STARTAPP

Projektträger und -durchführung
Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V. in Kooperation mit
JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
und Medienzentrum Parabol e.V.

Hauptsponsor
bayme – Bayerischer Unternehmensverband Metall und Elektro e. V.
vbm – Verband der Bayerischen Metall- und Elektro-Industrie e. V.

Förderer
Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft und Medien,
Energie und Technologie

Projekt bei der bbw beantragen: http://www.tezba.de/aktuelleprojekte/startapp

PRAXIS – Warm UP

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

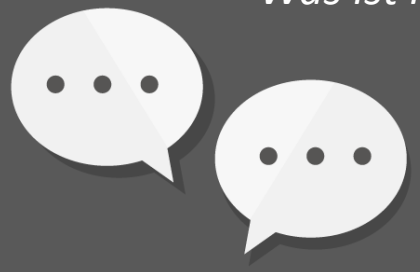
PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

Versteigerung

von Smartphone / APP Funktionen

Was ist ihnen an ihrem Smartphone am wichtigsten?



Warm UP - Versteigerung

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

neue Freunde finden

Warm UP - Versteigerung

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

‚Nicht stören‘ Modus

Warm UP - Versteigerung

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

Dazugehören

(z.B. zu WhatsApp Gruppen)

Warm UP - Versteigerung

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

Immer ins Internet können

Warm UP - Versteigerung

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

Fair produziert

(keine Kinderarbeit, keine Umweltverschmutzung)

Warm UP - Versteigerung

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

bbw

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

Fotos & Videos machen

Warm UP - Versteigerung

Alltagshelfer

(wie Wecker, Notizen, Taschenlampe)

STARTAPP

Auseinandersetzung mit der Technologie mobiler Kommunikation.

Medien durchdringen den Alltag und das Aufwachen von Kindern und Jugendlichen.

92% aller Jugendlichen (12 – 19 jährigen) besitzen ein Smartphone (JIM 2025)
88% können über ihr Smartphone ins Internet (JIM 2015)

Das Smartphone hat für Jugendliche eine enorme Bedeutung als Kommunikationsmedium.
Der Aufbau von engen Beziehungen zu Gleichartigen ist
eine der wichtigen Entwicklungsaufgaben im Jugendalter.

Medien

neue Technologien

verstehen **mitgestalten** **kritisch hinterfragen**

Medienkompetenz

Kinder- und Jugendliche zu einem selbstbestimmten und souveränen Umgang mit Medien befähigen.

"Technik – Zukunft in Bayern 4.0" - "StartApp„

Auseinandersetzung mit der Technologie mobiler Kommunikation.

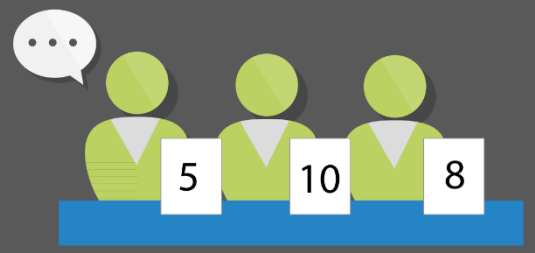
SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

START APP Quick – 1 tägiger Workshop (5. bis 8. Jahrgangsstufe)



Auseinandersetzung mit Zukunftstechnologien (prozessorientiert)

- Spielerisches Szenario: kleinen Teams entwickeln als Startup-Unternehmen ihre Zukunftsideen für mobile Kommunikation.

START APP Group – 3 tägiger Workshop (7. bis 9. Jahrgangsstufe)

Apps aktiv Nutzen und Gestalten (produktorientiert)

- Gestaltung kreativer und mobilen Anwendungen
- Praktische Einblicke in die App-Programmierung mit Hilfe des MIT App Inventor

bei beiden Projektvarianten sollen die Smartphones der Jugendlichen als Gestaltungs- und Arbeits- Tools um vielfältig zum Einsatz kommen.

START APP QUICK – 1 tägiger Workshop

"Technik – Zukunft in Bayern 4.0" - "StartApp"

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

bbw

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

APP Voting - Welche Apps nutzt ihr?

Was ist euch an eurem handy am wichtigsten?

Versteigerung von Smartphone / APP Funktionen

INPUT – Wie entsteht eine APP?

Welche Geschäftsmodelle gibt es?

PRAXIS App Idee – Entwickeln & Präsentieren einer Zukunftsapp

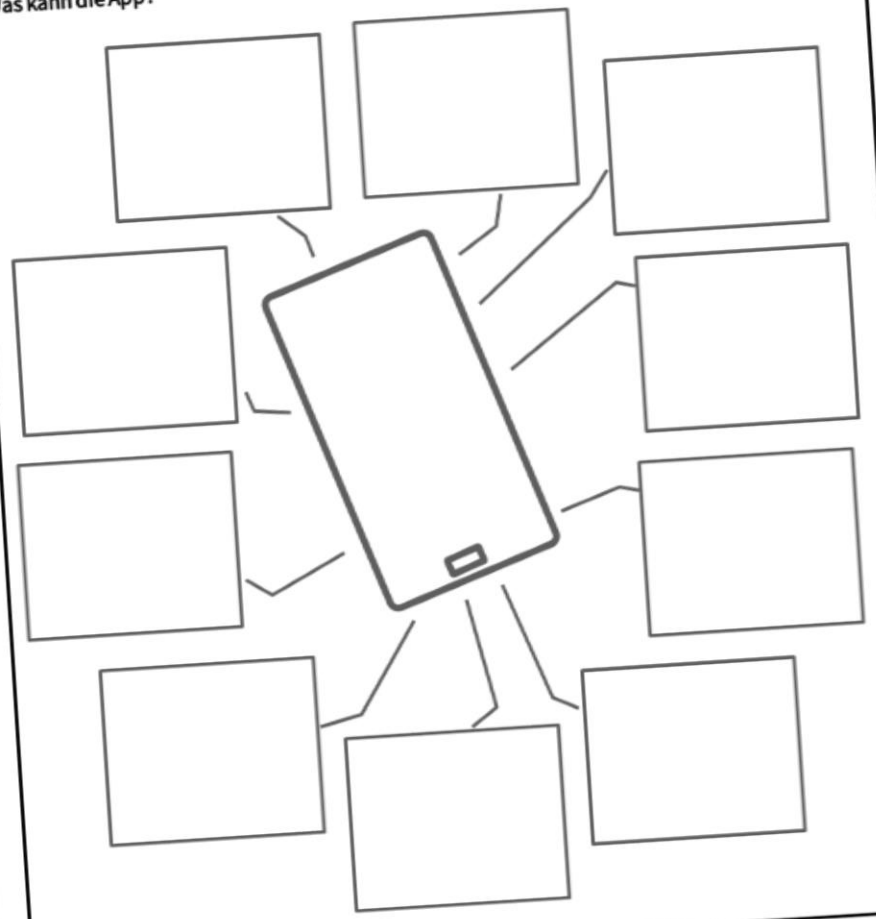
5 10 8

START APP

Wie heißt eure Appdesign-Agentur?

Wie heißt eure App?

Was kann die App?



Was unterscheidet eure App von anderen? Was ist das Neue an ihr?

Welche Probleme in eurem Alltag oder in der Welt könntet ihr mit Hilfe eurer App lösen?

Was kostet die App? Wie bezahlt man (Kosten- und Finanzierungsmodell)?

Wer soll die App nutzen (Zielgruppe, Altersfreigabe etc.)?

EURE AUFGABE

Eure Appdesign-Agentur soll eine Idee für eine innovative App entwickeln. Denkt euch Ideen für neue Funktionen aus. Überlegt z.B. was euch an bisherigen Apps stört oder welche App fehlt noch auf dem Markt? Welche Probleme in eurem Alltag oder in der Welt könntet ihr mit Hilfe eurer App lösen?

Entwickelt eure eigene Idee für eine App! Dazu zählt ein Name, ein Logo bzw. ein App-Icon, die Funktionen (was man mit der App machen kann), ein Kosten- und Finanzierungsmodell und eine Beschreibung der Zielgruppen und eine Altersfreigabe.

Erstellt eine Präsentation mit Fotos oder Videoclips, die eure Idee vorstellt. Für das Präsentieren eurer Idee habt ihr 3 Minuten Zeit. Die Präsentation sollte ca. 10 Folien enthalten.

Andere Appdesign-Agenturen haben denselben Auftrag. Die beste Idee gewinnt. Die Entscheidung trifft eine Jury.

START APP QUICK – 1 tägiger Workshop

"Technik – Zukunft in Bayern 4.0"

	• **Gif Me! Camera Pro (kostenlos / ca. 3 €)** **7 sekündige GiFs im 1:1 Format** Einzelbilder (serie / manuel) + Onionskinning (Trick Animationen oder Foto Burs) https://itunes.apple.com/app/gif-mel-camera/id992836853 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.xnview.XnGifPro&hl=de	
	• **Comic Strip it (Comic Geschichten) (ProVersion = 0,99 €)** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.roundwoodstudios.comicstripit	
	• **Comic Life Android: kostenlos** https://itunes.apple.com/de/app/comic-life/id432537882?mt=8	
	• **Comicize** https://play.google.com/store/apps/details?id=com.graphicalize.comicize.app&hl=de	

INPUT

PR

...ntieren einer Zukunftsapp

START APP QUICK – 1 tägiger W

Eure Aufgabe als Jury

Stellt Fragen, wenn ihr etwas wissen wollt!

Bewertet die App mit Punkten von 1 bis 10 (10 ist am besten)!

Gebt Feedback! Erklärt der Gruppe, was ihr gut findet und was man noch verbessern könnte.

Kriterien für Jurybewertung

Wie neu ist die Idee?

Ist das Kosten- und Finanzierungs-modell gut?

Eignet sich die App für die angedachte Zielgruppe?

Macht die App die Welt besser?

Wie kreativ sind Logo und Name?

Wie bewertet ihr das Aussehen der App?

Wie wurde die Idee präsentiert?

START APP GROUP – 3 tägiger Workshop

"Technik – Zukunft in Bayern 4.0" - "StartApp"

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

bbw

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

APP Voting - Welche Apps nutzt ihr?

WENN - DANN WarmUp zur Programmierung

AGBs - Datensammlung

INPUT – Wie entsteht eine APP?

PRAXIS App Programmierung – Einblick in das Erstellen einer App

START APP GROUP – 3 tägiger Workshop

"Technik – Zukunft in Bayern 4.0" - "StartApp"

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

bbw

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

APP Nutzung - Zeitstrahl zur eigenen App & Smartphone Nutzung

mini **INPUT / Austausch** – neue Technologien – u.a. Augmented Reality

PRAXIS Smartphone Storys (Geschichten zur APP & Smartphone Nutzung)

cc by 3.0 40 vector (SVG) icons by Squid.ink

In welcher Zukunft wollen wir leben? Wer darf was mit Daten anstellen?

