

Draw my Business GmbH

Kostenlose MINT-BSO

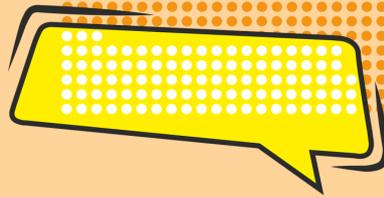
Online-Workshopangebote

Für SchülerInnen ab 7.Klasse

1. Online-Shop-Design



2. Computerlinguistik



3. Software-Usability



4. Designe Deine Spiel-App



5. Animierte Erklärvideos



Online-Workshops für das Klassenzimmer, Projekte und Ferien

Draw my Business GmbH
Jakob-Weitz-Str. 24
41472 Neuss
www.drawmybusiness.de/MINT

ÜBER UNS:

Möchten Sie Ihren Unterricht oder Ihr Projekt digitaler gestalten und Ihren SchülerInnen digitale Kompetenzen vermitteln sowie gleichzeitig bei der Berufswahl weiterhelfen? Dann seien Sie und Ihre SchülerInnen bei unseren kostenlosen, innovativen MINT Online-Workshops dabei und profitieren Sie von unserer Erfahrung in digitalen Themen für Ihr Fach!

Wir von Draw my Business erklären die Digitalisierung und bilden mit Online-Workshops in digitalen Berufe aus. Neben unseren MINT-Workshops für Schüler ab der 7. Klasse konzipieren wir Lernvideos und Videokurse für unsere digitalen Online-Fortbildungen für Arbeitssuchende und KMU. Individuelle Lern- und Marketingvideos erstellen wir auch für Unternehmen insbesondere aus der IT-Branche. Unsere Firma wurde 2016 aus dem Lehrstuhl für Software Engineering der RWTH Aachen Universität ausgegründet. Unsere Geschäftsführerin und Gründerin Anabel Derlam blickt auf eine langjährige IT-Erfahrung in der IT-Praxis zurück und lehrt noch heute an verschiedenen Hochschulen.

UNSERE ONLINE-FORMATE:

Klassenzimmer-Workshop



- ✓ Wir kommen zu Ihnen auf Ihre Leinwand und unterrichten online in der Klasse
- ✓ Ihr Fach wird digital aufgewertet und digitales Fachwissen vermittelt

Videokonferenz-Workshop



- ✓ Wir unterrichten die SchülerInnen über Videokonferenzen zu Hause oder an jedem anderen beliebigen Ort
- ✓ In Corona-Zeiten eine wichtige Ergänzung zum Homeschooling

UNSER TEAM:

Unterrichtet werden die SchülerInnen durch unser Dozententeam, das aus jungen AkademikerInnen aus dem IT-Bereich besteht. Unsere Dozentinnen sind gerade für Schülerinnen ein gutes Vorbild für Frauen in technischen Berufen.



Anabel Derlam
Dipl.-Ing. Systemanalyse
Studium Malerei & Grafik



Tanem Dönmez
M. Sc. Technik-
Kommunikation/Informatik



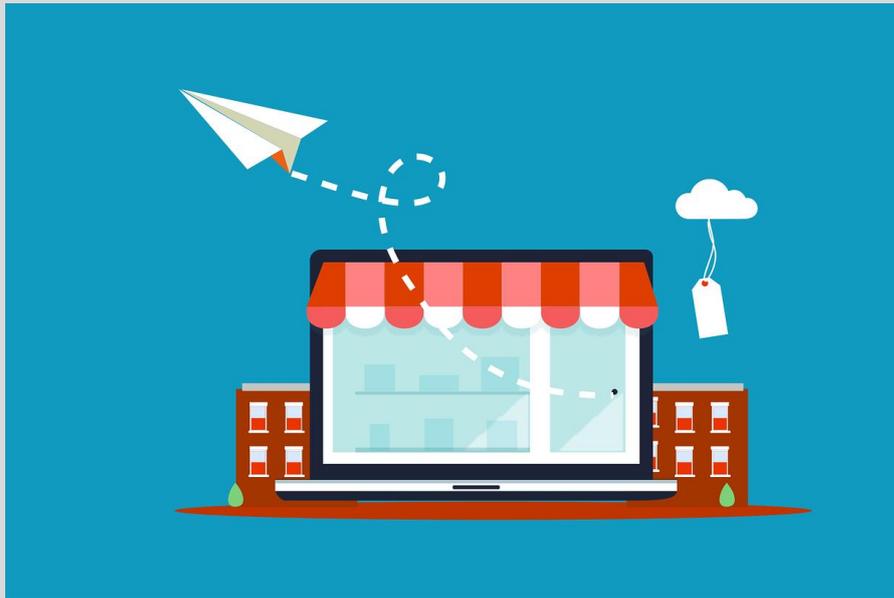
Claudia Gerke
M. Sc. Technik-
Kommunikation/Informatik



Manuel Gottschlich
M. Sc. Informatik

1. ONLINE-SHOP-DESIGN

Designe Deinen Online-Shop für Süßigkeiten-Boxen!



