



#SemesterHack 2.0

12.+13. November 2020



Hochschulforum
Digitalisierung

DAAD

KI-Campus

#SemesterHack 2.0 - Ideen

Stand: 11.11.2020

Zahlreiche Studierende, Lehrende, Forscher*innen und Innovationsstifter*innen sind sich einig darin das digitale Wintersemester hacken zu wollen. Die eingereichten Ideen zeigen die verschiedenen Herausforderungen, mit denen wir in 9 Themenbereichen konfrontiert sind. Insgesamt wurden über 50 Ideen eingereicht.

Dieses Dokument stellt die Einreichungen vor mit Titel, Teaser und einer kurzen Beschreibung, sowie den Angaben zu der/dem Ideengeber*in. Jede Idee ist einem Themenbereich zugeordnet. Wir veröffentlichen die Ideen in der Sprache, in der sie eingereicht wurden. Bitte einigt euch im Team, in welcher Sprache ihr arbeitet und versucht, dabei alle mitzunehmen!

Zu Beginn der Teamfindungs-Phase am 9. November stellen die Ideengeber*innen ihre Ideen kurz in den entsprechenden Mattermost-Kanälen vor. Die Teilnehmenden können selbständig Teams bilden und an den Ideen arbeiten, die sie interessieren. Wir ermutigen alle, sich aus ihrer Komfortzone zu trauen und offen für interdisziplinäre Teams zu sein. Wir bieten auch optionale Teambuilding-Aktivitäten an. Ideengeber*innen können aktiv an ihrer oder einer anderen Idee mitarbeiten oder punktuell mit Tipps unterstützen.

Alle Links zu Ideen-Kanälen funktionieren erst, sobald die Registrierung auf Mattermost erfolgt ist.

Wir hacken das digitale Wintersemester!

Kontakt bei weiteren Fragen:

Till Rückwart

Helena Häußler

semesterhack@hochschulforum.org

#SemesterHack 2.0 - Ideas

Last updated: 11/11/2020

Numerous students, educators, researchers and innovators want to hack the digital winter semester together. The submitted ideas show the diverse challenges we face across the 9 subject clusters. In total, we received more than 50 submissions.

This document presents the submitted ideas with a title, teaser and short description as well as the name and institution of the idea facilitator. Each idea is assigned to one of the subject clusters. We publish the ideas in the language they were submitted to us. Please agree with the team on a working language and try not to leave anyone behind!

At the beginning of the team building phase on 9 November, the idea facilitators briefly present their ideas in the respective communication channel. Participants can independently form teams and work on the idea they are interested in. We encourage all to move beyond their comfort zone and be open for interdisciplinary teams. We also offer one of our optional team building activities!

Idea facilitators are free to work in a team on their proposed idea/in another team or occasionally help out with advice.

All links to idea channels only work after registration on Mattermost.

Let's hack the digital winter semester together!

Contact for further questions:

Till Rückwart

Helena Häußler

semesterhack@hochschulforum.org

Overview according to subject clusters

#1 Digitale Lehre: von Qualifizierung und Umsetzung bis zum digitalen Prüfen // Digital Teaching: qualification, realization, digital assessments and more	6
#1_01: Awareness Tools in der digitalen Lehre: Unterstützung Lehrender in der studierendenzentrierten, virtuellen Vorlesung	6
#1_02: Daily Practice App	6
#1_03: Spicing up Group Work in LMS Moodle	6
#1_04: Social Robots in Higher Education	7
#1_05: Entwickelt euer eigenes 3D-Druck Lehrformat!	7
#1_06: Ad Hoc Angebote für die digitale Lehre verstetigen und erweitern	7
#1_07: Online courses beyond online meetings	7
#1_08: Digitale Identität als Wissenschaftler*innen – Qualifizierung zu dieser Facette digitaler Kompetenz	8
#1_09: ASLA – Automated Subject Literacy Assessment	8
#1_10: Locci-Methode als Lernapp: zum besseren Memorieren von Wissen	8
#1_11: Pictorial Methods in teaching and learning	8
#2: Kollaboratives Arbeiten und Praxisprojekte // Collaborative work and practical projects	9
#2_01: Studierende für mehr Vielfalt in Schulen	9
#2_02: Leitfaden zur digitalen, interkulturellen Zusammenarbeit	9
#2_03: Push statt Pull - Wie das Lernmaterial zu Dir kommt!	9
#2_04: Gemeinsam lernen digital! - eine kollaborative Lernumgebung	10
#2_05: Soziale Roboter für kollaboratives Arbeit und Projekte im Studium	10
#2_06: Voneinander Lernen	10
#2_07: Praxisphasen für Lehramtsstudierende - Digital Lehren lernen	10
#2_08: PDM – Public Domain Menmonics	
Lehre durch dein gelerntes – freie Tauschbörse für Lernmaterialien	11
#3: Virtuelle Mobilität und digitale Internationalisierung // Virtual mobility and digital internationalization	12
#3_01: Automatische Zeugnis-Digitalisierung und -Validierung	12
#3_02: Virtual International Matching	12
#4: Digitales Campusleben: von Peer Support und Studierendenbeteiligung bis zu Studienberatung // Digital campus life: peer support, student participation, student advisory services and more	13
#4_01: Enhance campus life with robots	13
#4_02: connectIN	13
#4_03: Campus Connection – Staying Connected	13
#4_04: Ach, hätte ich das mal gewusst.	14
#4_05: Community-App zur Förderung des Digital Learning mit Fokus auf Vernetzung	14
#4_06: Agile Service- und Supportstrukturen für Digitalisierung in Studium und Lehre gestalten	14

