

GründerUni Bayreuth – neuer e-learning-Kurs für alle Studierenden

Interaktive Plattform macht die GründerUni erlebbar

Von David Eder

Wer kennt das nicht: auf dem Campus war ein spannender Vortrag oder ein interessanter Workshop, aber man hat erst im Anschluss davon erfahren. Damit ist jetzt zumindest für die Bereiche Digitalisierung, Innovation und Entrepreneurship Schluss!

Lehre und Events übersichtlich dargestellt

Seit dem Sommersemester 2019 gibt es eine gemeinsame Plattform für alle gründungsinteressierten Studierenden. Hierzu wurde ein eigener Kursbereich in der e-learning-Plattform aufgesetzt, der für alle Interessierten offen ist. Dieses Projekt wurde von der Stabsabteilung Entrepreneurship & Innovation in Zusammenarbeit mit dem Projekt 'Entrepreneurship4All@UBT' ins Leben gerufen.

Ziel dieses e-learning-Kurses

...ist es, campusweit und fakultätsübergreifend das komplette Angebot der GründerUni darzustellen. Hier werden Vorträge, Workshops und Social Events von unterschiedlichen Institutionen, wie z.B. enactus, bdvb, BF/M oder E&I, übersichtlich dargestellt. Dadurch wird die GründerUni für die Studierenden erlebbar und sie bleiben über neue Formate stets bestens informiert. Zudem werden hier auch alle Lehrveranstaltungen in diesen Bereichen aufgelistet, sodass sich Studierende schnell einen Überblick über das Angebot verschaffen können.

Auf der Startseite des Kurses befinden sich im oberen Bereich zwei Banner, die auf aktuelle Formate hinweisen. Das können zum einen neue Events und zum anderen die verschiedenen Services im Bereich Gründung sein. Der Kurs ist in die Abschnitte Lehrveranstaltungen, Workshops & Vorträge, Deine GründerUni und Startup-Corner gegliedert. Beim dritten Abschnitt können sich Studie-

Dieser Kurs soll die Interaktion zwischen Gründungsinteressierten, Gründern und Initiativen fördern. Um das zu erreichen, ist für das Wintersemester 2019/20 ein 'Schwarzes Brett' geplant, wo die Teilnehmer eigene Inhalte mit der Community teilen können. Hier könnte das neue Feature Etherpad Lite zum Einsatz kommen. Ebenfalls geplant ist eine Seite für Veranstaltungsrückblicke, damit sich neue Studierende schnell ein Bild vom vielfältigen Angebot machen können. Die e-learning-Umgebung ist ein weiterer Baustein der GründerUni, um das Thema Entrepreneurship für Studierende sichtbar und erlebbar zu machen.

rende schon vorab für ein Workshop-Format eintragen, sodass sie rechtzeitig informiert werden, sobald der Workshop tatsächlich angeboten wird. In der Startup-Corner inspirieren Geschichten von erfolgreichen Gründungen und lassen so die GründerUni lebendig werden. Aktuell (Stand: Mitte Juli 2015, Anm. d. Red.) haben sich schon über 400 Studierende in den Kurs eingeschrieben, was das große Interesse an Themen rund um Digitalisierung und Entrepreneurship dokumentiert.

Interaktive Umgebung fördert Austausch

Der e-learning-Kurs wird ständig weiterentwickelt und es kommen immer mehr interaktive Elemente hinzu, bspw. können sich Studierende bequem für Workshops anmelden, indem sie sich in den jeweiligen Kurs einschreiben. Das erspart die Anmeldung via E-Mail, die sowohl für den Studierenden als auch den Organisator oft sehr zeitaufwändig ist.

Zudem können die Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer den Kalender exportieren,

um immer up to date zu sein. Wer befürchtet, dass er durch den Kurs eine Flut an E-Mails bekommt, kann getrost aufatmen. Das Ankündigungsforum wird ausschließlich von den Administratoren verwendet – und das auch nur für besondere Anlässe. Es werden zwar alle Inhalte laufend aktualisiert, aber der einzelne Teilnehmer bekommt über das Update keine Benachrichtigung. Das führt dazu, dass Teilnehmerinnen und Teilnehmer regelmäßig selbst im e-Learning-Kurs vorbeischauchen müssen.