ÜBERSICHT:

Klasse: 9.-13.

Termine: Auf Anfrage

Dauer:

Individuell nach Wunsch

- Beispiel Projekt/Ferienworkshop:
3 Online-Meetings á 3 Std.
- Beispiel Klassenzimmer:
Verteilt 3 Doppelstunden

Minstdauer: 2 Doppelstunde

Kosten: Gefördert über das zdi-Netzwerk / MINT-BSO Programm

ZIELGRUPPE:

Haben Ihre SchülerInnen der 10.-13. Klasse Spaß daran, in Gruppenarbeit am Beispiel des Designs und der Implementierung eines Online-Shops für Süßigkeiten-Boxen zu erfahren, was bei der Gestaltung von interaktiven Medien wichtig ist?

Möchten Sie Ihr Projekt oder Ihren Unterricht digitaler gestalten und Ihren SchülerInnen digitale Kompetenzen vermitteln sowie gleichzeitig bei der Berufswahl weiterhelfen?

Dann seien Sie dabei und vertiefen Sie mit Ihren SchülerInnen in Gruppenarbeit die beruflichen Themen Onlinemarketing-Manager/innen, E-Commerce-Manager/in und Webdesigner/in. Wir kommen über den Beamer zu Ihnen in das Klassenzimmer oder unterrichten die SchülerInnen zu Hause oder überall über eine Videokonferenz. Zusammen mit dem zdi-Netzwerk bieten wir Ihnen diesen Workshop über die MINT-BSO-Förderung kostenlos an.

INHALTE:

- Vorstellung von Grundlagen des Designs interaktiver Medien
- Gemeinsame Zielgruppenbestimmung der Kunden des Online-Shops
- Vorstellung von Regeln für das Logodesign, Farb- und Schriftauswahl und für die Menüstruktur
- Design der vorangegangenen Elemente in Zweiertteams
- Vorstellung von Grundlagen zu Online-Shops und E-Commerce
- Präsentation der Funktionen eines kostenlosen Online-Shop-Tools
- Implementierung des eigenen Online-Shop für Süßigkeiten-Boxen.
- Vorstellung der Berufsbilder/Studiengänge im Rahmen des Workshops

VORGESTELLTE BERUFSBILDER:

Onlinemarketing-Manager/innen, E-Commerce-Manager/innen und Webdesigner/in

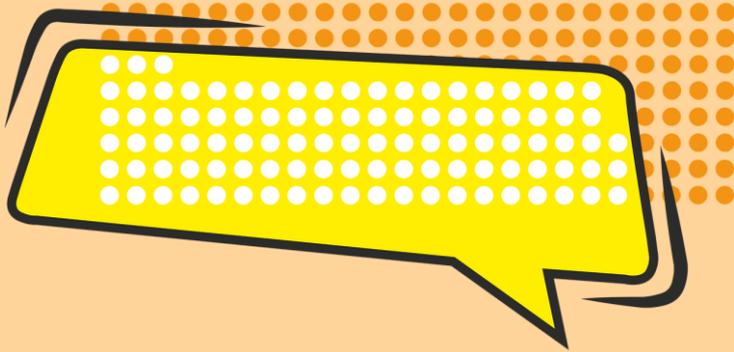
VORGESTELLTE STUDIENGÄNGE:

Design interaktiver Medien und Wirtschaftsinformatik



2. COMPUTERLINGUISTIK

Was ist Sprache und wie versteht uns ein Computer?



ÜBERSICHT:

Klasse: 9.-13.

Termine: Auf Anfrage

Dauer:

Individuell nach Wunsch

- Beispiel Projekt/Ferienworkshop:
2 Online-Meetings á 3 Std.
- Beispiel Klassenzimmer:
Verteilt 2 Doppelstunden

Mindestdauer: 1 Doppelstunde

Kosten: Gefördert über das zdi-Netzwerk / MINT-BSO Programm

ZIELGRUPPE:

Haben Ihre SchülerInnen der 10.-13. Klasse Spaß daran, in Gruppenarbeit zu erarbeiten, was Sprache ist und wie uns ein Computer versteht?

Möchten Sie Ihr Projekt oder Ihren Unterricht digitaler gestalten und Ihren SchülerInnen digitale Kompetenzen vermitteln sowie gleichzeitig bei der Berufswahl weiterhelfen?

