



onTrain

La educación online: encierra un tesoro

## A. Práctica online

### 6. Material del curso

[www.ontrain.eu](http://www.ontrain.eu)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este sitio web refleja solo las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo. Referencia del proyecto: 2018-1-ES01-KA204-050702

## Contenido

Vamos a empezar .....	3
¿Qué estoy aprendiendo aquí y por qué? .....	3
¿Qué contenido encontraré aquí? .....	3
Cómo desarrollar material de aprendizaje online .....	3
Uso de textos en cursos online .....	3
Uso y usabilidad de imágenes .....	6
Ejemplo: .....	8
Ejercicios .....	9
Ejercicio 1: H5P: herramienta para crear materiales de aprendizaje interactivos y adaptativos.....	9
Ejercicio 2: Usando el método de la linterna.....	10
Resumen .....	11
Fuentes y Bibliografía.....	11

## Vamos a empezar



Una vez que se ha creado un concepto de curso, es hora de crear materiales de aprendizaje bien preparados y motivadores. Solo la combinación de los tres componentes (consideración de las teorías de aprendizaje, desarrollo de un concepto de curso y producción de los contenidos / materiales de aprendizaje) lleva al hecho de que un aprendizaje online se puede lograr con éxito. A continuación se examinarán los temas abordados con más detalle.

### ¿Qué estoy aprendiendo aquí y por qué?

En esta unidad de aprendizaje aprenderás qué aspectos deben tenerse en cuenta al crear materiales de aprendizaje online. Para crear materiales de aprendizaje online de alta calidad que se ajusten a tu propio concepto de capacitación y a las necesidades de tu grupo objetivo, siempre es importante decidir cómo y de qué manera puedo presentar mejor cierto contenido.

### ¿Qué contenido encontraré aquí?

En el marco de esta unidad de aprendizaje, se tratará en particular la presentación de texto e imagen. Aprenderás más sobre la preparación y estructuración de textos e imágenes en materiales de aprendizaje online y conocerás las diferentes características y efectos.

## Cómo desarrollar material de aprendizaje online



Al diseñar un entorno de aprendizaje online, no solo es importante pensar cómo se debe estructurar y ejecutar la capacitación en sí en el entorno de aprendizaje online, sino también saber cómo se debe preparar el contenido en los entornos de aprendizaje online para apoyar al alumno en el camino a su éxito de aprendizaje. Por esta razón, a continuación se enumeran algunos criterios importantes para la creación de material de enseñanza / aprendizaje online y se explica su función<sup>1</sup>.

### Uso de textos en cursos online

El texto es una de las principales formas de compartir información y comunicarse entre sí. El texto puede llevar mucha información sin ocupar mucho espacio. Cuando se usa el idioma

---

<sup>1</sup> cf. Rey, G.D. (2009): E-Learning: Theorien, Gestaltungsempfehlungen und Forschung. Bern: Verlag Hans Huber Hogrefe AG; pp.81.

correcto, el texto y la escritura pueden ser exactos en lo que quieren transmitir y también fáciles de entender.

Mire estos ejemplos y piensa qué texto es mejor y por qué.

### a) Pantalla y texto

Leer textos en una pantalla es sorprendentemente más difícil y más agotador para sus ojos que en una hoja de papel. Esto podría deberse a la pantalla brillante o al hecho de que tenemos que mirarla horizontalmente.

Hecho: uno necesita acomodar al lector y ayudarlo a entender el texto tan fácilmente como si estuviera leyendo un libro.

Por lo tanto, necesitas ...

- A) ¡Mantén el texto **agradable y corto!** Llegar al punto no es ser demasiado directo.
- B) **Divide** textos más largos. A veces no puedes acortar un texto más allá de cierto punto o perderá su coherencia.
- C) **Sé sensible** al dividir textos. Intenta hacer el corte en un párrafo, por ejemplo, para que el lector no se confunda.
- D) ¡Intenta encontrar la redacción correcta! No uses demasiadas palabras complicadas y mantén las oraciones cortas y simples pero nunca aburridas.

### b) Cuándo usar texto

Tómate unos minutos para pensar dónde encuentras el texto en tu vida diaria. ¿Cuándo consideras útil el texto? ¿Qué hace que un texto sea memorable? Tal vez escriba sus respuestas en el foro y comparta sus pensamientos con los demás.

