

Skilled

Inhaltsverzeichnis

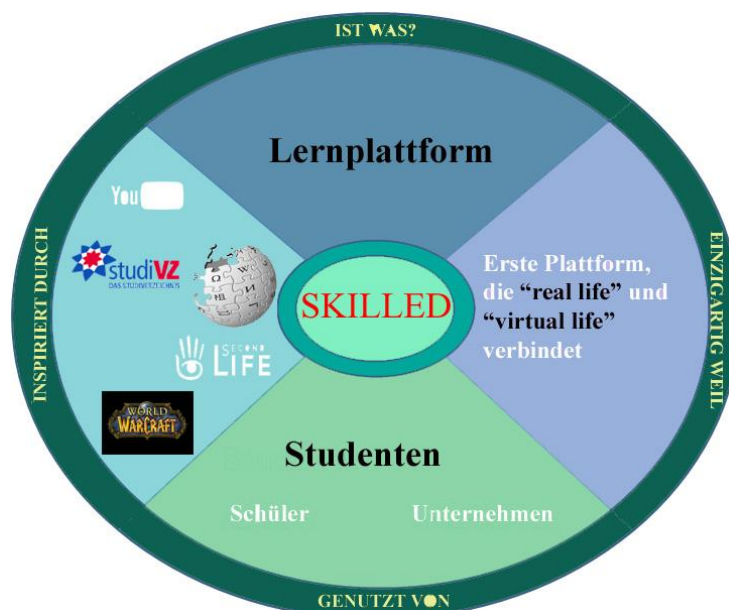
1	Executive Summary	2
2	Produkt und Dienstleistung	3
2.1	Bestehendes Problem an Hochschulen	3
2.2	Plattform/ Dienstleistung	3
2.2.1	Idee	3
2.2.2	Aufbau	4
2.2.3	Inhalte	4
2.2.4	Fallbeispiel.....	5
2.3	Nutzen.....	5
2.3.1	Nutzen für Studenten.....	5
2.3.2	Nutzen für nicht studentische Nutzer	6
2.3.3	Nutzen für die Betreiber	6
2.3.4	Nutzen für die Gesellschaft.....	6
3	Markt und Wettbewerb	7
3.1	Marktanalyse und Meilensteine	7
3.1.1	Kundensegmentierung und Marktpotential	7
3.1.2	Ausblick.....	7
3.2	Wettbewerbsanalyse.....	8
3.2.1	Konkurrenzanalyse.....	8
3.2.2	Wettbewerbsvorteile.....	8
3.2.3	Schwierigkeiten.....	8

1 Executive Summary

Skilled hat sich zum Ziel gesetzt Lernmethoden und Lerneffizienz zu revolutionieren.

Mit der Entwicklung einer völlig neuartigen Lernplattform wendet sich Skilled in erster Instanz an die 2 Millionen Studenten in Deutschland, kann aber schon nach kurzer Zeit auch Schüler als Nutzer akzeptieren und birgt das Potential weltweit jungen Menschen die Ausbildung zu erleichtern. Die Innovation besteht darin, dass der Nutzer einen virtuellen Charakter entwickelt, der reale Eigenschaften widerspiegelt. Durch diese neuartige Verbindung von „virtual life“ und „real life“ vereint Skilled erstmals die starken Argumente zweier Online-Bereiche. Zum einen reale Plattformen, die durch Kommunikation, Netzworfbildung und Wissensdarstellung bestechen zum anderen abstrakte Online-Welten, mit einer ausgefeilten Charakterentwicklung, die den Nutzer für Stunden an den Computer fesseln. Vermöge dieses Anreizes Zeit zu investieren schafft Skilled eine neue Motivation zu Lernen und kann somit den Nutzer gezielt bei der Verbesserung seiner Studienleistung, Optimierung seiner Lernlogistik und Organisation seiner Studienveranstaltungen unterstützen. Dazu werden die ausgewählten Lehrinhalte, die nicht auf den eigenen Fachbereich beschränkt sind, dem "Lerntyp" des Studenten angepasst und sinnvoll strukturiert dargeboten. Die Qualitätssicherung ist durch Zusammenarbeit mit Dozenten und Professoren gesichert, die im Gegenzug erstmals den Lernfortschritt ihrer Studenten beobachten können. Sowohl auf studentischer Seite als auch für Lehrende wird sich langfristig eine immense Zeitersparnis, bei gleichzeitig verbessertem Lerneffekt einstellen. Mit dem erworbenen Wissen können sich Nutzer in, von Skilled veranstalteten, Wettbewerben behaupten. Dies führt zu einer Motivation Wissen zu mehren und ein akademisches Niveau zu erreichen, wie es mit herkömmlichen Methoden nur schwer gelingt. Skilled erhebt nach einer Pilotphase für die umfangreichen Leistungen der Plattform eine halbjährige Pauschale von 25 Euro und hat damit das Potential in der Summe des 4. und 5. Halbjahres über 35 Millionen Euro zu erwirtschaften.

