

Pressemitteilung

Hochschule Osnabrück

Lidia Uffmann

20.08.2014

<http://idw-online.de/de/news600103>

Forschungs- / Wissenstransfer, Studium und Lehre
Gesellschaft, Informationstechnik, Kulturwissenschaften, Kunst / Design
überregional



Hochschule Osnabrück
University of Applied Sciences

Karitative Auktionsplattform, Kunst-App und App fürs Shopping: Neue Informatik-Projekt aus Osnabrück

Drei studentische Gruppen der Hochschule Osnabrück haben in diesem Sommersemester an Informatik-Projekten im Bereich „Software Engineering“ gearbeitet. Das Besondere: Alle drei Projekte entstanden in Kooperation mit den lokalen Unternehmen und der örtlichen Uni. Die Arbeitsergebnisse können die Lebensqualität der Osnabrücker Einwohner und Gäste steigern: Ob beim Stadt Erkunden, Shoppen oder – frei nach dem Motto „Do it yourself“ – mit karitativen Projekten von Bürgern für Bürger.

18 Studierende der Hochschule Osnabrück präsentierten jetzt auf der traditionellen Informatikmesse drei Projekte, an denen sie in diesem Sommersemester gearbeitet haben. Solche Projekte sind – neben einer Vorlesung – fester Bestandteil der Lehrveranstaltung „Software Engineering Projekt“ von Prof. Dr. Frank M. Thiesing. „Die Fünftsemester der Bachelorprogramme Medien- und Technische Informatik sollen dabei kurz vor dem Studienabschluss ein ganzes Projekt von A bis Z selbst planen, organisieren und durchführen“, erklärt der Informatik-Professor das Besondere seines Lehrangebots. „So können sie selbst den künftigen Berufsalltag erleben, in Teams arbeiten und schauen, wo ihre Stärken liegen und was sie noch im letzten Semester verbessern sollten.“

Studierende erhalten immer mehrere Projektideen von verschiedenen Professoren oder Firmen und können sich für die interessantesten entscheiden. Diesmal galt das Interesse drei Projekten, die allesamt einen Bezug zur Region Osnabrück haben. Nach vier Monaten Planungs-, Entwicklungs- und Erprobungszeit zeigten die Seminarteilnehmer nun ihre Projektergebnisse den Auftraggebern, Lehrenden und Messegästen.

So entwickelten die angehenden Medieninformatiker Edgar Julca, Marcel Krause und Hauke Rehme gen. Schlüter eine neue App für Smartphones namens „OsnApp“. Gemeinsam mit 20 Studierenden der Kunstgeschichte an der Universität Osnabrück wollen sie damit allen Stadtgästen und Kulturinteressierten einen schnellen Einblick in die Geschichte sowie die Bau- und Kunstformen einzelner Sehenswürdigkeiten Osnabrücks verschaffen. Dazu gehören nicht nur die mittelalterlichen Kirchen, das Rathaus und der Ledenhof, sondern auch Stolpersteine oder moderne Kunst wie Street Art. Es gibt Informationen zu Bauzeiten, Architekten, Standorten und auch Öffnungszeiten. Eine Kartenansicht ermöglicht eine gute Orientierung und eine schnelle Routenplanung. „Unsere Studierenden erstellen jedes Semester Steckbriefe verschiedener Sehenswürdigkeiten“, erzählt die Unidozentin Monika Hegenberg vom Kunsthistorischen Institut. „Diesmal sollten sie eine moderne Form der Informationsaufbereitung ausprobieren und keine Hausarbeiten für die Schublade schreiben.“ So entstand der Kontakt zum Informatikdozenten der Hochschule Björn Plutka; und dieser schaffte es, drei Informatikstudenten für die Idee einer Kultur-App zu begeistern. Auf der Messe lobte er jetzt den Teamgeist aller Beteiligten: „Für uns alle war diese Arbeit super interessant, bei Schwierigkeiten konnten die Studenten meist selbst alles regeln, und das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen.“ Der Student Edgar Julca stellt heraus, was für sein dreiköpfiges Team wichtig war: „Die App sollte für Nutzer selbsterklärend sein. Auch die Technik dahinter mussten wir möglichst einfach konzipieren, damit Kunstgeschichtsstudierende auch in Zukunft ohne Probleme ihre Inhalte dort einpflegen können.“ Beides hat nach der Meinung von Monika Hegenberg und Björn Plutka gut geklappt. Viele Orte sind schon abgespeichert, andere werden noch bis September nachgeliefert. Und auch im kommenden

Wintersemester werden weitere Kunststudierende dort neue Steckbriefe veröffentlichen. Wann die App freigeschaltet werden kann, prüfen nun IT-Experten beider Hochschulen.

„Vom Staubfänger zum Freudenspender“ lautet das zweite Projekt, das ebenfalls der IT-Dozent Plutka betreut hat. Sieben Studierende der Medieninformatik haben im Auftrag von Christian und Cynthia Steenken sowie Sibylle Lenz und Natascha Schäfer die erste rein karitative Auktionsplattform namens „mapuro“ umgesetzt. Die Idee dahinter ist einfach: Verkäufer spenden den Erlös aus ihren Auktionen an ausgewählte regionale Projekte oder anerkannte Hilfsorganisationen. So können Städte und Gemeinden die Plattform nutzen, um eigene Projekte für die Allgemeinheit mit der Hilfe ihrer Bürger umzusetzen. Wird zum Beispiel ein Aufruf wie „Stadt Osnabrück sucht ein neues Klettergerüst für den Parkspielplatz“ veröffentlicht, können interessierte Einwohner ihren Dachboden oder Keller „aufräumen“ und die nicht mehr benötigten Dinge zugunsten dieses Projekts versteigern. „Im Unterschied zu anderen Online-Auktionshäusern wie ebay gilt bei mapuro beim Auktionsende das letzte Gebot in voller Höhe“, erklärt Georg Hartmann. Der Student ist sicher, etwas Nützliches als Spende in seiner Wohnung zu finden, wenn es zum Beispiel der Kita seiner Nichte zugutekäme.

