

#EntreCoThink

Das Arbeitsheft

PH Karlsruhe

Bismarckstraße 10
76131 Karlsruhe

0721 925 4612
entrecothink@ph-karlsruhe.de

#EntreCoThink
Unternehmerische IT Bildung in Schulen



1. Inhaltsverzeichnis

1. Inhaltsverzeichnis	1
2. Der Hackathon.....	2
3. Mein Team	3
4. Problemdefinition.....	4
5. Bedürfnisse der Zielgruppe.....	5
6. Ideen finden.....	7
7. Prototypen basteln und programmieren	16
8. Testen	17
9. Pitch.....	19

2. Der Hackathon

Willkommen zum Ideenwettbewerb! Wir freuen uns, dass du beim Hackathon dabei bist.

Hattest du schon einmal ein Problem? Klar, das hat jeder mal! Beim Hackathon zeigen wir dir, wie du Schritt für Schritt eine Lösung findest, die wirklich zu dir und anderen passt.

Der Hackathon bietet dir die Gelegenheit, deine kreativen Ideen einzubringen und auf spielerische Weise deine Problemlösungsfähigkeiten zu trainieren.

In den kommenden Tagen dreht sich alles um Teamarbeit, kreatives Denken, das Erstellen von Prototypen und das Präsentieren eurer Ergebnisse. Dabei zählt nicht nur das Endergebnis, sondern auch der Weg dorthin.

Sei neugierig, probiere Dinge aus und lerne aus jedem Versuch. Viel Spaß!

Die beste Idee gewinnt einen Preis!

Was ist ein Prototyp?

Ein Prototyp ist wie ein Modell oder eine Version einer Idee, die du schnell bastelst, um zu zeigen, wie etwas funktionieren könnte. Es ist wie ein Entwurf, den du testen kannst, bevor du die endgültige Sache machst. Der Prototyp hilft, Fehler zu finden und deinen Entwurf besser zu machen.



3. Mein Team

Trage hier alle ein, die in deinem Team sind. Den Teamnamen gebt ihr euch erst nachdem ihr die App entwickelt habt.

Teamname:

Teammitglieder:

4. Problemdefinition

Schau dir das Problem genau an. Achtet darauf, dass alle im Team verstehen, worum es geht.



Stellt Euch in der Gruppe folgende Fragen:

Welches Problem wurde euch vorgestellt? (Waren es vielleicht mehrere Probleme?)

_____ (etwas)

Welche Personen sind von dem Problem betroffen?

_____ (wen)

Was würde die Person glücklich machen?

_____ (was)

5. Bedürfnisse der Zielgruppe

1. Vorbereitung:

- Recherchiere Informationen über die Menschen, die das Problem haben und die Lösung brauchen.

2. Durchführung:

- Gib der Persona einen Namen und malt ihr Bild, um sie zum Leben zu erwecken.
- Beschreibe die Hintergrundgeschichte, Ziele, Wünsche und Probleme der Persona.
- Gestaltet die Persona so realistisch und glaubwürdig wie möglich.

Versetze dich in die Person hinein, die das Problem hat.

Was ist Empathie?

Empathie bedeutet, dass man versucht, die Gefühle und Gedanken anderer Menschen zu verstehen und nachzuvollziehen. Wenn dein Freund oder deine Freundin sich traurig fühlt, weil etwas nicht so gut gelaufen ist, versuchst du als empathischer Mensch zu verstehen, warum er oder sie traurig ist, und fühlst mit. Empathie bedeutet auch, dass du auf die Bedürfnisse anderer Rücksicht nimmst.



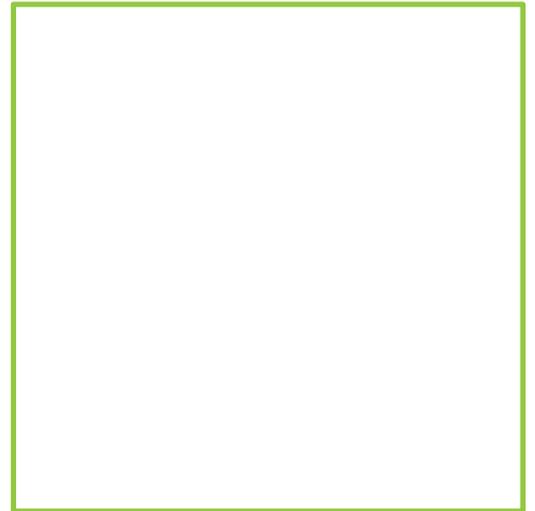
Arbeitsblatt: Persona

Name _____

Alter _____

Wohnsituation _____

Beruf _____



Typisches Zitat

Freizeit/ Hobbys

Bedürfnisse

Wünsche

Probleme

6. Ideen finden

Nutze deine Ergebnisse des Steckbriefes deiner Person um Ideen für eine Problemlösung in der App zu finden.

