

Next-Level Lernen und Lehren: Die Campus-App der TH Augsburg

Corinna List, Lena Wagner, Bianca Fasel, Daniel Neubert, Angela Prochaska, Prof. Dr. Michael Kipp
Technische Hochschule Augsburg

PROJEKT

Ziele

- Förderung der Interaktion zwischen Studierenden und Lernenden
- Unterstützung bei der didaktischen Gestaltung von Veranstaltungen
- Erleichterung des Studienalltags



Zielgruppen
Studierende,
Lehrende



Progressive Web App
auf Smartphones, Tablets
und Desktopgeräten verfügbar



Software Entwicklung
Frontend: VueJS (JavaScript)
Backend: Laravel (PHP)

Projektförderung

- Förderung der Stiftung Innovation in der Hochschullehre
- Förderlinie: Hochschullehre durch Digitalisierung stärken. Präsenzlehre, Blended Learning und Online-Lehre innovativ weiterdenken, erproben und strukturell verankern

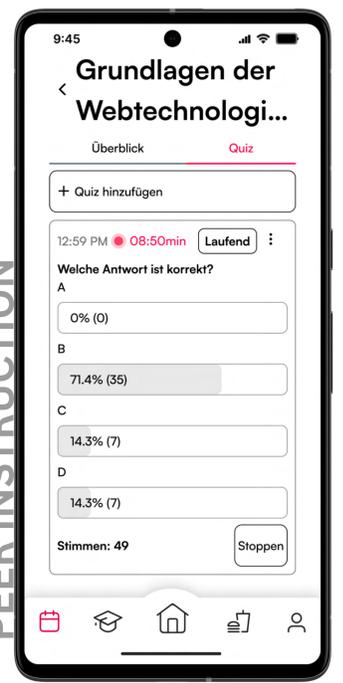
LERNEN & LEHREN



STUDIENALLTAG



ANALYTICS



PEER INSTRUCTION

Studienalltag

- **Startseite** mit allen wichtigen Infos
- individueller **Stundenplan**
- aktueller **Mensaplan**
- relevante **Events & Termine**

Förderung der App-Nutzung
Erleichterung des Alltags

Analytics

- Statistische Auswertung der App-Nutzung
- Übersicht über z. B. aktive User, Geräte und erstellte Quizfragen
- Fehlerberichte

Gamification

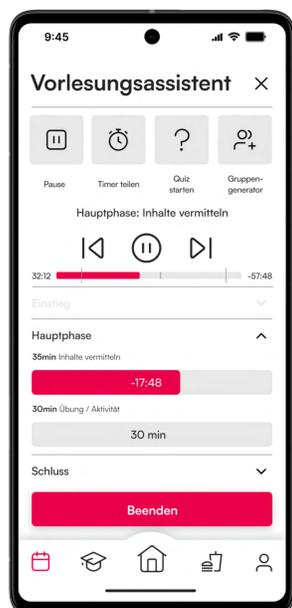
- Streak von Vorlesungsbesuchen
- Quiz-Ranglisten
- Punkte für Aktivitäten (Mensa-Like, Quiz-Teilnahme)

Förderung der Motivation
Beteiligung und Kooperation

Während der Lehrveranstaltung...

Vorlesungsassistent

- Unterstützung der **zeitlichen Planung**
- Durchführung **durch die einzelnen Phasen** einer Vorlesung
- **Pausenerinnerung**
- Timer-, Gruppenarbeits- und Quizfunktion



Gruppenarbeiten

Planung

- **Gruppenarbeitsmethoden** (z. B. Gruppenpuzzle, Infomarkt)
- **schrittweise** Durchführung

Gruppeneinteilung

- **schnelle Gruppenbildung** während der Veranstaltung
- verschiedene **Verfahren**
- **Anzeige** der Mitglieder **per App**
- **Farbcodierung** erleichtert das Zusammenfinden

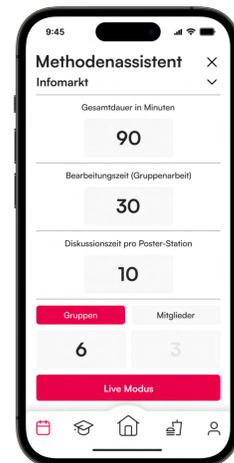
Zeitmanagement

- pro Phase konkrete Zeitangabe mit **Timer**
- **für Lehrende:** Zeit verlängern oder frühzeitig beenden
- **für Studierende:** Hinweis an Lehrperson auf zusätzlichen Zeitbedarf, erledigte Aufgabe oder benötigte Unterstützung

Peer Instruction

- **Quizfragen** werden per App mit den Studierenden **geteilt**
- verschiedene **Frageformate**
- Ausblick: **KI-Generierung** von Fragen

weitere Interaktionen:
Wortwolke & Moodbarometer



Planung der Methode „Infomarkt“



Timer aus Lehrendensicht - Restlaufzeit 25 Minuten

METHODIK

Konzeptionsmethoden

- **Bedürfnisse** der Zielgruppen im Fokus
- **Design-Thinking-Workshops** mit 35 Studierenden und 10 Lehrenden unterschiedlicher Studiengänge nach dem **6-Phasen-Modell** des Hasso-Plattner-Instituts (2022)
- Analyse des didaktischen Potenzials von 30 Hochschul-Apps, 9 kommerziellen Apps für Hochschulen (Studo, UniNow etc.) und 7 Apps für Lernen und Lehren (MobiDics, Engross etc.) als Grundlage für die Entwicklung der THA-Campus-App

User Tests

WiSe 2022/23

- 55 Studierende + 2 Lehrende
- 1 Kurs (Interaktive Medien)

SoSe 2023

- 8 Studiengänge
 - 250 Studierende + 7 Lehrende
 - Methoden: u. a. Guerilla-Testing
- 148 Feature-Vorschläge

Zeitplan

1 Prototyp 1: bis Mär 23

- Mensaplan
- Stundenplan
- Live-Modus mit Quiz

2 Prototyp 2: bis Okt 23

- Gruppeneinteilung
- Linkübersicht
- Redesign

3 Prototyp 3: bis Mär 24

- Vorlesungsassistent
- Gruppenarbeiten
- Terminübersicht
- Gamification
- App IT-Sicherheits-Check

Mehr Infos:

