

FUNDRAISING

"UNI-QUIZ-APP"

ZIELE/FRAGEN DES PROJEKTES

- Unterstützung des Lernprozesses
 - Gute Lehrveranstaltungen im digitalen Zeitalter
 - Wie kann uns die Digitalisierung hierbei helfen?
 - > Zusätzliche Darstellungsmöglichkeit von Sachverhalten
 - > Teilweise mehr Aufmerksamkeit in der heutigen Zeit
 - > Vorbereitung auf Berufswelt (mit immer mehr Anforderungen)
- Was erwarten wir als Studenten im digitalen Zeitalter von Digitalisierung?

BRAINSTORMING DIGITALISIERUNG

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

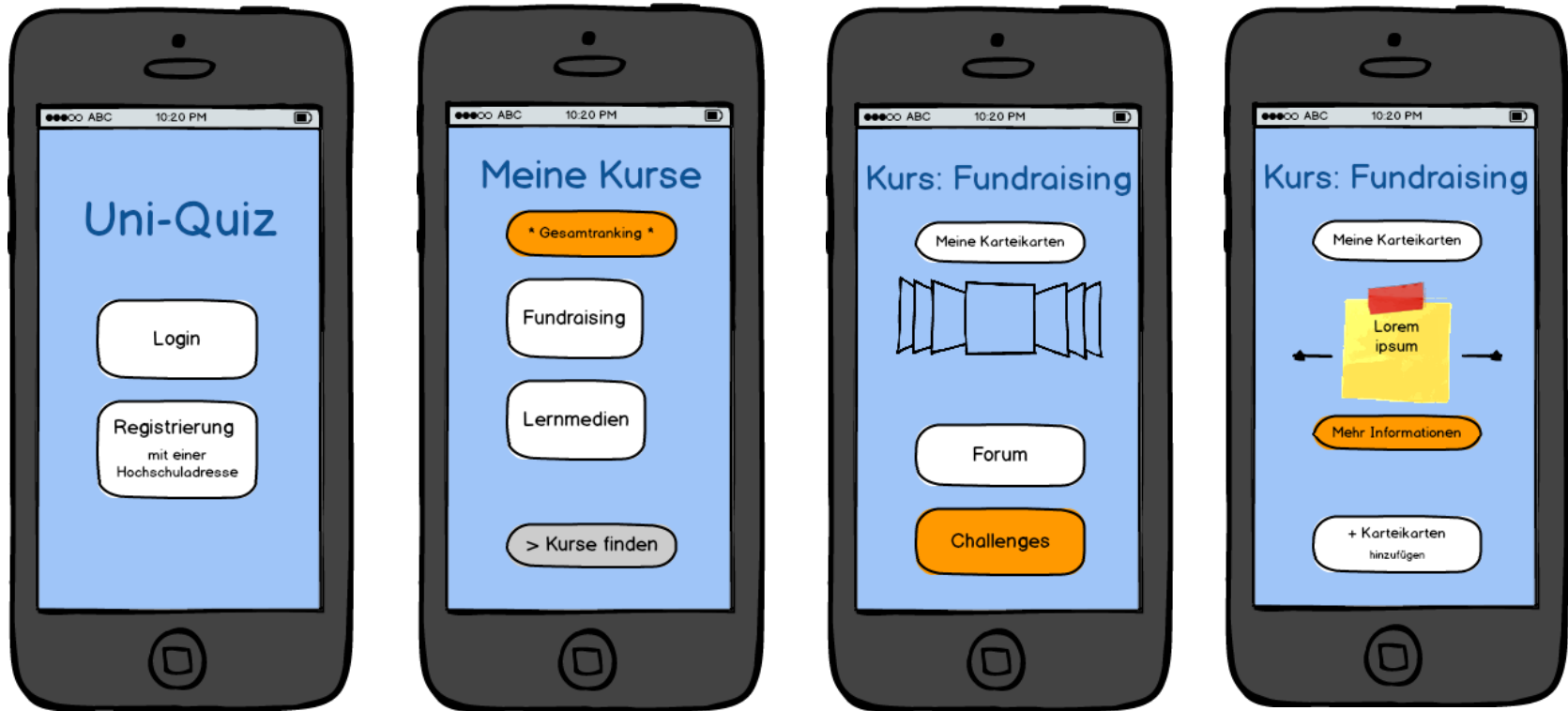
ES FORMT SICH EINE IDEE...

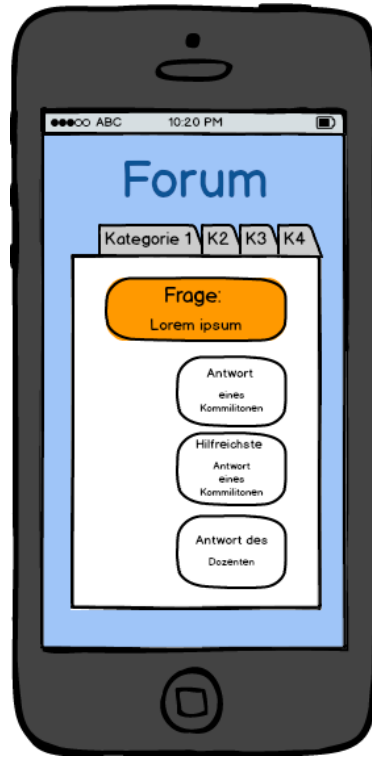
- Eine App zur Prüfungsvorbereitung
 - Wettbewerbs-Charakter wie bei “Quizduell”
 - Bestenliste
 - Gamification-Ansatz wie bei Apps wie “Duolingo”
 - Ziele setzen (zum Beispiel 15 min in der App lernen pro Tag)
 - Boni beim täglichen Lernen (Aufstieg in der Bestenliste)
 - Mit Erstellungsmöglichkeit von Karteikarten in Kursen
 - App mit Kursbereich für alle Kommilitonen einer Veranstaltung
- Vorteile einer solchen App:
 - Smartphone hat man fast immer dabei
 - Mikro-Lernen (“Datensnacks” zum Beispiel während Busfahrt)
 - Lernen wie in virtuellen Klassenzimmern

1. 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 DEN ENTWURF DER APP





Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit 😊