#4_07: ViCo	14
#4_08: Emotional-motivationale Peer-Unterstützung	15
#5: Bildungsgerechtigkeit und Barrierefreiheit // Educational equity and accessibility	16
#5_01: Der Internet-Führerschein für Schüler*innen	16
#5_02: Spielerische Sensibilisierung und Erfahrungen von Beeinträchtigungen: Das Serious Game „Lolas erstes Semester“	16
#5_03: Skillship Foundation - Innovation in modern education	16
#5_04: Studentische Beratung	17
#6: Digitale Tools und Datenschutz // Digital tools and data protection	18
#6_01: Stopp, ich habe ne Frage! "Netflix Party" für Lernvideos	18
#6_02: Learning App - based on Loci Method - Cross Platform (Flutter) & Marketing Strategy	18
#6_03: Virtuelle Lernräume	18
#6_04: Konzeptentwicklung eines Chattools mit Anonymitätsfunktion (z.B. für Moodle)	19
#6_05: Corona App Check	19
#6_06: Bürgervotum	19
#6_07: Individuelles Lernen im AR Mind Palace	20
#6_08: (International) Mystery Matching	20
#6_09: Digital Makerspace	20
#7: KI in der Hochschulbildung // AI in Higher Education	21
#7_01: Virtual peers/fellow students application	21
#7_02: Straight up	21
#7_03: Die fragende KI	21
#7_04: Visualization of Machine Learning Algorithms in VR	21
#8: Digital unterstützte Forschung // Digitally enhanced research	22
#8_01: Artistic research platform - connecting curious minds	22
#8_02: Usage of youtube lectures, documentaries, experts' interviews on research	22
#8_03: Designing a digital Online Research Workbook	22
#9: Digitale Wissens- und Literaturversorgung // Digital knowledge and literature supply	23
#9_01: Literaturreferenzen gemeinsam mit BibSonomy sammeln	23
#9_02: Organizing cultural events online	23
#9_03: Deutsche Digitale Bibliothek in University	23
#9_04: radixlibrary	24
#9_05: CSSRS - Cross-Subject Spaced Repetition	24

#1 Digitale Lehre: von Qualifizierung und Umsetzung bis zum digitalen Prüfen //

Digital Teaching: qualification, realization, digital assessments and more

#1_01: Awareness Tools in der digitalen Lehre: Unterstützung Lehrender in der studierendenzentrierten, virtuellen Vorlesung

In diesem Projekt soll ein Awareness Tool konzeptualisiert werden, das relevante Studierendeninformationen während der digitalen Vorlesung live erfasst, verarbeitet und den Lehrenden präsentiert, um studierendenzentrierte Lehre zu ermöglichen.

Durch die eingeschränkten Kommunikationskanäle fehlen Lehrenden in virtuellen Vorlesungen relevante Informationen über Studierende (z.B. Verständnisprobleme). In dem Projekt soll daher ein Konzept für ein Awareness Tool entwickelt werden, das entsprechende Informationen live erfasst, verarbeitet und den Lehrenden in geeigneter Form während der digitalen Vorlesung präsentiert. Hierbei steht die lehr-lernpsychologisch fundierte Tool-Gestaltung auf Studierenden- und Lehrendenseite im Vordergrund.

Eingereicht von: Jule Krüger, Universität Duisburg-Essen

#1_02: Daily Practice App

Let's build a Daily Practice App and make learning, practicing and retaining new concepts fun again!

Fitness-Apps haben es vorgemacht und Sprachlern-Apps wie Duolingo haben es schon erfolgreich kopiert: Um Erlerntes langfristig zu festigen muss regelmäßig geübt werden. Und um die Gewohnheit regelmäßig zu üben aufzubauen, können Apps mit Nudging und Gamification helfen. DataCamp hat das zum Beispiel schon erfolgreich auf Programmierenlernen übertragen. Lasst uns genau so eine App zum Üben mit Hilfe von H5P-Aufgaben bauen! Dann kann jeder Aufgaben erstellen, teilen und jeden Tag damit üben!

Submitted by: Cornelia Gamst, AI Campus

#1_03: Spicing up Group Work in LMS Moodle

Moodle is a learning management system (LMS) widespread in German higher education. We are looking for possibilities to spice up Moodle: to make it more user-friendly, motivating and aesthetic, especially for group work.

First, students miss a visualization of their learning process and progress in the lms moodle. Here, possible solutions could draw on gamification elements like progress bars and badges. Second, the platform should consider that students often work in groups and thus make group work transparent, i.e. highlighting group members and group progress and foster competition among the student groups. With these functions we aim to provide a better learning experience and raise motivation.

Submitted by: Leonore Franz, Hochschule Magdeburg-Stendal

#1_04: Social Robots in Higher Education

How can Social Robots support teaching and learning in higher education?

Can you imagine social robots help teachers to facilitate learning? Can you imagine a social robot helping students to learn and prepare for exams? Can you imagine a social robot helping student teams to collaborate? How can this be done? How can social robots support teaching and learning in higher education?

Submitted by: Ilona Buchem, Beuth Hochschule Berlin

#1_05: Entwickelt euer eigenes 3D-Druck Lehrformat!

Entwickle mit einer NGO ein zweimonatiges Lehrkonzept zum Thema 3D Druck.

TechLabs bildet als NGO Studis innerhalb eines Sem. in Themen wie Coding und AI aus. Da wir in Aachen nur alle 6 Mon. starten, möchten wir nicht-teilnehmenden Studis zwischenzeitlich ein anderes Format anbieten. Daher würden wir gerne mit euch einen CraftShop als Konzept+Lehrplan entwickeln. Der CS soll ein ca. 2-mon. Programm zu 3D Druck werden, bei dem Studis in virt. Gruppen einen Einstieg erhalten und zus. ein Modell mit 3D Druckern umsetzen. Wie das Programm aussehen soll, liegt bei euch.

Eingereicht von: Rene Ahlsdorf, TechLabs Aachen & RWTH

#1_06: Ad Hoc Angebote für die digitale Lehre verstetigen und erweitern

Bei der Umstellung auf Online-Lehre stellten Didaktik- und IT-Zentren ad Hoc Angebote bereit, die von Lehrenden überaus dankend angenommen wurden. Wie gelingt es uns nun, diese Maßnahmen zu verstetigen?

Ich freue mich über Mitstreiter*innen unterschiedlicher Statusgruppen, die die ad hoc-Maßnahmen mit mir reflektieren und Lösungen ausarbeiten möchten, welche Maßnahmen verstetigt werden sollen und wie sie mit den aktuellen Gegebenheiten verstetigt werden können. Diese Idee basiert auf der Challenge des Semesterhacks "Im Fokus: Hochschule auf den Kopf gestellt !?" (<https://semesterhack.incom.org/project/93>), woraus ein Diskussionspapier (HFD, 10/2020) entstanden ist.

