

# Code Chase

Entdecke deinen Campus!



## Kurzzusammenfassung:

Die QR-Rallye ist ein interaktives Spiel für Studierende der TH Köln am Campus Gummersbach. Durch das Scannen versteckter QR-Codes entdecken sie spielerisch den Campus und die Stadt, lösen Fragen und sammeln Punkte.

## Ziele und Nutzen

Das Projekt adressiert zwei zentrale Herausforderungen:

1. **Fehlendes Bewusstsein für Campus-Angebote**
2. **Stärkere Integration des Campus in das Stadtleben**

Erwarteter Mehrwert

- Für Studierende: Erhöhte Identifikation mit dem Campus, bessere Orientierung, spielerisches Lernen.
- Für den Campus: Förderung von Interaktion, Sichtbarmachung vorhandener Angebote.
- Für die Stadt: Integration der Studierenden ins Stadtleben, Steigerung der Attraktivität öffentlicher Orte wie Stadtgarten und Südpark.

## Konzept und Umsetzung

- Versteckte QR-Codes: An wichtigen Orten auf dem Campus und in der Stadt angebracht.
- Multiple-Choice-Fragen: Jede Station bietet ein Rätsel mit Bezug zum Standort.
- Informationsvermittlung: Nach jeder Antwort erhält der Spieler Fun-Facts und Hinweise zum nächsten Code.
- Wettbewerbsaspekt: Ein Ranking-System motiviert zur Teilnahme.

## Stakeholder & Kooperationen

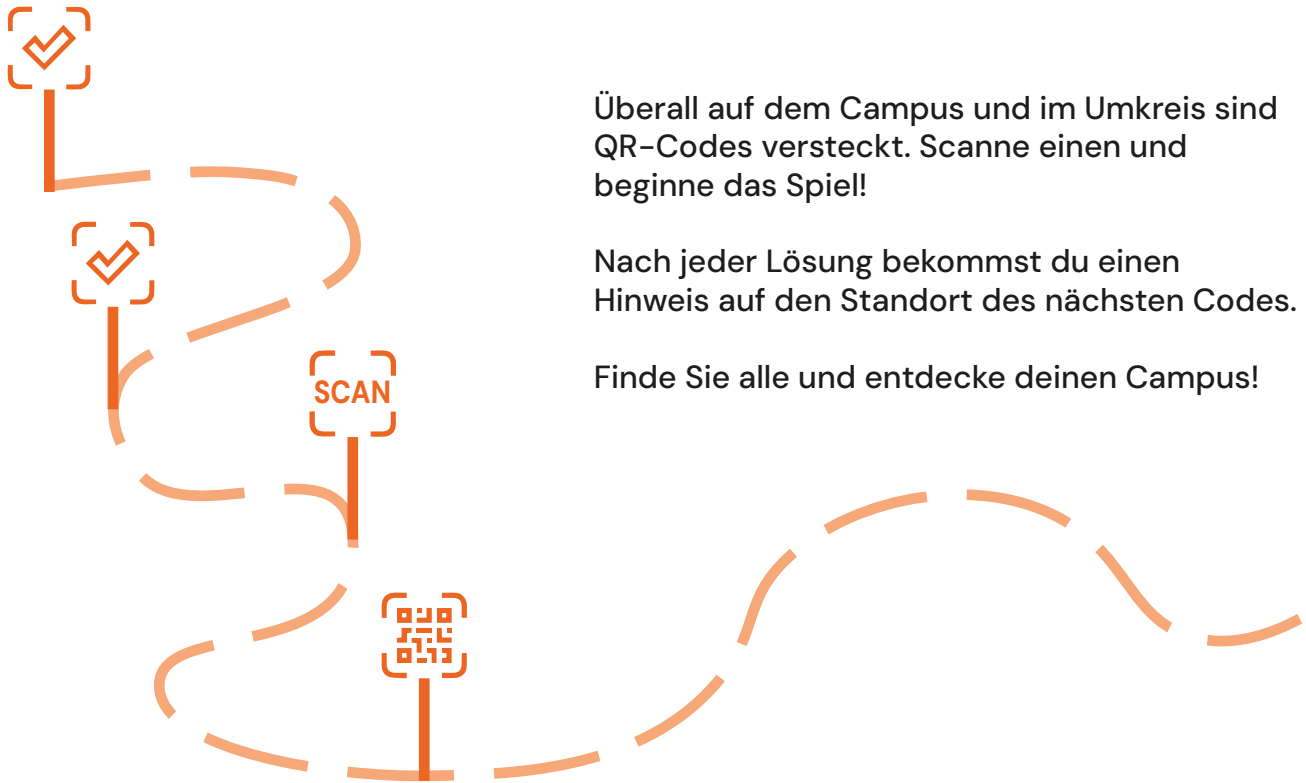
Das Projekt basiert auf einer Analyse von FUSION 14, einer studentischen Gruppe des Masterstudiengangs „Produktdesign und Prozessentwicklung (M.Sc.)“. Die Bedürfnisse wurden sowohl durch Studierendenbefragungen als auch durch Gespräche mit städtischen Vertretern identifiziert.