Abb. 1



2 Produkt und Dienstleistung

2.1 Bestehendes Problem an Hochschulen

„Man weiß ja wie so manche edle Kraft bei uns zu Grunde geht, weil sie nicht genützt wird“ (Hölderlin). Talente und Fähigkeiten der Studenten werden selten in ihrer gesamten Ausprägung erkannt geschweige denn in Leistungen und gute Noten umgesetzt. Das ist nicht nur ein Nachteil in Klausuren und bei Leistungsnachweisen, sondern schon in sich eine große Frustration für talentierte und engagierte Studenten. Dabei ist es aber nicht unbedingt ihr Verschulden. Die meisten deutschen Universitäten legen ihren Fokus mehr auf den zu vermittelnden Inhalt als auf die Lernmethodik.

Die geforderte Eigenständigkeit in der Wissensaneignung ist für viele Studenten besonders in den ersten Semestern eine große Erschwernis. Von der Schule gewohntes Lernverhalten, wie beispielsweise kurzfristiges Lernen vor Klausuren, langes Schleifenlassen und genaues Eingrenzen des Lernstoffes auf Klausurrelevanz hin, ist speziell in den ersten Semestern von Nachteil. Große Lücken im Grundwissen und Verständnisprobleme sind die natürliche Folge. Durch das fehlen der Grundlagen können weiterführende Lehrinhalte schwerer eingeordnet, verstanden und interpretiert werden. Das muss so nicht sein.

Skilled hat sich zum Ziel gesetzt all diese Probleme auf Dauer zu lösen. Dem Studenten soll eine Plattform zur Verfügung gestellt werden, auf der Veranstaltungen bereits aufgearbeitet wurden und anerkannte Lernmethoden verwendet werden können. Der Student kann hier seine Fähigkeiten besser, schneller und effektiver erkennen und nutzen.

2.2 Plattform/ Dienstleistung

2.2.1 Idee

Skilled will „real life“ und „virtual life“ produktiv vereinen. In einer bislang einzigartigen Kombination, will Skilled die Vorteile der „real life“ Plattformen wie Studivz und Xing, die durch Realitätsbezug und Selbstdarstellung erklärbar sind, mit dem Reiz der „virtual life“ Spiele wie World of Warcraft oder Second life verbinden. Eine virtuelle Persönlichkeit die sich wie bei den „real life“ Seiten an dem Nutzer selbst orientiert soll die Identifikation steigern. Die Visualisierung dieser Person soll die Faszination, auf der der Erfolg der „virtual life“ Spiele basiert, ausnützen. Diese einmalige Kombination wird den Nutzer fesseln und begeistern. Die Zeit, die bisher schon in Internet und Computerspiele investiert wurde wird bei Skilled aber nicht nur dem Vergnügen dienen. Der Nutzer wird durch sein Engagement Profit machen. Während er Bekanntschaften schließt, Kontakte pflegt, seine Persönlichkeit upgradet, und sich in Spielen profiliert, erfüllt er seine Pflicht und lernt. Spielerischer Anreiz durch aufeinander aufbauende Level und anerkannte Lernmethoden sollen ihn unterstützen sich mit Freude den Themen zu widmen, die für ihn gerade an der Studienordnung sind. Dabei ist das Alleinstellungsmerkmal nicht nur die außergewöhnliche Kombination von Spaß und Lernen, „real“ und „virtual life“, neu ist auch die Stellung die das Programm im Bezug zum Lernen einnimmt. Durch gezielte Organisation der Wissensgebiete übernimmt es einen großen Teil der Verantwortung. In dem persönlichen Profil erkennt es und merkt sich den genauen Wissensstand und unterstützt damit die Lernlogistik, wie kein anderes Programm.