Eingereicht von: Sandra Neuner, SRH Hochschule Heidelberg

#1_07: Online courses beyond online meetings

Online courses can be more than an ordinary Skype meeting. Maybe one day we can transform all courses into online ones.

One of the challenges of digital courses is the lack of constructive interaction between teachers and students. The simplest form of interaction can be asking questions and being responded to, however, interaction can go much deeper than that. This issue is highlighted in courses where hands-on experience is the main expected outcome. For instance, at the moment it is very hard to imagine a chemistry lab being administrated online. However, simulations can help us to reach that future.

Submitted by: Anoushiravan Zahedi, Humboldt University Berlin

#1_08: Digitale Identität als Wissenschaftler*innen – Qualifizierung zu dieser Facette digitaler Kompetenz

Wir planen die Konzeption eines Qualifizierungsangebots (z.B. Selbstlernmodul, BarCamp, Mentor*innen/Trainee Konzept), mit dem Hochschullehrende den Aufbau und die Pflege einer eigenen digitalen (Forscher*innen)-Identität erlernen können.

Wissenschaftler*innen stehen vor der Aufgabe, sich und ihre Forschungstätigkeit im Netz angemessen darzustellen, sich also eine digitale Identität aufzubauen. Dazu zählen, neben der Auswahl und Pflege geeigneter Social Media Plattformen, auch die Wissenschaftskommunikation z.B. über die eigene Website oder den eigenen Blog. Ziel unserer Idee ist es, ein (Selbst-)Lernangebot zu entwickeln, mit dem Wissenschaftler*innen Kompetenzen für den Aufbau ihrer digitalen Identität erwerben können.

Eingereicht von: Angela Rizzo, studiumdigitale – Zentrale eLearning-Einrichtung der Goethe-Universität Frankfurt

#1_09: ASLA – Automated Subject Literacy Assessment

Schnell und unkompliziert Wissenslücken bezogen auf bestimmte Module aufzeigen und individualisierte Lehrpläne erstellen.

WebApp, die es Lernenden durch einen automatisierten Einstufungstest aufzeigen kann, in welchen fachlichen Konzepten sie welche Lücken haben, und ihnen entsprechende Lernmaterialien (z.B. einzelne Lernvideos) empfehlen kann. Die Empfehlung der Ressourcen kann mit zunehmender Komplexität des Einstufungstests auch auf Basis eines Feedback-basierten Machine-Learning-Modells erfolgen.

Eingereicht von: Robin Dietrich, TU Berlin

#1_10: Locci-Methode als Lernapp: zum besseren Memorieren von Wissen

Einfacher Lernen durch eine schlaue Umsetzung der bewährten Locci Methode.

Unsere Idee ist die Entwicklung einer Lernapp, die auf der bewährten Loci-Methode beruht. Wir vernetzen physische Orte mit theoretischem Wissen, um so ein einzigartiges Lernerlebnis zu erzeugen. Die Zielgruppe sind Lernende (Schüler und Studenten), welche Mühe und Zeit beim Lernen sparen. Wir nutzen statt Räume, wie beim Memory Palace, sondern Orte wie Straßen oder Wege in der Natur. Durch den interaktiven Bewegungsansatz haben sie mehr Spaß beim Aneignen von neuem Wissen.

Eingereicht von: Fridolin Katz, TU Hamburg-Harburg

#1_11: Pictorial Methods in teaching and learning

Shifts focus from the cognitive to the affective which carries memory of lesson and thus reinforces the learner online or offline.

This is a presentation technique that focuses on the process of education. It holistically combines lesson planning, classroom presentation and student activity into a strategy that describes the structural parameters within which concrete imagery of lesson can be meaningfully presented in order for learning to take place naturally. It transforms the method into the lesson plan; the lesson plan into the classroom presentation; the presentation becomes the student note and so forth.

Submitted by: Simon Bognet, former: Kaduna Polytechnic

#2: Kollaboratives Arbeiten und Praxisprojekte // Collaborative work and practical projects

#2_01: Studierende für mehr Vielfalt in Schulen

Wir sind ein Projekt, das Vielfalt einfach und digital in die Schulen bringen will. Willst du uns unterstützen und Schüler*innen zeigen, wie vielfältig und einzigartig Studierende sind?

Vielfalt in allen Lebensbereichen zu ermöglichen, ist eine der wichtigsten Aufgaben unserer Gesellschaft. GemeinsamEinzigartig wurde im Rahmen des #WirfürSchule-Hackathons gegründet, um Vielfalt durch die Vermittlung von Diversitäts-Expert*innen einfacher und digital an Schulen zu bringen. Wir suchen tatkräftige Unterstützung für unser Projekt. Hast du Lust im Rahmen des #semesterhacks, die Idee weiterzuentwickeln und gemeinsam zu schauen, wie wir Studierende in unser Projekt einbinden können?

Eingereicht von: Ulrike Grandi-Haferstroh, GemeinsamEinzigartig

#2_02: Leitfaden zur digitalen, interkulturellen Zusammenarbeit

Wir möchten einen Leitfaden entwickeln, der die digitale und interkulturelle Zusammenarbeit erleichtert.

Tools und Skills werden bereitgestellt und aufgezeigt, die eventuelle Ängste und Probleme in der digitalen Zusammenarbeit lösen. Nicht nur beim digitalen Hackathon, sondern auch in schulischen oder beruflichen Beziehungen, sind wir gefordert, in kürzester Zeit Teams zu bilden und gemeinsam an einem Thema zu arbeiten. Wir möchten uns dieser Herausforderung widmen und nach Möglichkeiten suchen, welche die Interaktion und Kommunikation fördern und interkulturelle Barrieren überwinden.

Eingereicht von: Pauline Schwarz, Hannah Ziesel, Florence Albrecht, Hochschule für Kommunikation und Gestaltung Ulm

#2_03: Push statt Pull - Wie das Lernmaterial zu Dir kommt!

Warum sollst Du immer zu deinem Lernmaterial kommen, wenn es auch zu Dir kommen könnte? Ich will einen Community-basierten Ansatz ausprobieren, der das Teilen und Finden von Lernmaterialien vereinfacht.

