



Pressemitteilung vom 18.05.2020

Wie Corona das studentische Leben verändert hat

Studentische Projektgruppen am Campus Zweibrücken erarbeiten Maßnahmen gegen Frust im Online-Betrieb

Auch Studierende der Hochschule Kaiserslautern müssen sich seit bereits über einem Jahr und damit seit drei Semestern mit einem Studium unter Corona-Bedingungen arrangieren. Auch wenn die Hochschule alles dafür tut, die seither vorherrschende digitale Lehre möglichst optimal zu organisieren, ist der Alltag von Studierenden, Dozierenden und Mitarbeitenden natürlich ein ganz anderer als noch „vor Corona“. Im laufenden Sommersemester haben Studierende am Campus Zweibrücken im Rahmen des Moduls „Projektmanagement in der Software-Entwicklung“ eigenständig sechs Projekte entwickelt, die sich ganz dezidiert mit den durch die Corona-Krise geänderten Facetten des Hochschullebens befassen. Insbesondere wollen die Projektteams Strategien, Ideen und konkrete Maßnahmen generieren, welche von verschiedenen Zielgruppen in der veränderten Studiensituation sinnvoll genutzt werden können oder die dazu beitragen, problematische Auswirkungen und Effekte zu minimieren.

Es ist unbestritten, dass die sozialen Einschränkungen und die besonderen, teilweise auch neuartigen Beanspruchungen der Corona-Zeit auch zu besonderen Belastungen bei Studierende führen können. In einer mehr und mehr digitalen Studienwelt sind die Studierenden in vielerlei Hinsicht stärker auf sich selbst gestellt und stehen intensiver in der Eigenverantwortung. „Kompetenzen wie Selbstmanagement und Zeitmanagement, mit denen sich die meisten noch nie explizit beschäftigt haben und bei denen somit vielfach Defizite bestehen, sind plötzlich sehr viel wichtiger geworden“, erläutert Prof. Adrian Müller aus dem Zweibrücker Fachbereich Informatik und Mikrosystemtechnik, der die Projektgruppen beratend unterstützt.

Der Satz „Wir wollen im digitalen Ozean keinen Schiffbruch erleiden“ formuliert recht prägnant das übergeordnete Projektziel, mit dem sich die Studierenden aus dem vierten Semester des Studiengangs Medieninformatik bis zum kommenden Juni auseinandersetzen wollen. Im Mittelpunkt der sechs Einzelprojekte steht folglich die Erarbeitung von Maßnahmen und Strategien, die beispielsweise der sozialen Isolation der Studierenden und der zunehmenden Entfremdung von der Lebenswelt Hochschule entgegenwirken oder aber auch das digitale Studium effektiver und effizienter gestalten können.

Das Projekt „MeetnStudy“ erstellt beispielsweise ein Web-Forum, das die niederschwellige Kommunikation der Studierenden untereinander ermöglichen sowie die Kontaktaufnahme zu den studentischen Gremien erleichtern soll. Das Team „Die Maschine“ möchte ebenfalls mittels eines selbst konzipierten und erstellten Portals zum „Campusfeeling“ beitragen und Studierenden die Möglichkeit verschaffen, Beiträge zu ganz verschiedenen Kategorien auszutauschen und mit anderen Studierenden in Kontakt zu treten. Wie es der Name bereits andeutet, möchte das Projekt „Distanz lernen verbessern“ Studierenden den Hochschulalltag erleichtern, indem via Website nützliche Guides und Tipps zu den Themen Lernmethoden, Lerntypen, Belohnungssysteme, optimierte Raumanordnung und Desktopstruktur angeboten werden. Einen etwas anderen Ansatz verfolgt das Team „ECTS“: Ziel ist die Erstellung eines Discord Servers, auf dem sich Studierende, Dozierende und Mitarbeitende des

