

LUCIA: Lern-Unterstützung durch Chat-basierte Interaktionen und Aufgaben

Vom Problem zum Entwicklungsvorhaben LUCIA

Der in den letzten Jahren vorangetriebene Wandel hin zu einer kompetenzorientierten, digitalen Hochschullehre wurde durch technologischen Fortschritt und durch die erzwungene Umstellung während der globalen Pandemie-Situation weiter beschleunigt. Eine Digitalisierung der Lerninhalte allein ersetzt jedoch keinen traditionellen Präsenzunterricht, weil Studierende mit der Lernorganisation (z.B. Zeitmanagement) überfordert sind und soziale Aspekte, motivationale Elemente und Interaktion für erfolgreiches Lernen im Digitalen häufig zu kurz kommen, obwohl sie essentiell für einen zielführenden Lernprozess sind.

Einen innovativen Lösungsansatz bietet der Einsatz von sozial interagierenden Chatbots als Lern-Companions (LCs), um Studierende individuell in ihrem Lernprozess zu begleiten. Diese digitalen Lernbegleiter sind durch die textbasierte Simulation menschlicher Sprache charakterisiert – oft ergänzt durch eine Personifizierung (z.B. Name, Avatar, eigene Persönlichkeit) – und ihre Anpassung an menschliches Kommunikationsverhalten, um mittelfristig eine soziale Bindung zum Studenten aufzubauen. LCs verfügen über einen immensen Wissensschatz, lernen gemeinsam mit ihrem menschlichen Interaktionspartner über einen längeren Zeitraum hinweg (z.B. semesterbegleitend) und wenden dabei auch lerndidaktische Aspekte und motivationale Elemente an (z.B. Gamification). Aufgrund technologischer Fortschritte in der künstlichen Intelligenz (KI) und der natürlichen Sprachverarbeitung sowie einer zunehmenden Akzeptanz der Benutzer haben LCs in den letzten Jahren sowohl in der Forschung als auch in der Praxis enorm an Popularität gewonnen.

Die Antragstellerin (Prof. Schlimbach) hat in den Jahren 2021-2023 ein großes BMBF-Verbundprojekt (Study Buddy, Förderkennzeichen INVI06) koordiniert, in welchem in über 20 Publikationen umfangreiches Gestaltungswissen für LCs abgeleitet wurde. In diesem Rahmen konnte das Forscherteam in einer semesterbegleitenden Feldstudie mit einem LC-Prototypen sogar nachweisen, dass die Nutzung des LCs sowohl die intrinsische als auch die extrinsische Motivation und das kurzfristige Zeitmanagement der Studierenden signifikant verbesserte, welche zudem als Moderatoren den Lernerfolg positiv beeinflussten.¹ Die Studienteilnehmer erweiterten nicht nur subjektiv

¹ Schlimbach, Ricarda; Lange, Tim; and Robra-Bissantz, Susanne, "A Longitudinal Study on Boosting Students' Performance with a Learning Companion" (2023). *ICIS 2023 Proceedings*.
<https://aisel.aisnet.org/icis2023/learnandiscurricula/learnandiscurricula/4>

ihr Wissen, sondern schnitten gegenüber der Kontrollgruppe signifikant besser in der abschließenden Klausur ab und traten deutlich seltener von der Prüfung zurück. Der damalige Prototyp wurde auf rund 500 Lernnuggets einer Lehrveranstaltung der TU Braunschweig trainiert und in die Plattform Slack integriert. An der Hochschule Heilbronn (Campus Schwäbisch Hall), an welchem die Antragstellerin seit September 2023 als Professorin für Wirtschaftsinformatik tätig ist, gibt es hingegen bislang noch keinen LC zur Lernunterstützung. Zusätzlich haben sich seitdem die technischen Möglichkeiten und damit auch die nutzerseitigen Erwartungen zur Umsetzung von LCs (insbesondere durch die Vielzahl verfügbarer Large Language Models) erheblich verändert. Gerade wegen der umfangreichen Vorerfahrungen mit LCs und den Chancen, die eine solche digitale Lernunterstützung in der noch stärker praxisorientierten Lehre an der HAW bieten könnte, ist das antragstellende Tandem motiviert, eine solche Lehrinnovation im Rahmen der Förderlinie umzusetzen.

Kernziel: Einen innovativen Lernbegleiter für die Wirtschaftsinformatik gestalten

Unsere Antragsidee ist es, einen sozial-agierenden LC für die Wirtschaftsinformatik-Lehrveranstaltungen am Campus Schwäbisch Hall zu gestalten, der

- a) auf deren Inhalte angepasst ist (z.B. Slides, Übungsaufgaben und begleitende Erklärvideos)
- b) durch Lerndidaktische Elemente (z.B. Vermittlung von Lernstrategien, Scaffolding in der Interaktion) angereichert wird,
- c) ggü. dem Braunschweiger Prototyp technisch deutlich aufgerüstet wird, indem er auf einem Large Language Model basiert (anstelle von angelernten Intents bzgl. einzelner Lernnuggets, um die Kommunikationsfähigkeit und Wissensbasis deutlich zu erweitern)
- d) einen niedrighschwelligigen Zugang (z.B. über eine Webseite oder integriert in einen bereits genutzten Messenger) ermöglichen soll, da die Integration in eine (ansonsten von den Studenten nicht genutzte) Slack-Applikation zu einer großen Eintrittsbarriere im Braunschweiger Projekt geführt hatte.
- e) Im Förderzeitraum soll der LC zunächst die Wirtschaftsinformatik-Vorlesungen (1.Semester) über drei Bachelorstudiengänge hinweg miteinander verknüpft begleiten, um die Interdisziplinarität der Lerninhalte und die Vernetzung der Studierenden Studiengangs-übergreifend noch weiter anzuregen.

