

INHALTSVERZEICHNIS

AUSZUG	i
VORWORT	ii
INHALTSVERZEICHNIS	iv
BILDERVERZEICHNIS	vii
ANHANGSVERZEICHNIS	viii
KAPITEL I EINLEITUNG	
A. Der Hintergrund	1
B. Die Problemidentifizierung	3
C. Die Problembegrenzung	4
D. Das Untersuchungsproblem	4
E. Das Untersuchungsziel	4
F. Die Untersuchungsnutzen	4
KAPITEL II THEORETISCHE UND KONZEPTUELLE GRUNDLAGE	
A. Die theoretische Grundlage	5
1. Der Begriff der Erstellung	5
2. Der Begriff das Erstellungsmodell	5
3. Der Begriff der Lernmedien	7
4. Der Begriff des Comics	8
5. Die Volksgeschichte von Siboru Tumbaga	10
6. Der Begriff von Autodesk Sketchbook	12
B. Die relevante Untersuchung	17
C. Die Konzeptuellen Grundlagen	19
KAPITEL III UNTERSUCHUNGSMETHODOLOGIE	
A. Die Untersuchungsmethode	21
B. Die Daten und Datenquelle	21
C. Die Untersuchungsort	21
D. Die Skizze der Untersuchung	21
KAPITEL IV ERGEBNISE DER UNTERSUCHUNG	
A. Der Prozess der Erstellung des Comics über die Volksgeschichte Siboru Tumbaga	23
1. Die Planung	23

2. Der Charakter	38
3. Die Erstellung des Produkts	39
4. Die Evaluation	45
B. Das Ergebnis der Erstellung des Comics über die Volksgeschichte Siboru Tumbaga	46
C. Diskussion	47
KAPITEL V SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLAGE	
A. Die Schlussfolgerungen	49
B. Die Vorschläge	50
LITERATURVERZEICHNIS	51
DIE ANHÄNGE	
LEBENS LAUF	