Ich möchte ein Tool aus der Bibliothekslandschaft, entwickelt vom Hochschulbibliothekszentrum NRW (skohub.io) für Studierende anpassen und es ermöglichen auf einfache Art und Weise Lernmaterial untereinander zu teilen. Dabei wollen wir auf offene Standards (Activity Pub) und maschinenlesbare Metadaten setzen. Auf diese Weise soll es nicht nur Studierenden ermöglicht werden, gutes Material untereinander zu teilen, sondern auch Maschinen sollen die Daten nutzen und verwenden können.

Eingereicht von: Steffen Rörtgen, Gesellschaft für wissenschaftliche Datenverarbeitung mbH Göttingen

#2_04: Gemeinsam lernen digital! - eine kollaborative Lernumgebung

Moodle und Zoom für die Online Vorlesung, ok! Wir brauchen aber auch eine kollaborative Lernumgebung, die Begegnungen möglich macht!

Über RWTHonline gelangst Du in die kollaborative Lernumgebung. Du kannst Deinen Avatar individuell mit Eigenschaften versehen. Du landest nach dem Einloggen im großen Lernraum, dort findest Du einen grafisch dargestellten Bibliotheksbereich mit Regalen/Arbeitstischen. Die Kommilitonen werden als Avatare angezeigt. Man kann sich als Lerngruppe in kleinere Lernräume bewegen. Funktionen: Videotel., Messenger, Whiteboard, gruppensynchrone Textverarbeitung, Filesharing, E-Mail-Benachrichtigung,...

Eingereicht von: Julia Knopp, RWTH Aachen

#2_05: Soziale Roboter für kollaboratives Arbeit und Projekte im Studium

Wie können soziale Roboter bei der kollaborativen Arbeit und bei Projekten im Studium helfen?

Soziale Roboter sind auf dem Vormarsch! Viele Menschen wünschen sich soziale Roboter nicht nur als Alltagshelfer sondern auch als soziale Interaktionspartnerinnen mit denen sie natürlich kommunizieren, von ihnen lernen und motiviert werden. Wie können soziale Roboter bei der Teamarbeit, kollaborativen Arbeit und bei Projekten im Studium helfen?

Eingereicht von: Ilona Buchem, Beuth Hochschule Berlin

#2_06: Voneinander Lernen

Wie kann man den Austausch zwischen Berufstätigen und Studenten gestalten, sodass beide Seiten davon profitieren.

Neue Methoden und Technologien erreichen die Wirtschaft schneller als je zuvor und verändern ihre Arbeitsweise. Gleichzeitig gibt es ein sehr großes und teils unübersichtliches Angebot für Studierende, sich während ihres Studiums weiterzuentwickeln. Gesucht ist also ein Konzept, das Berufstätigen Einblicke in die aktuellste Forschung/Trends erlaubt und Studierenden Ratschläge aus der Praxis liefert. Wie das funktionieren könnte, entscheidet Ihr.

Eingereicht von: Sven König, TechLabs Aachen & RWTH

#2_07: Praxisphasen für Lehramtsstudierende - Digital Lehren lernen

Wir bieten Lehramtsstudierenden ein Praktikum, welches während der Corona-Krise sicher organisiert werden kann. Dort lernen Studierende das digitale Unterrichten und den Umgang mit digitalen Tools.

Wir haben eine kompensatorische Alternative für Pflichtpraktika entworfen, welche während der Corona-Krise sicher durchgeführt werden kann. In unserem 100% digitalem Modul erweitern Lehramtsstudierende ihre digitalen Kompetenzen und unterrichten Schüler*innen in verschiedenen Formaten. Unterstützt werden Sie dabei von Mentor*innen mit Berufserfahrung im Lehrbereich. Nun möchten wir herausfinden, ob sich in unsere Idee auch Präsenzphasen an Universität und Schule einbinden lassen.

Eingereicht von: Tobias Bork, Corona School e.V.

#2_08: PDM - Public Domain Menmonics

Lehre durch dein gelerntes - freie Tauschbörse für Lernmaterialien

Tauschbörse um Systeme zum Lernen und Einprägen von Material, das Studierende erstellt haben, um sich bestimmte Konzepte und Wissens Elemente zu merken, oder um sie zu verstehen. Zb: am Ende eines Moduls hat man viel Arbeit in die Zusammenfassung und Erstellung von Eselsbrücken, Mindmaps usw. gesteckt, und könnte damit die Lernerfahrung der nächsten Studierenden erleichtern. (StuDocu/StudyDrive in Open Source)

Eingereicht von: Robin Dietrich, TU Berlin

#3: Virtuelle Mobilität und digitale Internationalisierung // Virtual mobility and digital internationalization

#3_01: Automatische Zeugnis-Digitalisierung und -Validierung

Ein digitales Licht am Ende des Papiertunnels: Hochschulwechsel und -Austausch schneller und effizienter machen

Anwendung, die das automatische Auslesen von Zeugnissen in ein XML-Format erlaubt, sowie die Validierung dieser gegen vorhandene Modelle, um Studierenden blitzschnell Feedback zu geben, wenn etwas an ihren Unterlagen nicht stimmt. Vorbild hierfür ist das Vorhaben XHochschule, in folgendem Video dargestellt <https://www.youtube.com/watch?v=c3P4dU6hAYU> Technologie: OCR mit PyTesseract

Eingereicht von: Robin Dietrich, Jinit[

#3_02: Virtual International Matching

Employees (and students) of our university and one to three partner universities in other countries can register online to get weekly, bi-weekly or monthly matches for individual dates/meetings with one other employee (or student) from the other institution and did not know yet.

People can make new informal contacts and get in touch with employees from partner universities personally. That might motivate them to plan a staff exchange with this university in the future and to gain more confidence in their own profession concerning the international clientele. Also their language practice and confidence will improve. Students who make use of this Virtual International Matching also gain more confidence about their future exchange and can enhance their language confidence and practice prior to their stay.

Submitted by: Sophie Dufner, International Office

#4: Digitales Campusleben: von Peer Support und Studierendenbeteiligung bis zu Studienberatung // Digital campus life: peer support, student participation, student advisory services and more

#4_01: Enhance campus life with robots

How can robots enhance campus life? What innovative ways can we think of?

