

#HackYourCampus

// Rückblick //



hochschulforum
digitalisierung



Berlin

21. - 23. September 2018



Inhalte des Rückblicks

1.	Über #HackYourCampus	3
	1.1 Überblick	4
	1.2 Methode	5
	1.3 Ablauf	8
	1.4 Experten	13
2.	Die Teams & ihre Lösungen	14
	2.1 Changemaker	15
	2.2 CBN - Content-based Network	18
	2.3 Fail Forward	20
	2.4 No Fancy Name	23
	2.5 ADC - A Digital Community	26
	2.5 Estus Flask	28
	2.6 Chant	29
3.	Reflektion	32
4.	Ausblick	34
5.	Über die Partner	35

1. Über #HackYourCampus



Überblick

Bildung im digitalen Zeitalter stellt immer neue Anforderungen an Studierende, Hochschulen und Lernorte. Der Hochschulcampus wird zunehmend zu einem vernetzenden Ideen- und Innovationshub. Sollte er zumindest.

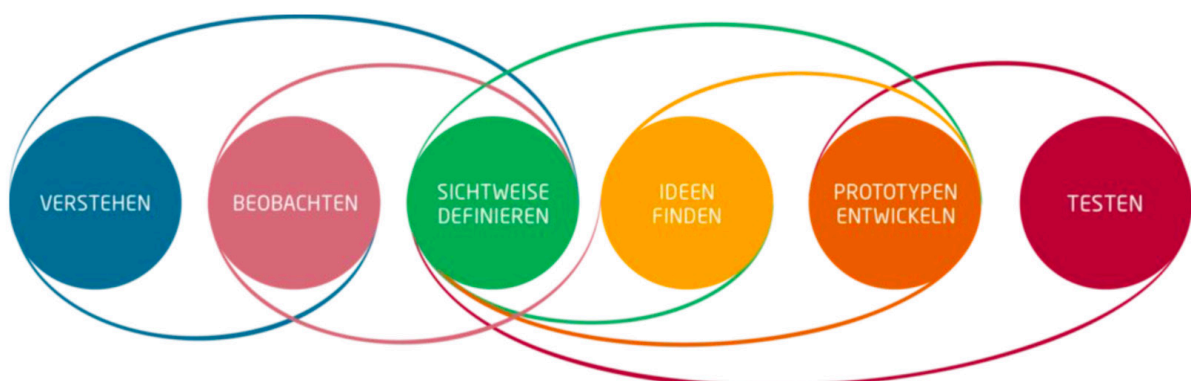
Mit #HackYourCampus haben das Hochschulforum Digitalisierung (HFD) und Impact Hub Berlin gemeinsam einen kollaborativer Hackathon mit dem Ziel umgesetzt, Ideen für den Campus der Zukunft zu schaffen. Der Hackathon ist Teil der größten Initiative [#DigitaleChangeMaker](#) des Hochschulforum Digitalisierung. Vom 21. bis 23. September 2018 kamen dreißig Studierende aus ganz Deutschland zusammen, um Visionen, Konzepte & Prototypen für einen Campus, der Future Skills unterstützt und fördert, zu entwickeln. Hierbei stand der methodische Ansatz von Design Thinking im Mittelpunkt.

Studierende stellten anschließend ihre Prototypen im Rahmen der HFD-Themenwoche “Shaping the Digital Turn” vor.



Methodisch orientierte sich #HackYourCampus anders als traditionelle Hackathons an **Design Thinking**. Bei diesem bewussten Prozess und dieser Lebenseinstellung stehen das **Lösen von Herausforderungen** und die **Entwicklung neuer Ideen** in einem **iterativen Prozess** im Vordergrund. Hierbei werden die 6 Phasen (siehe Grafik) nicht-stringent durchlaufen. Teilnehmende haben die Möglichkeit, zwischen den Phasen vor und zurück zu wechseln, um ihre Ideen und Lösungen entsprechend anzupassen und iterativ weiter zu entwickeln.

Jede Phase wurde von den Design Thinking Coaches theoretisch eingeleitet und methodisch begleitet. Teilnehmende haben sowohl in der großen Gruppe von 30 Personen gearbeitet, als auch innerhalb ihrer Projektteams mit zwei bis fünf Personen, sowie im Zweiergespräch mit ExpertInnen.



