

Fischer, Knoblauch & Co.

E-Learning-Projekte realistisch kalkulieren

Johanna Schirmer und Guy Fischer

23.04.2026

1.

FIRMENVORSTELLUNG

Firmenvorstellung

ÜBER BLICK

1996

Gegründet 1996 von
Guy Fischer und Thomas
Knoblauch

100

2025 ein Team von 100
festangestellten
Mitarbeiter*innen

8.000

Über 10 Millionen
Lernende in mehr als
8.000 Projekten

8

8 Standorte – München,
Frankfurt, Berlin, Basel,
Dubai, Sarajevo, Bratislava
und Österreich



PLATFORM



CONTENT



CONSULTING

UNSER PORTFOLIO



Individuell. Einprägend. Unterhaltsam.

- Web Based Training
- Erklärfilme
- Interaktive Videos
- Podcasts
- Gamification
- Escape Rooms
- LernApps

Standard. Hochwertig. Einsatzbereit.

- Auswahl aus über 100 verschiedenen Themengebieten und Lerninhalte
- Schlüsselfertig einsetzbar & flexibel anpassbar

STANDARD & INDIVIDUAL CONTENT

PLATFORM: LEARNING MANAGEMENT SYSTEM

Innovativ. Interaktiv. Flexibel.

- Organisation von (Präsenz-)Seminaren, Kursen, Lernenden
- Verwaltung vielfältiger Lerneinheiten und Kursreihen
- Umfassende Statistik- und Reportfunktion mit Export
- Social Learning
- Blended Learning

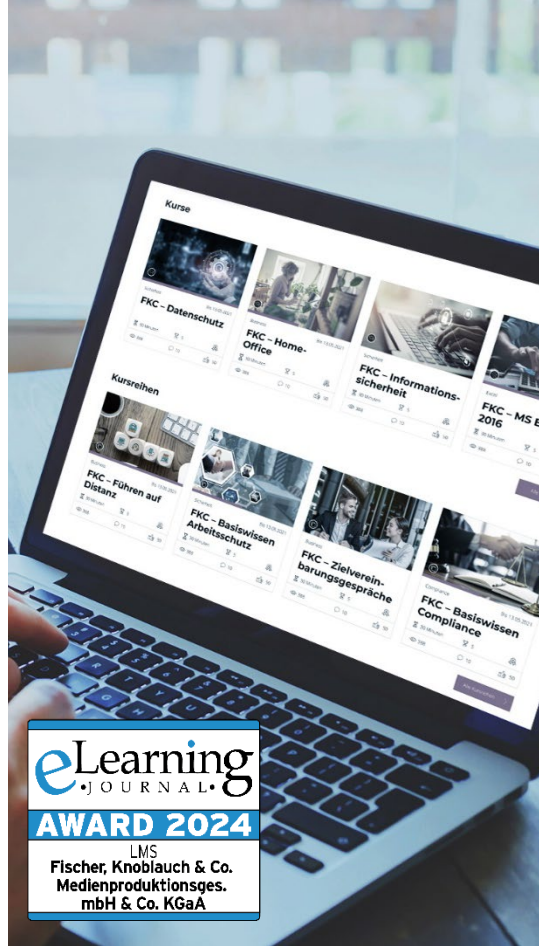




Zielgruppennah. Passgenau.
Kompetent.

- Strategieberatung (Qualifizierungs- und Kompetenzmanagement)
- Beratung zur Einführung von E-Learning
- Blended Learning Strategieberatung
- Unterstützung während der Projekte
- Konzeptioneller Support
- Coachings und Workshops (Autorentool, Didaktik)

CONSULTING



MARKT FÜHREND

FKC ist in der deutschen E-Learning Landschaft seit vielen Jahren einer der entscheidenden Player und im Bereich der E-Learning Produktion jetzt wiederholt die Nr. 1.

Im Kundenvotum zu E-Learning Dienstleister-Zufriedenheit bei CHECK.point eLearning belegen wir Platz 1 bei 6 von 8 Kriterien, bei Mobile Learning sogar 8 von 8.



WIRTSCHAFTSWOCHE-AUSZEICHNUNG

Ergebnisse einer Onlinebefragung von Panelisten
(Entscheider, Einkäufer, Nutzer) aus mittelständischen Unternehmen

Vollständiges Branchenranking E-Learning

Rang	Dienstleister	Gesamt-Index	Auszeichnung
1	Fischer, Knoblauch & Co.	75,9	★ Bester
2	Lecturio	74,6	✓ Beste
3	WEKA E-Learning	72,6	✓ Beste
4	keelearning	72,2	✓ Beste
5	reteach	72,0	✓ Beste
6	M.I.T e-Solutions	71,7	✓ Beste
7	eCademy	71,0	✓ Beste
8	360learning	70,8	✓ Beste
9	X-CELL	70,6	✓ Beste
10	Udemy Business	70,2	✓ Beste
11	PINKTUM	69,9	✓ Beste
12	chemmedia	69,3	✓ Beste
13	benntec Systemtechnik	68,5	—
14	tts	67,5	—
15	youknow	66,4	—
16	COMCAVE.COLLEGE	65,3	—
17	Scheer IMC	65,0	—
18	VIWIS	65,0	—
19	knowhow	62,3	—
20	Coursera	61,6	—
21	eloomi	59,5	—

