R. (2014): Building Transformation: An Introduction to the SAMR Model. Hg. v. Hippasus. Online verfügbar unter http://www.hippasus.com/rrpweblog/archives/2014/08/22/BuildingTransformation_AnIntroductionToSAMR.pdf, zuletzt geprüft am 30.08.2022.

Schaarschmidt, Nadine; Albrecht, Claudia; Börner, Claudia (2016): Videoeinsatz in der Lehre. Nutzung und Verbreitung in der Hochschule: Waxmann.