

iMojo – die erste Lern-App der KU

Realisiert im Rahmen der Förderung innovativer Lehr-Lernkonzepte in der Hochschullehre



iMojo

iMojo – so heißt die erste Lern-App, die an der KU produziert worden ist. 19 Studierende der Journalistik haben im Sommersemester 2016 mit Unterstützung eines professionellen Web-Entwicklers im Rahmen des Seminars “Spezialisierungen im Journalismus” eine App konzipiert, die es jedem ermöglichen soll, mit wenig Aufwand Videos mit dem eigenen Smartphone zu

produzieren. “iMojo” steht dabei für “ich werde ein **M**obiler **J**ournalist”. Realisiert werden konnte die App im Rahmen der Förderung innovativer Lehr-Lernkonzepte in der Hochschullehre. Erhältlich ist sie seit August 2016 im Apple App Store, dort kann sie kostenlos heruntergeladen werden. Darüber hinaus gibt es noch eine begleitende Website www.imojo.ku.de, so dass auch Android-Nutzer von den Videotutorials profitieren können.

Für wen ist iMojo gedacht?

Seit Smartphones in der Lage sind, auch hochauflösendes HD-Video aufzuzeichnen, können digitale Bewegtbild-Angebote ohne großen Aufwand und mit kleinem Budget theoretisch von jedem hergestellt und veröffentlicht werden. Vorausgesetzt, das Video ist nach professionellen Kriterien gedreht. Und da setzt iMojo an. Schritt für Schritt erklärt die App die Grundlagen des Mobile Reporting. Der Nutzer kann gezielt auswählen, in welchem Bereich er sich weiterbilden möchte - ob er ein Video schneiden, Fotos bearbeiten oder Audio-Aufnahmen machen möchte. iMojo erklärt darüber hinaus, welches Zusatz-Equipment sinnvoll ist und bietet für jedes Kapitel einen Wissenstest an. 30 kurze Videotutorials haben die Journalistik-StudentInnen dafür produziert. So ist die App nicht nur als erster Einstieg in den Bewegtbildjournalismus für Studierende der Journalistik geeignet, sondern für alle, die irgendwann mal vor der Aufgabe stehen, ein Video produzieren zu wollen – sei es ein Imagevideo, ein Kurzfilm, eine Veranstaltungsaufzeichnung oder ein Beitrag für ein E-Learning-Projekt. Kenntnisse über den Umgang mit digitalen Medien gehören heutzutage schon zu den Schlüsselqualifikationen. iMojo hilft dabei, sich in diesem Bereich weiterzubilden.

Warum eine App?

Die mobile Internetnutzung gilt als einer der Mega-Trends der Mediennutzung. Mehr als die Hälfte aller Online-Nutzer, so die ARD/ZDF-Onlinestudie 2015¹, sind mit dem Smartphone im Internet. Der Anteil der mobilen Online-User liegt inzwischen bei 43 Prozent der Gesamtbevölkerung. Vor fünf Jahren waren es nur 13 Prozent – obwohl das iPhone da schon seit drei Jahren auf dem Markt war. In der Altersgruppe der 14-29jährigen surfen heutzutage sogar schon 81 Prozent mobil. Unterwegs mit dem Internet verbunden zu sein, ist inzwischen so selbstverständlich wie zu telefonieren. Gerade in der Altersgruppe der 14-29jährigen wird auch Bewegtbild bevorzugt online



angeschaut: 98 Prozent, also nahezu alle unter 30jährigen, schauen sich Videos zumindest gelegentlich online an, so ein weiteres Ergebnis der ARD/ZDF-Onlinestudie.

Lernumgebungen müssen sich diesem veränderten Medienverhalten anpassen und Lernen dort ermöglichen, wo die Studierenden sich aufhalten. Was liegt also näher, als eine Lern-App zu produzieren, die jederzeit und überall angeschaut werden kann? Die man als Fernlernkurs genauso nutzen kann wie als Nachschlagewerk vor Ort? Die eine Möglichkeit bietet, Lehr- und Lernprozesse zu optimieren und unterwegs verbrachte Zeit in Bahn oder Bus sinnvoll zu nutzen?

Lehr-Lern-Szenario

Ganz im Sinne eines „shift from teaching to learning“ mussten sich die 19 Journalistik-StudentInnen zunächst mit der Frage auseinandersetzen, wie sie die schon vor drei Semestern gelernten Grundlagen zur Foto-, Video- und Audibearbeitung am einfachsten weitervermitteln könnten. Was ist wichtig? Was kann man weglassen? Darüber hinaus mussten sie sich selbst mit den Möglichkeiten des Smartphones vertraut machen und verschiedene Apps testen – denn alle Beiträge wurden selbst mit dem iPhone oder iPad produziert.



Konzeption der App

Zunächst stand bei der Konzeption der App die Überlegung im Vordergrund, eine Web-App auf Grundlage von ILIAS zu erstellen. Web-Apps funktionieren mit allen Betriebssystemen und auf allen Smartphones, was die Entwicklung deutlich vereinfacht. Sehr schnell stellte sich jedoch heraus, dass die Ladezeiten für Videos bei dieser Variante vollkommen indiskutabel waren.

In der Konzeptionsphase mit dem Münchner App-Entwickler Oliver Wanke entschieden sich die JournalistikstudentInnen aufgrund der besseren Performance deshalb für die Produktion einer nativen App, die auch die Möglichkeit der offline-Nutzung bieten sollte. Bei der Entscheidung für ein Betriebssystem – IOS oder Android – gab schließlich der Fakt den Ausschlag, dass Apple-Apps durch das einheitliche IOS-Betriebssystem einfacher zu programmieren sind als Android-Apps, wo für jedes Endgerät modifizierte

Versionen angeboten werden müssten. Mit dem für die Apple-Umgebung gängigen Xcode wurde die App entwickelt, programmiert wurde sie mit Objectiv-10 und Swift. Damit Android-Nutzer nicht ganz leer ausgehen, gibt es auch eine begleitende Website dazu: www.iMojo.ku.de

*Michaela Petek, Dipl.-Journ.
Lehrstuhl für Journalistik II*

ⁱ http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/Onlinestudie_2015/0915_Kupferschmitt.pdf