Dann seien Sie dabei und vertiefen Sie mit Ihren SchülerInnen in Gruppenarbeit die beruflichen Themen Computer-Linguist/in, Webdesigner/in und Produktentwickler/in im Bereich Spracherkennung und Sprachverarbeitung. Wir kommen über den Beamer zu Ihnen in das Klassenzimmer oder unterrichten die SchülerInnen zu Hause oder überall über eine Videokonferenz. Zusammen mit dem zdi-Netzwerk bieten wir Ihnen diesen Workshop über die MINT-BSO-Förderung kostenlos an.

INHALTE:

- Interdisziplinäre Betrachtung des Begriffes „Sprache“ durch die Erarbeitung einer linguistischen Definition, die dann anschließend reduziert und mathematisch beschrieben wird
- Vorstellung von formalen Sprachen in der Informatik und der Darstellung über Automaten
- Brainstorming: Wie kann uns Computerlinguistik im Alltag helfen?
- Analyse des Begriffes „Text“ und Erarbeitung einer Definition in einer Gruppenarbeit
- Vorstellung von Inhalten der Textlinguistik und wie diese Inhalte maschinell erkannt werden
- Gruppenarbeit inkl. Präsentation: Entwicklung von Ideen zur Identifikation von Emotionen in schriftlichen Texten und in gesprochener Sprache
- Vorstellung der Berufsbilder/Studiengänge im Rahmen des Workshops

VORGESTELLTE BERUFSBILDER:

Computer-Linguist/in, Webdesigner/in und Produktentwickler/in im Bereich Spracherkennung und Sprachverarbeitung

VORGESTELLTE STUDIENGÄNGE:

Informatik, Technik-Kommunikation und (Computer-)Linguistik.



3. SOFTWARE-USABILITY IM ALLTAG

Designe zielgruppengerechte und nutzerfreundliche Produkte.



ÜBERSICHT:

Klasse: 9.-13.

Termine: Auf Anfrage

Dauer:

Individuell nach Wunsch

- Beispiel Projekt/Ferienworkshop: 4 Online-Meetings á 3 Std.
- Beispiel Klassenzimmer: Verteilt 3 Doppelstunden

Minstdauer: 2 Doppelstunde

Kosten: Gefördert über das zdi-Netzwerk / MINT-BSO Programm

ZIELGRUPPE:

Haben Ihre SchülerInnen der 10.-13. Klasse Spaß daran, interessante Methoden zur Entwicklung nutzerfreundlicher Produkte kennenzulernen und diese konzeptuell selbstständig umzusetzen?

Möchten Sie Ihr Projekt oder Ihren Unterricht digitaler gestalten und Ihren SchülerInnen digitale Kompetenzen vermitteln sowie gleichzeitig bei der Berufswahl weiterhelfen?

Dann seien Sie dabei und vertiefen Sie mit Ihren SchülerInnen in Gruppenarbeit die beruflichen Themen UX-Design, Digitale Medien und Webdesign. Wir kommen über den Beamer zu Ihnen in das Klassenzimmer oder unterrichten die SchülerInnen zu Hause oder überall über eine Videokonferenz. Zusammen mit dem zdi-Netzwerk bieten wir Ihnen diesen Workshop über die MINT-BSO-Förderung kostenlos an.

INHALTE:

- Diskussionsrunden, Selbstexperimenten und Gruppenarbeit zu den Themen Design, Wahrnehmung und Gestalt-Gesetze als Grundlage für die Erarbeitung guter Designs
- Vorstellung zielgruppengerechte Produkterstellung
- Erstellung von Personas für verschiedene Anwendungsbereiche
- Mögliche Gruppenarbeiten unter Berücksichtigung der erlernten Methoden inkl. Präsentation:
 - „Designe eine Maus für Captain Hook“
 - Anwendung der Usability-Aspekte auf den Aufbau einer Webseite
 - Entwicklung von nutzerfreundlichen und zielgruppengerechten Produkte in der Gruppen-Projektarbeit „Gesundheit“
- Vorstellung der Berufsbilder im Rahmen des Workshops

VORGESTELLTE BERUFSBILDER:

UX-Designer/in, Entwickler/in Digitale Medien und Webdesigner/in

VORGESTELLTE STUDIENGÄNGE:

Medieninformatik, Informatik, Mensch-Maschine-Interaktion/Interfacedesign



4. DESIGNE EINE SPIELE-APP

Kreatives digitales Arbeiten mit Design Thinking, wie Google, Apple & Co.



ÜBERSICHT:

Klasse: 9.-13.

Termine: Auf Anfrage

Dauer:

Individuell nach Wunsch

- Beispiel Projekt/Ferienworkshop: 3 Online-Meetings á 3 Std.