Methode



Neben den sechs Phasen von Design Thinking, sind die folgenden Elemente zentral für die Innovationsmethode:

Ideen und Lösungen können gefunden werden, unabhängig von der Größe der Herausforderung, des Budget oder des Zeitrahmens.

Nutzerzentriertes Denken steht im Mittelpunkt von Design Thinking, um die nachhaltige Nutzung und Anwendbarkeit der Lösung zu garantieren.

Methode



Die Ideenfindung fängt bei dem Problem an. Es sind verschiedene Lösungen für ein Problem denkbar und der Weg dorthin iterativ.

Mit Hilfe von verschiedenen Methoden, sowie durch das Entwickeln von einfachen Prototypen, haben Teilnehmende die Möglichkeit, ihre Ideen schnell zu testen und umzusetzen. Perfektionismus wird in den Hintergrund gestellt, während Scheitern und das Lernen aus Fehlern in den Vordergrund rücken.

Interdisziplinäre Teilnehmende fördern die Kreativität und gegenseitige Befruchtung innerhalb der Teams. Bei der Auswahl der Hackathon Teilnehmenden wurde bewusst auf eine gemischte Zusammensetzung geachtet: Studiengänge & Semesteranzahl, Motivation und Geschlecht wurden berücksichtigt.

Ablauf

Der Ablauf des drei-tägigen Hackathons war von den sechs Phasen des Design Thinking Prozess inspiriert und zudem von Teambuilding Aktivitäten geprägt. So lernten sich die Teilnehmenden während eines WineDowns (Community-Abend mit Snacks & Getränken) am Freitag, Abendessen am Samstag und einer Ice-cream Bar am letzten Tag auch auf persönlicher Ebene besser kennen.



