Der Hackathon hatte nur Gewinner

Mehrere Studenten des HSHL Studienganges Computervisualistik und Design trafen am 12.10.2018 gegeneinander an, um beim sogenannten „Hackathon“ ein UX/UI Konzept für eine Augmented Reality - Möbel App zu erstellen. Dies geschah in Zusammenarbeit mit den Unternehmen Sedus, Kubus.one, Vrtx Labs und der HSHL. Ursprünglich war das Start Up von Viktor Waal, einem der beiden Digital Scouts des DZM, für die App - Entwicklung vorgesehen. Nachdem Waal und Michael Fehsenfeld, Leiter Kompetenz - Center - Märkte Sedus, über die Zukunft gesprochen hatten, kam ihnen die Idee zum Hackathon. Übrigens der erste Hackathon des Kreis Soest bei dem 18 Computervisualistik und Design Studenten mitgemacht haben.

Studenten selten wie nie gefordert

Bei einem Hackathon geht es im Allgemeinen darum, dass durch Mittel von Software oder Hardware Lösungen für bestehende oder fiktive Probleme, zum Beispiel von einem Unternehmen, in diesem Fall Sedus, gefunden werden. Das Ziel bei diesem Hackathon war, dass die Studenten eine App entwickeln sollten, bei der ein Möbelstück über eben diese App in einem realen Raum platziert werden konnte. Im Idealfall sollte ein Smartphone Nutzer danach in der Lage sein, ein Handy auf eine weiße Wand zu richten und dann mittels der App eine Visualisierung zum Beispiel in Form eines Stuhles oder eines Schrankes zu sehen. Auf diese Weise entsteht eine hinzugefügte Realität (Augmented Reality), denn das Möbelstück befindet sich nicht physisch im Raum, sondern ist nur virtuell sichtbar.

Dass es grade die Studenten des Studienganges Computervisualistik und Design waren, die an diesem Hackathon teilnahmen, verwundert insofern nicht, da sie auch in ihrem späteren Berufsleben für User Interface (UI) und User Experience (UX) verantwortlich sein werden. In diesem Zusammenhang müssen auch die Bewertungsmaßstäbe des Hackathons genannt werden. So ging es zum Beispiel um den Aspekt der möglichen intuitiven Nutzung (UX) oder der modernen Gestaltung (UI). Dass sowohl UI als auch UX enorm wichtig sind, verdeutlicht das folgende Statement:

Es ist möglich ein Informationssystem, wie zum Beispiel eine App mit einem schlechten User Interface erfolgreich zu vermarkten, wenn die User Experience soweit stimmt. Umgekehrt ist es allerdings kaum möglich, eine App erfolgreich zu vermarkten, die zwar ein gutes User Interface hat, bei der aber die User Experience zu wünschen übriglässt.

Diese Erkenntnis ist nicht neu. Davis entwickelte 1989 das sogenannte Technology Acceptance Model (TAM). Dieses Model besagt, dass die Nutzung einer Technologie von zwei Faktoren maßgeblich beeinflusst wird. Zum einen ist da die wahrgenommene Nützlichkeit und dann gibt es noch die die wahrgenommene Benutzerfreundlichkeit, die einen Teil der UX ausmacht.

Mehr als nur die Wiedergabe von theoretischem Wissen

Von den Studenten wurde also nicht nur fachliches Wissen gefordert, sie mussten auch sehr viel Empathie aufbringen, denn schließlich mussten sie sich in einen echten Anwender hineinversetzen und dabei seine Anforderungen, Wünsche und mögliche Probleme erkennen, Lösungen konzeptionieren und umsetzen.

COPYMARK
COPYWRITING, STRONY INTERNETOWE, SEO

copymark.eu
mark@copymark.eu
+48 536 729 505

Aber auch Sedus hatte Anforderungen. So sollten zum Beispiel die realen Wände und Böden mit virtuellen Wänden und Böden überblendet werden können, Artikel- und Lieferinformation dargestellt werden, der Warenkorb abgespeichert werden können, genauso wie die eigentliche Szene an sich, in der ein Möbelstück in einem Raum platziert wird. Darüber hinaus sollte die B2C App die Möglichkeit bieten, dass Nutzer über die App Einkäufe tätigen können.

Besonderer Einsatz wurde belohnt

Außerdem mussten die Studenten aber auch ihre sozialen Fähigkeiten einbringen. Es ist schließlich nicht leicht unter Zeitdruck eine ansprechende und vor allem überzeugende Lösung zu kreieren. Die Studenten hatten für das gesamte Projekt nur 48 Stunden Zeit. Eine Gruppe hatte sich sogar dafür entschieden, im Büro zu übernachten. Augenringe, erhöhter Kaffeekonsum und Stress waren die Folge. Aber am Ende sollte es sich lohnen.

Die Gruppe um Johannes Vollmer, Katharina Blettner und Leo Heuser gewann den Hackathon. Aber nicht nur das. Es gab außerdem auch ein kleines Preisgeld, Bürostühle und die Chance an der späteren App - Entwicklung mitzuarbeiten.

Dinge, die die Studenten sichtlich erfreuten. Das war aber noch nicht alles. Die teilnehmenden Studenten konnten durch den Hackathon praktische Erfahrungen sammeln und zeigen, dass in dieser Region durchaus hochwertige Ideen verfügbar sind, von denen die heimischen Unternehmen profitieren können. Auch Waal fügte an, dass durch Maßnahmen wie zum Beispiel der eines Hackathon, der Grad der Digitalisierung der heimischen Unternehmen verbessert werden kann. Der Dozent Paul Jonny Olejak erhoffte sich durch den Hackathon, dass die Kooperation zwischen den heimischen Unternehmen und der HSHL intensiviert wird und dass Studenten aufmerksam gemacht werden auf die Möglichkeiten, die ihnen diese Region bietet.

Letztlich gab es bei diesem Hackathon wohl nur Gewinner. Eine wahre Success-Story eben. Übrigens, es gibt sogar einen eigenen Hashtag, der auf den Plattformen Facebook, Instagram und Youtube genutzt werden kann. Einfach #sedushack eingeben und schon kann man weitere Informationen erhalten.

COPYMARK
COPYWRITING, STRONY INTERNETOWE, SEO

copymark.eu
mark@copymark.eu
+48 536 729 505