„Die Idee einer karitativen Online-Plattform entstand bereits vor einigen Jahren, während der UNICEF-Spendenkrise“, erinnert sich der Webentwickler aus Bad Rothenfelde Christian Steenken. „Damals standen wir vor einem Umzug und wollten viele Dinge gern an Bürgerprojekte spenden – aber es war sehr schwer, diese Idee umzusetzen.“ Gemeinsam mit seiner Frau Cynthia und den Inhaberinnen der Agentur „lichtweisz kommunikationsdesign“ Lenz und Schäfer erarbeitete er daraufhin das Konzept einer karitativen Auktionsplattform und stellte es auf der Osnabrücker Innovate-Messe 2013 vor. Die Hochschulmitarbeiterin Tina Rohde vermittelte daraufhin einen Kontakt zu Björn Plutka – das war der Beginn einer erfolgreichen Kooperation. Rund 1.400 Arbeitsstunden haben seitdem die sieben studentischen Teammitglieder ins Projekt investiert. Sie haben Hunderte von Programmen geschrieben und eine knapp 200 Seiten umfangreiche Dokumentation verfasst. „Sie haben nicht bloß einen Prototyp, sondern eine funktionierende Plattform mit vielen zusätzlichen Funktionen geschaffen und unsere Erwartungen damit weit übertroffen!“, lobte Sybille Lenz das Team nach der Projektvorstellung. Nun wird sie mit ihren Mitstreitern die neue Plattform bei Städten und Gemeinden, öffentlichen Einrichtungen und Hilfsorganisationen bekannt machen. Dann können schon bald Bürger für karitative Projekte Online-Auktionen durchführen.

„Leuchtfener erhellen Osnabrücker Verkaufsflächen“: Das ist das Motto des dritten Informatikprojekts. Gemeint sind keine Lichtkunstobjekte, sondern sogenannte „iBeacons“ – eine neue Technologie, die zurzeit in Apple Stores eingesetzt wird. Diese kleinen Kästen, die mit Langzeitbatterien betrieben werden und sehr wenig Strom benötigen, hängen oder liegen in Verkaufshäusern und senden per Bluetooth Signale an Smartphones in ihrer unmittelbaren Nähe. Diese können dann Zusatzinformationen zu den Produkten, vor denen der Kunde gerade steht, aus dem Internet laden. Diese Technik will auch die Osnabrücker Firma Logentis nutzen, in deren Büros am Hasepark ein zehnköpfiges Team innovative IT-Lösungen für Kunden aus der Versandlogistik und der Modebranche entwickelt. Die Logentis-Softwareentwicklerin Solveig Jung, selbst Absolventin der Medieninformatik an der HS Osnabrück, wandte sich deshalb an Prof. Thiesing mit der Idee, die für Apple konzipierte Leuchtfener-Technologie für Smartphones mit den Betriebssystemen Android und iOS nützlich zu machen. Von April bis Juli traf sich Jung regelmäßig mit acht Informatikstudenten, die im Auftrag von Logentis eine neuartige App namens „beAqueen“ entwickelten (aus dem englischen „Sei eine Königin“, angelehnt an die Technologiebezeichnung „beacon“). Denn die Hauptzielgruppe der neuen App sind Frauen beim Shoppen. „Bei Annäherung an mit iBeacons ausgestatteten Verkaufsflächen erhalten Kundinnen zusätzliche Informationen auf ihre Smartphones“, erklärt der Sprecher des Studententeams, Michael Teeken. „Es können zusätzliche Bilder zum Produkt, Infos zu dessen Herkunft oder auch Hinweise auf Sonderaktionen sein.“ Stefan Hennek, Vertriebs- und Marketingleiter der Firma Logentis, berichtet vom Interesse mehrerer Kunden aus der Region und auch aus Süddeutschland an dieser App. „Wir werden die Entwicklung der iBeacon-Technologie weiterverfolgen und darauf aufbauend unsere Angebotspalette erweitern“, sagt er.

Prof. Thiesing, der die Informatikmesse organisiert hat, war mit den Ergebnissen seines Teams und auch der anderen beiden Projektgruppen sehr zufrieden. Auch zahlreiche Gäste, die trotz der Semesterferien ins Informatikgebäude auf dem Westerberg-Campus gekommen sind, zeigten sich bei den Projektvorträgen beeindruckt und hoffen, dass nun alle

Lösungen aus Osnabrück für Osnabrück tatsächlich umgesetzt werden können.

Anhang Informatik-Messe der HS Osnabrück: Kooperationsprojekt mit der Uni Osnabrück "OsnApp"
<http://idw-online.de/de/attachment37627>



Die App „beaqueen“, die beim Shoppen zusätzliche Informationen zu Produkten an Smartphones sendet, funktioniert. Das zeigte der Student Benjamin Ottersbach (rechts) seinen Auftraggebern. Lidia Uffmann, Hochschule Osnabrück



Die Studenten Georg Hartmann und Lars Wichmann sowie ihre Auftraggeber, Sybille Lenz und Cynthia und Christian Steenken unterstützen mit der ersten karitativen Auktionsplattform „mapuro“ Hilfsprojekte Lidia Uffmann, Hochschule Osnabrück