## Fazit

Die QR-Rallye ist eine kreative Lösung, um Studierende mit Campus und Stadt zu verbinden. Sie kombiniert Lernen, Gamification und Standortmarketing in einer innovativen Weise und bietet vielseitige Möglichkeiten zur Erweiterung, beispielsweise durch die Einbindung in Events.

# Code Chase

Entdecke deinen Campus!







Überall auf dem Campus und im Umkreis sind QR-Codes versteckt. Scanne einen und beginne das Spiel!

Nach jeder Lösung bekommst du einen Hinweis auf den Standort des nächsten Codes.

Finde Sie alle und entdecke deinen Campus!

## Spielablauf

- 1  Scanne einen der QR-Codes und erstelle dir einen Nickname für deine Teilnahme.
- 2  Beantworte die gestellte Frage! Dir wird danach die korrekte Lösung sowie ein Fun-Fact über den jeweiligen Ort gezeigt.
- 3  Der Hinweis zum nächsten QR-Code wird aufgedeckt! Lies ihn dir aufmerksam durch und gehe auf die Suche!
- 4  Wiederhole den Vorgang bei den nächsten QR-Codes die du findest, bis du alle gefunden hast! Am Ende zeigt dir ein Ranking wie gut du im Vergleich mit anderen Spielern abgeschnitten hast.

# Code Chase

Entdecke deinen Campus!



Eine QR-Code-Rally als Projektvorschlag für interessierte Studierende der TH Köln Studierenden am Campus Gummersbach.

## Problemstellung

Die Befragung einiger Studierender am Campus Gummersbach hat ergeben, dass viele von ihnen nicht wissen, welche Angebote es am Campus für sie gibt. Außerdem wünschen sich die Vertreter der Stadt Gummersbach, dass der Campus stärker in das Stadtleben integriert wird. Dazu gehört unter anderem, Veranstaltungen in die Stadt zu verlagern und die Studierenden mit dem lokalen Angebot vertraut zu machen.

## Das Konzept

Die zuvor genannte Problemstellung soll mit dem hier vorgestellten Konzept angegangen werden. Dieses umfasst eine virtuelle „Rallye“ über den Campus und die umliegenden Bereiche. Dabei sollen QR-Codes auf Magneten gedruckt und an prominenten oder wichtigen Orten verteilt werden.

Jeder QR-Code steht für eine einzelne Multiple-Choice-Frage, die im Laufe der Rallye beantwortet werden soll. Idealerweise sollten die Fragen thematisch zur jeweiligen Umgebung passen. Zusätzlich wird nach jeder beantworteten Frage ein nützlicher Fakt über den jeweiligen Ort angezeigt (z. B. „Wusstest du schon, dass du dir beim Pförtner Tischtennisschläger ausleihen kannst? Schnapp dir deine Freunde und los geht's!“). Am Ende jeder Frage wird ein Hinweis auf den Standort des nächsten QR-Codes gegeben.

Jeder QR-Code kann als möglicher Startpunkt der Rallye dienen. Das Spiel läuft anonym: Zu Beginn kann sich jede spielende Person einen eigenen Nicknamen geben. Für jede richtig beantwortete Frage gibt es Punkte. Nach Abschluss des Spiels wird ein Ranking angezeigt, das zeigt, wie gut die spielende Person im Vergleich zu anderen abgeschnitten hat.

# Gibt's schon!?

Die Technische Hochschule Köln bietet für alle Standorte – auch in Gummersbach – bereits eine „**Campusführung per App**“ an. Diese wurde über die Plattform Actionbound realisiert und richtet sich primär an Studieninteressierte. Nach dem Download der App können Nutzer\*innen an einer etwa 40-minütigen Tour teilnehmen, die sie durch die wichtigsten Verwaltungsbereiche und Lernorte des Campus führt – darunter die Bibliothek, Mensa, Seminarräume und weitere zentrale Einrichtungen. Ergänzt wird das Ganze durch Fließtexte mit grundlegenden Infos zur Bewerbung und zur Hochschule sowie durch vereinzelte Quizfragen mit Punktesystem.

