

Uni-Quiz-App (Arbeitstitel)



Eine Projektidee von Estelle Beer & Juliane Rehberg

28.05.2017, Weingarten

Uni-Quiz-App (Arbeitstitel)

Ausgangslage, Ziele & Fragen des Projektes

Zu Beginn des Projektes haben wir uns mit den Zielen und Fragen aus der Ausschreibung des Wettbewerbs beschäftigt und versucht diese für uns selbst zu beantworten. Dies half uns bei der Konzipierung unserer Idee, da wir gerne diese Aspekte mit unserem Konzept behandeln wollten.

Zum einen wäre für uns und andere Studierende unseres Studiengangs wichtig, dass durch ein solches Angebot eine Unterstützung des Lernprozesses stattfindet, es sollten hierdurch keine Rückschritte gemacht werden und zudem keine zu lange Einfindungsphase nötig sein, jedoch auch mit der aktuellen Technik gegangen werden. Für Studierende des digitalen Zeitalters sind gerade auch derartige Schritte interessant, da dadurch die Veranstaltungen als aktuell empfunden werden und sich in den Alltag der Studierenden besser einbinden.

Generell ist durch den Einsatz von digitalen Medien die Unterstützung von Lehrveranstaltungen möglich und die Potentiale sollten durchaus weiter ausgeschöpft werden.

Wir stellten uns die Frage, wie die Digitalisierung hierbei helfen könnte und kamen zu dem Schluss, dass die Vorteile zum Beispiel vor allem in den zusätzlichen Darstellungsmöglichkeiten liegt. Zudem kann dadurch in der Generation der „Digital Natives“ auch teilweise mehr Aufmerksamkeit generiert werden, als mit einer normalen Lehrveranstaltung, die derartige Mittel gar nicht nutzt. Auch wichtig fanden wir die Vorbereitung auf die Berufswelt, welche sich heute schnell verändert und immer mehr Anforderungen an Mitarbeiter stellt.

Brainstorming Digitalisierung

Im Folgenden haben wir ein kurzes Brainstorming zur Digitalisierung vorgenommen, um verschiedene Möglichkeiten der Anfangsidee vorzubereiten:

Beispiele Digitalisierung:

- Hyper- & Lernvideos, interaktive Videos
- Whiteboards
- Onlinekurse
- Gamification
- Virtuelles Klassenzimmer
- Wissensdatenbanken
- "Geocachen" mit Informationen (Bsp.: Pokémon Go mit Infos)
- Lern-Apps
- Bsp.: Informationen "hautnah" erleben (mit VR-Brille), zum Beispiel im Studiengang Bewegung & Ernährung

Forschungsdesign

Es formt sich eine Idee...

Eine sinnvolle Erweiterung durch Digitalisierung empfanden wir durch **eine App zur Prüfungsvorbereitung**, welche sowohl einen **Wettbewerbs-Charakter** mit sich bringt, wie man es zum Beispiel aus der App „Quizduell“ kennt und dies mit dem **Gamification-Ansatz** von Apps wie „Duolingo“ verbindet. Interessant dabei wäre vor allem die **Personalisierungsmöglichkeit** für verschiedene Kurse oder auch durch den Studenten selbst.

Darin enthalten sein sollte eine **Bestenliste**, welche die Motivation der Studierenden fördern kann, da sie sich im Vergleich zu anderen Nutzern der App sehen können. Die Bestenlisten können zum Beispiel für einzelne Kurse angezeigt werden, aber auch im Hochschul-Umfeld und von allen App-Nutzern in bestimmten allgemeinen Kategorien.

In der App selbst kann der Studierende **sich ein Ziel setzen**, wie zum Beispiel eine Nutzung von 15 Minuten pro Tag in der App zum Lernen. Bei täglicher Nutzung erhält der Studierende **Boni**, welche auch zum Aufstieg in der Bestenliste beitragen können.

Für die verschiedenen Kurse können in einem abgetrennten Bereich **virtuelle Karteikarten** erstellt werden. Dies ist sowohl vom Lehrenden aus möglich, der diese für einen Kurs freischalten kann, wie auch von den Studierenden selbst. Beim Lernen dieser wird dabei wie in einem haptischen Karteikasten vorgegangen. Wenn die Informationen auf einer Karte nicht korrekt vom Lernenden ausgewählt werden, so kommt die Frage am nächsten Tag wieder dran, die richtig beantworteten landen weiter hinten und werden erst bei einer späteren Wiederholung nochmals aufgerufen.