Über 1.300 Urteile

Belastbare Datenbasis für die Branche E-Learning

Nur Erfahrungsträger

Ausschließlich Personen mit direkter Anbietererfahrung zugelassen

Keine Hörensagen-Urteile

Detailfragen können nur aus Kundenperspektive beantwortet werden



REFERENZENZEN

PORSCHE

SIEMENS
Ingenuity for life



 **ROHDE & SCHWARZ**

 **UniCredit**



accenture


THE LINDE GROUP

 **BASF**
The Chemical Company



Miele

PHILIPS


CISCO™

 **BOSCH**

 **EVONIK**
INDUSTRIES

BERTELSMANN



Schindler

WACKER



AIRBUS
GROUP



 **ThyssenKrupp**



Tupperware®

REFERENZEN MITTELSTAND



WITTENSTEIN



LMS REFERENZEN

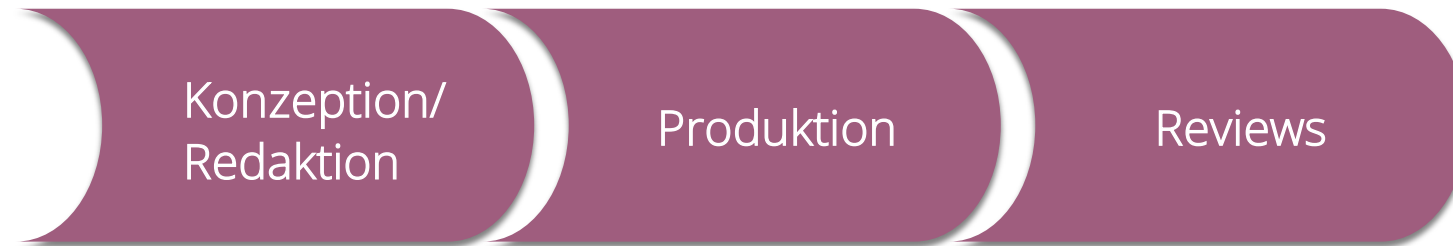


Fischer, Knoblauch & Co.

DIE BASICS

Der Ablauf

Wir haben meist denselben Ablauf:



Im Verlauf des Projektes dauern die drei Phasen oft etwa gleich lang. In jedem Teil können Störungen auftreten die das Projekt länger, aufwendiger und teurer machen.

Sehen wir uns die einzelnen Abschnitte an.



Fischer, Knoblauch & Co.

KONZEPTION UND REDAKTION

Konzeption

Konzeption ist im Kern die strategische Ebene.

Hier wird festgelegt:

- Zielgruppe (Vorwissen, Motivation, Kontext)
- Lernziele (konkret, messbar – was soll am Ende anders sein?)
- Didaktisches Konzept (z. B. Storytelling, Szenarien, Microlearning, Blended Learning)
- Struktur (Module, Kapitel, Lernpfade)
- Interaktionsdesign (Quiz, Simulationen, Entscheidungsbäume etc.)
- Medieneinsatz (Video, Animation, Text, Audio – und vor allem: warum)

Gute Konzeption heißt: nicht einfach Inhalte „digitalisieren“, sondern Lernen bewusst gestalten.

Typischer Fehler: PowerPoint + Sprecher = E-Learning. Funktioniert selten.



Redaktion

Redaktion ist dann die operative Umsetzung der Inhalte:

- Inhalte recherchieren, prüfen, verdichten
- Komplexes verständlich und zielgruppengerecht formulieren
- Storylines entwickeln (roter Faden, Dramaturgie)
- Texte für verschiedene Formate schreiben (On-Screen, Sprechertext, Interaktionen)
- Konsistenz sichern (Begriffe, Tonalität, Didaktik)
- Enge Abstimmung mit Fachexperten (die oft viel wissen, aber nicht didaktisch denken)



Konzeption/Redaktion

Der Unterschied lässt sich gut so fassen:

Konzeption = Was und warum

Redaktion = Wie genau wird es erzählt und formuliert

In der Praxis verschwimmt das oft – oft macht eine Person beides.

Ein paar Punkte aus der Praxis, die oft unterschätzt werden:

- Didaktische Reduktion: Weglassen ist wichtiger als hinzufügen
- Zielgruppenfokus: Inhalte sind selten zu „schlecht“, sondern zu wenig passend
- Interaktion mit Sinn: Nicht klicken lassen, nur damit geklickt wird
- Frühe Abstimmung mit Stakeholdern: verhindert Endlosschleifen

Wichtig:

Bei der E-Learning-Produktion sind **Konzeption** und **Redaktion** die beiden entscheidenden Vorstufen – wenn die schwach sind, rettet auch die beste Gestaltung oder Technik nichts mehr.



