

Pitchsummary für die Lernapp ACE

Einführung

Als Team haben wir uns überlegt, welche die größten Herausforderungen für uns als Studenten in unserem Studium sind. Ein sehr wichtiger Punkt ist die Vorbereitung auf Klausuren und das Dranbleiben am gelehrtten Stoff. Deshalb haben wir beschlossen, eine Plattform zu entwickeln, die uns und anderen Informatikstudierenden hilft. Unsere Lern-App ACE ("Adaptive Course Environment") mit dem Slogan "Ace your studies" soll das Lernen nicht nur einfacher, sondern auch spannender machen.

Problemstellung

Die Klausurphase kann sehr stressig und unorganisiert sein. Studierende verbringen viel Zeit damit, den gesamten Stoff aus verschiedenen Unterlagen zusammenzusuchen und zusammenzufassen. Dabei kommt es oft vor, dass vieles nicht mehr verstanden wird oder vergessen wurde. Dies führt schnell zu Motivationsverlust, Verzweiflung und Prokrastination. Im schlimmsten Fall bestehen Studierende die Prüfung gar nicht oder nur mit einer unzufriedenen Note. Auch während des Semesters kann es passieren, dass Studierende den Faden verlieren oder Unsicherheit bezüglich des Stoffes entsteht.

Zudem gibt es bisher keine wirklichen Plattformen, die speziell auf die Bedürfnisse von Informatikstudierenden eingehen. Die meisten Lernplattformen sind entweder zu allgemein oder decken nicht das gesamte Spektrum ab, das benötigt wird. Unsere Lern-App ACE soll genau diese Probleme lösen und das Lernen für alle einfacher und spannender gestalten.

Lösung

ACE vermittelt Wissen auf eine einfache und spielerische Weise, damit die Studenten interessiert daran arbeiten und Spaß am Lernen haben. Der Inhalt ist strukturiert, qualitativ hochwertig und speziell auf die Vorlesungen und Übungen ausgerichtet. Dadurch spart man Zeit und sorgt dafür, dass man selbstbewusster und entspannter durch das Semester kommt.

Markt und Wettbewerb

Unsere Anwendung richtet sich in erster Linie an Informatikstudenten in Deutschland. Dabei besteht ein unmittelbares Potenzial von 250.000 Studierenden. Wir haben das Ziel, unsere Zielgruppe langfristig auf 2,9 Millionen Studierende auszubauen. Wir beginnen ein Pilotprojekt an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf. Es zielt darauf ab, 1.000 Nutzer zu erreichen. Während dieser Phase wird unsere App getestet und wir erhalten wertvolle Rückmeldungen.

Wir planen, unsere App nach unserer Gründung in Deutschland auf weitere Hochschulen und Studiengänge auszuweiten und langfristig international zu expandieren.

Unsere Anwendung beinhaltet nicht nur Übungen zum Programmieren, sondern auch alle Informatikfachgebiete. Unsere Angebote zielen darauf ab, Hochschulstudierende anzusprechen, im Gegensatz zu den üblichen Lern-Apps. Das Lernen wird durch spielerische Elemente untermalt und motiviert. Unsere umfassende Marketingstrategie umfasst die Verwendung von sozialen Netzwerken, Bildungsinstitutionen und direkten Kooperationen mit Professoren und Lehrkräften. Durch die Verwendung von speziellen Maßnahmen wie Flyern, Informationsveranstaltungen und direkten Interaktionen mit Studierenden sorgen wir für eine breite Sichtbarkeit und Verbreitung.

Zielgruppe

Unser primäres Zielpublikum sind Studierende der Informatik, wobei der Schwerpunkt zunächst auf der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf liegt. Hier beabsichtigen wir, zunächst eine Kundenbasis von 1.000 Nutzern zu etablieren. Um unsere App zu verbessern und nützliches Feedback einzuholen, wird diese Phase als Testlauf genutzt. Auf lange Sicht wollen wir die Anzahl der Nutzer auf 2,9 Millionen Studierende in Deutschland erhöhen und letztendlich auch auf internationaler Ebene ausbauen.

Unsere App ist modular aufgebaut, was eine einfache Integration neuer Kurse und Themenbereiche ermöglicht und die Einbindung in bestehende Lehrpläne erleichtert.

Unsere App ist aufgrund ihrer Benutzerfreundlichkeit und ihrer umfassenden Abdeckung des Informatikstudiums eine besondere Lernhilfe, die sich deutlich von anderen Lernhilfen unterscheidet. Wir erreichen unsere Zielgruppe wirksam und dauerhaft, indem wir spezifische Marketingmaßnahmen durchführen und sie in den akademischen Alltag der Studierenden integrieren.

