

„Lass einfach probieren“

Genau das waren die Worte, die ich zu meinem Team gesagt habe, bevor wir unsere Idee eingereicht haben.

Das Team besteht aus drei Personen.

Wir, Matthias Quaß, Laurent Demay und Niko Ernst sind alle Studenten der Universität Duisburg-Essen und studieren angewandte Kognitions- und Medienwissenschaften im 4. Semester.

Theorie lernt man bekanntlich im Studium genug - wenn es überhaupt dazu kommt.

Leider ist immer wieder und gerade zu der Klausurphase die Bibliothek so überfüllt und unübersichtlich, dass man kaum Chancen hat, einen Arbeitsplatz zu finden.

Genau in so einer Situation haben wir uns befunden, als wir auf die Idee kamen.

Keiner hatte einen Laptop dabei und alle Plätze waren belegt.



Und genau da haben wir angepackt.

Wie wäre es, wenn man vorher wissen könnte/würde, ob und welcher Platz frei ist?

Wie wäre es, wenn man vorher wissen könnte/würde, wo Plätze frei sind?

Wie wäre es, wenn man vorher wissen könnte/würden, wie lange dieser noch besetzt ist oder ob nebenan noch ein Computer für Gruppenarbeiten frei ist?

Auch weitere Problematiken bestehen:

- Ist der Arbeitsplatz barrierefrei?
- Bietet der Computer die von mir benötigten Programme?
- Kann ich drucken/scannen?
- Ist kein Arbeitsplatz frei, der meinen Ansprüchen genügt: Lohnt es sich für mich zu warten?

Die Idee ist es, eine Webanwendung/App-Integration, die den Uni Alltag leichter machen soll.

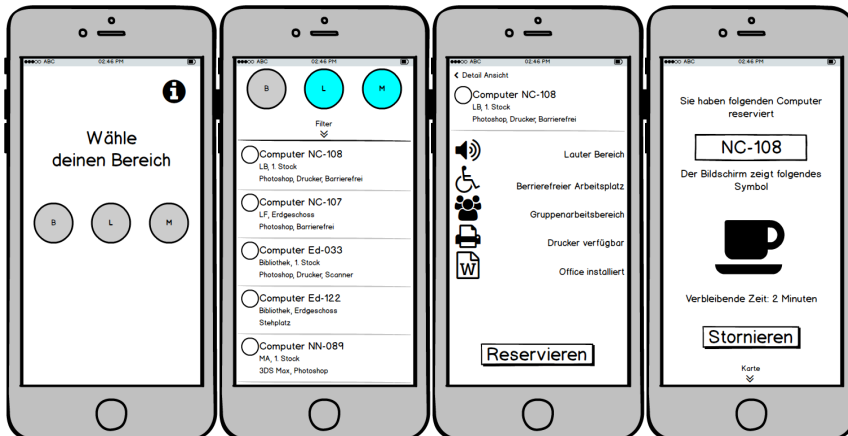
Durch Aufrufen der Applikation ist es möglich, freie Arbeitsplätze einzusehen.

Nach Belieben können noch zusätzliche Spezifikationen wie „Barrierefreiheit“ „Programme“ oder „Hardware“ ausgewählt werden, um den bestmöglichen Computer zu finden.

Hat man dann einen Computer gefunden und ausgewählt, besteht die Möglichkeit, sich diesen für eine kurze Zeit „reservieren“ zu lassen und ihn dann mit einer kleinen Beschreibung zu finden. Das hat den Vorteil, dass der Computer auf dem Weg nicht besetzt wird.

Der reservierte Computerbildschirm hilft zusätzlich das Auffinden, da er ein Symbol anzeigt, was dem Nutzer bekannt ist.

Wichtig dabei war uns, die Usability und motivierende Nutzung, die durch ein einfaches und klar strukturiertes Design umgesetzt wird und ressourcenschonend sowie effizient arbeitet.



Am 09. Mai 2017 war es dann soweit.

Der 3. E-Learning–Netzwerktag der UDE hatte unserem Team die Möglichkeit gegeben, das Projekt einer Menge an Menschen vorzustellen und sie zu begeistern.

Nach einer Begrüßung von Frau Prof. Dr. Isabell van Ackeren, der Prorektorin für Studium und Lehre und mehreren Vorträgen über das digitale Lehren und Lernen an der UDE, hat Matthias Quaß im Namen des gesamten Teams unsere Idee, in der wir mehrere Tage an Gedanken und Zeit investiert haben, präsentiert und stand für eine offene Diskussion zur Verfügung.

Wir, als Gewinner Team, sowie alle anderen Teams haben im Anschluss eine Auszeichnung für unseren Beitrag zur Verbesserung des E-Learning erhalten.

Wir haben da angefangen, wo wir am meisten Probleme gesehen haben und sind stolz darauf, dass unsere Idee so begrüßt wurde und in naher Zukunft auch umgesetzt wird.