## Warum eine neue Version notwendig ist

Obwohl diese App-Führung eine gute Basis bietet, zeigt sich in der Praxis ein deutlicher Verbesserungsbedarf:

- **Geringe Bekanntheit:** Viele befragte Studierende – selbst solche im höheren Semester – wussten nichts von der bestehenden App-Führung. Auch öffentlich einsehbare Nutzungszahlen belegen, dass die letzte aufgezeichnete Teilnahme im Jahr 2020 war.
- **Fokus auf Studieninteressierte:** Die Inhalte drehen sich überwiegend um allgemeine Infos zum Studienstart und richten sich kaum an bereits immatrikulierte Studierende.
- **Fehlende Interaktivität:** Die virtuelle Führung kann problemlos auch von zu Hause durchgeführt werden. Eine echte Auseinandersetzung mit der Umgebung oder ein spielerisches Entdecken des Campus findet kaum statt

## Ziel der neuen Version

Die überarbeitete Version der Campusführung soll näher an den Bedürfnissen der aktuellen Studierendenschaft sein. Sie soll nicht nur informieren, sondern auch zur aktiven Nutzung des Campus anregen – durch:

- spielerische, interaktive Elemente (z.B. Challenges oder Gruppenaufgaben),
- Inhalte, die das tatsächliche Studierendenleben betreffen (z.B. Lernorte, Rückzugsräume, Freizeitangebote),
- stärkere Integration in das reale Campusumfeld – mit physischen Stationen, die zum Erkunden einladen.

Das neue Konzept soll somit nicht nur Orientierung bieten, sondern den Campus auch als sozialen Ort stärken und das Gemeinschaftsgefühl fördern.

# Was wichtig ist...

FUSION 14, eine Gruppe des Masterstudiengangs „Produktdesign und Prozessentwicklung (M.Sc.)“, hat bereits im Wintersemester 2024/25 eine ausführliche Analyse des Campus Gummersbach durchgeführt. Ziel war es, Lösungen zu entwickeln, die den Campus Gummersbach attraktiver gestalten.

## ... aus Sicht der Stadt Gummersbach

Bei der Analyse wurden nicht nur Studierende befragt, sondern auch Stakeholder aus der Stadt. Dazu zählten: Raoul Halding-Hoppenheit (1. Beigeordneter der Stadt Gummersbach), Frédéric Ripperger (Geschäftsführer der Entwicklungsgesellschaft Gummersbach mbH) und Uwe Gothow (Geschäftsführer der GMerleben Agentur).

Die Wünsche sind klar: Die Studierenden sollen stärker in das Stadtleben eingebunden werden. Besonders der Südpark und der Stadtgarten wurden mehrfach erwähnt. Diese beiden Orte befinden sich in unmittelbarer Nähe der Studierenden, sind jedoch wenig bekannt und werden derzeit kaum genutzt.



Quelle: Google Maps, Stand: Januar 2025

- 1 Der Stadtgarten**  
Ein Wunsch der Stakeholder ist es den Stadtgarten mehr in Benutzung zu sehen. Der erste Schritt? Ihn bekannter machen!
- 2 Der Südpark**  
Offiziell ist dieser Bereich Teil der Stadt und nicht vom Campus. Das soll aber die Studierenden nicht davon abhalten sich dort aufzuhalten!  
  
Zudem wissen viele nicht einmal, dass er „Südpark“ heißt.
- 3 Die Schwalbe Arena**  
Als zentraler Veranstaltungsort für Sportevents ein must-have in der Rallye.

# Was wichtig ist...

## ... aus Sicht des Campus

Bei dem Teil der Rallye über den Campus sollte der Fokus verstärkt auf die Aufklärung über verfügbare Angebote gelegt werden. Dazu gehören beispielsweise die offene Küche im dritten Stock oder die Verfügbarkeit offener Lernräume.

Zudem sollte die Rallye zur Einführung neuer Studierender auf dem Campus genutzt werden. So könnte die Route gezielt an den wichtigsten Räumen der Hochschule vorbeiführen, sodass die Studierenden den Campus spielerisch kennenlernen. Auch für diejenigen, die den Campus bereits kennen, kann die Rallye durch anspruchsvolle Fragen interessant gestaltet werden.

Die Analyse zeigte außerdem, dass sich die Studierenden mehr Events wünschen. Daher sollte die Rallye so konzipiert sein, dass sie sich in bestehende Veranstaltungen integrieren lässt oder selbst zu einem Event wird – beispielsweise durch zusätzliche Spiele an den Orten der QR-Codes.

Orte die auf jeden Fall abgedeckt sein sollten:

- **Die offene Küche**
- **Die Fachschaftsräume**
- **Die Lernarena**
- **Die Tischtennisplatten**
- **Die freien Lernräume**

Die hier genannten „must-haves“ sind die Ergebnisse von den zuvor durchgeführten Analysen. Sie sollen nicht als starre Anforderungen gesehen werden, sondern als Anreiz für die Gestaltung der Rallye.

## Fazit

Eine QR-Code-Rallye stärkt die Verbindung zwischen Stadt und Campus Gummersbach und schafft Raum für kreative Events. Studierende der TH Köln profitieren durch Lernchancen in Programmierung, Projektplanung, Design und Stadterkundung.

Insgesamt bereichert die Rallye das Campusleben spielerisch und fördert die Vernetzung von Hochschule und Stadt.