2.2.2 Aufbau

Der Nutzer erstellt sich nach einer Anmeldung bei Skilled ein ausführliches virtuelles Profil. Dabei wird er besonders auf sein Lernverhalten eingehen, ob er beispielsweise seinen Fokus mehr auf Auswendiglernen oder verknüpfendes Denken legt, eher verspielt oder strukturiert arbeitet, wie schnell er vergisst, und welche Lernmethode ihm am meisten liegt. Dadurch kann sich das Programm auf ihn einstellen und ihm die passenden Lernprogramme zu Verfügung stellen. Mit seinem Profil kann er sich dann in beliebigen universitären Vorlesungen einloggen und dort je nach Fach Übungsaufgaben, Wissensabfragen, Seminararbeiten etc. bearbeiten.

Im Vergleich zu bereits bestehenden Wissensplattformen, wie etwa Wikipedia, sind die Inhalte in vorgefertigten Programmen zugänglich. Das Profil zeigt ihm dann welche Themen bereits beherrscht werden, welche Bereiche wiederholt werden müssen und welche Inhalte sich zur Vertiefung anbieten. Das Wissen wird in verschiedenen Stufen organisiert, die ähnlich einem Spiel logisch aufeinander aufbauen. Das Erreichen einer neuen Stufe eröffnet dem Studenten neue Möglichkeiten und Vorteile. Dabei werden herausragende Leistungen belohnt.

Darüber hinaus werden für besonders motivierte Spieler Wissenswettstreite angeboten werden, in denen der Student sich nicht mehr nur mit seiner eigenen bisherigen Leistung sondern auch mit dem Können anderer Studenten vergleichen kann. Die Gewinner werden durch thematisch passende Sachpreise, aber auch Vergünstigungen belohnt werden. Je nach Umfang der Inhalte und Anzahl der Wettstreiter bieten sich Preise, wie der Erlass der Studiengebühr für ein Semester, oder die Aufnahme in ein Stipendium an.

2.2.3 Inhalte

2.2.3.1 Studienbezogene Inhalte

Maßgeblich für den Erfolg von Skilled sind die herausragenden Inhalte, die den Nutzern zugänglich gemacht werden. Der Nutzer wird geführt und kann sich auf das Lernen konzentrieren. Das Programm hilft ihm einzuschätzen wie gut der Stoff bereits beherrscht wird und ob er wiederholt werden muss. Um die wesentlichen Inhalte von, beispielsweise einer Vorlesung, bei Skilled zu integrieren werden Professoren, Dozenten und höhersemestrige Studenten herangezogen. Damit ist die Qualitätssicherung generiert. Dabei stehen attraktive Oberflächen zur Verfügung, die die einzelnen Programme nicht wie abgehackte Einzelelemente dastehen lassen, sondern zu einem großen Ganzen beitragen. Es ist essentiell, dass die Stimmung innerhalb von Skilled gelenkt werden kann, damit die Nutzer anfangen sich mit dem „Gesamtprogramm“ zu identifizieren und Vertrauen aufbauen.

2.2.3.2 Erweiternde Inhalte

Neben den fachlichen Kompetenzen, die auf Skilled trainiert werden können, können auch Eigenschaften ausgebildet und betont werden, die für den Studenten sowohl in Studium, als auch im späteren Berufsleben von enormem Vorteil sein werden. So können auf Skilled Programme integriert werden, die z.B. die Lesetechniken der Studenten verbessern. Auch können etablierte Lerntechniken, die weder an Schulen, noch an Universitäten zur Norm gehören erlernt werden. Diese zusätzlichen Programme werden wiederum als Anreiz dienen, da sie erst freigeschaltet werden, wenn der Student einen bestimmten Wissenslevel erreicht hat.