Konzeption/Redaktion

Grundsätzlich müssen die Rahmenbedingungen klar definiert werden –
Am Anfang müssen 5 Fragen klar beantwortet sein:

Was soll gelernt werden? (Lernziele)

Wer soll es lernen? (Zielgruppe)

Warum? (Business-Ziel)

Wie ungefähr? (Didaktische Richtung)

Unter welchen Bedingungen? (Rahmen + Stakeholder)

Dazu kommt, dass klar vereinbart werden muss welche Anforderungen das Drehbuch, daß am Ende dieses Prozesses steht erfüllen muss: Vollständige Texte, klare Regieanweisungen, Beschreibung der grafischen Umsetzung.

Das fertige Drehbuch ist die Grundlage der Produktion



Störungen

1. Unklare oder wechselnde Anforderungen

Der Klassiker.

Ziele nicht sauber definiert

Zielgruppe unscharf

Inhalte ändern sich ständig

→ Führt zu Schleifen, Rework, Abstimmungen → teuerster Faktor überhaupt

2. Abstimmungsaufwand / Stakeholder-Management

Viele Entscheider mit unterschiedlichen Meinungen

Lange Feedbackzyklen

„Konsensrunden“ statt klarer Verantwortung

→ Zeit frisst Budget, ohne dass sich der Output wirklich verbessert

3. Qualität und Verfügbarkeit der Fachexperten

Inhalte kommen unstrukturiert („hier sind 200 Folien...“)

Experten haben wenig Zeit

Widersprüchliche Aussagen

→ Redaktion muss massiv nacharbeiten → hoher Aufwand



Störungen

4. Umfang & Detailtiefe der Inhalte

„Alles muss rein“

Zu viele Lernziele in einem Modul

Fehlende Priorisierung

→ Verdoppelt schnell den Aufwand in Konzeption, Redaktion und Produktion

5. Änderungen spät im Prozess

Konzept steht → Produktion läuft → dann Änderungen

Besonders teuer bei Video/Animation

→ Späte Korrekturen kosten ein Vielfaches



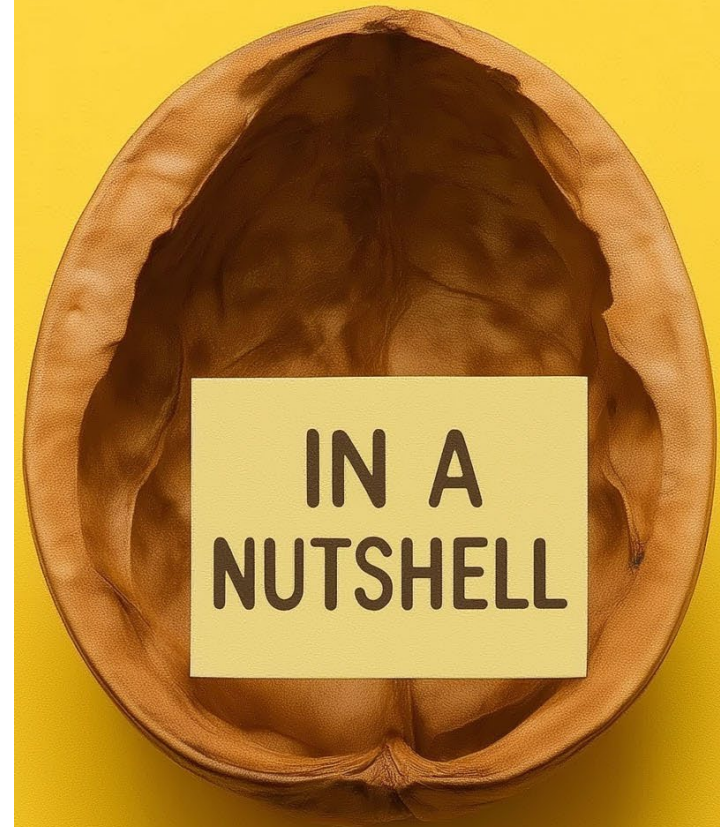
Zusammenfassung

Der Aufwand für Konzeption und Redaktion kann normalerweise gut kalkuliert werden:
Wenn relativ klar ist, was der Kunde eigentlich will.

Das **Risiko in der Kalkulation** ist, dass von Anfang an nicht wirklich klar ist, was der Kunde möchte, oder er seine Meinung ändert, oder andere Stakeholder dazukommen und dadurch die Zielsetzung geändert wird.

Extrem wichtig ist auch ganz **klare und umfassende Kommunikation** – immer, wenn hier Missverständnisse passieren, wird es schwierig und teuer.

Entscheidend ist auch, dass hier alles geklärt wird, was zu klären ist – **jedes „Vertagen“** führt im späteren Projekt zu hohen Kostensteigerungen.



Konkrete Kosten

Ein 45 Minuten WBT bedeutet in der Praxis meist um die 10 Tage für Konzeption und Redaktion.