FREITAG

Kennenlernen
Challenge Framing
Problemfindung
Teamfindung
Leitfragenformulierung

SAMSTAG

Ideenfindung
Prototypen bauen
ExpertInnenrunde im World-Café Stil

SONNTAG

Prototypen iterieren
Präsentationen
Reflektion

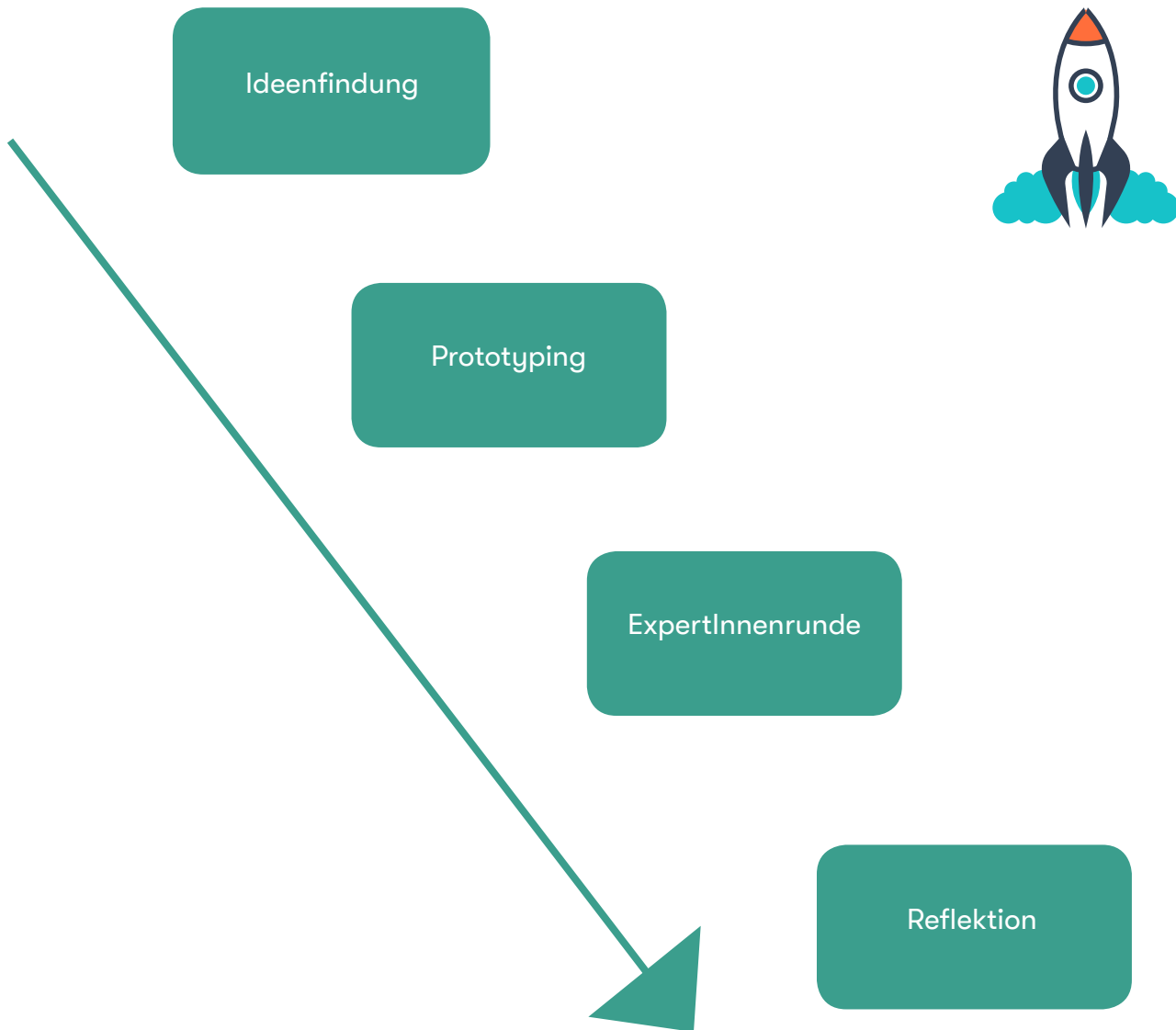


Tag 1 - Verstehen & Sichtweise definieren



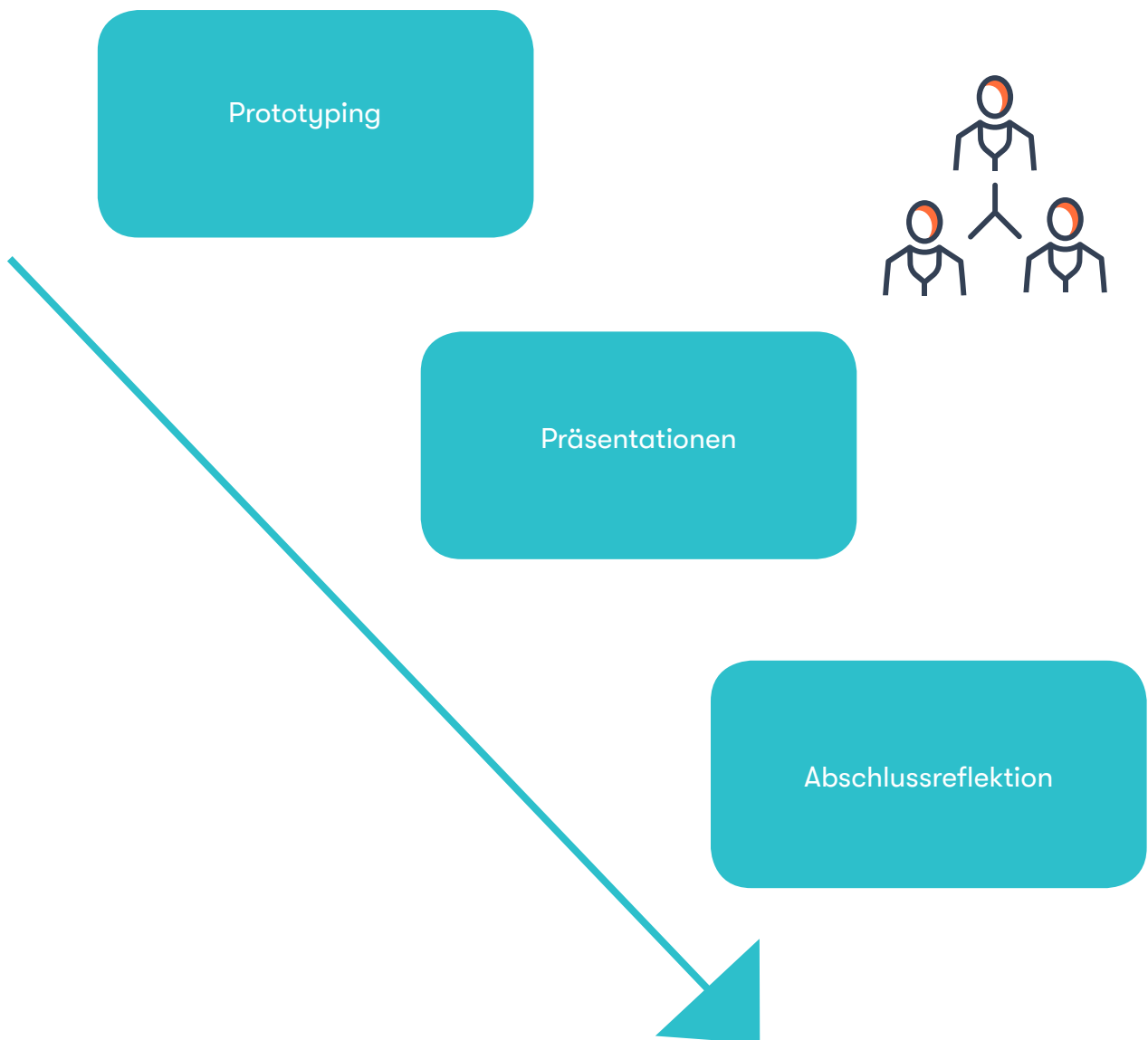
Der Hackathon begann mit einer Einführung zu der übergeordneten Challenge: Ideen & Prototypen für den Campus der Zukunft entwickeln. Anschließend erörterten die Teilnehmenden, welche Herausforderungen sie selbst am Campus erfahren. Anhand dessen fanden sich Teams um diese Themenfelder herum, sodass reale Probleme behandelt werden konnten, von welchen Teilnehmende tagtäglich betroffen sind. Um den Tag abzuschließen, definierten die Teams eine zentrale Problemstellung "Wie können wir..." als Leitfaden für die weitere Arbeit.

Tag 2 - Ideen finden, bauen und testen



An Tag zwei generierten die Teams unzählige wilde Ideen, um ihr vorab definiertes Problem zu lösen, und entschieden sich letztendlich für eine. Diese wurde dann durch einen Prototypen greifbar gemacht und während einer Expertenrunde im World-Café Style getestet.

Tag 3 - Iteration und Präsentation



