



supertut

Reward Yourself
with Education

Problem

Individuelle Lernförderung

Für ein erfolgreiches Studium
reicht das öffentliche
Bildungsangebot nicht aus *

Hilfe im Internet ist oft:

- nicht individuell (Videos, Wikis)
- zu teuer (Nachhilfe)
- benutzerunfreundlich (Foren)

Offene Fragen führen zu
steigender Unverständnis und
dauerhafter Versagensangst

* 73% der Studierenden nutzen Foren/Videos/Wikis ¹

1: Quelle: Persike, M., Friedrich, J.-D. (2016). Lernen mit digitalen Medien aus Studierendenperspektive. Arbeitspapier Nr. 17. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung.

Lösung

Idee

Kostenlose Lernplattform als App und im Web für Studierende



Produkt

Digitale Lernplattform



Erstelle einen Post



Diskutiere mit anderen



Werde für deinen Austausch belohnt

Gamification

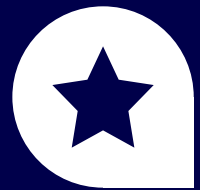
Aktive Nutzer fördern

Levelsystem



Aufgabe

- Kommentiere 3 Posts



Levelup

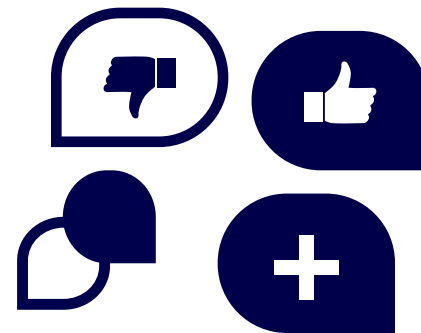
- Bei genügend Erfahrung steigt das Level



Belohnung

- Tausche Coins gegen Prämien wie zum Beispiel Amazon-Gutscheine ein

Karmasystem



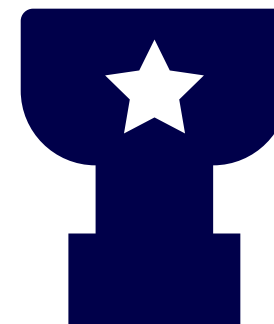
Helfe Benutzern und steigere deinen Karma-Score