Voraussetzung ist üblicherweise, dass der Kunde entsprechendes Material übergibt und weiß, was er will.

Und genau da geht es oft schief – es stellt sich heraus, dass die Vorstellung nicht klar ist oder es noch andere Stakeholder im Projekt gibt, die es anders sehen.

Änderungen auf Kundenwunsch sind sehr oft **schwer als CR zu platzieren**, weil der Kunde dann gerne sagt, dass er nichts dafür kann, wenn man ihn falsch verstanden hat.

Sehr oft bleibt man auf den Kosten sitzen, weil der Kunde natürlich immer am längeren Hebel ist.

Je mehr Projekte man für den Kunden mit demselben Team gefertigt hat, desto besser läuft es normalerweise.



Fischer, Knoblauch & Co.

**ART DIREKTION,
GRAFIK UND UMSETZUNG**

Art Direction

Art Direction (strategische Gestaltungsebene)

Art Direction legt die visuelle Leitlinie fest:

Look & Feel

- Modern, reduziert, verspielt, realistisch etc. – passend zur Zielgruppe und Marke

Bildsprache

- Icons vs. Illustrationen vs. Fotos
- Abstrakt oder realitätsnah

Farbwelt & Typografie

- Orientierung, Hierarchien, Lesbarkeit

Interaktionsstil

- Wie „fühlt“ sich das Lernen an? (seriös, spielerisch, technisch)

Konsistenz über alle Module hinweg

→ Gute Art Direction sorgt dafür, dass der Nutzer sich sofort zurechtfindet und nicht „nachdenken muss, wie etwas funktioniert“.



Grafik

Grafik (operative Umsetzung)

Hier wird die Art Direction konkret:

Screenlayouts bauen

- Struktur von Inhalten, klare Hierarchien

Visualisierung von Inhalten

- Diagramme, Prozessgrafiken, Schaubilder

Illustrationen & Icons

- Vereinfachen komplexe Inhalte

UI-Elemente

- Buttons, Navigation, States

Animationen (leicht bis komplex)

- Für Aufmerksamkeit und Verständnis



Umsetzung / Allgemein

1. Inhalte einpflegen

Texte aus der Redaktion einbauen
Screens strukturieren
Medien platzieren (Grafiken, Videos, Audio)

2. Interaktionen bauen

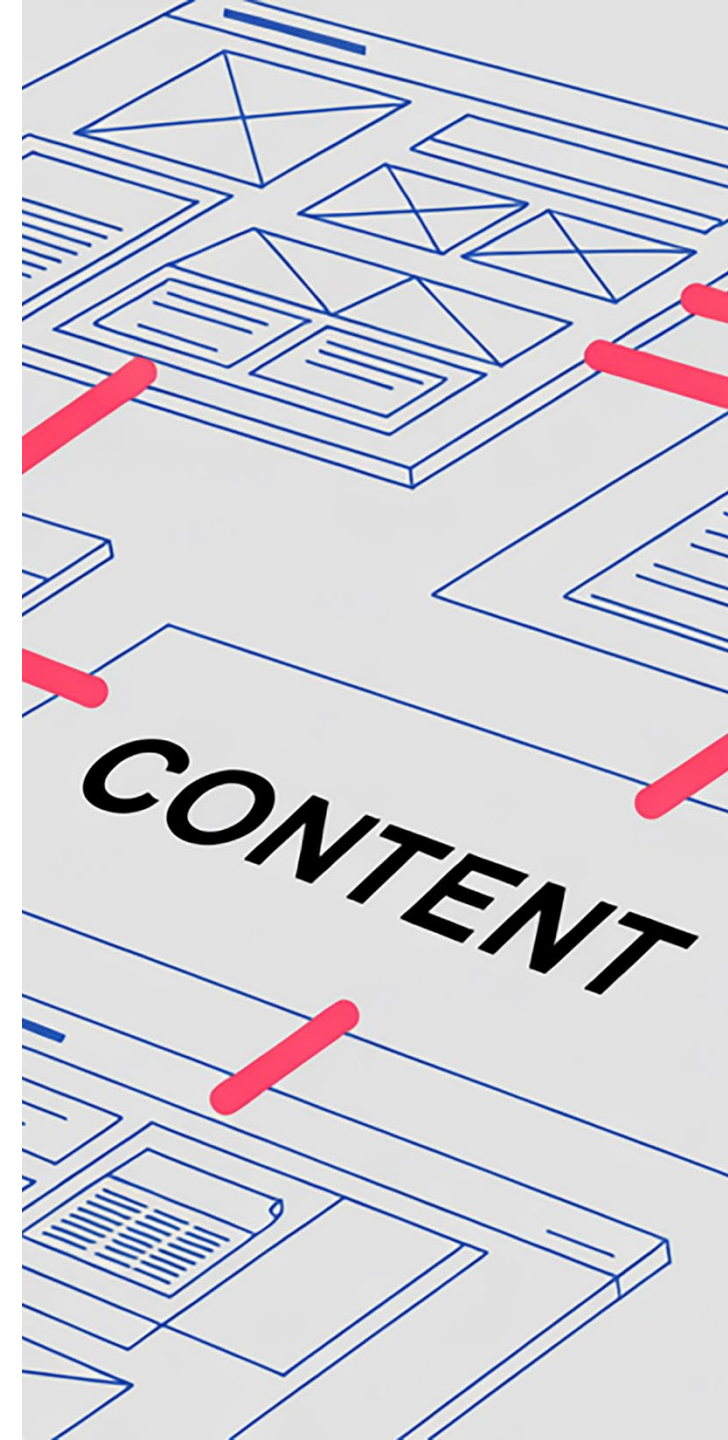
Quiz (Single Choice, Multiple Choice etc.)
Klickstrecken
Drag & Drop
Szenarien / Entscheidungsbäume
→ Hier entsteht der „Lernmechanismus“