Campus Zweibrücken zu Spielgruppen frei zusammenfinden und miteinander verschiedene Spiele wie Client-Games sowie Browser-Games spielen zu können. Zusätzlich sollen Text- und Voice-Channels die Kommunikation untereinander ermöglichen. Last but not least beschäftigt sich das Team „Minimal Efford“ mit OpenOLAT, also einer webbasierten Lernplattform, die in der digitalen Lehre eine exponierte Rolle spielt und deren Funktionalitäten insbesondere für Neustudierende durchaus erklärungsbedürftig sind. Die Gruppe will deshalb einen differenzierten Guide verfassen, damit sich die Studierenden zukünftig zügiger und einfacher in OpenOLAT zurechtfinden können. Das Team „5-Kopf“ schließlich will durch die Entwicklung einer speziellen, lernunterstützenden App ebenfalls dazu beitragen, dass Studierende das Distanzlernen optimieren können.

Die Projektteams haben sich zudem die Aufgabe gestellt, die Arbeitsergebnisse zielgruppengerecht aufzuarbeiten und vor allem hochschulintern auf verschiedenen Kommunikationskanälen zu publizieren. Damit ist eine breite Wirkung der Projekte und ein übergeordneter Nutzen sichergestellt und die kreativen Ideen, Produkte und Maßnahmen können einer Vielzahl von Studierenden oder auch von weiteren Hochschulmitgliedern zugutekommen. „Ein zusätzlicher Wert des Projektes liegt darin, dass die Studierenden spezifische oder kritische Punkte aktueller Themen beleuchten, die sie ganz konkret selbst betreffen. Von den hierfür entwickelten Lösungsvorschlägen und bestenfalls von deren Umsetzung können sie anschließend dann auch selbst deutlich profitieren“, spricht Adrian Müller einen weiteren wichtigen Ergebnisaspekt an.

Dass die Studierenden bei diesem anspruchsvollen Projekt natürlich auch einschlägige fachliche und methodische Kompetenzen erwerben, die auch für ihre spätere berufliche Tätigkeit sehr nutzbringend sein werden, versteht sich von selbst. Mit „Scrum“ nutzen sie dabei ein „agiles“ Vorgehensmodell des Projekt- und Produktmanagements, bei dem die Projektteams als kleine, selbst-organisierte Einheiten im Rahmen bestimmter Zeitintervalle und Regeln agieren, von außen nur eine grobe Richtung bzw. eine Art Produktvision vorgegeben bekommen, aber selbst die Taktik bestimmen, wie sie ihr gemeinsames Ziel erreichen. Nach Durchlauf und Abschluss aller Phasen und Arbeitsschritte dieses komplexen Prozesses darf man Ende Juni gespannt darauf sein, wie die Projektergebnisse dazu beitragen werden, den digitalen Lehrbetrieb an der Hochschule zusätzlich abzurunden und stellenweise existenten Online-Frust vielleicht direkt in Online-Lust zu verwandeln.

Aktuell sind folgende Projekte/Produkte bereits im Internet erreichbar:

MeetnStudy: <https://hskl-meetnstudy.de>

Die Maschine: <https://campusfeeling.online/>

ECTS: <https://discord.gg/qfcwfrdeGA>

Distanz lernen verbessern - online Quiz: <https://www.testedich.de/quiz68/quiz/1620645514/Welcher-Lerntyp-bist-du>

Beigefügtes Bildmaterial:

P_Logo.jpg: Logo der Projektgruppe MeetnStudy

Ihr Ansprechpartner:

Prof. Adrian Müller +++ Tel: 0631-3724-5329 +++ Mail: adrian.mueller@hs-kl.de

V.i.S.d.P. Prof. Dr. Hans-Joachim Schmidt, Präsident der HS Kaiserslautern ++ Tel: 0631/3724-2100 ++ Mail: praesident@hs-kl.de

Red.: Pressestelle HS Kaiserslautern +++ Mail: presse@hs-kl.de

Tel. Pressestelle KL: 0631/3724-2525 +++ Tel. Pressestelle PS: 0631/3724-7081 +++ Tel. Pressestelle ZW: 0631/3724-5136