

ARIHE – Endbericht

Inhalt

1	Ziele aus dem Projektantrag	3
1.1	Ausgangssituation.....	3
1.2	Zielsetzung	3
2	Vorstellung der Projektergebnisse	3
3	Eingliederung der Beiträge in Kategorien	4
3.1	Inhalte aus der Kategorie Students' life (10)	4
3.2	Inhalte aus der Kategorie Technik (5).....	4
3.3	Inhalte aus der Kategorie Unterricht (16)	4
3.4	Inhalte aus der Kategorie Vernetzung (7)	5
4	Herausforderungen im Projektverlauf	5
5	Adaptierung und Weiterentwicklungen im Projektverlauf	6
6	Ausblick und mögliche Weiterentwicklungen	6
	Anhang: Finanzbericht	6

Der folgende Projektabschlussbericht beschreibt das Projekt App Reviews in Higher Education, das zu großen Teilen vom Forum Neue Medien Austria (fnma) unterstützt wurde.

< fnm >

Forum neue Medien *Austria*

1 Ziele aus dem Projektantrag

Ausgehend vom Projektantrag vom 29.11.2013 werden die darin angepeilten Ziele kurz dargestellt.

1.1 Ausgangssituation

Im Rahmen des Projektes wird eine Online-Plattform erstellt und mit Inhalten zu Apps im Bildungsbereich befüllt. Die Plattform hat zum Ziel, interessierte NutzerInnen über verschiedene Einsatzmöglichkeiten von Apps im Bildungsbereich zu informieren.

1.2 Zielsetzung

Das Projekt ARIHE sollte Hochschullehrende dabei unterstützen:

- Apps als weitere E-Learning Werkzeuge wahrzunehmen,
- neugierig zu werden und Apps auszuprobieren,
- sich mit den Studierenden über Apps auszutauschen und
- Ideen für Einsatzszenarien von Apps in der Lehre zu entwickeln.

2 Vorstellung der Projektergebnisse

Als Plattform für das Projekt entschied sich das Projektteam für ein selbst gehostetes Wordpress-Blog. Die Domain lautet auf <http://www.arihe.at/> und setzt sich aus den Anfangsbuchstaben des Projektnamens zusammen (**A**pp **R**eviews in **H**igher **E**ducation).

Der Aufbau erfolgte klassisch, über „Home“ gelangt man in die Übersicht und sieht die letzten 10 Beiträge. Unter „Das Projekt“ findet sich eine kurze Projektbeschreibung. Im Bereich „Konzept“ findet sich eine genauere Ausformulierung des Hintergrundes des Projektes. Hier wird dargestellt, mit welchen Herausforderungen Lehrende aktuell im Unterricht konfrontiert sind und wie man diesen begegnen kann. Vor allem die Einbindung von mobilen Endgeräten wird oft vernachlässigt. Auch wie und wo nach Apps gesucht wird und wie diese kategorisiert, beschrieben und bewertet werden, erklärt die Seite „Konzept“.

Unter „Team“ stellt sich das Team vor. „App to Web!“ ist der Bereich, in dem Interessierte aus der Community eingeladen werden, Apps vorzuschlagen, die im Rahmen des Projektes getestet und besprochen werden. Vorschläge erfolgen per Kommentar.

Abschließend finden sich im Bereich „Impressum & Kontakt“ rechtliche Hinweise zur Offenlegung.