Austausch / Diskussion gesellschaftliche, soziale, kulturelle Aspekte

STARTAPP

Projektträger und -durchführung
Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft e. V. in Kooperation mit
JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
und Medienzentrum Parabol e.V.

Hauptsponsor
bayme – Bayerischer Unternehmensverband Metall und Elektro e. V.
vbm – Verband der Bayerischen Metall- und Elektro-Industrie e. V.

Förderer
Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft und Medien,
Energie und Technologie

Projekt bei der bbw beantragen: http://www.tezba.de/aktuelleprojekte/startapp

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

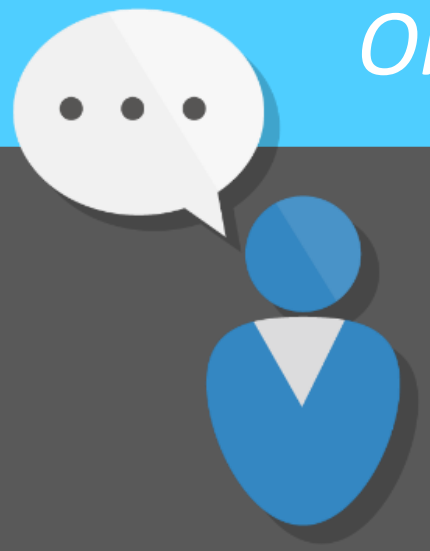
JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

APP Entwicklung in der Wirtschaft

Oliver Hengstenberg



Appentwicklung & Geschäftsmodelle

‚Wie wird mit Apps Geld verdient?‘

START APP

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

bbw

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

OLIVER HENGSTENBERG

- Dipl. Inf. (TUM)
- Selbständiger Programmierer seit 1994
- Mobile Expert seit 2008
- Aufbau Mobile Entwicklung 1&1 (Web.de, GMX)
- Friendscout24, grosse und kleine Kunden
- Startups (xmedio, Cribster: foldapps.com pädagogisch wertvoll)
- Management der Mobile Entwicklung
- Twitter: @hengstenberg
- Sorry for Anglizismen

APP Entwicklung
in der Wirtschaft
OLIVER HENGSTENBERG

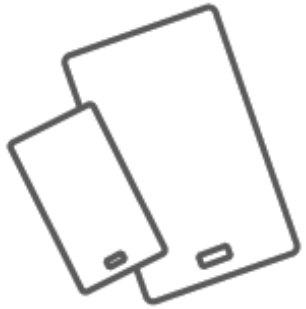
SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

GERÄTE, BETRIEBSSYSTEME, APPS



1. Geräte:
Smartphones und Tablets (neu: Android Chromebooks)

2. Betriebssysteme:
Android, iOS, Windows Phone, Blackberry

3. Apps:
Android, iOs, Windows Phone, Blackberry

Wenige Firmen dominieren den Markt:

Apple	*mit iPhones/iPads, iOS*
Facebook	*mit der Community und App, WhatsApp, Instagram*
Google	*mit Android OS, Youtube*

APP KATEGORIEN

- Native Apps: Anwendungen optimiert für ein OS
- Games
- Hybrid-Apps: “Web-Apps” mit Ursprung als Webseite, für Mobile optimiert

APP Entwicklung

in der Wirtschaft

OLIVER HENGSTENBERG

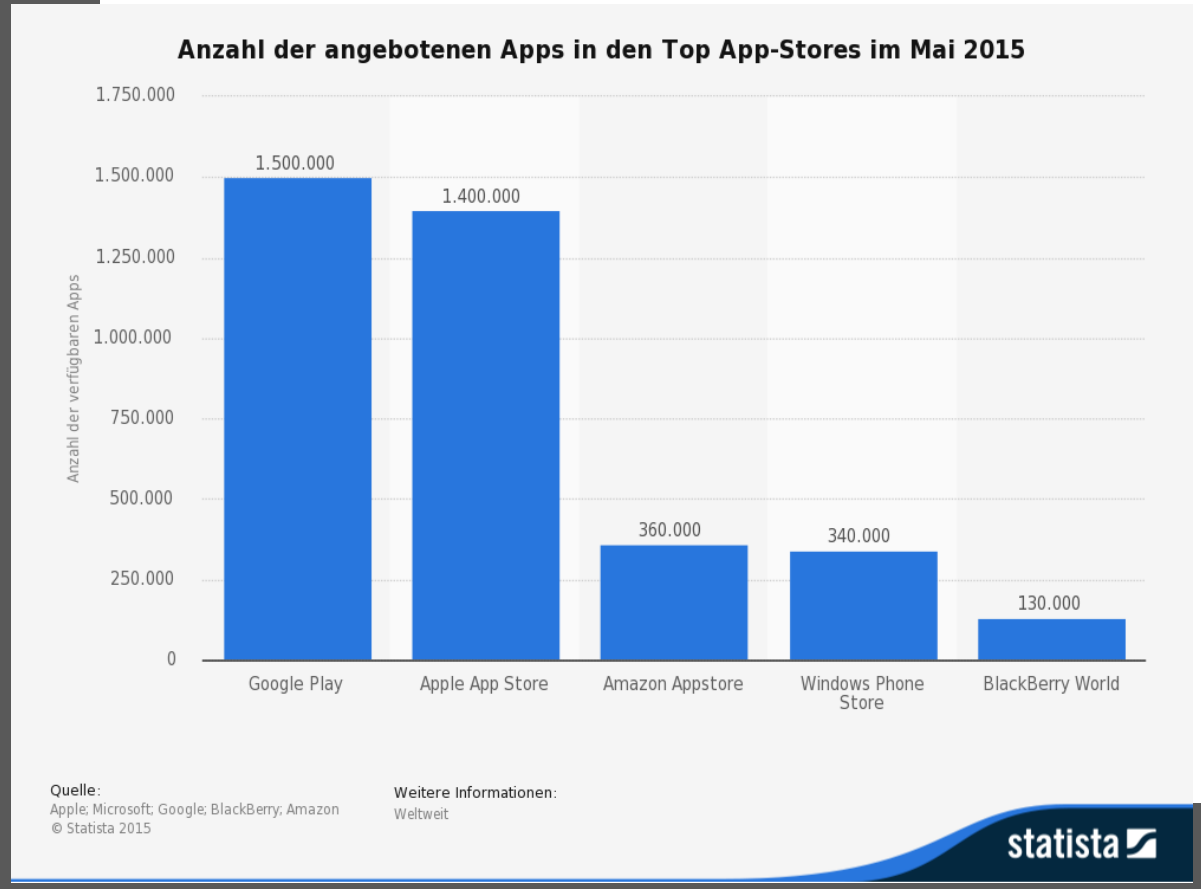
SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

APPS MARKT



WIE WIRD MIT APPS GELD VERDIENT?

Flexible Kosten

- ABONNEMENTS/ PREMIUMDIENSTE
- IN-APP-SALE

Feste Kosten

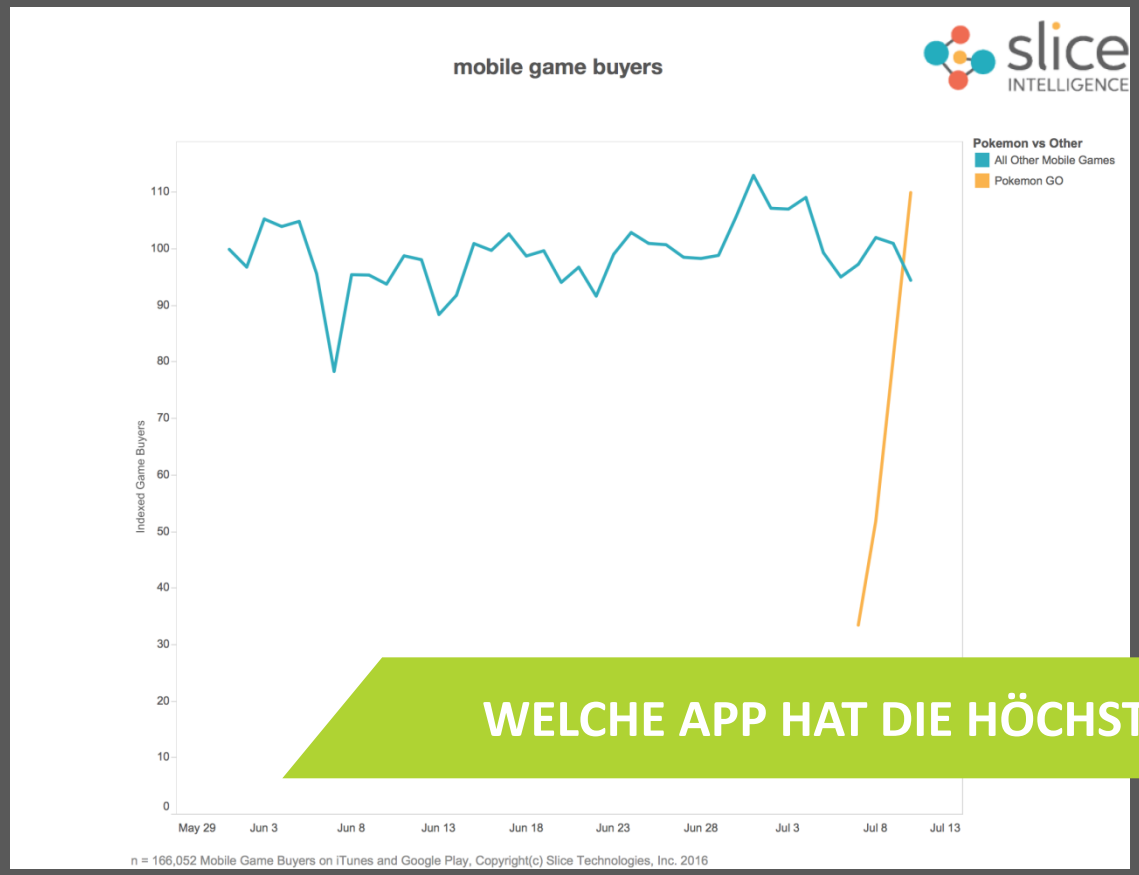
- VERKAUF VON APPS
- FREE-2-PLAY/ FREE-2-USE

Werbung

Daten-verwertung

APP Entwicklung
in der Wirtschaft
OLIVER HENGSTENBERG

WIE WIRD MIT APPS GELD VERDIENT?