Estas son algunas respuestas posibles que se nos ocurrieron:

- A) Cuando el **contenido es complicado** y la redacción correcta podría ayudar al lector a comprender.
- B) Cuando el texto puede **explicar** una imagen o cambiar el foco del espectador a otra parte de la imagen.
- C) Cuando el texto es el **tema** de su publicación (por ejemplo, un poema, una historia corta).
- D) Siempre que el texto pueda servir como **estructura** (encabezados, párrafos, etc.).

### c) Texto y estructura

Al escribir para cursos online, ayuda a concentrarse en una **estructura básica** que puede seguir. La estructura te ayuda a **organizar** lo que quieres contar y enseñar, y ayuda al lector

a comprender y aprender. La estructura básica de un texto de curso online se compone de los siguientes puntos:

### ¿Cuál es el punto de aprender / leer esto?

**Explica** al lector por qué es necesaria la información que desea enseñarles. Darle al alumno **una meta en la que pueda trabajar** le ayuda a concentrarse. Intenta ser **preciso** y elige objetivos alcanzables y realistas. Tenga en cuenta que el objetivo debe estar en línea con el contenido del curso en línea: los lectores que tienen un objetivo en mente leen los textos de manera diferente a los que no lo hacen y **pueden filtrar la información** que aún consideran necesaria.

### Estructura, estructura, estructura

Para aprender y comprender, la mayoría de las personas necesitan una cierta cantidad de **estructura**. Tal vez comience con un ejemplo que el lector pueda relacionar también y luego presente la información paso a paso, o más bien unidad por unidad, o acumule la información de fácil a difícil. Pero lo más importante es que **la estructura debería tener sentido**. También es útil explicar la estructura al lector. Explica los pasos que deben seguir para alcanzar la meta, de modo que la cantidad de información no los asfixie y participen.

- Como puedes ver, el autor **comienza** con lo básico. Puedes hacerlo en cualquier texto, ya sea una historia corta o una instrucción. A algunos autores les gusta comenzar con una descripción del personaje o la escena donde tiene lugar la historia. Con todo, un párrafo inicial le da al lector una visión general de lo que está escribiendo.
  - En este caso, el autor ahora **pasa** al tutorial y lleva al lector a través del mecanismo de trenzar el cabello paso a paso. Hacia el final del tutorial, el autor reduce lentamente las instrucciones ya que los pasos son repetitivos y ahora deberían ser más claros para el lector.
  - Al **final**, el autor concluye el tutorial y se dirige directamente al lector. Puede ser útil dirigirse al lector para que se sienta incluido. Al final del texto y, en este caso, en combinación con un mensaje motivador, podría alentar al lector a volver por más.
- A) **Texto y familiaridad:** Intenta **relacionar** el contenido de su texto **con el conocimiento que el lector ya tiene**. Como no conoce al lector, intenta utilizar el conocimiento común o la información que ya ha enseñado en textos anteriores. De esa manera, el lector se sentirá más incluido en todo el proceso de aprendizaje.
- B) **Resumir:** Intenta dar una **visión general** rápida de vez en cuando. Mirar la información condensada puede ayudar al destinatario a procesar la información, actualizar el conocimiento e incluso conectar hechos.

#### d) Escribir en general

Escribir es algo que hacemos en nuestra vida cotidiana. ¡Pero explicar y enseñar algo es mucho más difícil!

Aquí hay algunos consejos básicos que pueden ayudarte:

A) **Escribir y reescribir**

Nadie nace como un genio, y ningún texto es perfecto desde el principio. **La reescritura es uno de los elementos esenciales de la escritura.** Cada vez que reescribes un párrafo o reformulas una oración, mejorarás el texto. Intenta dejar tu texto por un momento, luego míralo de nuevo; Con un ojo fresco, encontrarás formas de mejorar su texto. También puedes pedirle a alguien de tu confianza que revise el texto (dos pares de ojos ven mucho más que uno) o que también imprima el texto (a veces ayuda tener algo tangible). Siempre tenga en cuenta lo que quiere decir y a quién quiere decírselo. Sencillez.

B) **Simple no es aburrido.** Mantener un texto simple no significa que no pueda usar su propio estilo de escritura, se trata del equilibrio. Trata de mantener la frase simple y clara, pero no seas repetitivo. Además, trata de usar la menor cantidad posible de términos técnicos, de modo que el lector no tenga miedo de un texto inteligente y esclarecedor.