Ein virtueller Ort für die Startup-Szene

Mit der Startup-Lounge hat die Bayreuther Gründerszene ein neues Format bekommen, um sich auszutauschen und in gemütlicher Atmosphäre zu netzwerken. Im Sommersemester 2019 stellten sich gleich sechs Startups vor und zeigten, wie Innovationen made in Bayreuth sind – kreativ, sozial und digital! Diese Vielfalt soll sich auch im neuen e-learning-Kurs widerspiegeln und so – neben den verschiedenen Events in Bayreuth – ein virtueller Raum für die Startups sein. Wer eine Mitgründerin oder einen Mitgründer sucht oder neue Teamkollegen, kann sich hier mit Gleichgesinnten vernetzen.

Den e-learning-Kurs, die kommende Startup-Lounge und weitere Informationen finden Interessierte hier:
www.gruender.uni-bayreuth.de

KONTAKT

Dr. Petra Beermann

Leitung
Stabsabteilung Entrepreneurship & Innovation
Universität Bayreuth
Nürnberger Straße 38 / Haus 1
95448 Bayreuth
Telefon: 0921 / 55-4720
E-Mail: petra.beermann@uni-bayreuth.de
www.entrepreneurship.uni-bayreuth.de

Dr. Christoph Buck

Akademischer Rat auf Zeit
Lehrstuhl für Betriebswirtschaftslehre VII – Wirtschaftsinformatik
Rechts- und Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
Universität Bayreuth
Universitätsstraße 30 / AI
95447 Bayreuth
Telefon: 0921 / 55-7665
E-Mail: christoph.buck@uni-bayreuth.de
www.bwl7.uni-bayreuth.de

Hackathon 'Future of Education – Play the Code'

Wie digitale Konzepte das Lehren und Lernen an Hochschulen verbessern können

Von David Eder und Jasmin Hennrich

Am 25. Juni 2019 veranstaltete die Universität Bayreuth gemeinsam mit dem Münchner Startup studysmarter einen Hackathon zum Thema 'Future of Education'. Ziel des Hackathons war die Entwicklung von digitalen Konzepten, die das Lehren und Lernen an Hochschulen verbessern sollen.

Dabei konnten folgende Themen behandelt werden:

- Future Skills: Welche Kenntnisse werden in der Zukunft gebraucht und wie kann ich diese heute vermitteln?
- Learning Analytics: Wie kann ich aus den Daten der Lernenden, ihren Lernverläufen und Ergebnissen, Veränderungsbedarfe für die Lehre ableiten?
- Dashboard: Wie zeige ich dem Lernenden, wo er oder sie gerade im Lernverlauf steht?
- Interaction: Wie unterstütze ich interaktive, physische Lernsituationen im Klassenzimmer oder Hörsaal mit digitalen Mitteln?

Der Hackathon startete mit der Begrüßung der Teilnehmenden sowie der Vorstellung der zu bearbeitenden Themen durch Prof. Dr. Torsten Eymann, Vizepräsident für Informationstechnologie und Entrepreneurship der Universität Bayreuth. Christian Felgenhauer, Mitgründer von studysmarter, führte danach die knapp 30 Teilnehmerinnen und Teilnehmer durch die Agenda. Im Anschluss hatten die sieben Teams, die sich teilweise erst vor Ort gebildet hatten, sechs Stunden Zeit zur Entwicklung eines ersten Prototypen, der die Zukunft der Bildung an Hochschulen verbessern soll.