Vorbereitung: Alle brauchen einen Stift und das Arbeitsblatt „Ideen finden“.

Geht wie folgt vor:

- Notiert einzeln (ohne euch davor auszutauschen) auf jedem Arbeitsblatt eine Idee schriftlich, sodass jede bzw. jeder drei Ideen auf drei Blättern aufgeschrieben hat. Euren Idee sind keine Grenzen gesetzt, seid verrückt und zieht auch unmögliche Ideen in Betracht.
- Wenn ihr die Ideen aufgeschrieben habt, gebt ihr die Blätter an eure Gruppenmitglieder weiter. Jedes Gruppenmitglied schreibt bei jeder Idee seine Gedanken dazu.
- Sobald alle ihre eigenen Blätter wiederhaben besprecht und bewertet ihr die gesammelten Ideen. Tragt in den Bereich „Überarbeitete Idee“ ein, was sich aus den Kommentaren und den Gesprächen an eurer Idee noch verbessert.

Arbeitsblatt: Ideen finden

Teilnehmer:in _____

Idee:

Kommentare der Anderen

Teilnehmer:in 2 _____

Teilnehmer:in 3 _____

Teilnehmer:in 4 _____

Teilnehmer:in 5 _____

Überarbeitete Idee

Arbeitsblatt: Ideen finden

Teilnehmer:in _____

Idee:

Kommentare der Anderen

Teilnehmer:in 2 _____

Teilnehmer:in 3 _____

Teilnehmer:in 4 _____

Teilnehmer:in 5 _____

Überarbeitete Idee

Arbeitsblatt: Ideen finden

Teilnehmer:in _____

Idee:

Kommentare der Anderen

Teilnehmer:in 2 _____

Teilnehmer:in 3 _____

Teilnehmer:in 4 _____

Teilnehmer:in 5 _____

Überarbeitete Idee

Arbeitsblatt: Ideen finden

Teilnehmer:in _____

Idee:

Kommentare der Anderen

Teilnehmer:in 2 _____

Teilnehmer:in 3 _____

Teilnehmer:in 4 _____

Teilnehmer:in 5 _____

Überarbeitete Idee

7. Prototypen basteln und programmieren

- Wählt gemeinsam die beste Idee für eure App aus.
- **Erstellt zuerst eine gezeichnete einfache Version** des Prototyps. Nutzt die Materialien auf den nächsten Seiten und die Schablone
- **Sobald ihr mit einer Version zufrieden seid**, erstellt diese App mit Hilfe des MIT App-Inventors für das Smartphone.
- Ihr wollt gemeinsam an einem Projekt arbeiten? Schaut euch dazu erst noch dieses Video an!



8. Testen

Fülle das Arbeitsblatt „Stärken-Schwächen-Analyse“ auf der folgenden Seite aus.

Erarbeite folgende Punkte:

1. Stärken:

- Was kann unsere App gut und besser als andere Apps?
- Liste Fähigkeiten oder Merkmale auf, die einen Vorteil bringen.

2. Schwächen:

- Was kann unsere App noch nicht so gut? In welchen Bereichen sind andere Apps besser?
- Finde Bereiche, die noch verbessert werden könnten.

3. Chancen:

- Welche Faktoren von außerhalb können diese positiv beeinflussen?
- Überlege, welche zukünftigen Entwicklungen die App positiv beeinflussen könnten.

4. Bedrohungen und Risiken:

- Welches Risiko von außerhalb könnte den Erfolg der App bedrohen?
- Überlege, welche zukünftigen Entwicklungen dem Erfolg der App schaden könnten.

Stärken-Schwächen - Analyse

Stärken

Schwächen

Chancen

Risiken und Bedrohungen

9. Pitch

Welche Zielgruppe sprechen wir mit unserem Produkt an?

Wie heißt eure App?

Wie genau sieht unsere Lösung aus? Was ist der Mehrwert für die Zielgruppe?

Was ist eure Mission?
Welches Problem wird mit unserer App gelöst?



Was ist ein Pitch?

Ein Pitch ist eine kurze Präsentation, bei der man anderen Leuten etwas erklärt oder verkauft. Wenn du beispielsweise eine tolle Idee für ein neues Spiel hast, das du anderen zeigen möchtest, machst du einen kurzen und interessanten Pitch, anstatt lange darüber zu reden. Das bedeutet, dass du in wenigen Minuten erklären kannst, warum dein Spiel so besonders ist und warum es anderen gefallen würde. Du könntest die coolen Funktionen, die lustigen Regeln und die Gründe, warum es Spaß macht, hervorheben. Ein Pitch ist also wie ein kleiner Überblick, um andere neugierig zu machen und sie davon zu überzeugen, dass deine Idee großartig ist.

