



## Studierende gegen Corona: – innovative Projektideen beim Digital-Hackathon STac-hack

Mehr als 50 Studierende der Hochschulen Augsburg, Kaiserslautern, Trier und Regensburg nahmen vom 9. bis zum 11. April am interdisziplinären und hochschulübergreifenden Digital-Hackathon STac-hack teil. Gemeinsam mit Experten\*innen aus den verschiedensten Fachdisziplinen entwickelten sie Strategien und Konzepte für den Umgang mit der Corona-Pandemie. Am Ende gingen die Teams mit den Projekten „Visual Soap Dispenser“ (Platz 1), „eXtended Reality“ (Platz 2) und „FuturalsNow – Design of N95 Respirator using SMP“ (Platz 3) als Sieger hervor.



Zu den Initiatoren des Hackathons gehörten neben Studierenden und Professoren der Hochschule Augsburg auch Vertreter\*innen der Hochschulen Kaiserslautern und Trier. Ziel war die

Aktivierung des akademischen Netzwerkes und die Mobilisierung hilfsbereiter Studierender, um gemeinsam innerhalb von 48 Stunden Projekte zu entwickeln, Lösungsstrategien zu diskutieren und Start-Up-Ideen zu initiieren.

Die Teams nahmen am Gründonnerstag ihre Projektarbeit auf. Am Ostersonntag reichten dann insgesamt zehn Teams ihre Konzepte bei der Jury ein: Dabei reichten die Lösungsvorschläge von DIY-Masken über eine Vernetzung des lokalen Einzelhandels bis hin zu Plattformen für Kulturschaffende.

Der erste Platz ging an das Projekt „v.Sodi – Visual Soap Dispenser“ von Studierenden

der Hochschule Regensburg. Das Team konzipierte einen Seifenspender, der beim Händewaschen Unterstützung bietet: Zum einen stellt er dar, wie die Hände korrekt gewaschen werden müssen, um möglichst viele Keime zu eliminieren. Zum anderen wird zugleich durch fluoreszierende Seifenbestandteile auch visualisiert, an welchen Stellen die Hände noch nicht gründlich genug gewaschen wurden. Neben einem Imagefilm waren auch alle wichtigen 3D-Druckdateien (Open Source CAD files) Bestandteil der Abgabe.

Den zweiten Platz sicherten sich Studierende der Hochschule Augsburg mit ihrem Projekt „eXtended Reality“. Dabei soll mittels Virtueller Realität und Künstlicher Intelligenz eine innovative soziokulturelle Bildungs- und Begegnungsstätte geschaffen werden. Als virtueller Ort wurde die real existierende Alte Schmiede in Augsburg ausgewählt und Visionen präsentiert, wie digitale Konzepte realisiert werden können. In weiteren Projekten konzipierten Augsburger Studierende eine kontaktlose Übergabestation für Bibliotheken (Projekt „Pick’n’Drop“) und eine simple Handwaschstation für öffentliche Einrichtungen mit DIY-Bauplan (Projekt „HYGENA“). Außerdem entwickelte ein Team eine Do-it-Yourself-Schutzmaske, die die Aspekte einfache Herstellung, Nachhaltigkeit, Gesundheit und Ästhetik verbindet (Projekt „SOTA SOMA“). Mit WIR\*US konzipierten Studierende eine Streetwear-Marke für modische, alltags-taugliche Schutzkleidung.

Weitere Informationen zu den Einrichtungen und den Projekten unter: [www.hs-augsburg.de/Architektur-und-Bauwesen/stac-hack.html](http://www.hs-augsburg.de/Architektur-und-Bauwesen/stac-hack.html)