



DEUTSCHE INITIATIVE FÜR NETZWERKINFORMATION E. V.

Studentischer Wettbewerb „Lehren und Lernen mitgestalten – Studieren im digitalen Zeitalter“

**Laudatio
Benjamin Wildfeuer**

**zur Verleihung des Preises an
„Akamu“**

SUB Göttingen, 04. Oktober 2017

Ein Klischee über Studenten besagt, dass diese mehr Student sind als dass sie studieren. Wenn man diesem Glauben schenkt, zeichnet sich das Bild eines eher arbeitsscheuen Studenten, bei dem sich die Uni oftmals gegenüber Freunden, Hobbys und dem ein oder anderen Bierchen unterordnen muss. Die Motivation mag zu Studienbeginn zwar noch recht hoch sein, bei vielen Studenten und Studentinnen kommt jedoch bereits nach einigen Wochen der Punkt, an dem eben genannte anderweitige Beschäftigungen die Uni von Platz eins der Prioritätenliste verdrängen.

Diese Einstellung rächt sich allerdings spätestens wenn man in den höheren Semestern feststellt, dass man nicht mehr mitkommt und man einsehen muss, dass es nicht geschadet hätte, in der Grundlagenvorlesung vielleicht doch besser aufzupassen. Was kann der verzweifelte, abgehängte Student jetzt tun? Alte Vorlesungsfolien herauskramen, die man schon damals nur flüchtig angeschaut hat? Wohl kaum.

Die Alternative heißt „Akamu“. Eine Quiz-App, die Studierenden die Möglichkeit gibt, durch Duelle gegeneinander ihr Wissen aufzufrischen. Das Projektteam hinter „Akamu“ beschränkt sich nicht darauf der Faulheit der Studierenden entgegenzuwirken, sondern sagt auch dem Vergessen an sich den Kampf an. Sie haben sich zum Ziel gesetzt, den Studierenden einen Anreiz zu verschaffen, sich spielerisch mit den Vorlesungen auseinanderzusetzen und langfristiges Lernen zu ermöglichen.

Für den User ist die entwickelte App sehr einfach und unkompliziert aufgebaut. Nach dem Anlegen eines Benutzeraccounts mit Namen, Uni und Studiengang kann losgespielt werden. Bei den Duellen kann man sich in Fragen zu verschiedenen Veranstaltungen und Fachrichtungen mit den Kommilitonen messen. Als Belohnung für ein gewonnenes Spiel bekommt man pro Woche einen sog. Memory Coin. Dieser kann im Memory Store dann gegen Sachgegenstände oder Karten zu Veranstaltungen wie beispielsweise Konzerte eingetauscht werden.

Aber „Akamu“ geht weit über eine reine Quiz-App hinaus. Denn das Projektteam hat auch die Dozierenden nicht vergessen. So wurde die Entwicklung der Fragen, die in der App beantwortet werden müssen in die fachkundigen Hände der Dozierenden gelegt.

Viel wichtiger aber ist, dass Lehrende die Möglichkeit besitzen, über eine Browservariante der App, die Wissensstände der Spielenden einzusehen. Um die Datenschutzrichtlinien einhalten zu können bleiben die User anonym.

Die beidseitige Nutzung durch Studierende und Dozierende bietet Letzteren die Möglichkeit, die Stärken und Schwächen der Studierenden mittels einer Analyse der Spielergebnisse einzusehen und die Vorlesungen auf die Wissensstände der Teilnehmer anzupassen.

Aus der Kombination von App und Browservariante resultiert ein sehr durchdachtes und umfassendes E-Learning Projekt.

Bereits die gestalterisch gelungene Visualisierung der Einreichung anhand eines Fallbeispiels befand die Jury als besonders gelungen.

Aber auch den Einsatzrahmen des ganzen Projektes gilt es hervorzuheben. Sowohl die Browserversion als auch die App können Orts – und Fächerunabhängig eingesetzt verwendet werden.

Ob Informatik an der TU Darmstadt oder Design an der Hochschule Mainz. Die jeweiligen Studierenden können in der App ihr Wissen in fachspezifischen Fragen gegeneinander testen. Und das vor allem jeder Zeit und an jedem Ort, ob in den Vorlesungen selbst, in der U-Bahn auf dem Weg zur Uni oder als Second Screen während dem Fernsehschauen.

Mit dem Preis würdigt die Jury auch die anhaltende Motivation und das Engagement der Studierenden in dem Projekt. Denn das Team hat über die Projektidee hinaus einen eigenen Verein gegründet, zusätzliche Mitglieder für ihre Idee begeistern können und es geschafft, dass aus der anfänglichen Projektidee schlussendlich ein offizielles Projekt der TU Darmstadt wurde.

Dazu kommt die Gründung einer Hochschulgruppe, die das Projekt stetig weiterentwickelt und vor allem für die Aktualität der App und der Fragen verantwortlich ist. Von diesem vorausschauenden Handeln der Vereinsmitglieder zeigte sich die Jury sehr beeindruckt.

Dem Projektteam ist es zudem gelungen, neben der natürlichen Motivation, ein Wissensquiz zu spielen sowie dem Wettbewerbseifer durch das Belohnungssystem mit den Memory Coins einen zusätzlichen materiellen Anreiz zu schaffen.

Ein bemerkenswerter Punkt dabei ist die Werbefreiheit der App. Denn durch Kooperationen wie z.B. mit TEDx RheinMain oder Sponsoring ist es dem Projektteam eindrucksvoll gelungen auch ohne Werbung attraktive Preise im MemoryStore zur Verfügung zu stellen.

Ein weiterer entscheidender Punkt, der das Projekt entscheidend von einem reinen Quiz abhob und damit interessant für die Jury machte ist der Nutzen den die App im alltäglichen universitären Umfeld nicht nur für Studierende, sondern auch für Dozenten darstellt. Da der Dozent über die Webplattform einen Einblick in die Ergebnisse der Studierenden erhält, kann er den Lehrplan besser an den aktuellen Leistungsstand der Studierenden ausrichten und bei Bedarf Änderungen vornehmen.

Die oben genannten Punkte machen „Akamu“ verdientermaßen zu einem der Sieger beim diesjährigen DINI Wettbewerb. Denn „Akamu“ kann bei der Verbesserung von Lehre und Lernen einen entscheidenden Beitrag leisten.

Die Jury sagt herzlichen Glückwunsch an das „Akamu“ Team für eine tolle Idee, eine sensationelle Umsetzung und wünscht weiterhin viel Spaß, Freude und Engagement bei der Weiterentwicklung und stetigen Verbesserung des Projekts.