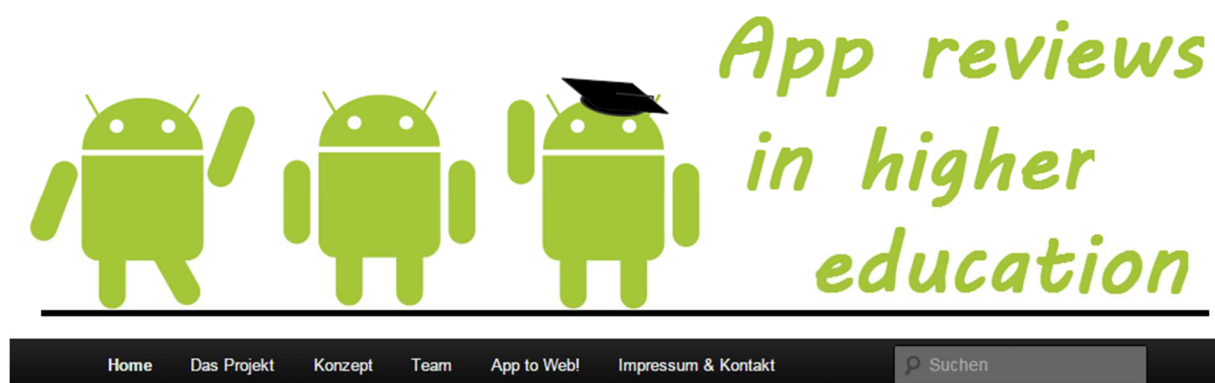


Abbildung 1: Aufbau der Plattform

3 Eingliederung der Beiträge in Kategorien

Beiträge werden in folgende Kategorien unterteilt:

- Unterricht
- Student's Life
- Technik
- Vernetzung
- App-Update

Insgesamt wurden 30 Apps diskutiert (manche Reviews scheinen in zwei Kategorien auf).

3.1 Inhalte aus der Kategorie Students' life (10)

Von der Essensbestellung bis zum Stadtplan, hier finden Studierende Apps, die ihnen helfen, ihr Studium mittels neuer Medien zu gestalten und sich den Alltag zu erleichtern.

- [App-Update: Payfriendz](#)
- [Schulstoff auffrischen mit Videos der Khan Academy](#)
- [TransOver – Übersetzen mit “Klick”](#)
- [Bring! – einfach gemeinsam einkaufen](#)
- [Morse Flashlight by Foma](#)
- [Payfriendz – die Handygeldbörse](#)
- [zoomsquare – die etwas andere Wohnungssuche](#)
- [ClearFocus – Pomodoro Zeitmanagement Tool](#)
- [Mjam](#)
- [FH2go](#)

3.2 Inhalte aus der Kategorie Technik (5)

In dieser Kategorie findet man Apps, mit denen sich sowohl Lehrende als auch Studierende das Leben einfacher machen können. Mit diesen Apps gelingt es Ihnen, die Anforderungen von Studium und Beruf zu meistern.

- [Strikingly.com – Webseite, eins, zwei, drei!](#)
- [Tablified Tablet Market – Apps für Tablets](#)
- [WeTransfer – wirklich einfach](#)
- [Smallpdf – nomen est omen](#)
- [cloudGOO – “alle” Wolken in “einer”](#)
- [PrinterShare Premium – Mobile Print](#)

3.3 Inhalte aus der Kategorie Unterricht (16)

Hier sind hilfreiche Tools gesammelt, die das Leben der Lehrenden erleichtern können und den Studierenden zeigen, dass Lehre und Unterricht nicht im letzten Jahrhundert verblieben sind.

- [Room – instant video calls](#)
- [Elektronische Lernkarten – wenn es schwierig ist, sich Begriffe zu merken](#)
- [Busuu – Sprachen lernen aber fix](#)
- [Mindomo – Organisiere und Verwalte](#)
- [Twitter – mit den Studierenden zwitschern](#)
- [Coggle – kollaboratives Mind Map Tool im Web](#)
- [Evernote – beste App ever?](#)

- [Note – eine simple und praktische Notizapp](#)
- [Mindly ... denke und visualisiere !](#)
- [Leo – in vielen Sprachen sprechen](#)
- [Memrise – einfach lernen...oder lehren](#)
- [Google+ “The social network”](#)
- [“Whiteboard Fox” – Whiteboards online gemeinsam nutzen](#)
- [Gruevo](#)
- [YouCam Snap](#)
- [Kingsoft Office](#)

3.4 Inhalte aus der Kategorie [Vernetzung](#) (7)

Hier finden sich alle Beiträge, die die Community miteinbeziehen und dazu auffordern, sich mit Ideen und/oder Gastbeiträgen einzubringen.