C) **De experto a maestro**

Ser un experto no significa automáticamente que puedas enseñar. Intenta **ponerte en el lugar de los lectores** y construye una estructura lógica o un sistema paso a paso. Esta es la mejor manera de ayudar al lector a trabajar en su campo de especialización.

C) **¿Cuál es tu público objetivo? ¿Para quién escribes?** Hazte esa pregunta y considera lo siguiente: ¿cuántos años tienen? ¿Qué podrían saber ya sobre este tema? ¿Es apropiado el tema?

## Uso y usabilidad de imágenes

Desde que los medios se convirtieron en una forma de comunicación masiva, las imágenes han sido de suma importancia. ¿Por qué ocurre eso? Piensa en las lecciones de historia en la escuela. En las revoluciones, ya sean culturales o religiosas, las imágenes son uno de los principales portadores de información. Imágenes hechas, y aún así, hacen que el contenido complicado sea fácil de entender.

Piénsalo. Seguramente tienes:

A. Construí un estante o muebles de cualquier tipo (por ejemplo, Ikea)

- B. Aprendí a tejer algo a través de una instrucción.
- C. Seguí una guía de senderismo

Todos estos usan imágenes para **ilustrar** el contenido y hacerlo más accesible.

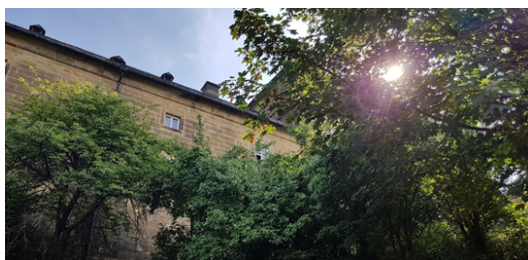


¡Ahora es tu turno! Piensa en algunos ejemplos de tu vida (diaria). ¿Cuándo entran en juego las imágenes y cómo?

#### a) El uso de fotos e imágenes.

- A. Texto e imágenes: una imagen puede mejorar un texto visualmente. Cuando le explicas algo a alguien, es útil tener una imagen visual para que pueda acompañarlo, especialmente cuando tienes una imagen para cada paso que explicas. **¡Las imágenes pueden simplificar el contenido difícil!**
- B. Imágenes y sentimientos: las fotos pueden mostrar lo inexplicable. **La nostalgia y los sentimientos** son algo que atribuimos a las imágenes y, por lo tanto, podemos tratar de mostrar a los demás. Los colores también pueden tener un efecto en nosotros.

#### Nostalgia / Sentimientos



- C. Imágenes y decoración: una foto o una pintura también se pueden utilizar como **decoración**.

#### b) Cómo usar imágenes

Cuando usas imágenes, hay ciertas reglas que debes seguir para obtener el mejor resultado.

- Cuando uses imágenes para acompañar un texto, **intenta describir la imagen**. Haz que el lector sepa cómo se relaciona la fotografía con el texto. Si la fotografía es parte de un tutorial, use frases como "como puede ver en la imagen" o "compare el resultado final con la imagen".
- ¡Usa imágenes que se ajusten al **contexto**! No utilices imágenes solo porque <sup>2</sup>son bonitas o incluso bellas, ya que



---

<sup>2</sup> Cf. GrandExpertS Learning Unit 3 Presentation of content, Author: Elena Coroian/Anne-Marie Lipphardt: using texts and editing pictures.

eso podría distraer el contenido del texto. Si la conexión no es aparente para un extraño, explícala.

- **No uses en exceso las imágenes** (por bonitas que puedan ser) para evitar distracciones del contenido real.

### c) Tomar y editar fotos

La forma más fácil y segura de ilustrar el contenido a través de imágenes es usando sus propias fotos. Si usas tus propias imágenes, no tienes que pensar en derechos de autor y cuestiones legales de ningún tipo (a menos que esté representando algo ilegal ... pero probablemente ese no sea el caso). El uso de nuestras propias imágenes tiene otra ventaja: la imagen completa puede centrarse en lo que desea transmitir a su audiencia. Hay muchas maneras de tomar fotos, e incluso si no cree que sean lo suficientemente buenas, la tecnología facilita la corrección con el software de edición de ayuda. Al final de esta unidad, es probable que tengas confianza en tus habilidades de edición de fotos.



¡Ten siempre en cuenta que la disposición de la imagen y el texto siempre corresponde al flujo de lectura! Esto significa que la imagen está a la izquierda y tú escribes el texto a la derecha. Del mismo modo, las etiquetas de un gráfico siempre deben estar en la vecindad inmediata, para evitar una búsqueda visual de elementos relacionados. Si la imagen es muy grande o compleja, es recomendable colocarla antes o después del texto<sup>3</sup>.



