

Beispielablauf für **StartApp quick**

Die Start- und Endzeit sowie die Pausenzeiten können an die Ablaufzeiten der jeweiligen Schule angepasst werden. Die optimale Gruppengröße liegt bei 20 Schüler*innen.

8.00 Uhr	Vorstellung der Referent*innen, Vermittlung der Projektziele
8.05 Uhr	Abfrage der Lieblingsapps und Reflexion von deren Nutzung
8.20 Uhr	Versteigerung von Appfunktionen Welche Funktionen sind den Schüler*innen wichtig? Was stört sie? Was wollen sie besser machen? Wofür werden Apps genutzt?
8.40 Uhr	Interaktiver Vortrag „Wie entsteht eine App“
9.00 Uhr	Gruppenarbeit Jede Gruppe ist eine Agentur und bereitet sich auf eine Präsentation für die Entwicklung und Vermarktung ihrer App vor.
9.15 Uhr	Brainstorming
9.30 Uhr	Pause
9.50 Uhr	Aktive Medienarbeit mit Smartphones und Tablets um Werbeprodukte für die Präsentation zu erstellen
11.20 Uhr	Pause
11.35 Uhr	Fertigstellen der Präsentation
11.50 Uhr	Präsentation/Pitch
12.35 Uhr	Feedback
12.50 Uhr	Abschluss mit gemeinsamen Spiel
13.00 Uhr	Ende