3. Navigation & Logik

Vor/Zurück, Menüführung
Fortschrittslogik
Verzweigungen („wenn falsch → Erklärung“)

4. Medien integrieren

Sprecher-Audio synchronisieren
Videos einbauen
Animationen steuern



Umsetzung / Tools

Wenn man **mit Articulate** arbeitet - also dem de-facto Standard im E-Learning - ist es immer **am wirtschaftlichsten**, weil man ein Tool hat, welches stabil funktioniert und eine moderne intuitive Oberfläche hat. Außerdem kennt sich jede erfahrene Agentur damit gut aus.

Wenn der Kunde darauf besteht, dass man mit eher **unbekannten Agenturlösungen** arbeitet (alle die Tools, die von E-Learning-Anbietern produziert wurden....jeder von uns hat ja eines und das sind ALLES Nischenlösungen), kommt es öfter zu

Herausforderungen:

- die Tools funktionieren nicht richtig,
- es gibt keine ordentliche Dokumentation,
- keine Usergruppen und
- der Service ist oft schlecht oder teuer oder beides...

Auch gibt es manchmal abenteuerliche Lizenzbedingungen, weil die Hersteller sehr wenige Lizenzen verkaufen - aber wissen, dass man sie manchmal kaufen MUSS...

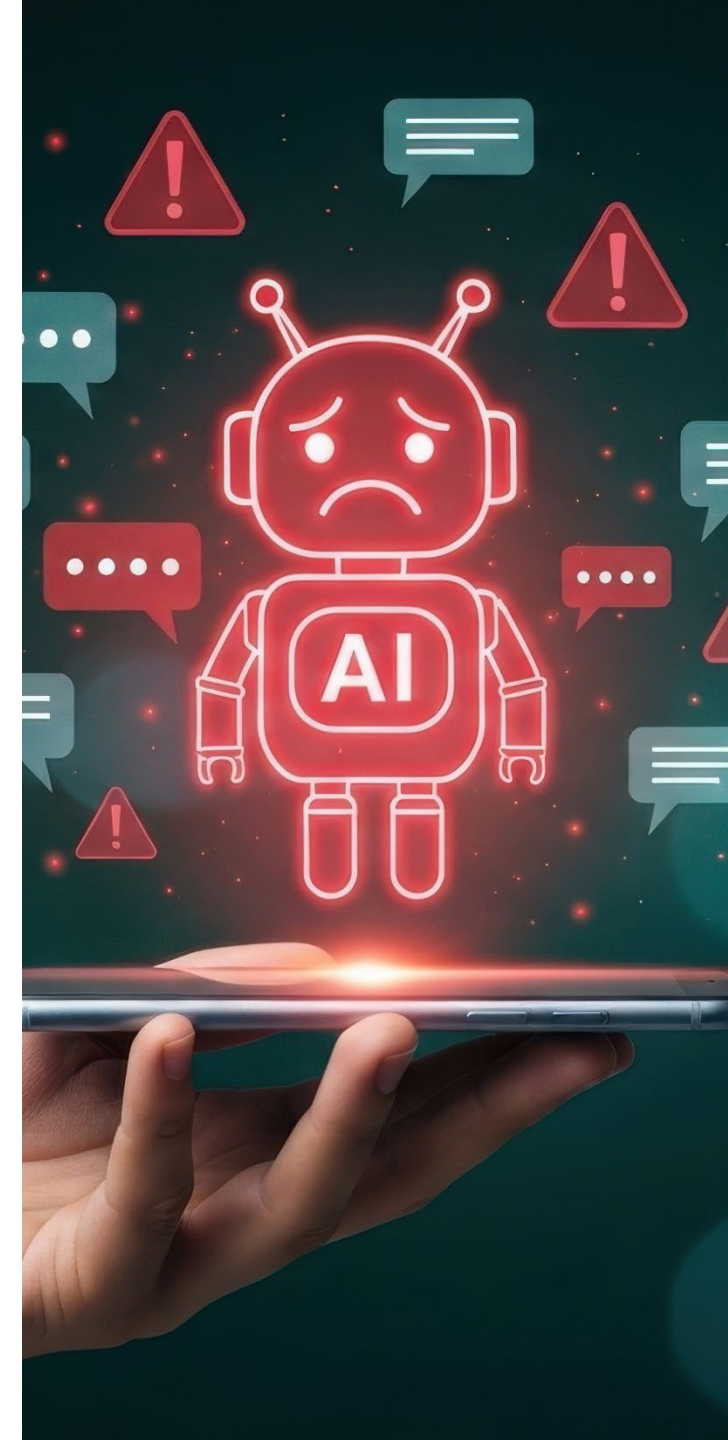
Das sind immer **hohe Risiken**. Im schlimmsten Fall muss man **viel Zeit** auf Fehler verwenden, für die man nichts kann und es ist in solchen Konstellationen wahnsinnig schwer, diese Arbeit bezahlt zu bekommen.