WELCHE APP HAT DIE HÖCHSTEN IN-APP-VERKÄUFE?

APP Entwicklung

in der Wirtschaft

OLIVER HENGSTENBERG

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

POTENTIALE VON APPS

APP Entwicklung

in der Wirtschaft

OLIVER HENGSTENBERG

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

APP ENTWICKLUNG

PROZESS

Entwicklerteam:

- Produkt Manager
- Entwickler
- Designer
- Tester

Agile Enwicklung / SCRUM / Kanban

- Iterativ: 2 Wochen
- Features Schätzen, Planning eines Sprint
- Daily Standup, Board, Tickets

ENTWICKLUNGSTOOLS

- iOS: Xcode für Swift, Obj-C
- Android: Android Studio für Java
- Games: Unity verbreitet für C#, Javascript

FUNKTIONEN EINER IDE

- Code Editor
- UI Designer
- ggf. Persistenz / DB Unterstützung
- Debugger
- Profiler
- Test-Unterstützung
- Versionierung, Source-Verwaltung: git verbreitet

(medien)pädagogische Aspekte

der Smartphone Nutzung Jugendlicher

Medien durchdringen den Alltag und das Aufwachen von Kindern und Jugendlichen. Die ‚digitale Identität' ist ein Teil der Persönlichkeit.

Wirft man einen Blick in die aktuelle JIM Studie (2015), so

- besitzen 92% aller Jugendlichen (12 – 19 jährigen) ein Smartphone
- in 96% aller Haushalte ist ein Internetzugang vorhanden
- 9 von 10 Jugendliche können dabei vom eigenen Zimmer aus ins Internet
- 88% können über ihr Smartphone ins Internet

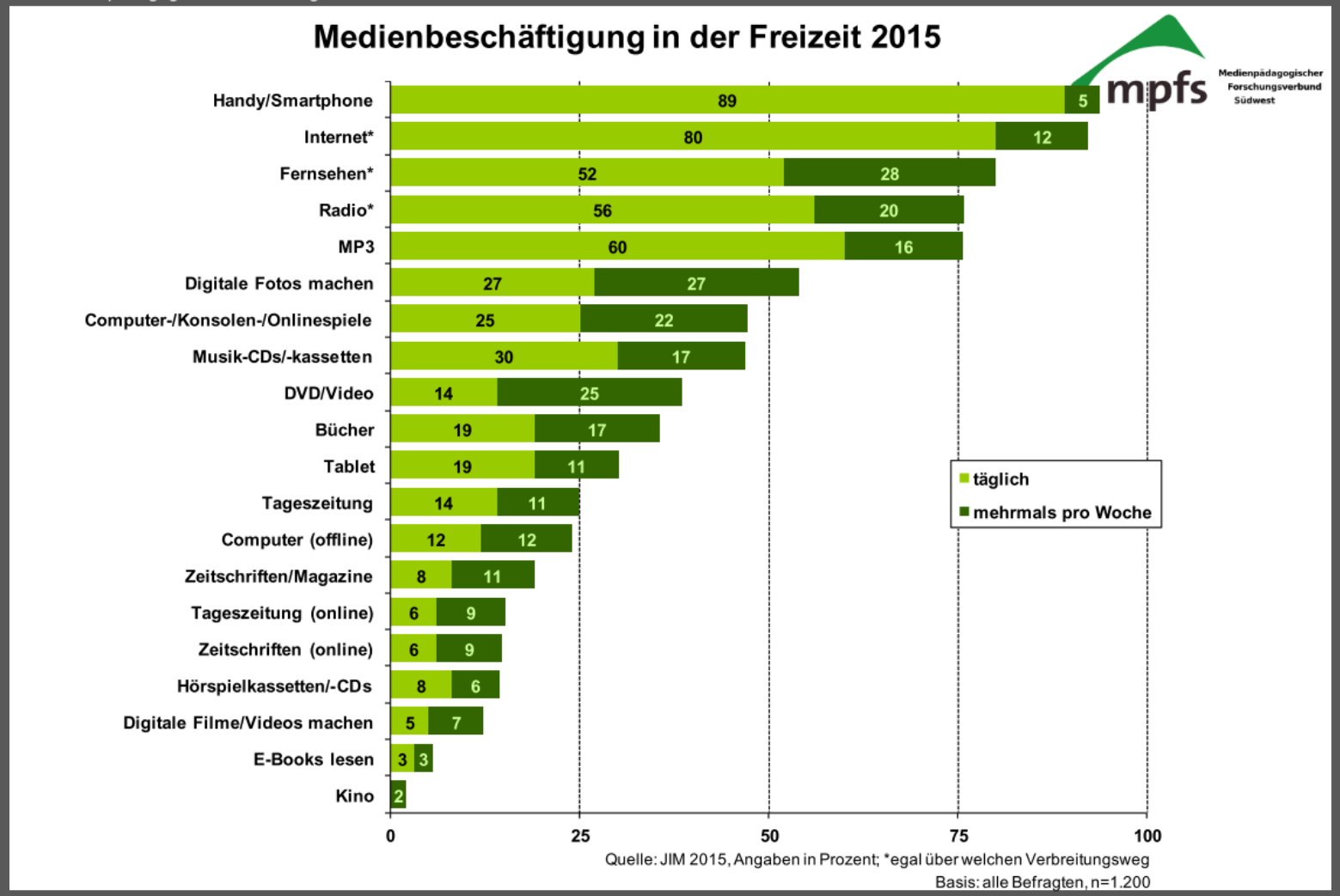
medienpädagogische Aspekte

der Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

Welche Rolle haben mobile Medien im Alltag von Jugendlichen?

Smartphone

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest



medienpädagogische Aspekte

der Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

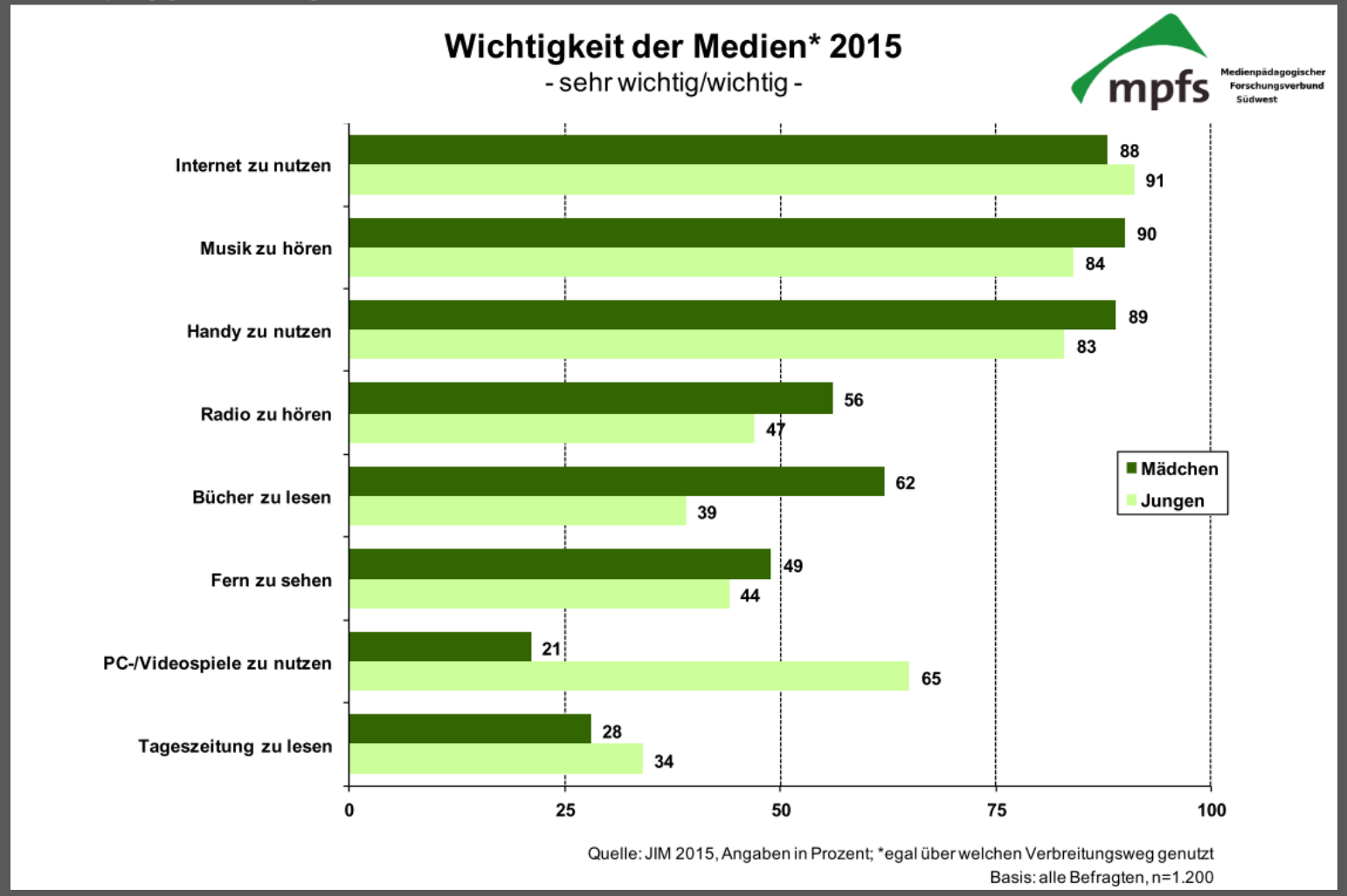
Welche Rolle haben mobile Medien im Alltag von Jugendlichen?

Internet

Musik

& Smartphone zu Nutzen sind enorm wichtig !