2.2.4 Fallbeispiel

Michael ist Erstsemester Student an der LMU München im Fach Medizin. Er kennt sich in der Hochschulumgebung nicht aus. Neue Gebäude, Vorlesungen, Kommilitonen, Professoren. In den ersten Wochen wird er bereits mit Skripten, Buchempfehlungen, Tutoriumsübungen und praktischen Anleitungen überschwemmt. Dabei kommt das Entscheidende zu kurz; das Lernen. Wie viele seiner Kommilitonen registriert er sich in den ersten Wochen auf der Lernplattform Skilled. Hier erstellt er ein persönliches Profil, welches ihn als Person widerspiegeln soll. Um sein Profil mit Inhalt zu füllen, kann Michael seine Veranstaltungen in einem Zeitplan integrieren. Jetzt kann er beginnen sich auf das Lernen zu konzentrieren. Er beginnt mit dem Fach Anatomie. Dazu öffnet sich ein Programm, das den Inhalt der ersten Vorlesung widerspiegelt. Michael kann in logischen Schritten den Aufbau des Menschlichen Körpers lernen und bekommt gezeigt wie gut er den Stoff beherrscht und wann sich eine Wiederholung am sinnvollsten anbietet. Er kann zusätzlich sehen wen er bei Fragen kontaktieren kann. Außerdem hat er sich zum Ende des Semesters für ein Turnier beworben, bei dem der Gewinner im kommenden Semester von der Studiengebühr befreit wird.

2.3 Nutzen

2.3.1 Nutzen für Studenten

„Wie unvermögend ist doch der gutwilligste Fleiß der Menschen gegen die Allmacht der ungeteilten Begeisterung“. Was Hölderlin mit diesen Worten sagt bestätigen nicht nur wissenschaftliche Studien, sondern schon die Erfahrung jedes Einzelnen: der Einfluss der Motivation und Spaß auf Lern-Effizienz und Effektivität haben ist enorm.

Im Dienst dieser Kraft schafft Skilled für eingeloggte Studenten folgenden Nutzen:

Skilled stärkt die Motivation zu lernen.

Durch den Aufbau, der sich bewusst an den MMORPGs (massively multiplayer online roll playing game) orientiert wird den Studenten ihr eigener Vorlesungsstoff nicht nur eingängiger vermittelt sondern der Lernspaß gesteigert. Die Möglichkeit anonym egal auf welchem Niveau nachfragen zu können, erhöht den Lernerfolg. Durch die ergänzende Möglichkeit zu Vergleich und Wettkampf im Internet sowohl mit eigenen Kommilitonen und Freunden als auch mit Studenten anderer Universitäten dient das Lernen nicht mehr nur dem Bestehen der Klausuren, sondern erhält einen zusätzlichen Anreiz. Ständige Lernkontrollen halten den aktuellen Wissensstand für den Studenten nachvollziehbar. Im Aufbau der eigenen Wissenspersönlichkeit wird jede investierte Zeit linear als Erfolg vermerkt.

Skilled hilft bei der Organisation:

Die Plattform erleichtert nicht nur den Zugang zu Skripten und Übungsaufgaben auch von anderen Universitäten, sondern nimmt den Studenten auch die Planung und Strukturierung von Grundwissenaktualisierung und Klausurvorbereitungen gezielt ab. In verschiedensten Tests und Übungsaufgaben überprüft Skilled ständig den Wissensstand des Studenten und kann ihm dadurch gezielt sagen, was es zu vertiefen und zu lernen gilt.

Skilled ermöglicht eine ehrliche Selbstkontrolle.

Durch die Aufgaben in verschiedensten Schwierigkeitsgraden und Beispiele von Klausuraufgaben können sich die Studenten realistisch selbst einschätzen und besonders effektiv auf die bevorstehenden Prüfungen vorbereiten.

Außerdem ergibt sich ein Nutzen außerhalb des eigenen Studiums durch zwei wesentliche Aspekte.

Skilled baut für den Studenten ein Kontaktforum auf.

Skilled ermöglicht es den Studenten Kommilitonen kennen zu lernen, die sich gerade mit ähnlichen Themen auseinander setzen und möglicherweise ähnliche Interessen haben. Wettkampf, der auch in Gruppen stattfindet, und Kooperation verstärken den sozialen Anreiz, den Skilled bietet. Durch die stark Interessens und Fachwissen orientierte virtuelle Persönlichkeit, können Studenten leichter mit Ihren Fähigkeiten und Leistungen auffallen und so Kontakte zu Professoren (auch an anderen Universitäten) oder Firmen knüpfen.

Skilled bildet.