### Ejemplo:

#### Desarrollo de material de aprendizaje interactivo



Magda es profesora de biología en una institución de educación para adultos y ha recibido una colección de varios materiales de enseñanza de su predecesora ahora jubilada. Ella quiere usar los valiosos materiales para sus propias lecciones, pero los documentos son en parte muy antiguos, escritos a mano y repetidamente copiados son difíciles de leer. Decide digitalizar los materiales y enriquecerlos interactivamente para enseñar en una pizarra digital. ¿Con qué medios y herramientas se puede implementar el proyecto de Magda?

**Enfoque:** Magda necesita varios programas para la implementación de las hojas de trabajo y el enriquecimiento interactivo. Un editor desarrollado especialmente para la creación de hojas de trabajo proporciona soporte para el diseño e integración de medios. Con un cuestionario online, el contenido de aprendizaje de la hoja de trabajo puede consultarse y discutirse en forma de juego con los alumnos. Esto facilita la creación de materiales digitales e interactivos a partir de materiales de aprendizaje simples y analógicos<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> cf. Rey, G.D. (2009): E-Learning: Theorien, Gestaltungsempfehlungen und Forschung. Bern: Verlag Hans Huber Hogrefe AG; pp.93.

<sup>4</sup> openLab \ openLab des Universitätskolleg DIGITAL der Universität Hamburg \ Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) \ <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> \ <https://openlab.blogs.uni-hamburg.de/interaktive-arbeitsblaetter-erstellen-und-anreichern/>





## Ejercicios

### Ejercicio 1: H5P: herramienta para crear materiales de aprendizaje interactivos y adaptativos



La plataforma H5P nos permite presentar contenido de una manera didácticamente atractiva, diseñar nuestros materiales de aprendizaje de forma interactiva e integrarlos en sitios web existentes.

- **Disponibilidad:** basada en la web
- **electrodomésticos:** ordenador portátil / PC
- **URL:** <https://h5p.org/>
- **WLAN:** es necesario
- **Iniciar sesión:** los profesores deben registrarse en H5P o tener acceso a Moodle o WordPress.

Los alumnos pueden usar el contenido a través de Moodle y WordPress, o deben iniciar sesión a través de la misma cuenta que los maestros para crear contenido de forma independiente.

Posibles usos para la enseñanza:

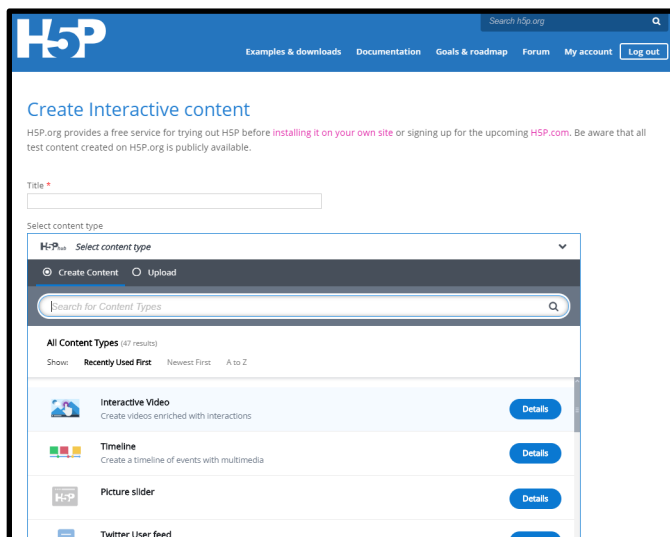
- Crear vídeos interactivos
- Crear cuestionarios
- Marcas de texto guiadas para una comprensión común de los textos.
- grabaciones de audio
- materiales de aprendizaje adaptativo

Usando el enlace encontrarás ejemplos de vídeos interactivos, así como instrucciones para crear vídeos con H5P.

## Herramientas digitales en la enseñanza – H5P

La plataforma H5P abre la posibilidad de presentar didácticamente el contenido de una manera atractiva, diseñándolo interactivamente e incorporándolo a los sitios web existentes. Además, H5P también se puede utilizar a través de otras plataformas, como WordPress o Moodle, con la ayuda de complementos.