Basierend auf Einsichten während der Expertenrunde des Vortages passten die Teams ihre Challenges am dritten Tag an und überarbeiteten ihre Prototypen. Zum Abschluss präsentierten sie ihre Ideen und gaben sich gegenseitig erneut Feedback. Zum Ende des Hackathons hatten Teilnehmende die Möglichkeit einer gemeinsamen Reflektion und Feedbackrunde.

Am Ende des zweiten Tages wurden einige ExpertInnen zu einer Test- und Feedbackrunde im World-Café Style geladen, um den Teams Feedback und Input zu deren ersten Prototypen zu geben. Dies nutzten die Teams, um ihre Prototypen zu überarbeiten und in ihre finalen Lösungsansätze zu integrieren.

Lernen Sie hier die ExpertInnen kennen:



Benjamin Wüstenhagen

Managing Director der
Cornelsen eCademy und
Mitgründer von K.Lab
#EdTech #Productdesign
#Marketing



Britta Handke-Gkourveris

Redaktion des Universitätskollegs
Digital und der
Fachzeitschrift Synergie bei der
Universität Hamburg
#DigitalisierungInDerLehre



Hannes Klöpfer

Mitgründer von Iversity
und Edventurers
#OnlineEducation #Consulting



Oliver Janoschka

Leiter der Geschäftsstelle
Stifterverband für die
Deutsche Wissenschaft
#HochschulforumDigitalisierung
#ZukunftDerLehre