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest



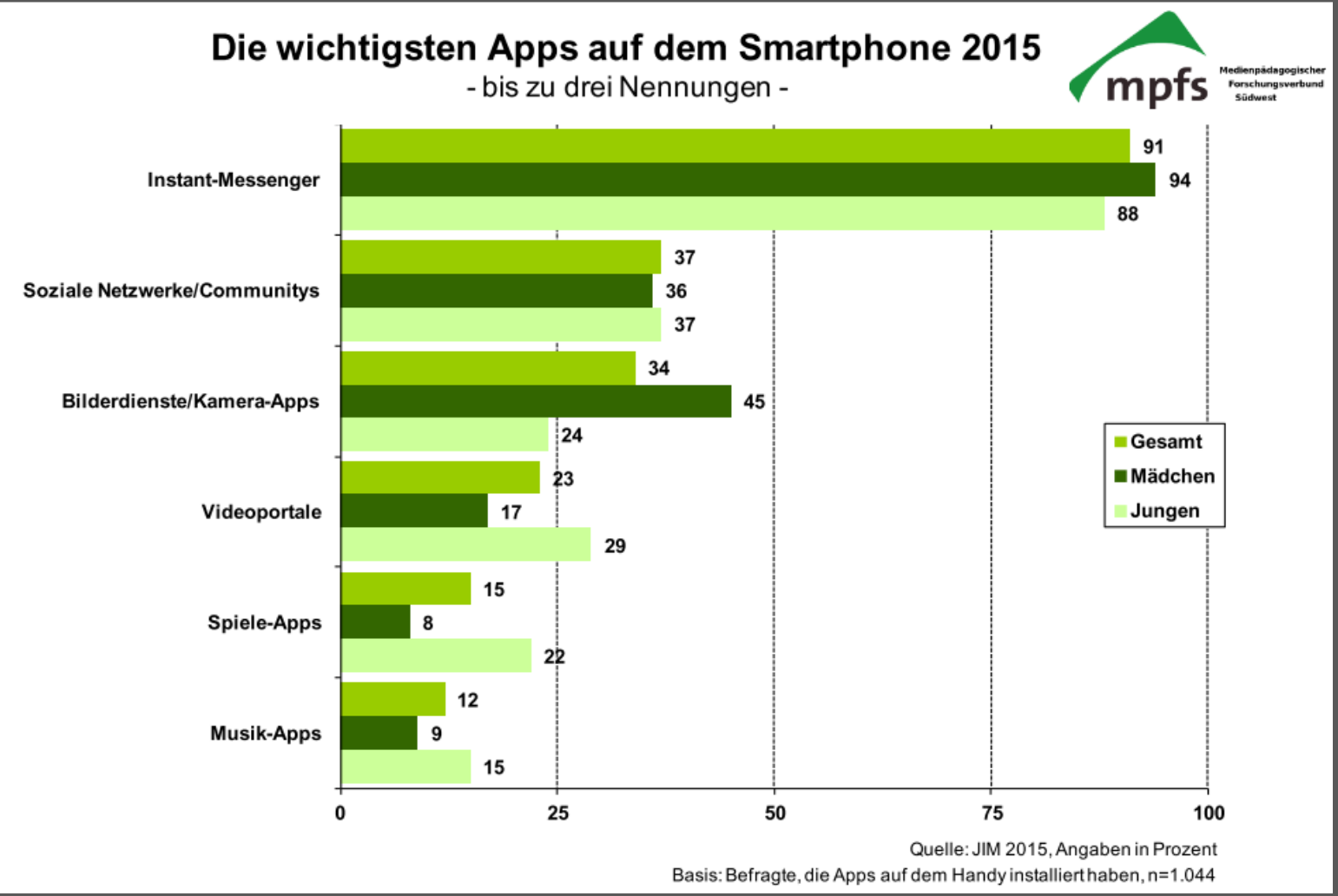
medienpädagogische Aspekte

der Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

Welche Rolle haben mobile Medien im Alltag von Jugendlichen?

Der MESSANGER als wichtigste APP

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest



medienpädagogische Aspekte

der Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

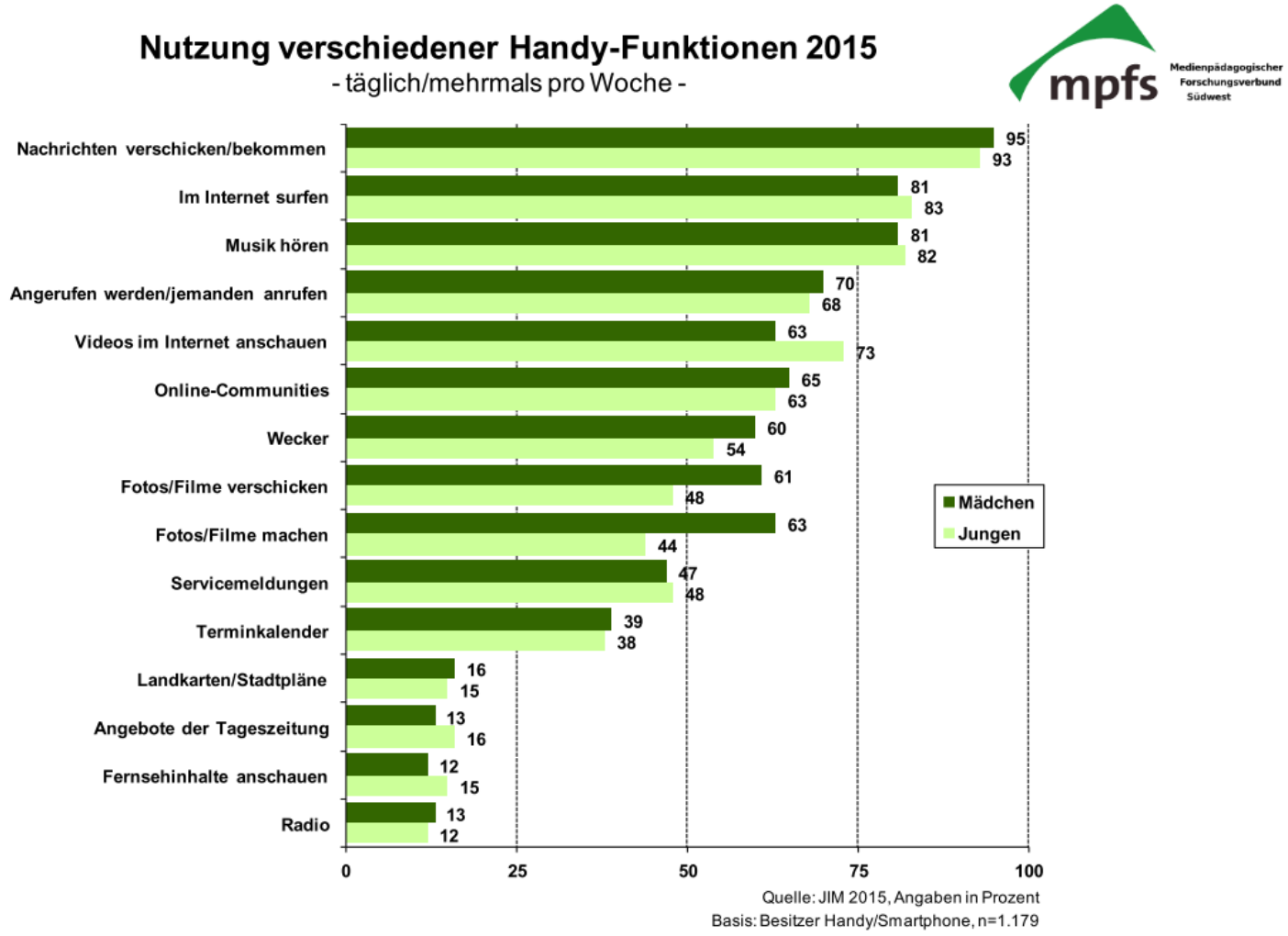
Welche Rolle haben mobile Medien im Alltag von Jugendlichen?

Kommunikation

Internet

Musik

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest



START APP

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

Internet

Kommunikation

MESSANGER
als wichtigste APP

Zusammenfassend hat das Smartphone als Mittel der Kommunikation einen enormen Stellenwert für Jugendliche.

medienpädagogische Aspekte

Bereich: Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

Welche Rolle haben mobile Medien im Alltag von Jugendlichen?

Entwicklungsaufgaben

Identitätsentwicklung

Beziehungsaufgaben

Ablösung von den Eltern und Aufbau enger und stabiler Beziehungen zu Gleichaltrigen | Feste Zugehörigkeit zu einer Peergroup | Bester Freund/Freundin | intime Beziehung

Geschlechterrolle

Entwicklung der eigenen Geschlechterrolle

Körper & Sexualität

Umgang und Akzeptanz körperlicher Veränderungen und entwickeln von Sexualität.

Peer Group

Zugehörigkeit

Unterstützung

Austausch, Diskussion

Jugendkultur

Selbstständigkeit

Alltagsbewältigung

Unabhängigkeit von den Eltern | Eigenständig den Alltag bewältigen | Eigene Entscheidungen treffen | Vorbereitung auf ein eigenständiges Leben (Berufswelt / eigene Familie)

Werte / Normen

eigene Werte & Normen | ethisches und politisches Bewusstseins & Übereinstimmung der eigenen Haltung mit dem eigenen Handeln.

medienpädagogische Aspekte

Bereich: Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

Internet

als Erziehungsfreier Raum

ohne Aufsicht von Erwachsenen,
Regeln, Pädagogisierung, …

als Raum für …

Jugendkultur

und Jugendkulturellem Austausch

selbstbestimmte **Freiräume**

Abgrenzung

Selbstständigkeit

Internet

als erweiterter Sozialraum

medienpädagogische Aspekte

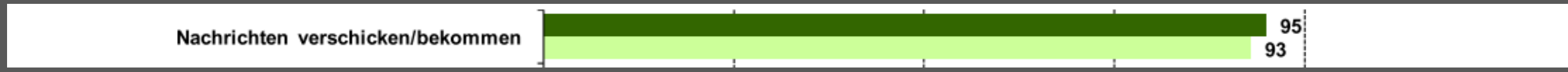
Bereich: Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

Sozialraum

keine Trennung zwischen online / offline

Freunde Treffen (non-mediale Freizeitaktivitäten)

Nachrichten erhalten / verschicken (mediale Freizeitaktivität)