Da sich jeder bei Skilled anmelden kann und unabhängig vom Studienfach in alle gewünschten Themengebiete einarbeiten, bietet es eine einmalige Möglichkeit herauszufinden wie sehr einem ein anderes Studienfach tatsächlich liegt. Außerdem gibt Skilled auch hier verstärkte Motivation sich intensiv mit anderen Fächern zu beschäftigen und in ständigen Tests seine Fähigkeiten einzuordnen, sowie auch Studenten anderer Fakultäten kennen zu lernen.

2.3.2 Nutzen für nicht studentische Nutzer

Neben den Vorteilen für Studenten ergeben sich auch diverse Nutzungsmöglichkeiten für Dozenten und Professoren. Sie können sich einfach und direkt an Studenten wenden, die sich in ihrem spezifischen Fachgebiet hervorgetan haben. Auch Firmen können direkt die für sie interessanten Studenten kontaktieren. Einer der herausragenden Vorteile von Skilled ist, dass die Nutzer sehr segmentiert auftreten. Talente und Wissen sind einsehbar und können somit als Such- und Kontaktkriterium genutzt werden. Hierbei entsteht eine positive Spirale. Sobald sich ein Student durch seine Leistung bestätigt fühlt, oder sogar seine persönlichen Kontakte ausbauen konnte, fühlt er sich motiviert sich weiter zu bilden und noch qualifizierter für kommende Turniere und Anfragen zu werden.

2.3.3 Nutzen für die Betreiber

Skilled muss in den ersten zwei Halb-Jahren durch Fördermittel und Werbung finanziert werden. Hierbei kommt den Nutzern der Werbefläche zugute, dass sie ein sehr breites Publikum erreichen, das schon stark segmentiert wurde und somit für verschiedene Produkte spezifische, attraktive Kanäle entstehen. Wenn Skilled nach max. drei Halb-Jahren zu einem hohen Bekanntheitsgrad gelangt ist und die Inhalte auf der Plattform einen hohen Umfang erreicht haben, ist es gerechtfertigt einen Mitgliedsbeitrag zu verlangen. Dieser wird eine halbjährige Pauschale von 25 Euro betragen. In der Summe des 4. und 5. Halbjahres nach Gründung ergibt sich, ohne Einbezug der internationalen Studenten, da sich auch dort Skilled erst etablieren muss, und ohne Werbeeinnahmen, ein Einkommensvolumen von über 35 Millionen Euro (s. Abb. 2).

2.3.4 Nutzen für die Gesellschaft

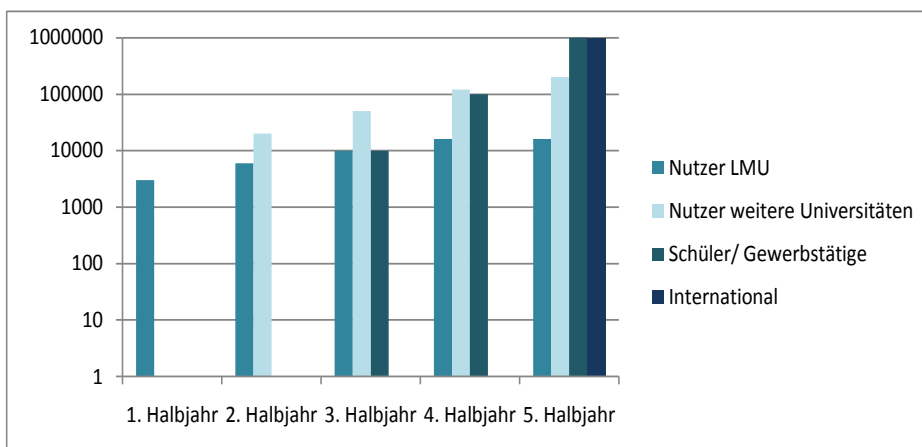
Wenn Skilled das angestrebte Volumen erreicht hat, hat es einen enormen Einfluss auf das Bildungssystem in Deutschland. Wenn es gelingt, dass vermittelte Wissen pro Student nur um wenige Prozent zu erhöhen und damit die Qualität der Arbeit in den später ausgeführten Jobs ebenfalls um wenige Prozent zu heben, ist der erreichte Gesellschaftliche Nutzen kaum zu überschauen.