Christian Felgenhauer

Gründer
StudySmarter
#AllLearning #EdTech

INPUT

32 Studierende
aus ganz
Deutschland

Diverse
Studiengänge:
57% STEM
23% Wirtschaft
13% Geistes-
wissenschaften

55% männlich &
45% weiblich

65%
Programmier-
erfahrung

55%
Design Thinking
Vorkenntnisse

Multidisziplinäre Teams
haben sich zusammenge-
funden, um mit Hilfe ihrer
verschiedenen Sichtweisen
innovative Lösungen iterativ
zu entwickeln

OUTPUT

7
Teams

Fokus auf
interaktive
& ko-kreative
Lehrweisen

Netzwerk- &
Austausch
als zentrale
Elemente

6/7 der
Prototypen
waren digitale
Lösungen



Team Changemaker

>> Eine App, um Unterricht zu ko-kreieren >>

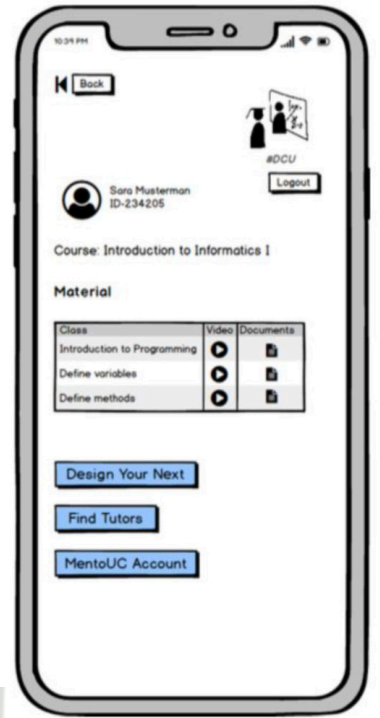
Pain Point: Unzureichende Anwesenheit und Mitarbeit von Studierenden in Vorlesungen und Seminaren.

Lösung: Team Changemaker erarbeitete eine App, die aus zwei Bausteinen besteht, um den Unterricht ansprechender zu gestalten und Lernen zu fördern.

Einerseits erlaubt die App es Studierenden die Unterrichtsweise mit zu beeinflussen, indem ProfessorInnen Vorschläge zu Unterrichtsort und Lehrmethoden gegeben werden. Andererseits können Studierende durch die App TutorInnen finden, die Nachhilfe anbieten, welche mit einer Gamification Funktion hinterlegt ist.

Ziel der Lösung ist es, Studierenden die Chance zur Ko-Kreation ihres Studiums und bestimmter Lehrmethoden zu ermöglichen, und so Interesse und Motivation zu stärken.

Team Changemaker



Team CBN / Dosentelefon

>> Eine Plattform, die das on- und offline Teilen von Studienmaterialien fördert >>

Pain Point: Studierende tauschen sich nicht ausreichend untereinander aus, sodass oftmals Wissen und gegenseitige Unterstützung verloren gehen.

Lösung: Das Team Content-based Network (CBN) entwickelte eine Plattform unter dem Namen “Dosentelefon”. Bestehend aus einer on- und einer offline Säule, können Studierende hier Materialien wie Unterrichtsnotizen teilen, sowie sich über offline Events wie zum Beispiel Umweltaktionen informieren.

Ziel ist es, eine zentrale Go-to-Plattform zu schaffen, auf der Studierende sich informieren, austauschen und zusammenschließen können, sodass sich jede/r aufgehoben, informiert und integriert fühlt.

Team CBN / Dosentelefon



Team CBN / Dosentelefon



Studiengang...

Semester...

Interessen

Zeichnen
Tanzen
Basteln

MATCH YOUR FELLOW STUDENT

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam at porttitor sem. Aliquam erat volutpat. Donec placerat nisl magna, et faucibus arcu condimentum sed.

+1 COMMENT

LEARNING GROUP

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam at porttitor sem. Aliquam erat volutpat. Donec placerat nisl magna, et faucibus arcu condimentum sed.

+1 COMMENT

Team Fail Forward

>> Eine Plattform, die “gescheiterte” wissenschaftliche Projekte verbreitet >>

Pain Point: Gescheiterte wissenschaftliche Arbeit wird weder wertgeschätzt, noch wird daraus gelernt.

