

## Stichwortverzeichnis

- A** Abstimmungen, Umfragen und Quizze 202  
 Adobe Connect 67, 80  
 Agilität 23, 25, 26, 56  
 Air Play 91  
 Amygdala 195  
 Apple TV 89, 91  
 Aufmerksamkeitskontrolle 151, 167, 175, 176  
 Aufmerksamkeitsspanne 131, 178  
 Augenkontakt 106, 115–118, 176, 185, 193  
 Augenkontakt-Paradox 116  
 Augmented Reality 209
- B** Bandura, Albert 25  
 Belastung, kognitive 67, 68, 70, 73, 74, 103–105, 139  
 Beleuchtung 77  
 Bestätigungsverzerrung 71  
 Bild-im-Bild-Funktion (PIP) 88  
 Bindungen, emotionale 33, 34  
 Binge Watching 67  
 Blackmagic Umschalter 92  
 Blended-Learning-Format 123  
 BlueJeans 80  
 Borge, Victor 111  
 Breakout-Sitzungen 23, 34, 84, 88, 126, 130, 131, 200, 201, 203
- C** Cannon, Walter 151  
 Cerebellum 195  
 Cialdini, Robert B. 187, 216  
 Coaching 124, 127, 131, 172, 183, 184, 200, 210, 221  
 Coastline Community College 14  
 Content-Lizensierung 23  
 Cuddy, Amy 113, 215
- D** Disziplin, emotionale 49
- E** E-Learning 15, 24, 26, 35, 57, 94, 123, 124, 127, 130, 181, 183, 221  
 Elaborationstheorie 128  
 emotionale Bindungen 36  
 Emotionen 44, 46, 48, 51, 53, 58, 70, 170, 171, 190  
 Enclothed Cognition 101  
 Engagement 189  
 Erfahrungen 70
- F** Face-to-Face-Interaktionen 47  
 Fades 90  
 Feedback-Schleife 127, 163  
 Fehlertoleranz 60  
 Flexibilität 22, 26, 34, 56, 90  
 Flipchart 81, 82, 149  
 Folienpräsentation 203  
 Fragen, zielgerichtete 197  
 Framing 57, 67, 77, 103–107, 110, 112, 118, 119, 153, 157, 158, 185  
 Framing-Positionen 103, 104, 106, 112  
 Frustrationstoleranz 60
- G** Go-To-Meeting 67, 80  
 Grafikvorlagen 16, 57, 58, 69, 82, 85, 87, 88, 91–93
- H** Hahn, Kurt 52  
 HDMI 91  
 Hintergrundgeräusche 163, 186  
 Holt, Lawrence 52  
 Hürdenimmunität 52, 53
- I** Informationsüberlastung 178  
 Instruktionsdesign 123, 135  
 Internetverbindung 27, 74, 79, 150, 153, 155, 177
- K** Kameraperspektiven 87, 92, 93  
 Kameraphobie 56–58  
 Kampf-oder-Flucht-Verhalten 151  
 Klassenzimmer, virtuelles 20, 21, 27, 29, 34, 36, 42–51, 53, 59, 60, 69, 70, 76, 99, 101, 109, 110, 112, 116, 118, 124–126, 132, 147–149, 158, 161, 162, 164, 167–170, 173, 174, 176, 177, 179–181, 183, 189–194, 196, 197, 199, 202, 203, 206, 210  
 Knowledge Studios 57  
 Kommunikationskanäle 178, 179  
 Kommunikationskompetenz, virtuelle 97  
 Kommunikationsspektrum 56  
 Kompetenz, technologische 56  
 Körpersprache 33, 34, 46, 48, 49, 59, 69, 103, 105, 107, 109, 111, 117, 119, 164, 193, 194  
 – Mimik 110  
 Kurdesign 34  
 Kursdesign  
 – Animationen und Builds 144  
 – Bildmaterial 141  
 – Einbettung interaktiver Elemente 131  
 – Farben und Folienhintergründe 144  
 – Foliendecks 138  
 – Foliendecks, Layout 138  
 – Folientypen 139  
 – Implementierung und Optimierung 135  
 – Lernmanagementsysteme 131  
 – Medien und visuelle Elemente 137  
 – Mediendesign 141  
 – Operationalisierung 135  
 – Rollenspiele, Übungen und experimentelles/exploratives Lernen 131  
 – Schichtung, spiralförmige (Layering) 130, 137  
 – Schriftarten und Schriftgrade 143  
 – Segmentierung des Inhalts 126  
 – Segmentierung für fortlaufendes Training 127  
 – Texte und Schriftarten 143  
 – Trainerleitfaden 132  
 – VILT-Sequenzierung 128  
 – visuelle Störfaktoren 138  
 Kursentwicklungsprozess  
 – Design 135  
 – Konsens 134  
