

## StartApp quick - Mitschrift aus dem Workshop

Im StartApp quick Workshop haben sich die Teilnehmer\_innen kritisch mit dem Umgang von Smartphones und Apps auseinandergesetzt. Der Inhalt des Workshops geht von der eigenen Nutzung



von Apps, über App Funktionen und Entwicklung bis zur Erstellung einer eigenen App Idee. Er ermöglicht allen Teilnehmern direkt zu erfahren, was ihre Schüler\_innen in dem von Technik - Zukunft in Bayern 4.0 angebotenen StartApp quick erlernen. Der Workshop wurde durchgeführt von Ulrich Tausend (JFF) und Sonja Breitwieser (Parabol Nürnberg).

Zu Beginn wurde über ein digitales Voting abgefragt, welche Apps die Teilnehmer überhaupt nutzen. Als Referenz für Jugendliche kann hier die alljährliche Jugendmedienstudie (<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2017/>) herangezogen werden.

Um die Nutzung von Smartphones und der Apps zu verstehen, ist es wichtig, sich über die einzelnen Funktionen des Handys bewusst zu sein. Dazu wurde eine „Funktionen-Versteigerung“ durchgeführt.

Hierzu wurden einzelne Funktionen eines Smartphones (z.B. Telefonieren, Navigation, Datenschutz, Gaming etc.) vorgestellt und anschließend versteigert. Dazu bekamen die Teilnehmer in Zweiergruppen Spielgeld und sollten sich überlegen, wie viel ihnen einzelne Funktion wert sind. Wollen sie all ihr Geld für eine Funktion ausgeben oder lieber mehrere Funktionen für weniger Geld ersteigern? So konnten die Teilnehmer spielerisch herausfinden, wie wichtig ihnen einzelne Funktionen ihres Smartphones sind.



In einem kleinen Input wurde auf die Entwicklung von Apps eingegangen. Es wurde zum Beispiel erklärt, was der Unterschied zwischen dem Gerät (Smartphone, Tablet, Samsung, iPhone etc.), dem Betriebssystem (iOS, Android etc.) und den einzelnen Apps ist.

Ein Smartphone hat die Möglichkeit sehr viele Funktionen zu nutzen, doch braucht jede App Zugriff auf alle Funktionen? Hier wurde mit den Teilnehmern auf dem eigenen Gerät geschaut, auf welche Funktionen einzelne Apps (z.B. WhatsApp, Facebook etc.) zugreifen.

Als Überleitung zum Arbeiten an der eigenen App Idee, wurde ein fünf Punkte Plan zur Erstellung einer eigenen App vorgestellt.

1. **Ideen sammeln:** Was soll die App können? Was soll die App nutzen? Was ist besonders an ihr?
2. **Konzept entwickeln:** Sich für Funktionen entscheiden. Geschäftsmodell entwickeln.
3. **Umsetzung:** Design (Grafiken, Sounds) und Programmierung
4. **Testphase und Anpassung**
5. **Veröffentlichung** in App-/Play-Stores oder im Netz

Zum Schluss wurde ein „App Ideen Pitch“ durchgeführt. Hier sollten die Teilnehmer in Kleingruppen eine eigene App Idee entwickeln. Dazu sollten die ersten drei Punkte der App Entwicklung durchlaufen (ohne Programmierung) und die eigene Idee vorgestellt werden. Um das Ganze zu einem „Pitch“ (Verkaufsgespräch) zu machen, wurde aus jeder Gruppe im Vorfeld ein Jury Mitglied ausgewählt, dass die Vorstellungen bewertete (Beispielkriterien: Idee, Logo, Funktionen, Finanzierungsmodell etc.). Die Vorstellung der App Idee erfolgte mit einem auf dem Tablet erstellten Video.

## Beispielablauf für einen StartApp Quick Workshop

1. Einstieg mit Umfrage zur App Nutzung und Funktionen Versteigerung
2. Input zur App Entwicklung und Funktionen eines Smartphones
3. Wie entsteht eine App?
4. App Ideen Pitch
  - a. Ideen Entwicklung
  - b. Pitch mit Jury
5. Schluss mit Feedback

## Benötigte Materialien

- Digitale Umfrage: Internetzugang, erstellte Umfrage (Survey Monkey, Google Forms)
- Analoge Umfrage: App Icons verschiedener Apps (ausgedruckt)
- Versteigerung: Spielgeld und zu versteigernde Funktionen
- App Ideen Pitch: iPads/Tablets oder Byod (Bring your own device)

## Tipps & Tricks

- Plattformen für Umfragen: Survey Monkey, Google Forms
- Abstimmungsplattformen: Kahoot!
- Vortrag über persönliche Daten: David Kreisel, Spiegel Mining
- Apps zur Darstellung eines Ideen Pitches: Stop Motion, GoPro Quik, Pixlr
- Zur Bewertung der Ideen: Jury Bewertungsbögen

## Links

Übersicht verschiedene Apps für den Unterricht (Login notwendig - kein Einschreibeschlüssel):

<https://lernplattform.mebis.bayern.de/course/view.php?id=171453>

Bauanleitung + Material Trickbox für DIN A3/A2 von:

<http://parabol.de/https://drive.google.com/open?id=0BzQfNoefMiA7dkIUZGFPUiN3YTNFdZJnZRLNmJ3QXJDYWNz>

Materialien StartApp:

<http://startapp.parabol.de/>

---

*in Kooperation mit*



JFF – Institut für  
Medienpädagogik