Lösung: Das Team schuf eine Plattform, auf der “gescheiterte” Projekte aus der Wissenschaft anonym veröffentlicht und Learnings gesammelt werden können.

Hintergrund ist, dass diese Projekte zwar keine positiven, jedoch wichtige Ergebnisse liefern, die andere in ihrer Arbeit und die Wissenschaft allgemein unterstützen können und deshalb nicht als “gescheitert” angesehen und sehr wohl veröffentlicht werden sollten.

Ziel ist es so einen kulturellen Wandel vorantreiben: die Auffassung von wissenschaftlichen Projekten, deren Thesen im Laufe des Projekts widerlegt wurden.

Team Fail Forward



Team Fail Forward

failforward.org

Create a FailLog

Research question Study on the effect of negative results on reputation.

Hypothesis Publishing negative results leads to a loss of reputation.

Assumptions Scientists with little reputation...

Data qualitative quantitative

Time frame progressive retrospective

System component human animal plant ...

Upload

Methods Expert |

Abstract Expert Interviews
Social Network Analysis
Structural Equation Model
Multivariate Analysis

ne Theory of science.

gs

DI

If at first you don't succeed, fail and fail again...

Team

No-Fancy Name

>> Eine Plattform, durch die unternehmerische Projekte gefördert und in Studienpläne integriert werden können >>

Pain Point: Studierende haben nicht die Möglichkeit, Studium und Gründen eines eigenen Unternehmens zeitlich zu vereinen.

Lösung: Das Team, inspiriert von eigenen Erfahrungen und Geschichten wie der von Steve Jobs, entwickelte eine Plattform, auf der Studierende eigene unternehmerische Projekte vorstellen können und Leitfäden zu Projektmanagement an die Hand bekommen sowie andere Projekte entdecken können.

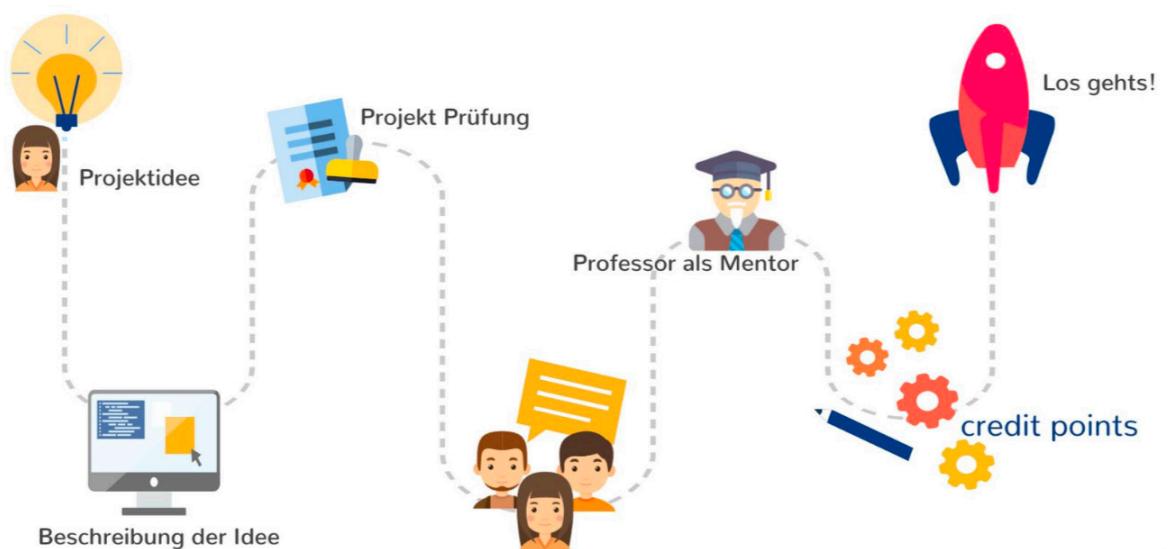
Ziel ist es einerseits, Studierende zu unternehmerischem Handeln anzuspornen und andererseits, Hochschulen dazu zu bringen, motivierten Studierenden Möglichkeiten zu bieten, deren Projekte im Rahmen ihrer akademischen Laufbahn voranzutreiben.