- [Interview mit Christian F. Freisleben-Teutscher](#)
- [Frohe Weihnachten...](#)
- [Interview mit Wolfgang Renninger](#)
- [Ein lehrreicher APPvents Kalender](#)
- [Interview mit Kurt Hoffmann](#)
- [Was denken Lehrende über Apps im Unterricht?](#)
- [\[Challenge\] – Zeig uns deine Lieblings-App](#)

3.5 Inhalte aus der Kategorie [App-Update](#) (1)

In regelmäßigen Abständen werden bereits vorgestellte Apps und Web-Apps einer weiteren Prüfung unterzogen. Die gewonnenen Erkenntnisse werden in Beiträgen dieser Kategorie veröffentlicht und können die vergebenen Coffee Cups nach oben oder unten verändern.

- [App-Update: Bring!](#)
- [App-Update: Payfriendz](#)

4 Herausforderungen im Projektverlauf

Das Projekt war grundsätzlich für drei ProjektpartnerInnen (FH Joanneum, WU Wien; Virtuelle PH, GTN solutions) ausgelegt. Leider mussten die restlichen ProjektpartnerInnen aus verschiedenen Gründen ihre Teilnahme zurückziehen, das Projekt wurde schlanker gestaltet und zur Gänze von der FH Joanneum GmbH übernommen.

Über die gesamte Projektlaufzeit gestaltete sich sowohl das Zeitmanagement als auch die aktive Einbindung der Community als zäh. Durch das Wegfallen von Projektpartnern verblieb die Recherche nach brauchbaren Apps, die Tests der Apps sowie die Beschreibung und Bewertung beim Team der FH Joanneum.

Die Aktivierung der Community gelang ausschließlich durch persönliche Ansprache von einzelnen Personen. Aktuell gibt es noch zwei Zusagen für Gastbeiträge.

5 Adaptierung und Weiterentwicklungen im Projektverlauf

Das Projektteam konzentrierte sich zunächst auf Apps speziell für mobile Endgeräte, erweiterte die Beiträge dann aber um die Bewertung von Web-Apps, da diese verstärkt das Lehren und Lernen begleiten.

Im Sommer 2014 überarbeitete das Projektteam das Projektkonzept mit speziellem Fokus auf die Einbindung der Community.

Um eine breiter gefächerte Zielgruppe ansprechen zu können, wurden zusätzlich zu Mobile Apps auch Web Apps auf [ARIHE](#) vorgestellt und beschrieben.

Kurz vor Projektende wurden die Kategorien noch um „App-Update“ erweitert, um auch aktuelle Entwicklungen bereits beschriebener Apps abbilden zu können.

6 Ausblick und mögliche Weiterentwicklungen

Das Projekt ARIHE hat sich mit dem Projektteam kontinuierlich weiterentwickelt und das Projektteam schätzt das Projekt mittlerweile sehr. Wir möchten die Plattform auf jeden Fall am Leben halten und planen ein Folgeprojekt bei fnm-austria einzureichen. Die Projektidee wäre

- aufbauend auf den Ergebnissen von ARIHE
- mit Partnern aus Universitäten und Fachhochschulen
- den Fundus an Reviews zu Apps zu erweitern und
- eine höhere Vernetzung und einen höheren Bekanntheitsgrad von ARIHE zu erreichen.

Anhang: Finanzbericht

	Kosten	Stunden
Personalkosten Erika Pernold, Martin Gutzelnig	€ 4866	119
Sachkosten (Reise, Lizenz)	€ 134	
Jutta Pauschenwein, Erika Pernold, Martin Gutzelnig (Eigenleistung der FH Joanneum)	€ 0	55
SUMME	€ 5000.-	