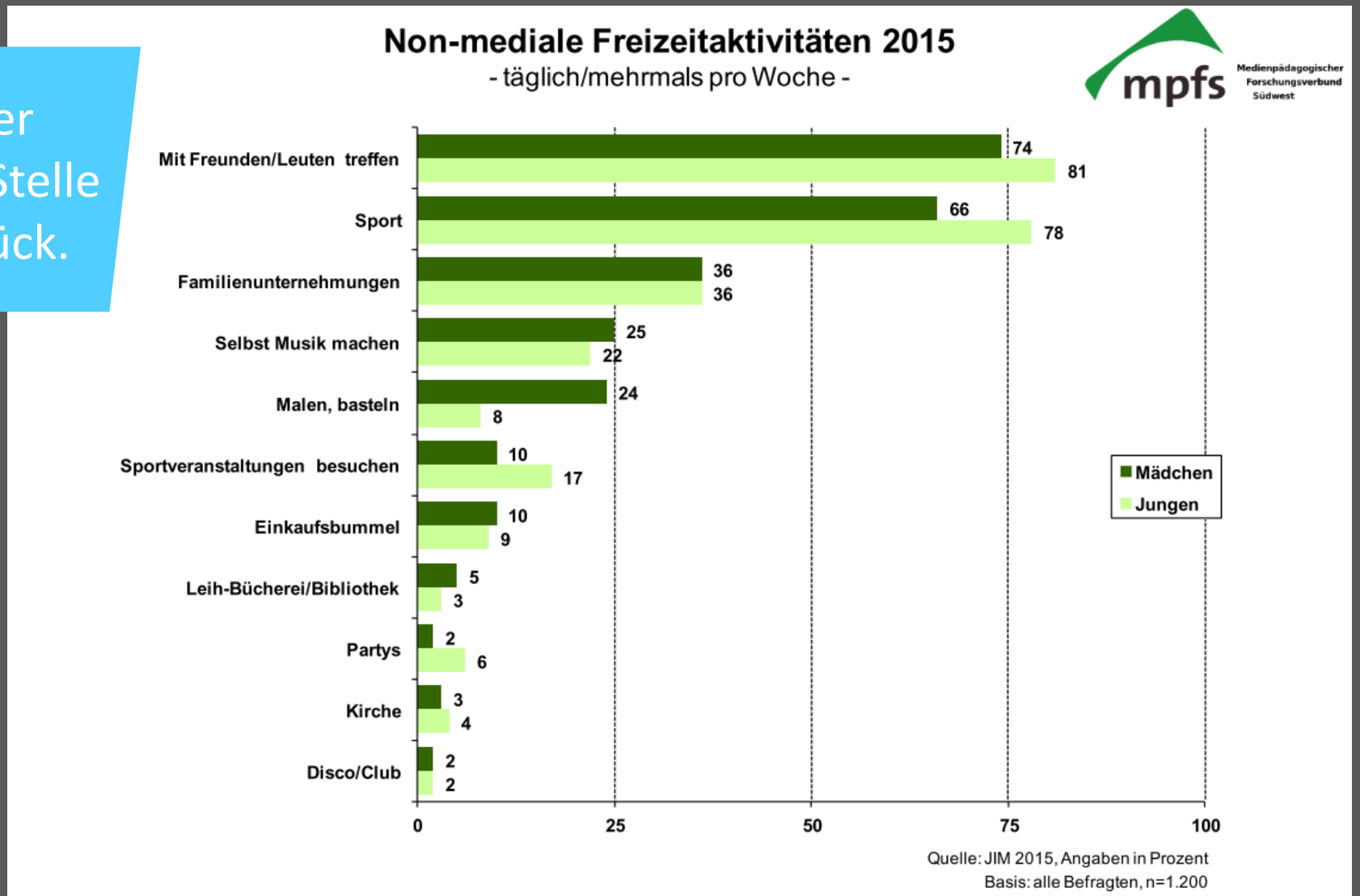


medienpädagogische Aspekte

der Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

Welche Rolle haben mobile Medien im Alltag von Jugendlichen?

Kontakt zur Peer Group steht an 1.Stelle Familie geht zurück.

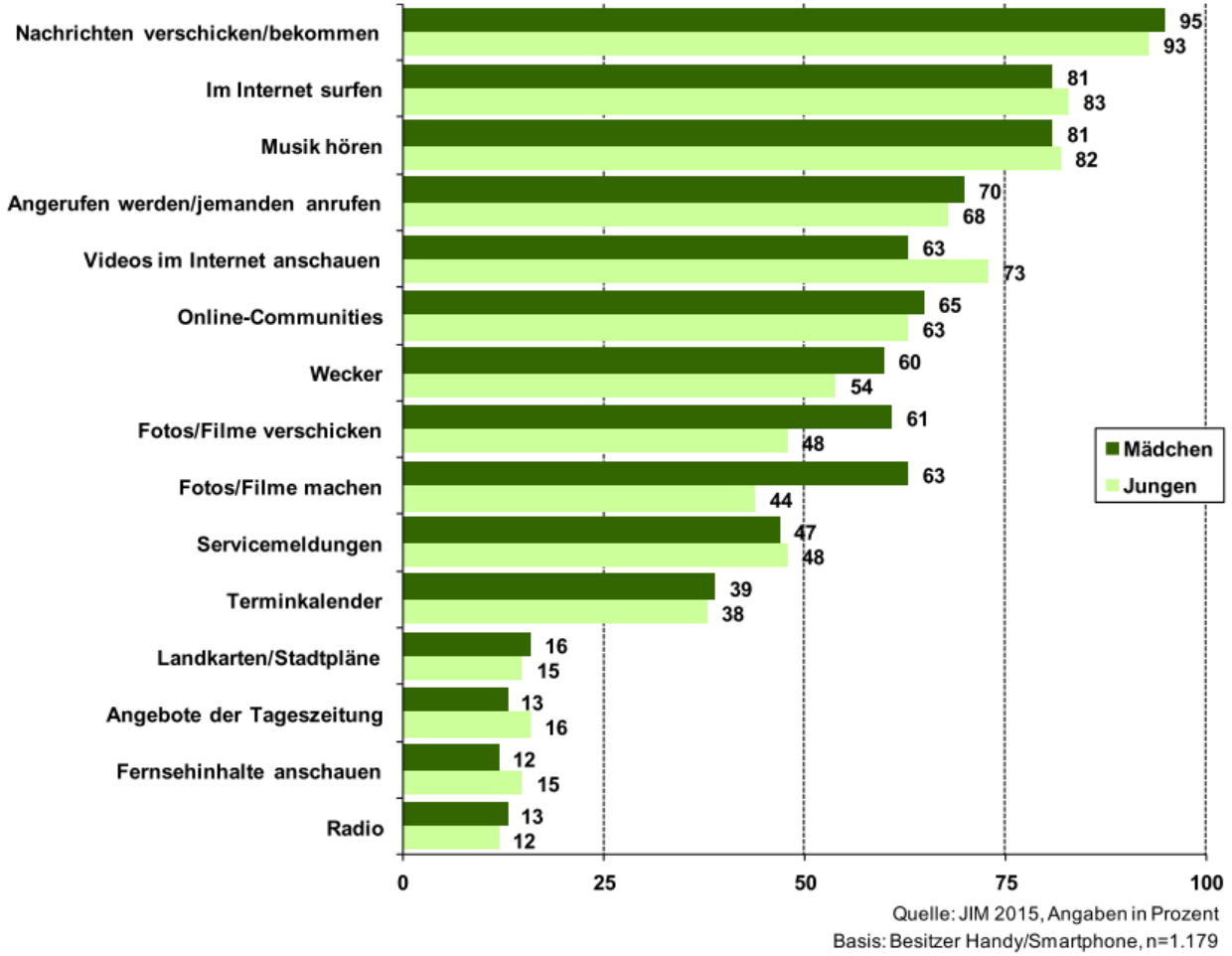


medienpädagogische Aspekte

der Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

Welche Rolle haben mobile Medien im Alltag von Jugendlichen?

Nachrichten
Internet
Musik

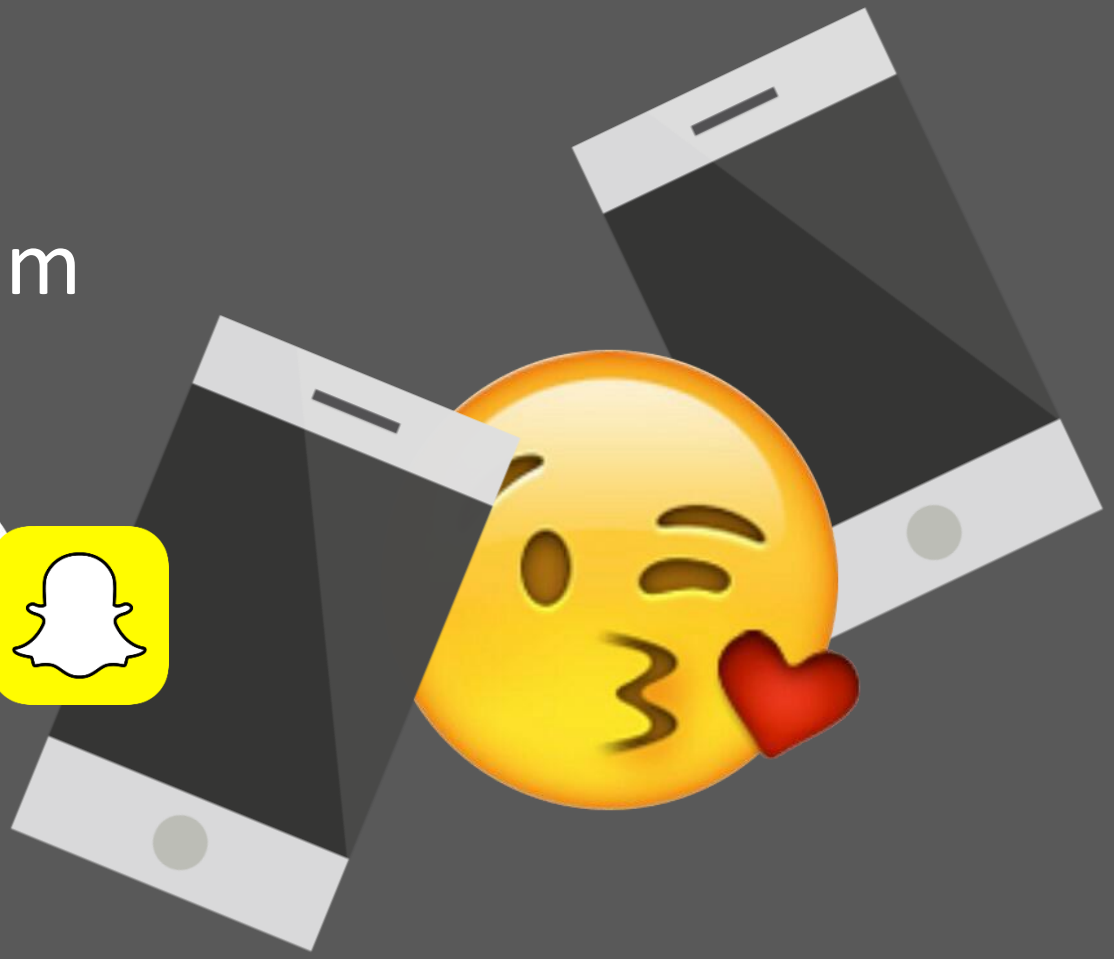


Smartphone

als Beziehungsmedium

KOMMUNIKATION

Messanger



- Kontakt- / Beziehungspflege
- Freundschaftsmanagement
- Austausch / Diskussion
- Verabredungen / Termine