Team No-Fancy Name



Team No-Fancy Name

Wie funktioniert?



Das sagen unsere Studenten und Professoren



Luis, 25

Informatik, TU Darmstadt

“

Endlich konnte meinem Projekt mit meinem Studium verbinden! Mein Professor hat mich und mein Team immer unterstützt. ”

Team ADC

>> Ein Lernraum, der deine Liebe fürs Lernen inspiriert >>

Pain Point: Lehrräume entsprechen nicht den diversen Bedürfnissen von Studierenden

Lösung: Die ADC - A Digital Community sind ein Team, das den iterativen Prozess des Hackathons mutig gelebt hat! Während der ersten zwei Tage arbeiteten sie an einer Lösung, die auf die Erstellung von neuen Lerninhalten durch Studierende abzielte. Durch das Feedback während der Expertenrunde gewannen sie allerdings die Einsicht, dass ihr Problem per se keine Herausforderung darstellt und machten eine 180° Wendung: sie definierten ihre Challenge neu und entwarfen am letzten Tag ein neues Konzept.

Dieses befasste sich mit einem Lernraum, den Studierende 24/7 frei nutzen können und den Lernprozess durch digitale, analoge und flexibel umbaubare Elemente unterstützt.

Ziel ist es, Studierende für neue Projekte zu begeistern und kollaboratives sowie konzentriertes Lernen zu fördern.

Team ADC



Team Estus Flask

>> Eine Augmented Reality App, die Lehrinhalte ansprechend macht>>

Pain Point: Lehrinhalte - vor allem im Bereich der Naturwissenschaften - sind abstrakt und nicht ansprechend

Lösung: Das Team Estus Flask entwickelte eine App, die mit Hilfe von Augmented Reality, 3-D Modelle verschiedener Lehrinhalte erstellt. So können zum Beispiel Moleküle im Chemieunterricht, oder Motorschrauben im Maschinenbau dargestellt werden, die Studierende dann auf ihren jeweiligen Smartphones betrachten, drehen und sogar zusammenfügen können.

Ziel ist es, traditionelle Lehrweisen zu verändern und von einer Form reinen Konsumierens von Studieninhalten, zu selbstbestimmtem Lernen hin zu gehen. Die anschauliche Darstellung fördert das Verständnis von komplexen Zusammenhängen und gestaltet den Unterricht ansprechend.

Team Chant

>> Eine App, die die Kommunikation von Studierenden innerhalb und mit der Uni in Angriff nimmt >>

Pain Point: Der Austausch zwischen Studierenden und UniversitätsmitarbeiterInnen findet unzureichend statt.

Lösung: Das Team “Chant” hat eine Plattform geschaffen, mit deren Hilfe Studierende und UniversitätsmitarbeiterInnen sich austauschen können und aktuelle Informationen geteilt werden können. Die Plattform vereint die Vorteile der zahlreichen verschiedenen Kommunikationsstrukturen, die derzeit genutzt werden und führt sie in einer zentralen Plattform zusammen. Somit trägt Chant aktiv zum Austausch an Universitäten bei und fördert lokale Netzwerkeffekte.

Team Chant



Impressionen: Pitches auf der Themenwoche am 25.09.2018



3. Reflektion

Am Ende des Hackathons hatten Teilnehmende die Möglichkeit, die letzten drei Tage zu reflektieren und ihre Erfahrungen und Wünsche mit der Gruppe zu teilen.

Ich mag...

Design Thinking statt "traditionellem, hard-core Hackathon"

Kollaborative Atmosphäre

Essen

Icebreaker & Energizer

Klare Vorgaben & Anleitung des Prozess

Vielfalt an Ideen

Motivation und Hingabe der Teilnehmenden

Gegenseitiges Feedback an andere Teams und von ExpertInnen

Heterogene Teams

Kein Wettbewerb



Ich wünsche mir...