Future or present? Robots deliver food orders and late-night service to college students. Robots measure body temperature and instruct how to wear masks and wash hands in a proper way during COVID-19. Robots guide students through the university library. This is already happening now! How can robots enhance campus life in the near future? What innovative ways can think of? How can campus life become more fun, safe and interactive?

Submitted by: Ilona Buchem, Beuth Hochschule Berlin

#4_02: connectIN

We are building an app for students to network in the university digital campus with unique digital identity and integrated social media channels for learning and sharing their interests.

Our project will help to create strong communities among students unlock their networking, learning and knowledge sharing opportunities in a digital world, allow students to connect with other students from different semesters, courses and universities. The main features will be profile creation by adding multiple social media channels, digital identity and contact list for engagement. Secondary features will be based on the university requirement to exchange important information faster.

Submitted by: Mehul Khoont, HafenCity University

#4_03: Campus Connection - Staying Connected

Campus Connection: ein hochschulinternes oder -übergreifendes soziales Netzwerk für Studierende. Gemeinsam lernen, sich austauschen, auf ein Feierabendbier treffen - alles virtuell und doch gemeinsam.

Campus Connection: eine digitale Plattform, die Studierende miteinander vernetzen soll, hochschulintern oder auch -übergreifend. Mit bestehenden Systemen wie Moodle oder einer virtuellen Welt mit Avataren. Kombiniert werden kann formelle und informelle sowie synchrone und asynchrone Kommunikation: Lerngruppen, Projekte, virtuelle Events uvm. Eine innovative Plattform, die auch nach der Pandemie Menschen verbindet. Ein Konzept könnte zu einem open-source Strategiepapier für Hochschulen werden.

Eingereicht von: Jasmin Fink, Institut für digitale Lehrformen, Hochschule Kempten

#4_04: Ach, hätte ich das mal gewusst.

Entwickle eine Plattform, die gegen das Studentenkultursterben in der Coronakrise vorgeht.

Immer wieder kommt es vor, dass man zu spät oder gar nicht von studentischen Veranstaltungen etwas mitbekommt. Die Idee dieses Projekts ist es, eine Plattform zu schaffen, die alle bevorstehenden Veranstaltungen jeglicher Art (Vergnügen, Weiterbildungen, Ausschreibungen etc.) zusammenfasst, sodass es den Spruch 'Ach, hätte ich das mal gewusst' nicht mehr geben wird.

Eingereicht von: Anabel Mernitz, TechLabs Aachen & RWTH

#4_05: Community-App zur Förderung des Digital Learning mit Fokus auf Vernetzung

Eine Anwendung, die die Vernetzung von Studierenden untereinander fördert. Hierfür soll ein Konzept und ein Mockup der UI entwickelt werden.

Wir möchten mit dieser Arbeit ein Konzept vorstellen, wie man mit einer Anwendung die Studierenden der Hochschule untereinander besser vernetzen könnte.

Diese könnte unter anderem folgende Funktionen umfassen: eine Chat- und Gruppenfunktion, ein Mentoring-Konzept, Online-Umfragen, Event-Planner, Webinare, Onboarding für das 1.Semester und FAQs.

Ziel ist es das Wir-Gefühl der Studierenden zu fördern.

Hierfür soll ein Prototyp der UI mit entsprechendem Konzept entwickelt werden.

Eingereicht von: Can Dogan, Alexander Geib, Lukas Metzger, Julian Schwarz, Kaan Selcuk, Hochschule Mainz

#4_06: Agile Service- und Supportstrukturen für Digitalisierung in Studium und Lehre gestalten

Wie können Service- und Supportstrukturen an Hochschulen agiler werden, um Lehrende und Studierende optimal für das Digitale Lehren/Lernen zu unterstützen?

Meistens gibt es an Hochschulen mehrere Unterstützungseinrichtungen, die nicht immer strategisch miteinander verzahnt sind. Agile Service- und Supportstrukturen setzen Lehrende und Studierende in den Vordergrund. Die Idee ist eine nachhaltige Unterstützungsstruktur für Digitalisierung in Studium und Lehre zu konzipieren, die sich auch in Krisenzeiten bewährt. Hierfür laden wir alle ein, die in einem Cross-funktionalen Team sich diesem Thema widmen wollen.

Eingereicht von: Lavinia Ionica, Stifterverband

#4_07: ViCo

Digitale interaktive (VR, KI) Lern-, -Social Media und -Austausch/Plattform

Digitale interaktive (VR, KI) Lern-, -Social Media und -Austausch/Plattform. Alle Beteiligten in der Studium, sozialer Interaktion, personeller Weiterentwicklung und kultureller Austausch aushelfen soll. Es sollte bestimmte Struktur von virtuellen Räume geschaffen werden, manche sind fest andere dürfen die Teilnehmer mit bestimmten Ranking selbst errichten.

Eingereicht von: Wladimir Veselovski, Hochschule Mainz

#4_08: Emotional-motivationale Peer-Unterstützung

Mitstudierende für schwierige und schöne Zeiten. Studienanfänger*innen einen digitalen aber trotzdem möglichst sozialen Start unter Corona-Bedingungen ermöglichen.

Potenzial von Mitstudierenden besteht nicht nur in der inhaltlichen und organisatorischen Unterstützung, sondern auch mit Blick auf emotionale und motivationale Herausforderungen. Insofern stellt sich die Frage, wie eine solche emotional-motivationale Unterstützung durch Mitstudierende gefördert werden kann. Welche Informationen über Mitstudierende können erfasst und bereitgestellt werden, um potenzielle Freunde zu erkennen und zu kontaktieren?

Eingereicht von: Daniel Bodemer, Lisa Ollesch, Universität Duisburg-Essen

#5: Bildungsgerechtigkeit und Barrierefreiheit // Educational equity and accessibility

#5_01: Der Internet-Führerschein für Schüler*innen

Um den sicheren und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien zu fördern, möchten wir einen Internet-Führerschein für Schüler*innen entwerfen.