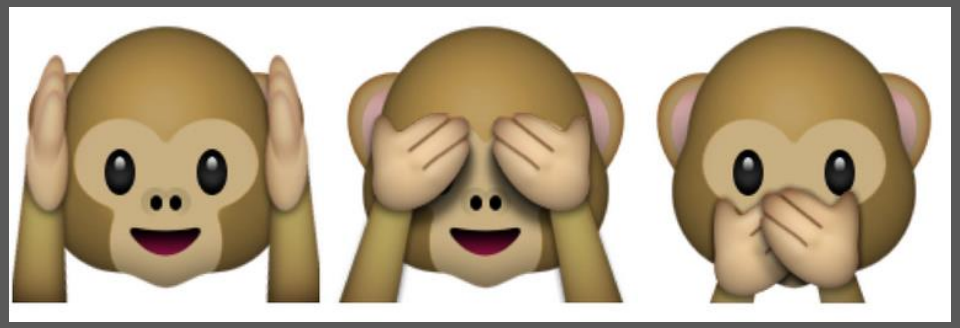
Smartphone

als Zugang zum erweiterten Sozialraum

medienpädagogische Aspekte

Bereich: Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

Nichtnutzung



Verabredungskultur

spontan / flexibel / unverbindlich

>> ausschließen aus dem Sozialraum

medienpädagogische Aspekte

Bereich: Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

Smartphone

als persönlicher Gegenstand

Persönlichkeit

immer verbunden

Identität

emotionale Beziehung zum Smartphone

Selbstdarstellung

medienpädagogische Aspekte

Bereich: Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

Internet

als Raum für

- Alltagsbewältigung
- **Informationen**
- Diskussionen & Austausch
- Werte & Normen

medienpädagogische Aspekte

der Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

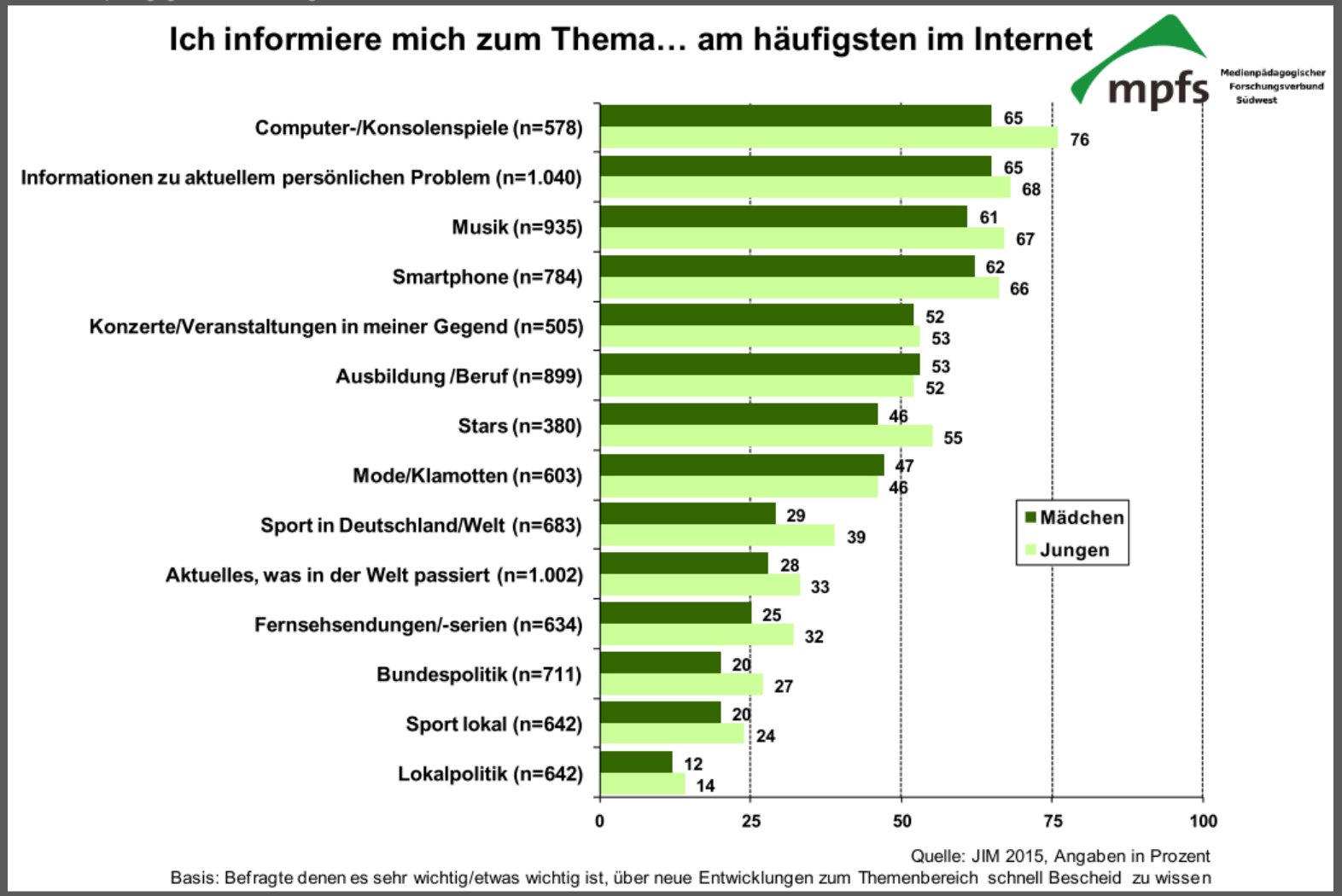
PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

Welche Rolle haben mobile Medien im Alltag von Jugendlichen?

Informationen zu Games und persönlichen Anliegen

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest



Smartphone

als Werkzeug der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben

als unbegrenzter Zugang zu Informationen

medienpädagogische Aspekte

Bereich: Smartphone / App Nutzung Jugendlicher

Medienkompetenz

Kinder- und Jugendliche zu einem selbstbestimmten und souveränen Umgang mit Medien befähigen.

Reflektieren

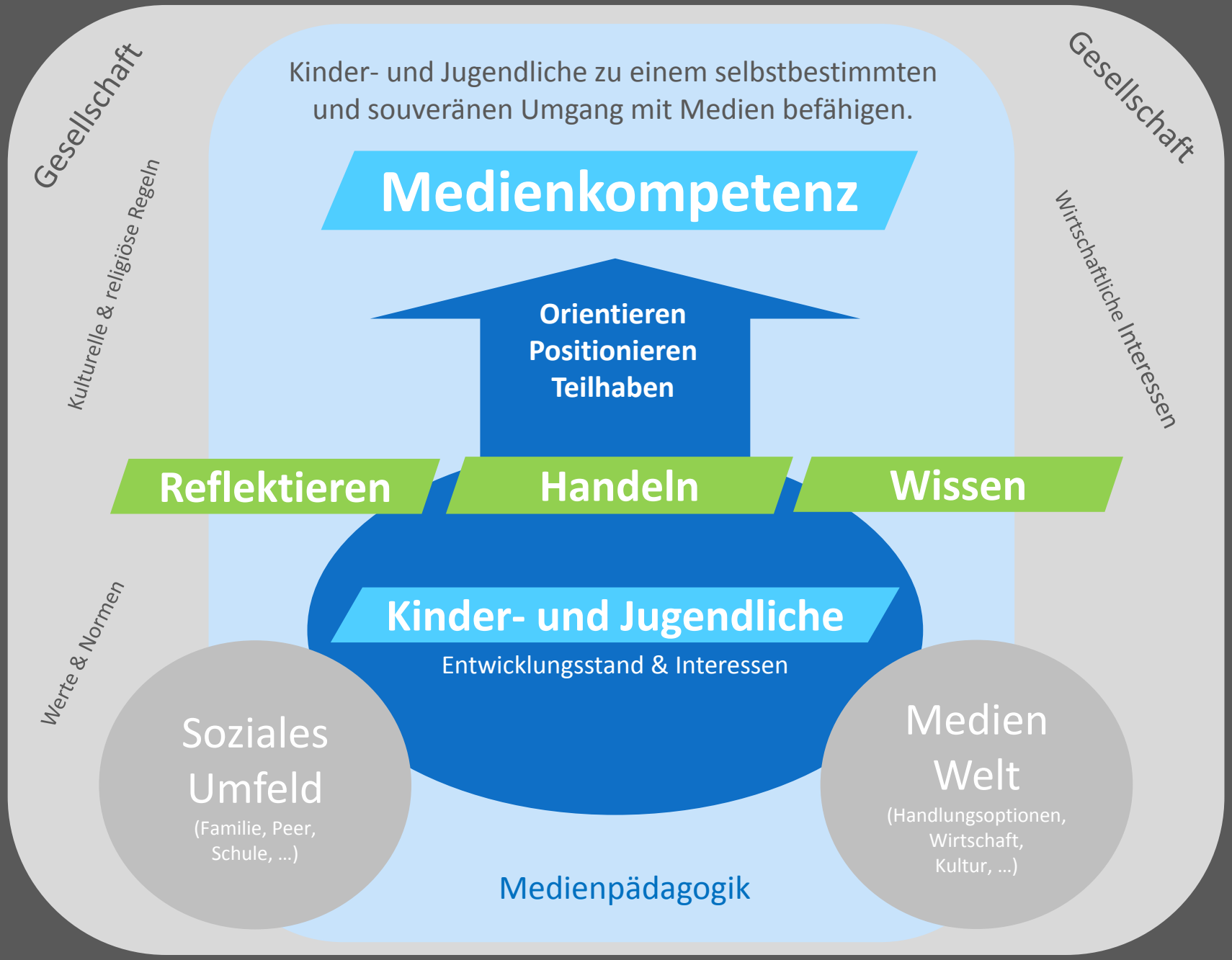
Medien kritisch Hinterfragen

Handeln

Medien verstehen und für seine Zwecke einsetzten / nutzen können

Wissen

Strukturen, Systeme, Hintergründe


Gesellschaft
Kulturelle & religiöse Regeln
Werte & Normen
Kinder- und Jugendliche zu einem selbstbestimmten und souveränen Umgang mit Medien befähigen.
Medienkompetenz
Orientieren
Positionieren
Teilhaben
Reflektieren
Handeln
Wissen
Kinder- und Jugendliche
Entwicklungsstand & Interessen
Soziales Umfeld
(Familie, Peer, Schule, …)
Medien Welt
(Handlungsoptionen, Wirtschaft, Kultur, …)
Medienpädagogik
Gesellschaft
Wirtschaftliche Interessen

medienpädagogische Aspekte

Förderung einer bewussten, sinnvollen und kreativen Nutzung von mobilen Medien.