Für die einzelnen Kurse werden **Kursbereiche** zur Verfügung gestellt, in welcher sich wie eine Art virtuelles Klassenzimmer für alle Kursteilnehmer befindet. Hier findet sich zum Beispiel ein **Fragenforum**, in welchem sowohl der Dozent, wie auch die Studierenden antworten können.

Die Vorteile einer solchen App zeichnen sich vor allem durch die mögliche Nutzung am Smartphone aus. Dieses ist heutzutage fast immer mit dabei. Studien belegen, dass durch so genanntes „Mikro-Lernen“ in Form von „Datensnacks“ besonders gut haften bleiben. So kann die Nutzung der App während der Busfahrt nach Hause bereits eine Wiederholung des Gelernten mit sich bringen und das Wissen des Lernenden auffrischen. Auch das Lernen im sozialen Kontext durch die Einbindung von virtuellen Klassenzimmern steigert die Motivation der Lernenden und kann zu besserem Lernen beitragen.

Gedanken zum Aufbau der App

1. Bereich für meine Kurse (Login via Hochschul E-Mail Adressen mit Zuordnung zu einer Hochschulen und verschiedenen Veranstaltungen)
2. Bereich mit Karteikarten (selbst erstellt, von Kommilitonen zur Verfügung gestellt, vom Dozenten zur Verfügung gestellt)
3. Bereich Forum (Austausch mit Kommilitonen und dem Dozenten)
4. Bereich Prüfungsquiz (ähnlich wie bei Quizduell)

Mockups für einen ersten Entwurf der App

Login-Bereich & Startseite der App



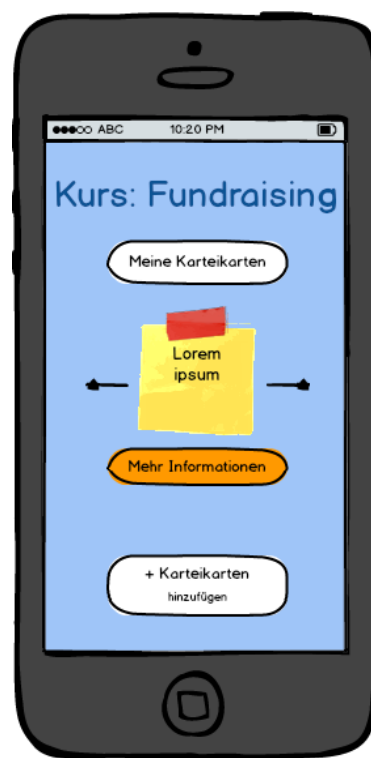
Bereich Meine Kurse



Ansicht eines Kurses



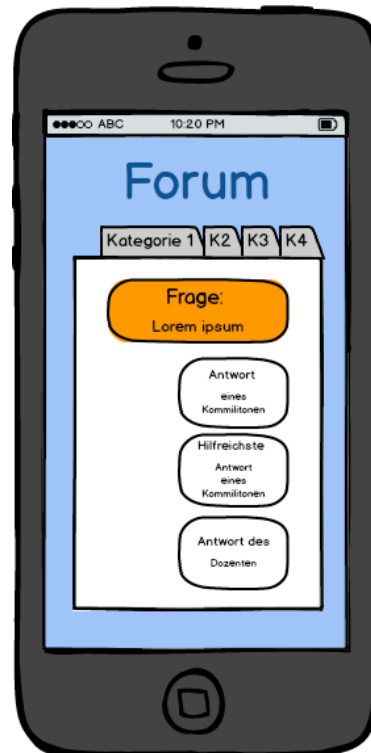
Ansicht unter Meine Karteikarten



Karteikarten hinzufügen



Forum-Bereich



Quiz-Bereich-Startseite



Eine Frage im Quiz-Bereich



Bei der Farbgebung und Gestaltung der App handelt es sich momentan um einen ersten Entwurf, viel mehr geht es uns allerdings darum das Konzept und den Aufbau abzubilden.

Danksagung

Sehr geehrte Damen und Herren,

gerne möchten wir uns für die Durchsicht unserer Projektidee bedanken. Selbstverständlich stehen wir für Fragen jeder Art zur Verfügung.

wir würden uns freuen, wenn wir sie mit unserem Konzept überzeugen können und Sie es für die Auswahl weiter berücksichtigen

Mit freundlichen Grüßen

Estelle Beer & Juliane Rehberg