Die Aufwände

Eigentlich sind Art Direktion, Grafik und Umsetzung mit Erfahrung gut kalkulierbar. Auch hier sind die Abstimmungsrunden der Aufwandstreiber: Wichtig ist, dass kohärent gearbeitet wird – eine Textbox sieht immer so und so aus; eine Frage funktioniert so und so.

- Das Drehbuch muss verstanden werden – die Umsetzung muss logisch zum Text passen.
- Es muss von vorneherein sauber gearbeitet werden – Schreibfehler, falsche Schatten usw.
- Animationen müssen klar definiert sein: Es macht einen Riesenunterschied, wieviel jeweils animiert werden muss, ob/wie man es animieren kann usw.
- KI-Produktionen sind immer noch riskant, da man oft abweichende Resultate bei gleichem Prompt erhält und diese dann superaufwändig nacharbeiten muss.
- Individuelle Menüs bauen oder sonstwie das Authoring Tool individualisieren ist oft riskant und ein Aufwandstreiber.



Konkrete Kosten

Ein 45 Minuten WBT bedeutet in der Praxis meist um die 10 -15 Tage für Art Direktion, Grafik und Umsetzung.

Die Art Direktion / Grafik lässt sich meist ganz **gut kalkulieren** und, wenn ein gutes Drehbuch vorliegt und man kohärent und sauber arbeitet, ist dieser Bereich meist eher unkritisch.

Probleme haben wir z.B., wenn:

- wir mit KI fertigen und es nicht klappt, oder
- wir einen Grafikerwechsel haben und das Programm plötzlich heterogen wird oder
- der Kunde die Meinung ändert.

Dazu kommen manchmal Kosten durch fehlerhafte oder schlechte Tools.



Fischer, Knoblauch & Co.

REVIEWSCHEIFEN, PL UND QM

Reviewschleifen

Das sind die strukturierten Phasen, in denen der Kunde Inhalte prüft und freigibt.

Typische Stufen:

- Konzept-Review
- Storyboard / Drehbuch-Review
- Design-Review (Look & Feel)
- Alpha-Version (erste Umsetzung)
- Beta-Version (nahezu final)

Ziel:

- Fehler früh finden
- Missverständnisse klären
- Freigaben sichern

Typische Probleme:

- Zu viele Beteiligte („jeder sagt noch was“)
- Widersprüchliches Feedback
- Kein klares „final“ → Endlosschleifen
- Größter Kostentreiber überhaupt



Projektleitung (PL)

Projektleitung hält alles zusammen.

Aufgaben:

- Planung (Timing, Ressourcen)
- Steuerung aller Gewerke (Konzept, Redaktion, Grafik, Authoring)
- Kommunikation mit dem Kunden
- Risiko- und Change-Management
- Budgetkontrolle

Realität:

Gute PL ist nicht „Verwaltung“, sondern:
Konfliktlöser + Übersetzer + Entscheider-Treiber

Größter Hebel der PL:

- Klarheit schaffen
- Entscheidungen erzwingen
- Schleifen begrenzen



Qualitätsmanagement / Qualitätssicherung (QM)

QM stellt sicher, dass das Produkt am Ende wirklich funktioniert.

Was wird geprüft?

Inhaltlich:

- Stimmt alles fachlich?
- Sind Texte korrekt und konsistent?

Didaktisch:

- Werden Lernziele erreicht?
- Sind Interaktionen sinnvoll?

Typischer Fehler:

QM zu spät oder zu oberflächlich

→ führt zu teuren Korrekturen am Ende

Gestalterisch:

- Einheitliches Design
- Lesbarkeit, Usability

Technisch:

- Funktionieren alle Interaktionen?
- Läuft das Modul im LMS sauber?
- SCORM/xAPI korrekt?



Konkrete Kosten

PL und QM sind meist mit **10 Tagen bei 45 Minuten WBT** kalkuliert. Das sind so **Erfahrungswerte**, wobei die Aufwände enorm schwanken.

In der QM hängen sie an den Schleifen, die im Laufe des Projektes gefahren werden. **Jede Schleife schlägt mit einem halben Tag zu Buche**, kann man sagen. Ganz schlimm wird es, wenn man verschiedene Reviewdokumente hat und Wiederholungsreparaturen.