Das Internet prägt den Alltag von Kindern und Jugendlichen. Sei es der WhatsApp Chat, die Google Suche oder die Nutzung von Social Media: damit Kinder und Jugendliche Medien ihrem Alter entsprechend und verantwortungsbewusst nutzen zu können, brauchen Sie Medien- und Datenkompetenzen. Diese Themen sollen unter anderem behandelt werden:

- das Geschäftsmodell von Social Media Diensten
- Cybergrooming
- Mobbing
- die Strafbarkeit von sexualisierten, rassistischen und diskriminierenden Inhalten.

Eingereicht von: Kai Brobeil, StudyCore

#5_02: Spielerische Sensibilisierung und Erfahrungen von Beeinträchtigungen: Das Serious Game „Lolas erstes Semester“

Die aktuelle Situation sozialer Distanzierung fördert umso mehr psychische Belastungen. Deswegen wollen wir gemeinsam Herausforderungen erörtern und einen Paper Prototype für ein Serious Game entwickeln.

Das Innovationsforum Barrierefreiheit hat ein Serious Game namens "Lolas erstes Semester" entwickelt. Das Ziel ist eine spielerische Sensibilisierung und Erfahrungswerte durch ernstes Lernen zu ermöglichen. Die Handlung stellt Lola, ihre Kommiliton*innen und deren Barrieren dar. Nachdem das Thema Sehbeeinträchtigungen in einer ersten Projektphase behandelt worden ist, soll nun der Fokus auf Teilhabemöglichkeiten und psychische Beeinträchtigungen gelenkt werden.

Eingereicht von: Linda Rustemeier, Goethe-Universität, studiumdigitale

#5_03: Skillship Foundation - Innovation in modern education

Skillship Foundation - Cause Language doesn't matter...

Core foundation of success are Skills. We would like to elaborate our idea to break the language barrier in Highschools & Universities. Furthermore we would like to work on how we could help students, corporations and society to take ownership of Global Sustainable Goals.

Submitted by: Rinku Sharma, techeroes gGmbH

#5_04: Studentische Beratung

Studierende entwickeln in der Rolle als Expert:innen Lösungsvorschläge für eine bestmögliche Hochschullehre.

Ob Studierende, in ihrem Sinne, erfolgreich Studieren können, ist von vielen Faktoren abhängig. Hochschulen scheitern daran, optimale Bedingungen für alle herzustellen. Durch Partizipation können Studierende aktiv daran mitarbeiten die Bedingungen zu verbessern. Ziel ist es partizipative Prozesse zu entwickeln. Diese Prozesse sollen von Studierenden initiiert werden können ohne auf die Bewilligung andere Akteure der Hochschule angewiesen zu sein.

Eingereicht von: Franz Vergöhl, Universität Hamburg

#6: Digitale Tools und Datenschutz //

Digital tools and data protection

#6_01: Stopp, ich habe ne Frage! "Netflix Party" für Lernvideos

Alleine und gleichzeitig gemeinsam Lerninhalte anschauen, wie kann das funktionieren? Studierende sollen durch ein digitales Tool trotz räumlicher Distanz beim Lernen miteinander vernetzt werden.

Die digitale Lehre führt zu Isolation und weniger Kontakt. Das soll sich ändern! Studierende sollen durch ein digitales Tool trotz räumlicher Distanz beim Lernvideos Anschauen miteinander vernetzt werden.

Netflix Party macht es vor. Personen können einen Film zwar alleine, aber dennoch gemeinsam schauen. Dadurch wird auch ein gemeinsames Pausieren und Diskutieren ermöglicht. Dieses Prinzip soll in einem technischen Konzept auf aktuelle digitale Lernumgebungen übertragen werden.

Eingereicht von: Carolin Straßmann, Andreas Lingnau, Hochschule Ruhr-West

#6_02: Learning App - based on Loci Method - Cross Platform (Flutter) & Marketing Strategy

We make use of one of the most well-known learning technics "The Memory Place" (Loci Methode). We use this acient technique and combine it with the handy digital possibilities and creating a new way of learning. More Fun, healthy and effectively.

Our idea is the development of a learning app "Memory Path", which is based on the proven Loci method. Every Person walks every day ways. We link these physical everyday paths with theoretical knowledge to create a unique learning experience. The target group are learners (pupils and students), who save effort and time while learning. Through the interactive movement approach they have more fun while acquiring new knowledge.

Submitted by: Hannes Stelzer, Leuphana Universität Lüneburg

#6_03: Virtuelle Lernräume

Ein wesentlicher Teil des Campuslebens sind Lerngruppen, und dafür benötigen wir einen Online-Ersatz. Hier soll eine virtuelle Welt erschaffen werden, in der sich Lerngruppen finden und zusammenarbeiten können.

Die Lern- und Fachschaftsräume der Uni virtuell nachbauen, als ein Bereich wo man sich informell nach den Vorlesungen treffen kann. Jeder wählt einen Avatar und sucht sich einen Platz zum Arbeiten. Mit "Denkblasen" dabei den Status kommunizieren ("Mathe-Aufgabe 3"), und über Audio & Screensharing Gedanken austauschen (evtl. über BBB oder Jitsi oder einfach Links).

Self-hosted (Datenschutz!) Open-Source-Alternative zu gather.town etc. optimiert für den Campus.

Eingereicht von: Ano Nym, TU Dortmund

#6_04: Konzeptentwicklung eines Chattools mit Anonymitätsfunktion (z.B. für Moodle)

Kommunikationsmöglichkeiten, die die Anonymität der Studierenden wahren, fördern empirisch belegt den Austausch zwischen Studierenden und mit Lehrenden. Aber wie könnte so ein Kommunikationstool aussehen und was müsste es leisten können?

Der Austausch zwischen Studierenden sowie eher informelle Fragen und Beiträge zu Lehrveranstaltungen finden auf offiziellen Hochschulplattformen (bspw. Moodle) kaum statt. Die Gründe dafür sind u. A. die begrenzten Funktionen und fehlende Anonymität der vorhandenen Foren. Ein Anonymität-wahrendes Chattool kann den Austausch zwischen Studierenden und mit Lehrenden fördern: Wie könnte es aussehen? Gefragt sind sowohl Ansätze zur Umsetzung und Integration z.B. in Moodle als auch Konzeptideen.