Lo especial de H5P es que al vincular el contenido de aprendizaje, se promueven diferentes facetas del aprendizaje. De esta manera, se pueden promover diferentes tipos de aprendizaje de una manera específica, se puede explicar y consolidar el conocimiento (extenso) de una manera comprensible y los materiales de aprendizaje se pueden diseñar de manera adaptativa.



H5P permite vincular diferentes medios, por ejemplo, los vídeos se pueden diseñar de manera interactiva agregando preguntas, textos o imágenes adicionales. Además, no solo los maestros pueden crear contenido, sino que los alumnos también pueden usar H5P para consolidar su conocimiento y crear contenido de forma independiente<sup>5</sup>.

## Ejercicio 2: Usando el método de la linterna



Prueba las diferentes posibilidades de diseño con los participantes en sus cursos online. ¿Qué es bien recibido? ¿Qué debe hacer o cambiar la próxima vez? ¿Eran los medios adecuados para comunicar el contenido?

Al final de la capacitación, puedes solicitar fácilmente comentarios sobre su curso online utilizando una "linterna corta" (método de consulta).

### Esto funciona de la siguiente manera:

La linterna es un método de retroalimentación por el cual se puede determinar el estado de ánimo, la opinión, la satisfacción con el contenido y las relaciones en un grupo. Los participantes se expresan brevemente. En los cursos online, el chat es adecuado para arreglos de aprendizaje sincrónico o un foro para arreglos de aprendizaje asíncrono. A partir de la imagen resultante de la ronda de la linterna, se pueden extraer ideas que ayudan a

<sup>5</sup> Cf. Charlott Rubach \ Uni Potsdam - Schulpädagogik m.d.S. Schul- und Unterrichtsentwicklung \ Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) \ <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> \ <https://www.uni-potsdam.de/qoop/index.php/2018/04/>

adaptar los materiales al grupo objetivo y a mejorar constantemente la oferta completa de cursos online<sup>6</sup>.



En este punto, puedes revisar el **capítulo 11** (Motivar al alumno online) para relacionar la relación entre el desarrollo del curso, la creación de contenido y el público objetivo.

## Resumen



En resumen, el alumno obtiene una visión general de cómo puede organizar sus propios arreglos y materiales de aprendizaje online, con el enfoque de los componentes más importantes. Después de que se ha desarrollado un buen concepto de capacitación, todo gira en torno a la creación del contenido y los materiales de aprendizaje y la pregunta "¿Cómo implemento los aspectos desarrollados en el concepto de capacitación en la sesión online? Esta unidad prepara al capacitador con consejos útiles para usar textos, imágenes y otros medios para la creación de material del curso.

## Fuentes y Bibliografía

### Libros

*Using texts and images in Online-Learning Environments*

(Siehe GrandExpertS Learning-Unit 3: Presentation of content (author: Elena Coroian/Anne-Marie Lipphardt, ILI-FAU)

*Chapter Text*

Dr. Till Kreuzer: Open Content – ein Praxisleitfaden zur Nutzung von Creative-Commons-Lizenzen. Berlin 2016.

Helmut M. Niegemann: Kompendium E-Learning. Berlin 2004.

### Fuentes de texto

*Chapter Pictures*

---

<sup>6</sup> Cf. Reich, K. (Hg.): Methodenpool. In: URL: <http://methodenpool.uni-koeln.de> 2007ff. online unter <http://methodenpool.uni-koeln.de/download/blitzlicht.pdf> (Stand: 20.08.2019).

Berne Convention for the Protection of Literacy and Artistic Works. September 19, 1886.

Dr. Till Kreutzer: Open Content – ein Praxisleitfaden zur Nutzung von Creative-Commons-Lizenzen. Berlin 2016.

Helmut M. Niegemann: Kompendium E-Learning. Berlin 2004.

### **Fuentes de Internet**

*Using texts in online-courses + Use and usage of images*

(Siehe GrandExpertS Learning-Unit 3: Presentation of content (author: Elena Coroian/Anne-Marie Lipphardt, ILI-FAU)

<https://www.geo.de/geolino/forschung-und-technik/9398-rtkl-fotoschule-teil-1-fotografieren-mit-der-digitalkamera> (Stand: 18.04.2018)

<https://www.geo.de/geolino/forschung-und-technik/9365-rtkl-fotoschule-teil-2-wie-gelingen-schoene-aufnahmen> (Stand: 18.04.2018)

<https://www.geo.de/geolino/forschung-und-technik/9358-rtkl-fotoschule-teil-3-tolle-fotos-am-pc> (Stand: 18.04.2018)