Reflexion

Wissen & Informationen

kritisches Hinterfragen

bewerten / analysieren

Mediensysteme, wirtschaftliche /

kommerzielle Interessen, kriminelle Absichten, …
Intension der Medienproduzenten …

Medien selbst machen

Industrie 4.0

Vernetzung Sensorisierung
Algorithmisierung Digitalisierung

UserContent (Informationsflut / Quellenkritik)

Kritische Reflexion

Positionierung

Orientierung

medienpädagogische Aspekte

Förderung einer bewussten, sinnvollen und kreativen Nutzung von mobilen Medien.

Reflektieren

Bewusstwerdung

Handeln

eigener **Umgang**

gemeinsame **Regeln**

persönliche Aspekte

Nachrichtenflut, Benachrichtigungen, Ruhe- & Schlafzeiten, Ablenkung, Fokussierung, dauerhafte Erreichbarkeit, Druck immer sofort zu antworten, Angst etwas zu verpassen, …

Wissen

Erfahrung

Auseinandersetzung

soziale & gesellschaftliche Aspekte

Soziale Werte & Normen: Aufmerksamkeitsverteilung in parallelen sozialen Räumen / z.B. im Gespräch mit anderen, Erwartungshaltung von Freunden dauerhaft erreichbar zu sein und sofort zu Antworten, Gemeinsame Regeln in z.B. Gruppenchats, Konflikte, …

Gesellschaftliche Werte, Regeln, Gesetzte: Informationelle Selbstbestimmung, BigData, Konsumorientierung, …

mobiler Kommunikation

Meinungsbildung

Positionierung

Handeln

Zukunft & Gesellschaft **mitgestalten**

medienpädagogische Aspekte

Förderung einer bewussten, sinnvollen und kreativen Nutzung von mobilen Medien.

Handeln

mediendurchdrungene Welt

mediale Kommunikation

Teilhaben

Internet

jeder kann potentiell mitmachen und sich vielfältig und auf sehr einfache Art beteiligen

Smartphone

als Gestaltungs- und Produktionsgerät für Medienprodukte

Medien als Mittel der Kommunikation nutzen

jeder kann potentiell Medien produzieren & veröffentlichen.

sich medial artikulieren / positionieren in der Welt

Positionieren

Veröffentlichen

START APP

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

APPs als Gestaltungstools

Apps als Gestaltungstools

Das Smartphone als multimediales Produktionsgerät

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

bbw

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

http://fotoapps.parabol.de

FOTO: Fotografie, Bildbearbeitung, Comic

http://videoapps.parabol.de

VIDEO: Filmen, Schneiden, Special Effekts

http://rallye-umfrage-quiz-apps.parabol.de

RALLYE (game), QUIZ, UMFRAGE, AUFGABEN

http://officeapps.parabol.de

OFFICE: Texte, Tabellen, Mindmaps, Karten,…

http://musikapps.parabol.de

MUSIK / AUDIO: Aufnehmen, Produzieren, …

http://vrarapps.parabol.de

Augmented & Virtuell Reality

http://makerapps.parabol.de

MAKERS: Programmieren,

http://animations-apps.parabol.de

ANIMATION: Gifs, Trickfilm, Grafikanimation, …

http://livestreaming.parabol.de

LIVE STRAMING

http://appliste.parabol.de

PRAXIS - App Programmierung – Einblick in das Erstellen einer App

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

MIT App Inventor

MIT App Inventor 2 Beta

Projects | Connect | Build | Help | My Projects | Gallery | Guide | Report an issue | English | Sonja.Breitwieser@googlemail.com

MusikStudiokomplexmitdesign | Screen1 | Add Screen ... | Remove Screen | Designer | Blocks

Palette

User Interface: Button, CheckBox, DatePicker, Image, Label, ListPicker, ListView, Notifier, PasswordTextBox, Slider, Spinner, TextBox, TimePicker, WebViewer

Layout

Media

Drawing and Animation

Sensors

Social

Storage

Viewer

Display hidden components in Viewer

Check to see Preview on Tablet size.

9:48

Musik Studio

Rec | STOP

Non-visible components

Player1 | Player2 | Player3 | Player4 | Player5 | SoundRecorder1

Components

- Screen1
  - TableArrangement1
    - Button1
    - Button2
    - Button3
    - Button4
    - Button5
  - TableArrangement2
    - Button7
    - Button6
    - Image1
  - Label1
  - Player1
  - Player2
  - Player3
  - Player4
  - Player5
  - SoundRecorder1

Rename | Delete

Media

blanc.png
gitarre-blau.png
gitarre-gruen.png
gitarre.mp3
licht-blau.png
licht-gruen.png
licht.mp3

Properties

Button1

BackgroundColor: Default

Enabled: ☑

FontBold: ☐

FontItalic: ☐

FontSize: 14.0

FontTypeface: default

Height: 135 pixels...

Width: 150 pixels...

Image: licht-blau.png...

Shape: default

ShowFeedback: ☑

Text:

TextAlignment: center : 1

TextColor

MIT App Inventor

MIT App Inventor 2 Beta

Projects · Connect · Build · Help · My Projects · Gallery · Guide · Report an Issue · English · Sonja.Breitwieser@googlemail.com

MusikStudiokomplexmitdesign | Screen1 | Add Screen ... | Remove Screen | Designer | Blocks

Blocks

- Built-in
  - Control
  - Logic
  - Math
  - Text
  - Lists
  - Colors
  - Variables
  - Procedures
- Screen1
  - TableArrangement1
    - Button1
    - Button2
    - Button3
    - Button4
    - Button5
  - TableArrangement2
    - Button7

Rename | Delete

Media

blanc.png
gitarre-blau.png
gitarre-gruen.png
gitarre.mp3
licht-blau.png
licht-gruen.png

Viewer

when Button1 .TouchDown
do call Player1 .Start
set Button1 . Image to "licht-gruen.png"

when Button1 .TouchUp
do set Button1 . Image to "licht-blau.png"

when Button2 .TouchDown
do call Player2 .Start
set Button2 . Image to "rakete-gruen.png"

when Button2 .TouchUp
do set Button2 . Image to "rakete-blau.png"

0 0
Show Warnings

MIT APP Inventor

„App Inventor ist eine ursprünglich vom US-amerikanischen Unternehmen Google Inc. entwickelte Entwicklungsumgebung, um Anwendungen für Android zu entwickeln. Die verwendete grafische Schnittstelle ermöglicht es Anwendern per Drag and Drop, grafische Blöcke (grafische Programmiersprache) zu einer Anwendung für Mobiltelefone mit dem Android-System zu erstellen. Der App Inventor ist nur mit einem Google-Konto nutzbar. (…)
Der App Inventor wird von der Roberta-Initiative dazu genutzt, Kinder und insbesondere Mädchen für die so genannten MINT-Fächer Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik zu begeistern und sie darin zu fördern.“ Quelle Wikipedia: https://de.wikipedia.org/wiki/App_Inventor

https://appinventor.mit.edu/

MIT App Inventor - Webseite

https://www.youtube.com/watch?v=EyimzDsOyOg

App Inventor Einführung - YouTube Tutorial

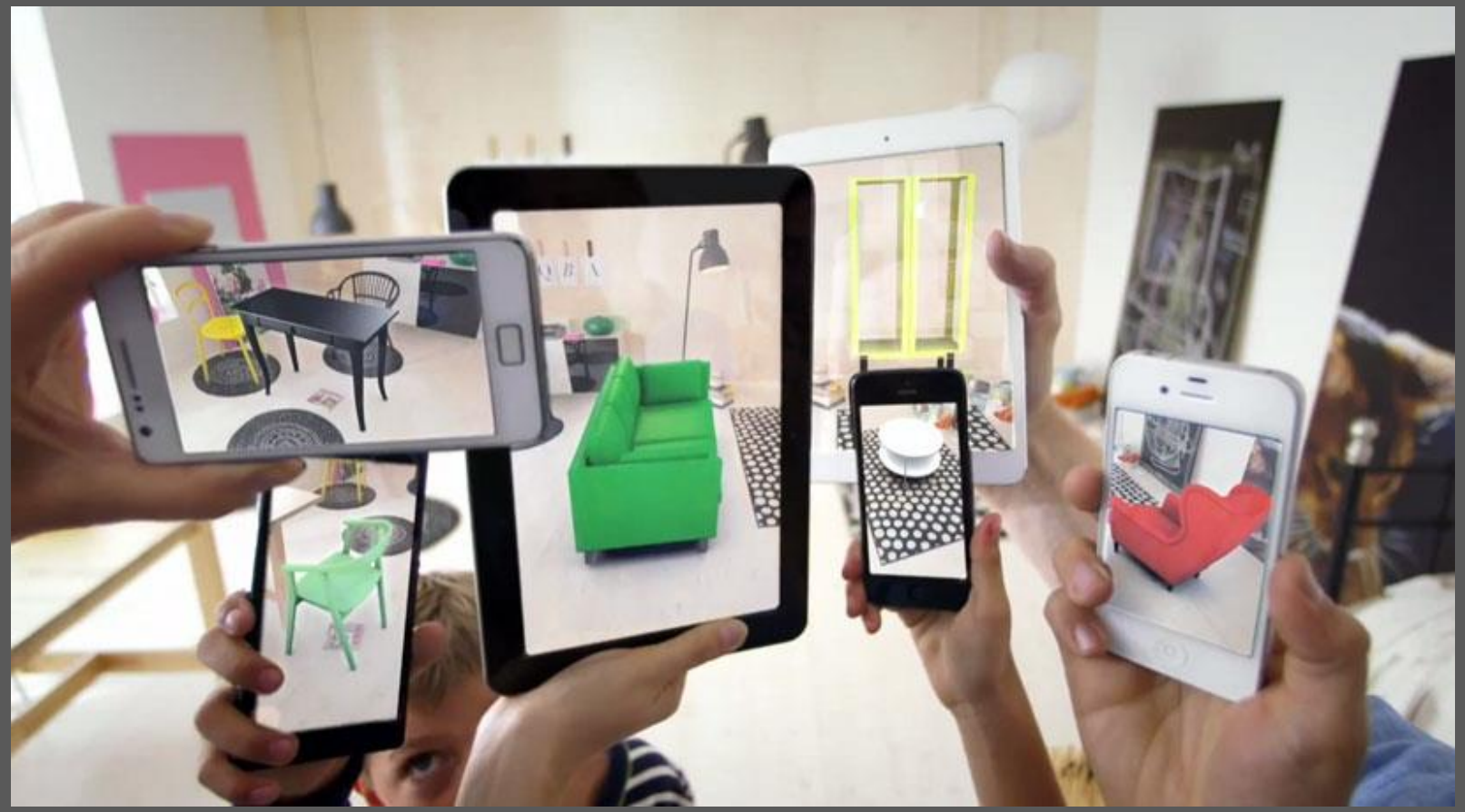
https://apps.parabol.de

einfache Beispielprogrammierungen – Projektdateien & Anleitung

Apps als Gestaltungstools

PRAXIS - Smartphone Storys (Geschichten zur APP & Smartphone Nutzung)

Augmented Reality



"AR erweitert die reale Umgebung eines Benutzers mit digitalen (teilweise ortsbasierten) Informationen (Text, Bild, Video etc.), interaktiven Elementen oder (3D-)Animationen, welche in reale, durch Kameras bereitgestellte Szenen eingeblendet werden. (…)“

Quelle: Praxishandbuch Augmented Reality für Marketing, Medien und Public Relations Taschenbuch – 15. Juli 2015 von Dirk Schart (Autor), Nathaly Tschanz (Autor)

cc by sa 4.0 – Augmennted Reality by OyundariZorigtbaatar

Zappar

Zappar ist ein professioneller Anbieter für Augmented Reality-Lösungen im Bereich der Produktvermarktung. Verschiedenste bekannte Firmen wie Sony Pictures, Warner Bros, Hasbro haben unter anderem über Zappar Produktvermarktungen mit Augmented Reality ergänzt.