Die PL-Aufwände hängen oft an den Menschen:

Wenn ein PL strukturiert und entscheidungsstark ist, sind die Aufwände gering, wenn der PL alles und jedes immer wieder besprechen muss, sind sie enorm hoch - wobei das dann normalerweise auch die Aufwände der anderen im Projekt hochzieht.



Fischer, Knoblauch & Co.

**TON, VIDEO,
ÜBERSETZUNG 3D**

Ton

Bei der Tonproduktion im E-Learning hast du heute im Kern zwei Wege:
echte Sprecher

KI-Stimmen

Und der Ablauf ist jeweils etwas unterschiedlich – plus strategische Entscheidung davor.

Grundsatzentscheidung: KI vs. echter Sprecher
KI-Stimme

Vorteile:

- schnell (oft innerhalb von Stunden)
- günstig
- leicht änderbar (Text anpassen → neu generieren)

→ Gut für:
Standardtrainings
Produktwissen
große Volumen / viele Updates

Sprecher kosten Geld – ABER weniger Nachbearbeitung.

Nachteile:

- begrenzte Emotionalität
- bei längeren Texten manchmal monoton
- wirkt je nach Use Case „künstlich“



Video

Realvideo – Kosten (kurz & praxisnah)

Typische Spanne

Low Budget: ca. 1.000 – 5.000 €

Mittel: ca. 5.000 – 20.000 €

High-End: 20.000 €+ (bis deutlich sechsstellig)

Warum so große Unterschiede? (die echten Treiber)

Drehtage & Teamgröße

→ 1-Person vs. 5–10 Leute Crew

Location & Logistik

→ Studio vs. mehrere externe Drehorte

Darsteller / Sprecher

→ Mitarbeiter vs. professionelle Schauspieler

Technik & Qualität

→ einfache Kamera vs. High-End-Setup (Licht, Ton, Drohne etc.)

Postproduktion

→ einfacher Schnitt vs. Effekte, Color Grading, Sounddesign

Komplexität & Länge

→ mehr Szenen = mehr Aufwand in allen Phasen

Kurzfasit

Realvideo ist teuer, weil **viele Gewerke gleichzeitig arbeiten** (Crew, Technik, Dreh, Postproduktion) – und jeder zusätzliche Faktor skaliert die Kosten.



Animation – Kosten kurz

Typische Spanne

Einfach: ca. 2.000 – 8.000 €

Mittel: ca. 8.000 – 30.000 €

High-End: 30.000 €+ (bis sechsstellig)

Warum so teuer? (Kostentreiber)

Modelling

→ Objekte/Figuren müssen erst gebaut werden

Texturing & Look

→ Materialien, Oberflächen, Licht

Animation

→ Bewegungen (einfach vs. komplex realistisch)

Rendering

→ Rechenzeit (kann Stunden/Tage dauern)

Detailgrad

→ stilisiert vs. fotorealistisch

Änderungen

→ oft aufwendig, weil viele Schritte betroffen sind

Kurzfasit

3D ist teuer, weil alles von Grund auf gebaut und berechnet wird – je realistischer und komplexer, desto exponentiell mehr Aufwand.



Übersetzung vs. Sprachversion (E-Learning)

1. Übersetzung

- Texte werden sprachlich übertragen
- Ergebnis: übersetztes Skript / Drehbuch
- ➔ nur Input für den nächsten Schritt

2. Sprachversion erstellen (voller Prozess)

Was zusätzlich passiert:

1. Redaktionelle Anpassung

- Texte werden „sprechbar“ gemacht
- Kürzungen / Anpassungen (wegen Timing)
- Tonalität an Zielkultur anpassen

2. Audio neu produzieren

- KI oder echter Sprecher in Zielsprache
- Aufnahme + Schnitt

3. Grafiken anpassen

- Texte in Screens / Bildern austauschen
- ggf. Layout anpassen (längere Texte!)



Übersetzung vs. Sprachversion (E-Learning)

4. Video anpassen

- Untertitel ODER
- Voice-over ersetzen ODER
- komplettes Re-Editing

5. Authoring

- neue Sprachversion im Tool bauen
- Navigation, Logik, Audio neu verknüpfen

6. Testing

- Funktioniert alles in der neuen Sprache?
- Passt Timing, Layout, Darstellung?