 Kursentwicklungsprozess, Schlüsselphasen  
 – Bedarfsermittlung 133
- L** L&D 15, 19, 20  
 Laufbahn, berufliche  
 – drei Schritte 56

- Learning by doing 127, 131  
 Learning Management System 24, 35, 80, 163  
 Lehrplan 148, 162, 181, 183, 204, 205  
 Lektionen, kontextuelle 128  
 Lernarrangements, integrierte 26  
 Lernen, asynchrones 16  
 Lernen, soziales 34  
 Lernen, synchrones 16  
 Lernerfahrung 22, 23, 31, 33–36, 41, 42, 48,  
   51, 56, 61, 62, 71–74, 79, 81, 88–90, 94, 103,  
   112, 118, 123, 124, 126–129, 132, 137, 141,  
   147, 148, 150, 153, 154, 161, 162, 165, 176,  
   177, 184, 189, 196, 200, 203, 210  
 Lernerfahrung, virtuelle  
   – Fünf Elemente 33  
 Lernergebnisse, Optimierung 127, 133, 134  
 Lernmanagementsystem 55, 179  
 Lernmotivation 167, 176, 181, 189  
 Lernprozess, kognitiver 127  
 Lerntheorie, Sozialkognitive 25  
 Lernumgebung, interaktive 69  
 Limbisches System 195  
 LinkedIn 15  
 Live-Greenscreen-Keying 93  
 Live-Stream 72  
 Live-Switcher 87  
 Live-Voiceover 16  
 LMS 24, 35, 55, 80, 131–134, 163, 177,  
   179–181  
 Lynda.com 15  
 L&D 221
- M**
- Mayers, Richard E. 26  
 Maynard, Beth 101  
 Mehrabian, Albert 109  
 Mikroexpressionen 46, 48, 110, 115, 194  
 Mikrolernen 183  
 Mindset 35, 36, 39, 42–45, 48, 55, 61, 135, 142  
 Mission 30, 35, 36, 39, 41, 43–45, 56, 58, 59,  
   61, 88, 147, 176  
   – als Antriebskraft 42  
 Monostori, David 19  
 MOOCs 15, 213  
 Musterkreation 195  
 Myers, Richard E. 126
- N**
- Negativitätseffekt 70, 99, 118  
 Neocortex 152, 195, 196, 204
- O**
- Open University 27  
 Outward Bound 52
- P**
- Pandemie 13, 14, 16, 19, 209  
 Pattern Painting 185  
 Perzeption 70  
 PowerPoint 16, 19, 20, 30, 33, 68, 69, 88, 141  
 PowerPoint-Folien 33  
 Powerposing 113  
 Präsenzschulungen 13, 15, 23, 25–27, 30, 31,  
   33, 59, 60, 69, 101, 128, 134, 148, 162,  
   169, 177  
 Präsenzschulungen, Investitionen 23  
 Präsenztraining 16, 20, 21, 42, 47, 50, 60, 76,  
   82, 103, 110, 112, 115, 123–126, 148, 161,  
   164, 193, 197, 210  
   – Umwandlung in VILT 125  
 Producer 93, 149  
 Produktionsausrüstung  
   – Audio 74  
 Produktionsqualität 67, 68, 71, 89, 94, 95,  
   103, 153, 189  
 Professioneller Umschalter 90
- R**
- Rapport 46, 56, 116, 176, 178, 190  
 Reaction Shots 87  
 Reaktanz, psychologische 171  
 Reeve, Will 102  
 Reigeluth, Charles 128  
 Reize, visuelle 103  
 Remote Learning 14, 16  
 Resilienz, emotionale 48, 52, 53  
 Reziprozitätsprinzip 187  
 Rohn, Jim 174  
 Rollenspiele 149, 165, 201, 202
- S**
- Sales Gravy 13, 80, 89, 101, 126, 128, 137, 204,  
   209, 210, 221  
 Sales Gravy Studios 94  
 Schulungen, trainergeleitet 55  
 Screen Shares 33, 90  
 Segmentierungsprinzip 26, 126  
 Selbstdisziplin 59  
 Selbstkontrolle 52, 53  
 Selbstkontrolle, emotionale 51  
 Selbstwahrnehmung 51, 52  
 Seneca, Joe de 52  
 Setup 26, 73, 82, 89, 94, 95, 100  
 Setup, professionelles 73  
 Skills 127, 221  
 Slides 16, 81, 82, 84, 88–91  
 Smartboards 82, 84, 177, 201  
 Spartan Races 39, 52  
 Steelcase 115, 116  
 Steinbeck, John 147  
 Step-and-Repeat-Banner 82  
 Stichpunkte 198  
 Storytelling 204  
 Styleguide 140  
 Switch Box 82  
 Switcher *Siehe* Umschalter  
 Szenenwechsel 87  
 Szenenwechsel-Optionen 90
- T**
- Taylor, James 184  
 Teams 19, 21, 67, 80, 179  
 Teilnehmerprofile 191  