Eingereicht von: Sophie Sossing, RWTH Aachen

#6_05: Corona App Check

Es existieren nach wie vor Bedenken und Fake-News über die Datensicherheit der Corona-Warn-App. Ziel ist es den öffentlich Quellcode zu analysieren und die Datensicherheit allgemeinverständlich mit Codereferenzen zu erklären.

Die Corona Warn App kann ein wichtiges Werkzeug zur Bekämpfung der Pandemie genutzt werden. Allerdings nutzen, Stand 23.10.2020, nur etwas weniger als ein viertel der Bevölkerung die Corona-Warn-App. Ein Grund könnte das teilweise mangelnde Vertrauen in die Datensicherheit sein. Ziel dieses Projektes ist es den öffentlich zugänglichen Quellcode der App zu analysieren und eine allgemeinverständliche Aussage über die zentral verwalteten Daten zu erstellen.

Eingereicht von: Aaron Hillinger, TechLabs Aachen & RWTH

#6_06: Bürgervotum

(Digitale) Räume für reale konstruktive Prozesse kreieren, die durch Schwarmintelligenz skalierbar werden

Wie lassen wir effektiv und einfach die digitalen Eigendynamiken wirken für konstruktive gemeinschaftliche Prozesse?

- Sinn von Spaltung
- Konsens(/t)fähigkeit
- effektive Informationssammlung & -verwaltung
- Datenschutz

Input: <https://www.youtube.com/watch?v=kFMd-Q-Ojvs>

Dummy: <https://flowingpsych.github.io/buergervotum/>

Stern beim Dumym bedeutet "Frage wichtig"

Wie Informationspotenzial für Politik/Wirtschaft/Wissenschaft/Gesellschaft steigern und nutzbar machen?

Eingereicht von: Manuel Fontana, Vita Sophia

#6_07: Individuelles Lernen im AR Mind Palace

Ist es möglich die von Sherlock Holmes benutzte Gedächtnis-Technik "Mind Palace" auch im Studium einzusetzen? Wir wollen eine App entwickeln, mit der die Studierenden Gedächtnis-Paläste mithilfe der AR-Technologie erstellen können.

Inspiriert von der BBC-Serie "Sherlock" wollen wir das Konzept vom "Mind Palace" mithilfe einer App umsetzen und Studierenden ermöglichen Gedächtnispaläste zu erstellen.

In einer Augmented Reality Umgebung wollen wir es Lernenden ermöglichen, Quizfragen oder Karteikarten an verschiedenen Plätzen in ihrer Umgebung abzulegen und sich somit durch kreative Visualisierung Wissen besser zu merken. Die Einzigartigkeit dieser persönlichen Paläste geben die Möglichkeit für individuelle Lernpfade.

Eingereicht von: Onur Karademir, StudyCore

#6_08: (International) Mystery Matching

Studierende einer Hochschule/Uni können sich in regelmäßigen Abständen für Treffen zu zweit (virtuell oder persönlich) zentral matchen lassen.

Das digitale Semester ist der ideale Zeitpunkt, um Studierende, die nun viel weniger am Campus sind, mittels einer Plattform miteinander in Kontakt zu bringen und Zufallsbekanntschaften zu ermöglichen. Die internationalen und deutschen Studierenden melden sich mit einer Info zu Wunschterminen an, um sich wöchentlich, 14-tägig oder einmal im Monat mit einer*er anderen Studierenden der gleichen Hochschule/Uni zu einem Treffen ihrer Wahl (persönlich oder virtuell) von uns matchen zu lassen.

Eingereicht von: Sophie Dufner, International Office

#6_09: Digital Makerspace

Freie digitale Werkzeuge zur Unterstützung der digitalen Lehre mit denen ohne Programmierkenntnisse Apps erstellt werden können, die dann überall im Web wie ein Legostein einsetzbar sind. Alles ist Public Domain und auf der Basis des Webs.

Der Digital Makerspace wird vom Fachbereich Informatik der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg entwickelt und wurde erst kürzlich in einer komplett überarbeiteten Version online gestellt. Ziel ist es nun gemeinsam auszuprobieren und Ideen zu sammeln, wie auf dieser neuen Grundlage digitales Lehren und Lernen unterstützt werden kann. Grundgedanke ist dabei nicht in geschlossenen Lernplattformen zu denken. Das Web selbst ist die Lernplattform. Webadresse: <https://ccmjs.github.io/digital-makerspace/>

Eingereicht von: André Kless, Hochschule Bonn-Rhein-Sieg

#7: KI in der Hochschulbildung // AI in Higher Education

#7_01: Virtual peers/fellow students application

This Idea is a collaboration of [#1_04: Social Robots in Higher Education](#)

Learning with your unique virtual fellow student. Which will support and remind you on keep going.

As a student, I have recognized my difficulties in home-learning during the pandemic. It is not that I am not capable of understanding the content, but first of all I have trouble in starting my own learning. There are too many distractions at home. I have always looked for excuses not to learn, until I'm running out of time. I have heard, my fellow students are having the same problems. So maybe a virtual fellow students application would help student getting along with home-learning.

Submitted by: Thu Huyen Dang, Hochschule Emden-Leer

#7_02: Straight up

Straight Up - straight back with help of AI. A function that will monitor your posture.

Straight Up is a unique innovation that allows millions of people to control their posture and prevent long-term health problems. The AI will track your position, and if your back is not straight, it will let you know.

Straight Up can be used like function in Apple, Lenovo, Samsung products (and the like)

Or a function in Zoom, Microsoft Teams, or Google Meet application.

Submitted by: Yelizaveta (Elisabeth), Deutsches Gymnasium Kazakhstan

#7_03: Die fragende KI

Fragen ist wichtiger als Antworten. In dem Projekt geht es um die Entwicklung einer KI für die Generierung von Fragen und Ausarbeitung möglicher Einsatzgebiete der KI.

“Dem guten Frager ist schon halb geantwortet“

In dem Projekt geht es um die Entwicklung eines KI-Modells für die Generierung von (nicht trivialen) Fragen und welche Möglichkeiten die KI für den Wissensaufbau bietet. Es soll ein Modell untersucht und entwickelt werden, dass aus einem Text/Thema Fragen generiert.