<https://www.geo.de/geolino/forschung-und-technik/9328-rtkl-fotoschule-teil-4-die-qual-der-wahl> (Stand: 18.04.2018)

<https://www.foto-kurs.com/bildgestaltung-goldener-schnitt.htm> (Stand: 18.04.2018)

<https://electronics.howstuffworks.com/camera.htm> (Stand: 18.04.2018)

<https://electronics.howstuffworks.com/cameras-photography/digital/digital-camera1.htm> (Stand: 18.04.2018)

<https://digital-photography-school.com/rule-of-thirds/> (Stand: 18.04.2018)

<http://web.cgu.edu/media/oit/tutorials/resize-image-gimp.pdf> (Stand: 18.04.2018)

<https://www.thoughtco.com/straighten-a-crooked-photo-with-gimp-1701639> (Stand: 18.04.2018)

<https://www.programmfabrik.de/wissen/bildformate-gif-png-jpg-tiff/> (Stand: 18.04.2018)

[https://praxistipps.chip.de/kostenlose-videobearbeitung-die-besten-gratis-programme\\_99280](https://praxistipps.chip.de/kostenlose-videobearbeitung-die-besten-gratis-programme_99280) (Stand: 18.04.2018)

<https://www.motionelements.com/blog/articles/what-you-need-to-know-about-the-5-most-common-video-file-formats> (09. 09. 2013)

<http://www.dvdyourmemories.com/blog/types-of-video-files-containers/> (30.03.2012)

<https://en.oxforddictionaries.com/definition/copyright> (Stand: 18.04.2018)

<https://www.urheberrecht.de/urheberrechtsverletzung/> (Stand: 18.04.2018)

<https://www.rightsdirect.com/international-copyright-basics/> (Stand: 18.04.2018)

[http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary\\_berne.html](http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary_berne.html) (Stand: 18.04.2018)

<https://www.medienrecht-urheberrecht.de/10-irrtuemer-im-internetrecht-und-urheberrecht>  
(Stand: 18.04.2018)

<https://www.dailyblogtips.com/copyright-law-12-dos-and-donts/> (Stand: 18.04.2018)

<https://www.youtube.com/watch?v=a3zpz9Ynzvc> (14.06.2016)

[https://praxistipps.chip.de/was-ist-mp3-einfach-und-verstaendlich-erklart\\_41919](https://praxistipps.chip.de/was-ist-mp3-einfach-und-verstaendlich-erklart_41919)  
(02.05.2018)

[https://praxistipps.chip.de/unterschied-von-wav-und-mp3-was-ist-geeigneter-wofuer\\_49409](https://praxistipps.chip.de/unterschied-von-wav-und-mp3-was-ist-geeigneter-wofuer_49409)  
(31.08.2016)

<https://wiki.ubuntuusers.de/Vorbis/> (Stand: 18.04.2018)

<https://www.computerhope.com/issues/ch001789.htm> (13.11.2018)

### **Fuentes de Internet:**

*Developing course material:*

Rey, G.D. (2009): E-Learning: Theorien, Gestaltungsempfehlungen und Forschung. Bern: Verlag Hans Huber Hogrefe AG.

### **Libros**

Arnold, P.; Kilian, L.; Thillosen, A.; Zimmer, G. (2015): Handbuch E-Learning: Lehren und Lernen mit digitalen Medien. 4. Erweiterte Auflage; W. Bertelsmann Verlag: Bielefeld; p.123. (necessary knowledge and skills)

### **Ejemplo**

openLab \ openLab des Universitätskolleg DIGITAL der Universität Hamburg \ Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) \ <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> \ <https://openlab.blogs.uni-hamburg.de/interaktive-arbeitsblaetter-erstellen-und-anreichern/> (Stand: 23.10.2019)

## Ejercicios

### *Exercise 1: Creating interactive learning material*

Charlott Rubach \ Uni Potsdam - Schulpädagogik m.d.S. Schul- und Unterrichtsentwicklung  
\ Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)  
\ <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> \ <https://www.uni-potsdam.de/qoop/index.php/2018/04/> (Stand: 23.10.2019)

### *Exercise 2: Method Flashlight*

Reich, K. (Hg.): Methodenpool. In: URL: <http://methodenpool.uni-koeln.de> 2007ff.  
online unter <http://methodenpool.uni-koeln.de/download/blitzlicht.pdf> (Stand: 20.08.2019).