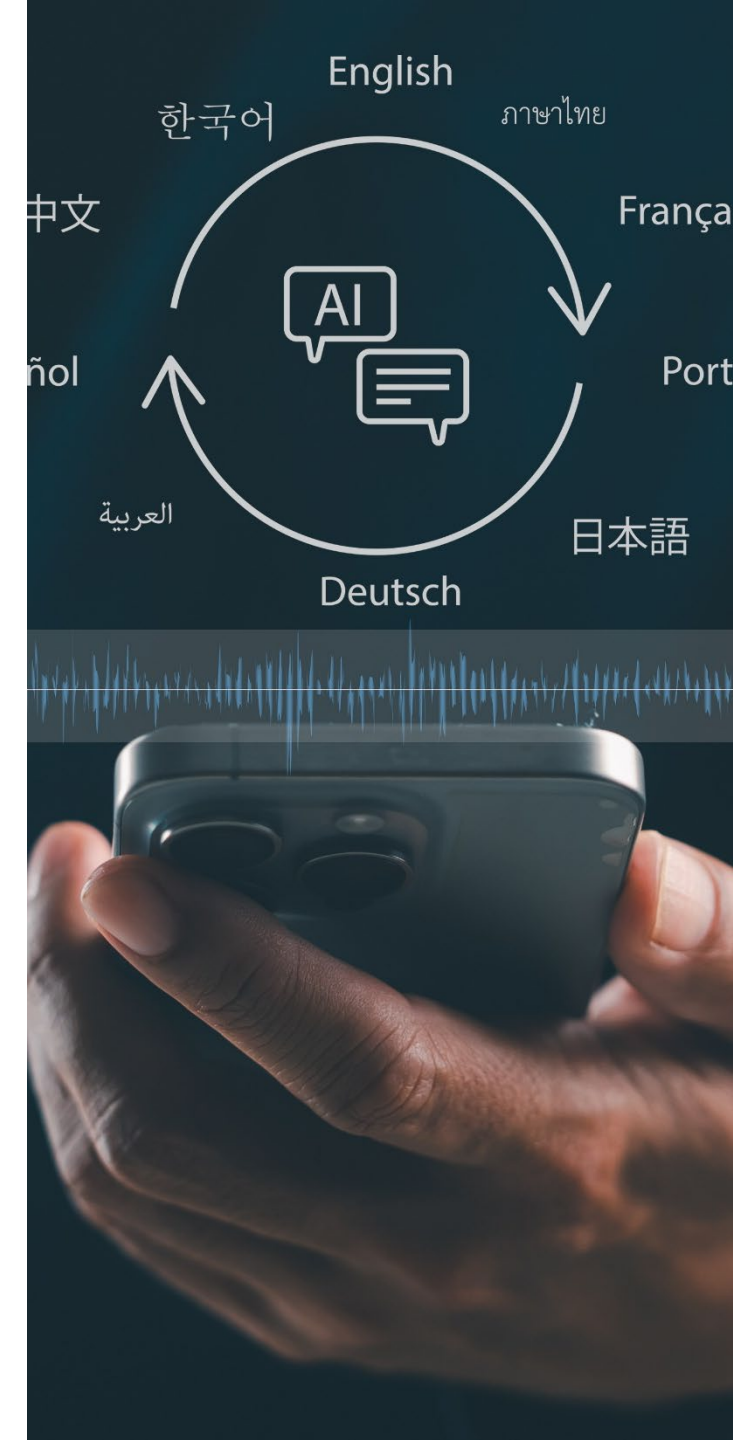
Warum das wichtig ist

Viele denken:

„Wir haben doch schon übersetzt“

Realität:

Übersetzung ist oft nur 20–30 % des Gesamtaufwands



Fischer, Knoblauch & Co.

GESAMTKOSTEN

In Kürze

Die Aufwandstreiber funktionieren nach dem Eisberg-Prinzip. In Kürze lässt sich aber sagen - immer, wenn viel Trial & Error passiert/passieren muss, kommt es zu unklaren Aufwänden.

Aufwandstreiber für ungeplante Kosten:
Drehbuch & Reviewschleifen

Besonders realistisch bleiben die Kosten, wenn Sie sich im Vorfeld bereits überlegen:

- Beteiligte Personen? – auch Stakeholder für Reviews, besonders: Wer hat das letzte Wort?
- Lernziele – um die in DB v1 schon prüfen zu können: Reines Wissen oder Anwendung?
- Standard-Templates oder individuelles Screendesign?
- Nur eine Sprache oder mehrere?
- Einsatz von KI: Ja/Nein?
- Animationsanspruch?



Beispielfall

45 Minuten WBT

Um es kalkulieren zu können, brauchen wir weitere Informationen:

- Sprachen (mit und ohne Übersetzung),
- Vertonung,
- Videos,
- 3D...

Ohne Add-Ons: 30-35 Tage – 20.000 -25.000 EUR

Je einfacher und standardisierter, desto billiger.

Stimmt „intern ist viel günstiger“?

Vorsicht beim Vergleich mit „intern ist viel günstiger“ – der Kunde nimmt „sich selbst“ oft Produkte ab, die er einem externen Dienstleister nie im Leben abnehmen würde...

Bsp.: Namensschilder / Gebäude / Uniformen (-:



Fischer, Knoblauch & Co.

HANDS ON

mit Johanna Schirmer

Fischer, Knoblauch & Co. Medienproduktionsges. mbH & Co. KGaA

Lilienthalallee 7
80807 München

Telefon +49 89 95 84 34 10

Fax +49 89 95 84 34 99

www.fkc-online.com