 Testosteron 113  
 Thum, Myrko 174  
 Train the Trainer-Schulung 21  
 Traing, virtuelles  
   – äußeres Erscheinungsbild 57  
 Training, virtuelles 19, 21, 22, 26, 43, 45, 50,  
   60, 62, 71, 77, 79–81, 89, 123, 129, 137, 152,  
   154, 174, 201  
   – Akustik 31, 69, 71, 73, 76, 77, 153, 156  
   – Beleuchtung 77  
   – Einführung 30  
   – Fehlertoleranz 60  
   – Framing-Probleme 78

- Gehirn 47, 67
  - Hintergrundgeräusche 74
  - Internetverbindung und Übertragungsgeschwindigkeit 74
  - Kameras 78
  - Kontrolle 44
  - Mikrofonqualität 76
  - Old School, Merkmale 33
  - Raumakustik 75
  - Rückmeldungen 43, 46, 50, 135, 138, 172
  - Selbstvertrauen 44
  - visuellen Hilfsmittel 69
  - Vorteile 26
  - Wahrnehmung 46
  - Trainings, virtuelle, trainergeleitet 25
  - Trainingskulissee 81, 85
  - Trainingskulissee, Elemente 81
  - Trainingskulissee, virtuelle
    - Monitore 82, 117
  - Trainingsportfolio 56
  - Trainingsstudio 19
- U** Überlastung, kognitive 68, 138
- Unterrichtsmanagement
- Aufmerksamkeitskontrolle und hundertprozentige Präsenz 174
- Unterrichtstempo 197, 202
- V** Verletzlichkeit 50, 205, 213
- Videoauftritt
- Accessoires 101
  - Kleidung 100
  - Körper- und Gesichtspflege 99
- Video-Bildausschnitt 69, 103, 104, 109–111, 116, 157, 174
- Videobotschaften, 184–186, 186
- aufnehmen 184
  - Beleuchtung 185
  - Nachbearbeitung 186
  - personalisierte 186
- Videocall 69
- Videokonferenz-Plattform 34, 79, 81, 89, 91, 156, 157, 163, 164, 179–181, 183
- Eigenproduktion 89
  - Live-Szenenwechsel 87
  - Shortcuts 89
- Videokonferenz-Plattformen
- Benutzerfreundlichkeit 80
  - Breakout-Gruppen 27, 80, 90, 93, 129, 130, 137, 149, 162, 172, 173, 177, 200
  - Funktionalitäten 80
  - Polls 80
  - Screen-Share 80
  - Spotighting 80
  - Tutorials 80
- Video-Switcher 90
- Viet Than Nguyen 190
- VILT 15, 16, 21, 25–27, 29–31, 35–37, 123, 125, 127, 128, 134, 135, 137, 138, 142, 147, 177, 182, 183, 189
- VILT-Format
- Kommunikation 182
  - VILT-Kommunikationsplan 177, 178
  - VILT-Kursdesign 124
  - Kurslänge 125
  - Schlüsselkomponenten 123
  - Sitzungslänge 125
- VILT-Präsentation
- Akustik 156
  - Beleuchtung 156
  - Desktop-Computer 159
  - Internetverbindung und Backup 155
  - Kameraausrüstung 157
  - Lernumgebung 163
  - Notfallplan 153
  - Plattform-Settings 158
  - Strom- und Batterie-Backup 154
  - Unterrichtsplan 148
  - Unterrichtsplan, sieben Elemente 149
  - Vorbereitung 147
- VILT-Präsentation
- Checklisten und Notfallpläne 153
- VILT-Präsentation
- Improvisation 150
- Virtual Learning Experience, VLX 34, 73, 137
- Virtual Reality 209
- Virtuelles Klassenzimmer
- Aufgabenzuweisung 180
  - Grundregeln 159, 163
  - Kommunikation 180, 183
  - Lernstiltypen 169
  - Motivationsbooster 180
  - Tech-Check 163
- Virtuelles Training
- Aufbau von Grund auf 133
  - Regeln 161
  - Strukturelemente 124
  - Zugangsinformationen 179
- VLX-Zertifizierung 35
- Voice-Over Slide Decks 33
- Voiceover 19, 33, 69, 88
- VRILT 209
- W** WebEx 67, 80
- Whiteboard 81, 82, 84, 85, 88, 92, 100, 149, 158, 163, 181, 182, 201
- Whiteboard, virtuelles 80
- Wipes 90
- Y** Yasharoff, Hannah 102
- YouTube-Kanal 57
- Z** Zoom 42, 67, 70, 79, 80, 87, 99, 214, 216
- Zoom-Müdigkeit 67, 70
- Zuhören
- aktives 193
  - effektives 191
  - Kontrolle 192
- Zuhören, tiefgründiges 193

