- Beispiel Klassenzimmer: Verteilt 3 Doppelstunden

Minstdauer: 2 Doppelstunde

Kosten: Gefördert über das zdi-Netzwerk / MINT-BSO Programm

ZIELGRUPPE:

Haben Ihre SchülerInnen der 10.-13. Klasse Spaß daran, durch Beispiele der agilen Entwicklung eines Designs für eine Spiele-App zu erfahren, wie man mit agilen Arbeitsmethoden der digitalen Marktführer wie Google, Apple, SAP & Co schnell, interdisziplinär und iterativ Produkte entwickelt?

Möchten Sie Ihr Projekt oder Ihren Unterricht digitaler gestalten und Ihren SchülerInnen digitale Kompetenzen vermitteln sowie gleichzeitig bei der Berufswahl weiterhelfen?

Dann seien Sie dabei und vertiefen Sie mit Ihren SchülerInnen in Gruppenarbeit die beruflichen Themen Gamedesigner/in, Requirement-Manager/in und IT-Projektleiter/in.

Wir kommen über den Beamer zu Ihnen in das Klassenzimmer oder unterrichten die SchülerInnen zu Hause oder überall über eine Videokonferenz. Zusammen mit dem zdi-Netzwerk bieten wir Ihnen diesen Workshop über die MINT-BSO-Förderung kostenlos an.

INHALTE:

- Grundlagen wie das Agile Manifest und agile Methoden insbesondere Design Thinking
- Grundlagen des Designs interaktiver Medien und des Game Designs
- Durchführung eines gemeinsamen Design-Thinking-Workshops zur Gestaltung einer Spiele-App:
 - Phase 1: Gemeinsam verstehen und definieren wir das Problem.
 - Phase 2: Wie versetzen uns in den Kunden hinein.
 - Phase 3: In zwei Gruppen werden Ideen für Lösungen gesammelt.
 - Phase 4: Die Gruppen gestalten auf Papier ihre Spiele-App.
 - Phase 5: Gruppenpräsentation und Kundenfeedback der anderen Gruppe
 - Phase 6: Reflexion und Verbesserungsideen
- Vorstellung der Berufsbilder/Studiengänge im Workshop.

VORGESTELLTE BERUFSBILDER:

Gamedesigner/in, Requirement-Manager/in und IT-Projektleiter/in

VORGESTELLTE STUDIENGÄNGE:

Wirtschaftsinformatik und Game Design



5. ANIMIERTE ERKLÄRVIDEOS

zu den Themen Social-Media-Marketing oder Programmierung



ÜBERSICHT:

Klasse: 7.-13.

Termine: Auf Anfrage

Dauer:

Individuell nach Wunsch

- Beispiel Projekt/Ferienworkshop:
4 Online-Meetings á 3 Std.
- Beispiel Klassenzimmer:
Verteilt 3 Doppelstunden

Minstdauer: 1 Doppelstunde
(ohne Videoerstellung)

Kosten: Gefördert über das zdi-
Netzwerk / MINT-BSO Programm

ZIELGRUPPE:

Haben Ihre SchülerInnen der 7.-13. Klasse Spaß daran, ein eigenes animiertes Erklärvideo zu produzieren?

Möchten Sie Ihr Projekt oder Ihren Unterricht digitaler gestalten und Ihren SchülerInnen digitale Kompetenzen vermitteln sowie gleichzeitig bei der Berufswahl weiterhelfen?

Dann seien Sie dabei und vertiefen Sie mit Ihren SchülerInnen die beruflichen Themen Social-Media-Marketing und Programmierung mit der Erstellung eines Videos in Gruppenarbeit.

Profitieren Sie von den Erfahrungen und lassen Sie Ihre Schüler nach dem Workshop für Ihre Fachthemen Videos erstellen. Wir kommen über den Beamer zu Ihnen in das Klassenzimmer oder unterrichten die SchülerInnen zu Hause oder überall über eine Videokonferenz.

Zusammen mit dem zdi-Netzwerk bieten wir Ihnen diesen Workshop über die MINT-BSO-Förderung kostenlos an.

INHALTE:

- Vorstellung verschiedener Erklärvideo-Techniken und -Stile
- Textauswahl Social Media Marketing oder Programmierung
- Professionelle Tonaufnahme mit Audacity
- Vorstellung der kostenlos nutzbaren Erklärvideo-Software PowToon
- Erklärvideoerstellung in Gruppenarbeit
- Präsentation der Ergebnisse
- Vorstellung der Berufsbilder im Rahmen des Workshops

VORGESTELLTE BERUFSBILDER:

Social Media Manager/in, Konzepter/in Digitales Lernen und IT-Entwickler/in

VORGESTELLTE STUDIENGÄNGE:

Informatik und Technik-Kommunikation