Trotz Zeitdruck und über 30 Grad Außentemperatur arbeiteten die Teams begeistert



Wie könnten digitale Konzepte das Lehren und Lernen an Hochschulen verbessern? Diese Frage wurde in intensiven Working-Sessions, nicht nur wegen der tropischen Außentemperaturen, heiß diskutiert. Fotos: Peter Kolb



So sehen Sieger aus! Strahlende Gesichter beim Gewinnerteam von 'Play the code' (M.) mit v.l. Dr. Michael Zeising (indibit), Christian Felgenhauer (Studysmarter) und Prof. Dr. Eymann (Uni Bayreuth).

an der Konzeptionierung ihrer Ideen. Unterstützt wurden sie dabei vom Startup sowie dem Team rund um Dr. Michael Zeising, Geschäftsführer von indibit, ein an der Universität Bayreuth gegründetes Unternehmen für IT- & Digitalisierungslösungen für das Bildungswesen. Ein besonderes Schmeckel hatte das Organisationsteam für die fleißigen Teilnehmerinnen und Teilnehmer auch noch parat: am Nachmittag kam ein Eiswagen direkt ans TAO-Gebäude und sorgte für die richtige Abkühlung für Zwischendurch.

Zum Ende des Tages hatten die sieben Teams drei Minuten Zeit, ihre Ideen vor einer neunköpfigen Jury zu pitchen und sich im Anschluss den Fragen der Jury zu stellen. Die Jury setzte sich u.a. aus Vertretern der Universität Bayreuth und renommierten Unternehmen aus der Region zusammen. Nach einigen spannenden Minuten der Entscheidungsfindung durften sich zwei Teams ('help me in' und 'Tutor') den dritten Platz teilen und sich jeweils über 300 Euro Preisgeld freuen. Platz zwei machte das Team 'Charly' und durfte 600 Euro mit nach Hause nehmen.

Den ersten Platz und damit den Höchstgewinn von 800 Euro erreichte das Team von 'Play the code' mit folgender Idee: Mithilfe sog. Public Displays spielerisch Berührungssängste zum Thema Programmierung überwinden. Diese ermöglichen, mittels Kinect-Kamera, die Silhouette des davorstehenden Spielers auf das Display zu projizieren und so im Spiel interaktiv teilzunehmen. Die Displays lassen sich, wie der Name schon verrät, an öffentlichen, hoch frequentierten Orten aufstellen, bspw. in der Unimensa, denn dort locken sie durch ihre Größe und ein ansprechendes Design ein großes Publikum an.

Dabei möchte das Team durch beliebte Spielformate wie Tetris oder Space Invaders dynamisch und digital-interaktiv Spieler einbinden und erste Kenntnisse zu Programmiersprachen mithilfe des Gamification-Ansatzes vermitteln. Das Gewinnerteam ist interdisziplinär aufgestellt und besteht aus den Studierenden Eduardo Augusto Esqueche Larrabure (Masterstudent Computerwissenschaft), Maximilian Schmid (Masterstudent Sportökonomie) und Franz-Jakob Morfeld (Bachelorstudent Betriebswirtschaftslehre). Mit der Verleihung des ersten Platzes ging ein anstrengender aber spannender Tag zu Ende. Bei Pizza und kühlen Erfrischungsgetränken konnten Teilnehmerinnen und Teilnehmer sowie die Jury den Abend gemeinsam ausklingen lassen.

Ein besonderer Dank gilt unseren Sponsoren der Mediengruppe Oberfranken, der Sparkasse Bayreuth, dem Nordbayerischen Kurier und der Wehrfritz GmbH, ohne die dieses Event nicht möglich gewesen wäre!

KONTAKT

Prof. Dr. Torsten Eymann

Vizepräsident Bereich Digitalisierung und Innovation
Lehrstuhlinhaber
Lehrstuhl für Betriebswirtschaftslehre VII – Wirtschaftsinformatik
Rechts- und Wirtschaftswissenschaftliche Fakultät
Universität Bayreuth
Universitätsstraße 30 / AI
95447 Bayreuth
Telefon: 0921 / 55-7661
E-Mail: wirtschaftsinformatik@uni-bayreuth.de
www.bwl7.uni-bayreuth.de
E-Mail: vp-entrepreneurship@uni-bayreuth.de
www.uni-bayreuth.de/de/universitaet/organisation



Der neue e-learning-Kurs ist eine Plattform für gründungsinteressierte Studierende und bietet einen strukturierten Überblick über Events und Lehrveranstaltungen in den Bereichen Digitalisierung, Innovation und Entrepreneurship. Foto: David Eder