Hauptfunktionen

ACE bietet seinen Nutzern eine Vielzahl an Funktionen, darunter eine intuitive und spielerische Führung durch eine Auswahl an fachspezifischen Modulen. Das Verständnis dieser Module kann mit unterschiedlichen Übungen und klausurnahen Aufgaben vertieft werden. Zusätzlich stellt ACE Zusammenfassungen und Karteikarten für alle Inhalte bereit. Um die Motivation zu steigern und den Lernprozess spielerischer zu gestalten, gibt es ein Leaderboard, auf dem Nutzer ihr Wissen und ihre Fortschritte messen können.

Geschäftsmodell

Unsere App zielt darauf ab, Informatikstudenten zusätzlichen und anschaulich erklärten Lernstoff zu bieten. ACE ist jedoch für jeden auf Plattformen wie Google Play Store und Apple Store frei erhältlich, wobei die kostenlose Version nur die ersten Lektionen und Übungen eines Moduls freischaltet und Werbung enthält. Dies generiert Einnahmen und finanziert das Projekt. Für vollen Zugang zu allen Lektionen und Übungen sowie werbefreies Lernen bieten wir ein Premium-Abonnement an, das zwischen 5 bis 10 Euro pro Monat kostet.

Die zweiten wichtigen Kunden unserer App sind Lerninstitute, wie Hochschulen und Universitäten. Diese können Lizenzen für etwa 5.000 bis 20.000 Euro pro Jahr erwerben, die allen Studierenden der Einrichtung den vollen Zugang zur App ermöglichen. Die App kann dann den Unterricht unterstützen und bietet eine hochwertige Lernplattform für die Studierenden.

Außerdem, planen wir mit Universitäten zu kooperieren und ihren Lernstoff in unsere App zu integrieren. Mit Hilfe von Tutoren, die wir einstellen, optimieren wir die Inhalte kontinuierlich. Universitäten, die uns ihren Lernstoff zur Verfügung stellen, profitieren von reduzierten Lizenzkosten. Durch dieses Geschäftsmodell – eine Kombination aus Freemium-Modell und institutionellen Lizenzen – generieren wir stabile Einnahmequellen und können die App kontinuierlich verbessern, um den Bedürfnissen der modernen Informatikbildung gerecht zu werden.

Finanzielle Daten und Prognosen

In den ersten zwölf Monaten nach dem Launch planen wir, ACE gezielt an Universitäten und Hochschulen in Düsseldorf zu vermarkten. Durch Partnerschaften mit Bildungseinrichtungen und Unternehmen erwarten wir, eine erste stabile Einnahmequelle von 20.000 Euro zu schaffen. Diese Einnahmen werden für die Weiterentwicklung und Vermarktung der App an Universitäten außerhalb Düsseldorfs eingesetzt.

Unsere finanziellen Ziele sind:

- Im ersten Jahr: 10.000 Benutzer und Einnahmen von 40.000 Euro
- Im zweiten Jahr: 20.000 und Einnahmen von 90.000 Euro

Wir streben an, innerhalb der ersten zwei Jahre einen positiven Cashflow zu erzielen und ACE als führende Lernplattform für Informatikstudierende zu etablieren. Unser langfristiges Ziel ist es, nach fünf Jahren einen Jahresumsatz von 600.000 Euro erreichen und einen Marktanteil von 50% im Bildungssektor für Informatikstudierende zu sichern.

Team

Unser Team besteht aus ein paar engagierten Informatikstudierenden und Bildungsexperten, die alle eine Leidenschaft für innovative Lernlösungen teilen. Wir bringen unsere technische Expertise und unsere Erfahrungen aus dem Studium ein, um eine App zu entwickeln, die wirklich hilft.

Fazit

ACE ist die perfekte Lösung für Informatikstudierende. Mit zusammengefassten Lernmaterialien, interaktiven Quizen und einem motivierenden Belohnungssystem macht ACE das Lernen einfacher und unterhaltsamer. Unsere App ist speziell auf die Bedürfnisse der Studenten zugeschnitten und hat das Potenzial, das Lernen im Bereich der höheren Bildung zu revolutionieren. Wir sind überzeugt, dass ACE allen dabei helfen wird, die Lernziele zu erreichen und das Beste aus dem Studium herauszuholen.