1

Vergleiche dich mit anderen im Karmaranking

2

3



Gewinne Preise bei guter Platzierung

Vorteile für die Nutzer

Vorteile



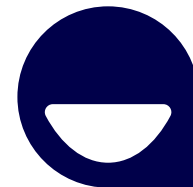
Kostenloser Austausch

mit der Community über individuelle fachliche Probleme



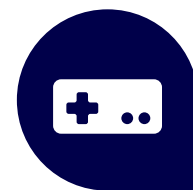
Ausbau von Fachwissen

für mehr Sicherheit im Studium



Hoher Grad an Nutzerfreundlichkeit

durch gemeinsame Entwicklung mit Nutzern mittels Feedbackschleifen

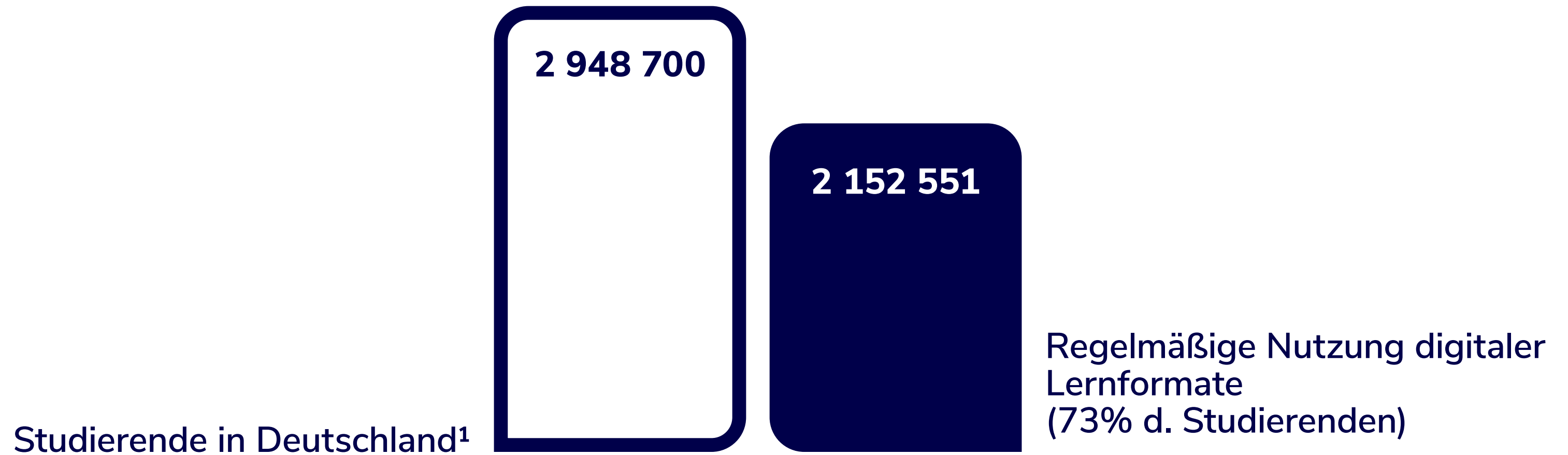


Gamification Konzept belohnt Nutzer

mit physischen Prämien und Erfolgserlebnissen

Markt

Potentielle Nutzerbasis



1: Quelle: Statistisches Bundesamt: https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2020/12/PD20_497_213.html



Philosophie:

Gemeinsam studiert man besser -
Vom Austausch profitieren alle

Markenpositionierung:

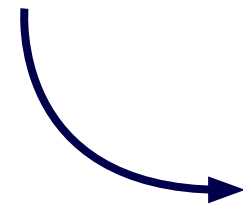
Eine hilfsbereite Community, die
Sicherheit im Studium bietet

Kommunikationskanäle

- Analog - Poster, Flyer
- Digital - Instagram, Jodel, TikTok und Youtube
- Viral - Förderung der Weiterempfehlung durch Freundefunktionen und Gamification

Bildquelle: <https://unsplash.com/photos/iQPr1XkF5F0>

Posts werden in öffentlich zugängliche Datenbank gespeichert



Kategorisierung von Nutzern und Besuchern anhand von Interaktion



Gezielte Recruiting- oder Produktwerbung durch Unternehmen

Vorteile für Werbepartner

Werbepartner



Mikrotargeting:

Gezielte Ansprache durch die Kategorisierung von Nutzern mittels Interaktionsdaten



Aufbau dauerhafter Bindung:

Positives Placement im Empfinden des Nutzers seit Beginn des ersten Semesters



Talentsuche:

Direkter Kommunikationskanal zu begabten Studierenden mit hohem Karmascore

Das Team

Team



**Oleg
Winokurow**

- Bachelor of Science
Projektleitung



**Tim
Knittel**

- Student der allgemeinen
Informatik
Head of Development



**Niklas V.
Krusche**

- Student der
Rechtswissenschaften
Legal und HR



**Semen
Yefimenko**

- Software Engineer
Developer



**Jannik
Rau**

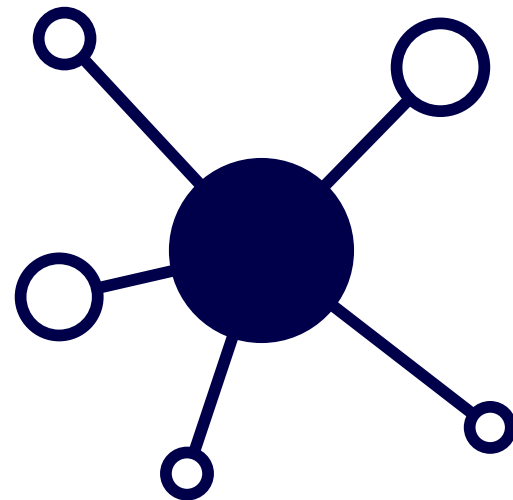
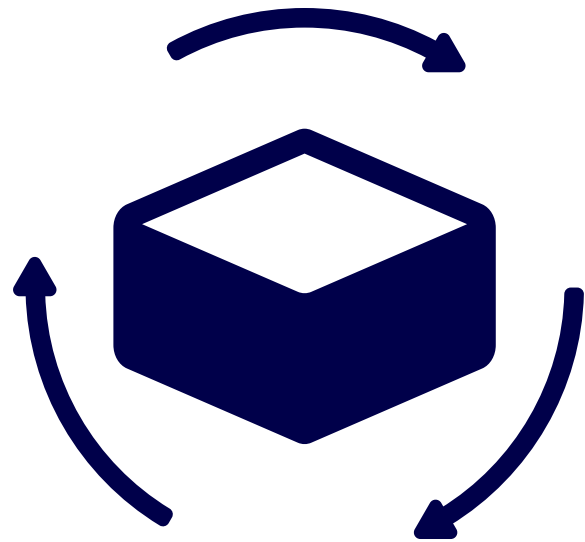
- Bachelor of Science
Developer



**Markus
Leukel**

- Student Digital Media
Head of Design
Frontend Developer

Next Steps



Oktober: Launch MVP

Stetige Weiterentwicklung durch
Kundenfeedbackschleifen

Finanzierung

Exist // PreSeed // VC

Ausbau des Netzwerks