Die generierten Fragen sollen im Studium Inspiration, Denkanstöße, Aufgaben geben.

Zusätzlich kann es auch als Wissenüberprüfungstool für das Textverständnis verwendet werden.

Eingereicht von: Ben, Universität Hamburg

#7_04: Visualization of Machine Learning Algorithms in VR

Design an interactive platform for teaching machine learning algorithms using VR

Machine learning (ML) has become a tool that is widely used in almost all fields of science. Many people strive to learn about ML algorithms in order to apply it in their work. The aim of this idea is to design interactive and immersive educational applications in VR that teach users about any ML algorithm. For example, one can visualise neural networks and allow users to see how manipulating parameters leads to different performance.

Submitted by: Amr El Mougy, German University in Cairo

#8: Digital unterstützte Forschung // Digitally enhanced research

#8_01: Artistic research platform - connecting curious minds

Platform for linking with peers for multidisciplinary research projects with strong emphasis on the intersection of science, art and technology. Find another curious mind for future collaborative research projects.

Let's create a platform that connects innovators, designers, artists and researchers for future collaborative (artistic) research projects at the intersection of science, art and technology. Locally, there are alliances of art schools with (technical) universities as well as community spaces that share a common interest in co-creation. How about a digital solution to find the next research mate, no matter whether it's for the masters thesis, a PhD project or an exhibition?

Submitted by: Till Rückwart, Hochschulforum Digitalisierung

#8_02: Usage of youtube lectures, documentaries, experts' interviews on research

I used 39 English, French and German youtube videos to understand the concept of Romanticism in my just concluded doctorate degree over a period of eight years. Other materials include e-books, e-articles and e-dictionaries.

I have discovered that romanticism and classicism are two variable factors that go hand in hand from time to time. Being romantic is ability to dream and live according to dream in a classical environment without minding the social conflicts this might cause. Understanding of Romanticism has led to the development of a model which is divided into three: romantic philosophy, romantic principles and characteristic of romantic play. The study compared Goethe and Hugo's as romantics agents.

Submitted by: Adewale Tihamiyu, University of Lagos, Nigeria

#8_03: Designing a digital Online Research Workbook

Are you also struggling with conducting research online? Wouldn't it be nice to have a digital and interactive workbook that helps in conducting your online research?

Before the pandemic, doing research online was optional. Right now, students are confronted with the need to transfer their research to an online format. However, a lot of students are struggling. This is why, this challenge tries to provide guidance by creating a digital workbook. This workbook will enable students to proactively tackle and reflect the main challenges of online research and transferring research projects online by providing explanations, guidance and hands-on tasks.

Submitted by: Meikel Soliman, Tina Marie Monelyon, Leuphana Universität Lüneburg / Leuphana Laboratories

#9: Digitale Wissens- und Literaturversorgung // Digital knowledge and literature supply

#9_01: Literaturreferenzen gemeinsam mit BibSonomy sammeln

Gemeinsam für das Seminar oder die Abschlussarbeit Literaturreferenzen mit offenen Tools und Systemen sammeln und organisieren.

In einem Seminar oder bei der Abschlussarbeit stellen sich Fragen wie: Welche Artikel sind besonders spannend und sollte ich lesen? Was haben andere so gelesen? Wie organisiere ich meine Literaturliste und wie kann ich mich mit anderen austauschen? Einige Systeme können einem dabei helfen und praktisch wäre, wenn sie sich gut in den eigene Workflow integrieren und gut mit anderen Systemen und Tools (z.B. Moodle, Textverarbeitung) interagieren. Wie geht das mit BibSonomy und unserem Workflow?

Submitted by: Robert Jäschke, Humboldt-Universität zu Berlin

#9_02: Organizing cultural events online

Finding ideas and concepts for cultural online events, like how to bring universities and agencies together more easily.

Online events have become even more popular since the beginning of this year. While many different types of events have found their way onto the digital plane, we are asking the question: "How exactly do you plan a cultural online event? It is quite difficult to transport the values in an online format. How can this be done more effectively? Which players can be engaged to make cultural events easier to plan, their content to be transported better and their reach expanded?"

Submitted by: Eileen Ramnitz, Ruhr-Universität Bochum

#9_03: Deutsche Digitale Bibliothek in University

How could learning and teaching benefit from the rich collections of Deutsche Digitale Bibliothek? Together we can develop interactive formats.

Deutsche Digitale Bibliothek is a portal for digitised material from libraries, archives and museums, many of them are free to use. Recently, there was a tool launched for the partner institutions to create virtual expositions. How can students and educators also make use of those rich resources? How could interactive, creative formats and tools look like? Let's develop different concepts and prototypes together and determine which needs and special requirements are to be considered.

Submitted by: Helena Häußler, Humboldt-Universität zu Berlin/HFD

#9_04: radixlibrary

Die E-Learning Plattform radixlibrary.com ermöglicht seinen Nutzern mit der Hilfe von Verlinkungen zu ausgewählten Web-Inhalten einen geordneten Einstieg in diverse Wissensgebiete.

Nutzer finden auf Radixlibrary.com standardisierte Lernpfade zu diversen Wissensgebieten bestehend aus vier Stufen. Innerhalb der Lernpfade sind kuratierte Inhalte eingebettet, die eine umfassende und gleichzeitig effektive und zeitschonende Erfassung von Themenfeldern ermöglichen. Mit dem Konzept von Lernpfaden erschafft Radixlibrary einen Lernprozess, der über einen langen Zeitraum gestreckt die richtigen Inhalte und entsprechende Vertiefungen aufzeigt.

Eingereicht von: Camillo Rohe, Maastricht University

#9_05: CSSRS - Cross-Subject Spaced Repetition

Stell dir vor, du könntest dich am Ende des Studiums noch daran erinnern, was du gelernt hast.

Karteikarten-System zum Langzeit-Lernen über mehrere verbundene Module hinaus, wodurch Studierende einen Anreiz dazu bekommen können, Wissens Elemente, die in mehreren Modulen relevant sind (zB mathematische Grundkenntnisse oder theoretische Grundlagen über Algorithmen usw.), in systematischer Weise ins Langzeitgedächtnis zu speichern.

Eingereicht von: Robin Dietrich, TU Berlin