Um die AR-Inhalte sehen zu können wir die APP Zappar benötigt. Der Zapcode auf dem Produkt wird gescannt und die AR Umgebung wird im Smartphonedisplay sichbar.

Zappar stellt ein Tool zum Generieren von Augmented Reality Inhalten bereit. Für die private / unkommerzielle Anwendung gibt es einen Zappcode kostenlos, weitere kosten jeweils 1 Euro.

Zum einen bietet Zappar eine komplexe Software an, mit welcher z.B. 3D oder 360° Videos und Fotos integriert werden können. Auch Animationen und Interaktionen oder Spielumgebungen können realisiert werden. Dafür werden allerdings weiterführende Kenntnisse (u.a. im Bereich des Programmierens) benötigt.

Weiterhin bietet Zappar über die Weboberfläche – also als Webtool – zwei sehr einfache Webeditoren, mit welchen unkompliziert Objekte an ein Printmedium (ein Bild / eine Grafik, dass später ausgedruckt wird) angeheftet werden können. Fotogallerien, Sounds, Bilder, Links, oder interaktive Buttons werden per drag und drop auf das hochgeladene Printprodukt an die Stelle geschoben, an der sie später sauftauchen sollen. Fertig. Mit ein paar Klicks erscheinen beim Scannen des Bildes mit der Smartphone App von Zappar die Objekte über das Kamerabild des Smartphones gelegt. Mit ein paar Ideen und der zusätzlichen Produktion kleiner Medienschnipsel lassen sich schnell kleine kreative Produkte erstellen. In Verbindung mit Unterrichtsthemen können auch vorhandene Informationen aus dem Internet zu einem Thema recherchiert und interaktiv als beispielsweise Erweiterung eines Plakats erstellt werden.

https://zappar.com

Zappar - Webseite

https://zappar.com

Arbeiten mit dem Zappar Webeditor

Bildschirmaufnahme vom Arbeiten mit dem Zappar Webeditor (ohne Erläuterungen)

Actionbound

Bildung interaktiv erkunden

Bildung innovativ verstehen

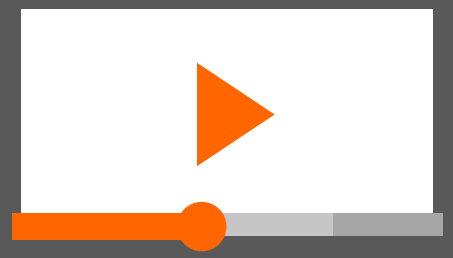
Bildung multimedial erleben

APPS & TOOLS

PRAXIS - mobile Rallye

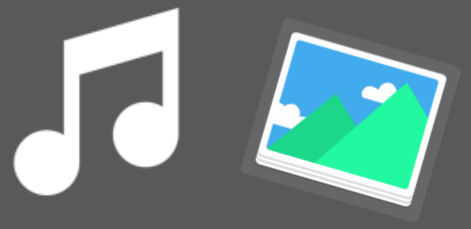
Abschnitt	Quiz	Ort finden	Umfrage
Information	Aufgabe	Code scannen	Turnier

Aufgaben mit/zu Medien stellen



die Frage bezieht sich auf den Inhalt des Videos oder Audios.

das Video / Audio soll in einem Satz zusammen-gefasst werden. Um was geht es in dem Interview?
(in zwei Sätzen)

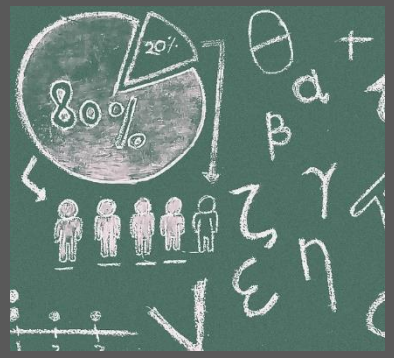
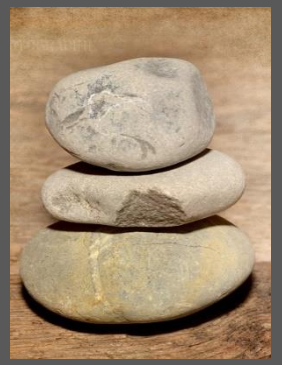


Was hat dieses Foto / der Song mit Wirtschaft zu tun ?

APPS & TOOLS

PRAXIS - mobile Rallye

kreativ aktive Aufgaben.

Die Teams bekommen kreative Aufgaben gestellt.
Die Ergebnisse müssen per Foto festhalten werden.

APPS & TOOLS

PRAXIS - mobile Rallye

kreativ aktive Aufgaben.

Die Teams bekommen kreative Aufgaben gestellt.
Die Ergebnisse müssen per Foto festhalten werden.

APPS & TOOLS

PRAXIS - mobile Rallye

1x Aufgabenstellung die per Foto gelöst werden muss

1x Aufgabenstellung die per Video gelöst werden muss

1x Frage die per Audio gestellt wird
+ 3 Antwortmöglichkeiten

ODER

1x ein YouTube Video auswählen, dass vor der Frage eingebunden wird und auf dessen Inhalt sich die Frage bezieht.

Actionbound

„Gestalte spannende Schatzsuchen und lehrreiche Führungen für Mobilgeräte
Spiele mit der Actionbound-App spannende, lustige und lehrreiche Smartphone- und Tablet-Rallyes. Wir nennen diese multimedialen Erlebnistouren „Bounds". Erstelle eigene Bounds mit dem einfach zu bedienenden Bound-Creator hier auf der Webseite: Kombiniere deine Rätsel, Herausforderungen und Medieninhalte mit den vielfältigen Spielelementen von Actionbound wie GPS-Locations, QR-Codes und Mini-Games. Bastle so ein eigenes Quiz, eine interaktive Schnitzeljagd, eine Bildungsroute oder einen Multimedia-Guide durch deinen Ort zur spielerischen Vermittlung von Lerninhalten in Bildung und Ausbildung oder zum Spaß mit Freunden und Familie."
(Quelle: https://de.actionbound.com)

Actionbound Projektbeispiele: https://de.actionbound.com/blog

Videochat zu ActionBound mit dem App Entwickler Simon Zwick

https://think-big.org/entdecken/actionbound

Actionbound YouTube Tutorial: https://youtube.com/watch?v=BGq-eh0r3D4

Actionbound im Unterricht Werkzeugkasten LERNEN & LEHREN MIT APPS **Seite 80-86**

http://medien-in-die-schule.de

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

Ideen entwickeln für den Unterricht

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

bbw

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

Materialien

MATERIALIEN

https://mpfs.de/index.php?id=676

JIM Studie 2015: Studie zur Mediennutzung 12-19 Jähriger

Jährliche Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest

SCHULEWIRTSCHAFT Bayern

bbw

JFF – Institut für Medienpädagogik

PARABOL Medienzentrum

Technik Zukunft in Bayern 4.0

http://klicksafe.de

Klicksafe – Materialien für Schule & Unterricht

Unterrichtsreihe ‚Mobile Medien – neue Herausforderungen'
Klicksafe bietet umfangreiche Materialien zu Internetthemen (u.a. Smartphone & Apps) für Schule und Unterricht.

https://handysektor.de

Handysektor – Infos für Jugendliche & Pädagogen

Umfangreiche und Aktuelle Informationen zu Smartphones & Apps für Jugendliche und Pädagogen, sowie Materialien.

http://jff.de/jff/publikationen/weitere-veroeffentlichungen

Studie JFF: mobile Medien in der Familie

JFF – Medienpädagogik in Forschung und Praxis

http://jff.de/jff/material/infomaterialien/artikel

Infomaterial JFF: das ist Werbung

JFF – Medienpädagogik in Forschung und Praxis

http://medien-in-die-schule.de

Materialien von ‚Medien in der Schule

http://applisten.parabol.de

Applisten – Sammlung verschiedenster Apps

App-Sammlungen des Medienzentrum Parabol in Nürnberg

START APP

http://startapp.parabol.de

Materialien zum Projekt Start APP

Alle Materialien zum Projekt Start APP des bbw in Kooperation mir dem JF und dem Parabol (ab 03.10.2016)

Informationen & Materialien zu im Workshop vorgestellten Software und Apps.

APPLISTE.PARABOL.DE - Appsammlung

http://fotoapps.parabol.de

FOTO: Fotografie, Bildbearbeitung, Comic

http://videoapps.parabol.de

VIDEO: Filmen, Schneiden, Special Effekts

http://rallye-umfrage-quiz-apps.parabol.de

RALLYE (game), QUIZ, UMFRAGE, AUFGABEN

http://officeapps.parabol.de

OFFICE: Texte, Tabellen, Mindmaps, Karten,…

http://musikapps.parabol.de

MUSIK / AUDIO: Aufnehmen, Produzieren, …

http://vrarapps.parabol.de

Augmented & Virtuell Reality

http://makerapps.parabol.de

MAKERS: Programmieren,

http://animations-apps.parabol.de

ANIMATION: Gifs, Trickfilm, Grafikanimation, …

http://livestreaming.parabol.de

LIVE STRAMING