

# StartApp quick

## Beispielablauf

**Die Start- und Endzeit sowie die Pausenzeiten können an die Ablaufzeiten der jeweiligen Schule angepasst werden. Die optimale Gruppengröße liegt bei 15 - 20 Schüler\*innen. Eine aktive Rolle der Lehrkraft bei der Durchführung ist unerlässlich.**



VON 8 - 13 UHR

Abfrage der Lieblingsapps und Reflexion der Nutzungsgewohnheiten

Interaktiver Input zur Entstehung von Apps, Berechtigungen, Geschäftsmodellen und Datenschutz

ca. 9.30 Uhr Pause

Jede Kleingruppe überlegt sich eine fiktive App. Jede Gruppe übernimmt Aufgaben einer Marketingagentur und kümmert sich um Design, Finanzierung, Inhalte und Zielgruppe der App.

Mithilfe von Smartphones und Tablets wird ein Medienprodukt erstellt, um in einem Pitch die App-Idee zu präsentieren.

ca. 11.20 Uhr Pause

Präsentation/Pitch

Reflexion