Mehr Zeit, um Prototypen zu bauen

Mehr theoretischen Input zu Design Thinking

Mehr Zeit mit Experten

Weitere Zusammenarbeit und Entwicklung der Ideen,
auch nach Ende des Hackathons

Klare Problem vorgaben, sodass alle Teams
am gleichen Problem arbeiten



4. Ausblick

Basierend auf dem erhaltenen Feedback schlägt Impact Hub Berlin folgende Aktivitäten vor, um die Nachhaltigkeit des Projekts zu fördern:

Facetime

Regelmäßige Alumni Treffen und/oder weiterführende Hackathons/Veranstaltungen im Rahmen der Initiative [#DigitaleChangemaker](#) des Hochschulforum Digitalisierung für Teilnehmende

Förderung

Unterstützende Förderung für die Weiterentwicklung (ausgewählter) Projekte. Zum Beispiel: finanzielle Unterstützung, Einbindung in das HFD, Mitgliedschaft im Impact Hub Berlin bzw. Raumnutzung

Virtueller Austausch

Erstellen einer virtuellen Gruppe zur Förderung des weiteren Austauschs & Zusammenhalts sowie aktive Moderation der Gruppe (z.B. Slack, Facebook, LinkedIn)

Community Building

Grundlegend für die Nachhaltigkeit von #HackYourCampus ist systematisches Community Building.

5. Über die Partner



hochschulforum
digitalisierung

Das Hochschulforum Digitalisierung (HFD) orchestriert den Diskurs zur Hochschulbildung im digitalen Zeitalter. Als zentraler Impulsgeber informiert, berät und vernetzt es Akteure aus Hochschulen, Politik, Wirtschaft und Gesellschaft. Das HFD wurde 2014 gegründet. Es ist eine gemeinsame Initiative des Stifterverbandes für die Deutsche Wissenschaft mit dem CHE Centrum für Hochschulentwicklung und der Hochschulrektorenkonferenz (HRK). Gefördert wird es vom Bundesministerium für Bildung und Forschung.

Das Hochschulforum Digitalisierung verfolgt vor allem drei Ziele: (1) Umsetzung von Hochschulstrategien; (2) Kompetenzaufbau in der Lehre; und (3) Generierung neuer Ideen und Entwicklung von Zukunftsszenarien.



Impact Hub Berlin ist der Treiber für soziales Unternehmertum. Als Teil des weltweit größten Netzwerkes für social innovation verfolgen wir einen branchenübergreifenden Ansatz als Consultancy, Innovationslabor, professionelles Netzwerk und Co-working Space. Durch Trainings, Vorträge, Weiterbildungen, Community Networking Veranstaltungen und Inkubations-Programme in einer kreativen Arbeitsumgebung geben wir unserer internationalen Community alle Werkzeuge an die Hand, um ihre Ideen für eine nachhaltigere Welt wirkungsvoll umzusetzen. Für unsere lokalen & globalen Partner aus Gesellschaft, Wirtschaft und Politik entwickeln wir außerdem passgenaue Programme um soziale Innovationen gemeinsam voranzutreiben. Heute umfasst das Impact Hub Netzwerk weltweit über 100 eigenständige Standorte in 54 Ländern mit mehr als 15.000 Mitgliedern.

Kontakt



Sebastian Horndasch
Programmmanager
Stifterverband für die
Deutsche Wissenschaft
sebastian.horndasch@stifterverband.de



Florian Hanke
Studentischer Mitarbeiter
Stifterverband für die
Deutsche Wissenschaft
florian.hanke@stifterverband.de



Clara Niedt
Consultancy // Accelerate
Impact Hub Berlin
clara.niedt@impacthub.berlin



Sophie Münzberg
Consultancy // Innovate
Impact Hub Berlin
sophie.muenzberg@impacthub.berlin

#HackYourCampus

// Rückblick //



hochschulforum
digitalisierung



Impact Hub Berlin GmbH ist für die Inhalte des
Nachberichts verantwortlich.
Gestaltung: Liz Parsons

Impact Hub Berlin GmbH

Friedrichstr. 246
10969 Berlin
Amtsgerichtsnummer:
Amtsgericht Charlottenburg
HRB: 148130 B

E-Mail: info@impacthub.berlin
Web: <http://berlin.impacthub.net>
Tel.: +49 30 259 257 25