3 Markt und Wettbewerb

3.1 Marktanalyse und Meilensteine

3.1.1 Kundensegmentierung und Marktpotential

Die Gründer von Skilled haben sich entschlossen den Markt beginnend mit Studenten der LMU München, über weitere Universitäten, bis hin zu Schülern und Gewerbstätigen zu erschließen. Folgende Gründe haben zu dieser Entscheidung geführt. Es ist unbedingt notwendig qualitativ hochwertige Inhalte zu präsentieren, um die Nutzer auf Dauer zufrieden zu stellen und Vertrauen aufzubauen. Die Zusammenarbeit mit Professoren und Dozenten soll dies garantieren. Ihnen werden die vorgefertigten Programme zur Verfügung gestellt, die zur Darstellung der Lehrinhalte genutzt werden. Ab dem zweiten Halbjahr soll noch stärker mit der LMU zusammengearbeitet werden. Durch Kontakt zu Entscheidungsträgern der Hochschule und Gutachten der Professoren aus dem ersten Halbjahr, soll erreicht werden, dass nahezu alle Grundlagenveranstaltungen der verschiedenen Fachrichtungen auf Skilled repräsentiert sind. Parallel werden gleiche Verhandlungen mit weiteren Universitäten geführt. Ab dem 3. Halbjahr wird Skilled so bekannt und beliebt sein, dass sich mehr als 1000.000 Nutzer registriert haben. Ab dem 5. Halbjahr wendet sich Skilled erstmalig an den internationalen Markt.



Nutzertyp	Maximales Potential (Anzahl Personen)
LMU	44174
Studenten Deutschland	1.948 Mio.
Schüler Deutschland	9.2 Mio
Gewerbstätige	zu divers

Abb. 2

3.1.2 Ausblick

In späteren Semestern wird eine Option eingeführt, die erlaubt, dass auch Firmen sich registrieren. Diese haben nun die Möglichkeit direkten Kontakt zu baldigen Absolventen oder bereits graduierten Studenten zu knüpfen. Die enorme Attraktivität entsteht durch die Transparenz der herausragenden Studenten, die absolut segmentiert begutachtet werden können.

3.2 Wettbewerbsanalyse

3.2.1 Konkurrenzanalyse

Die ausführliche Online-Recherche hat folgendes gezeigt. Es gibt unzählige kleine Foren und private Seiten, auf denen Fachinhalte ausgetauscht werden. Der Internet-Gigant Wikipedia bietet umfangreiches Wissen zu allen Bereichen an. Online-Universitäten haben ein großes Angebot an digitalen Vorlesungen und Seminaren. Durch das EC-Center der LMU sind wir außerdem auf eine Neugründung aufmerksam geworden, die Fachinhalte spielerisch verpackt online anbietet. Die aber wohl größte Konkurrenz ist das herkömmliche Lernen vor dem eigenen Schreibtisch und in Bibliotheken.

Trotz all dieser Optionen ist festzuhalten, dass es bislang keine Plattform gibt, die Wissen in spielerisch lernbarer Form präsentiert, den logischen Aufbau einer universitären Vorlesungen hat und kostengünstig einem breiten Publikum zugänglich ist. Die persönliche Identifikation wird bislang meist völlig vernachlässigt.

3.2.2 Wettbewerbsvorteile

Skilled wird der einzige Anbieter sein, der es versteht den Reiz einer virtuellen Identität mit Inhalten und Kontakten aus der realen Welt zu verknüpfen. Eine starke Identifikation und andauernde Motivation wird durch erreichbare Ziele gewährleistet. Beim meistern einer größeren Herausforderung, wird der Online-Charakter durch digitale, oder sogar der eigentliche Nutzer durch reelle Güter und Leistungen belohnt. Damit schafft Skilled weitere extrinsische Motivation zu lernen unterstützt aber auch durch die spielerische Aufmachung die intrinsische Motivation sich mit dem Stoff zu beschäftigen und nutzt damit das ursprünglichste Lernprinzip das in der Natur zu finden ist; Lernen durch Belohnung.

3.2.3 Schwierigkeiten

Zum derzeitigen Zeitpunkt können die Gründer keinen Prototypen präsentieren. Die Gründer haben aber bereits Kontakt zum EC-Center der LMU aufgenommen. Außerdem steht ihnen als Mitglieder des Elitenetzwerk Bayern der Kontakt zu herausragenden Studenten verschiedenster Fachrichtungen offen.