Insgesamt soll so eine echte digital-gestützte Lernbegleitung entstehen, welche die klassische Vorlesung in Präsenz zusätzlich anreichert, aber nicht ersetzt. Wir wollen

zeigen, dass digital-gestütztes Lernen sozialem Miteinander und lernfördernder Interaktion eben nicht entgegensteht, sondern – bei geschicktem Einsatz – diese Aspekte sogar unterstützt.

Dieses Vorhaben trägt nicht nur zur Strategie des Campus Schwäbisch Hall bei, Präsenzlehre weiter durch digitale Elemente anzureichern und zu verankern, sondern begünstigt auch hochschulübergreifende Ziele, wie die Förderung innovativer Lehrmethoden, die stärkere interdisziplinäre Anwendung theoretischer Lerninhalte (durch interaktiv bearbeitete Praxisbeispiele aus verschiedenen Studiengängen) sowie die stärkere Vermittlung von Kompetenzen (z.B. kritische Reflektion in der Interaktion, kollaboratives Arbeiten, kreative Lösungsansätze mit KI entwickeln, Strategien zur Lernorganisation anwenden). Somit wird kompetenzorientiertes Lernen im Dialog gefördert, welches weit über den reinen Wissenserwerb hinausgeht. Die Innovation besteht u.a. darin, dass der Lern-Companion LUCIA nicht nur als Informationsquelle dienen wird, sondern auch eine soziale Bindung zu den menschlichen Lernpartnern aufbaut, sich kontinuierlich an deren individuellen Bedürfnisse anpasst (z.B. Lernfortschritt, verschiedene Archetypen zur Lernmotivation; neben Textinhalten auch Videos und Bilder zur Erklärung) und zudem lerndidaktische Elemente berücksichtigt. LUCIA erarbeitet Lösungen *mit* dem Studierenden statt *für* die Studierenden.

Relevante Kenntnisse und Vorarbeiten

Die Antragstellerin hat in den letzten Jahren intensiv an der Gestaltung von Lern-Companions geforscht und dabei neben der visuellen Gestaltung (z.B. Geschlecht/anthropomorphes Design des Avatars; User Experience) auch sprachliche (z.B. informelle vs. formelle Kommunikation) und kulturelle (z.B. erwünschte Machtdistanz zum LC) Komponenten sowie die zielgerichtete lerndidaktische Ausgestaltung untersucht. Dabei sind u.a. wissenschaftlich erhobene, umfangreiche Gestaltungsprinzipien² und zugehörige wünschenswerte Features zum Design von LCs in der Hochschullehre entstanden.

Zwar wird es im Rahmen des LUCIA-Projektes nicht möglich sein, sämtliche vorgeschlagene Funktionalitäten umzusetzen (insbesondere aufgrund der hohen technischen Komplexität und Wechselwirkung der Features), jedoch gilt es, eine sinnvolle Auswahl zu treffen, welche im Rahmen der gegebenen Ressourcen einen

² Schlimbach, R., Khosrawi-Rad, B., Lange, T. C., Strohmam, T., & Robra-Bissantz, S. (2024). Design Knowledge for Virtual Learning Companions from a Value-centered Perspective. Communications of the Association for Information Systems, 54, 293-330. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.05411>

möglichst hohen praktischen Mehrwert für die Lehre bietet und zudem die Wirtschaftsinformatik-Lehrinhalte sinnvoll unterstützt. Die folgende Abbildung 1 gibt eine Übersicht relevanter Gestaltungsprinzipien und beispielhafter Features, die in LUCIA umgesetzt werden könnten.

Design-Prinzip	Design-Feature
DP1 Menschähnlichkeit und Dialogmanagement	DF1.1 Natürliche und persönliche Begrüßung sowie Kommunikation
	DF1.2 Menschlich wirkender Avatar & dynamische Entwicklung des Avatars (z.B. Alterung)
	DF1.3 Menschliches Verhalten & Kommunikation (z.B. humorvoller Charakter, Emojis, Eingehen auf die Interessen der Lernenden)
	DF1.4 Offenlegung einer Persönlichkeit
	DF1.5 Funktionen der emotionalen Intelligenz (z.B. Gefühlsausdruck, Empathie zeigen, Berücksichtigung der Stimmungen der Lernenden)
DP2 Adaption	DF2.1 Funktionen zur Anpassungsfähigkeit des LC (z.B. der Avatar, die Persönlichkeit, die Sprache oder die Rolle)
	DF2.2 Funktionen der Persönlichkeitsadaptivität (z.B. nach den Big Five-Dimensionen)
	DF2.3 Funktionen der Lernadaptivität (z.B. nach Lernstilen)
	DF2.4 Funktionen der Kontextsensitivität (Anpassung des Kommunikationsstils an die Situation, z.B. freundlich oder ermahnend) & Schaffung einer gemeinsamen Basis für die Kommunikation (z.B. ähnlicher Kommunikationsstil).
	DF2.5 Individuelle und offene Gespräche
DP3 Proaktives und reaktives Verhalten	DF3.1 Funktionen der Proaktivität (autonome Verbesserungsvorschläge, Lernhinweise, autonome Übernahme von Planungsaufgaben, proaktives Erinnern an Fristen)
	DF3.2 Funktionen zur aktiven Vermeidung von Ablenkungen / Unterstützung der Konzentration (z.B. Blockierung von Apps, Hintergrundmusik, Timer)
	DF3.3 Funktionen der Reaktivität (Beantwortung organisatorischer Fragen, mentale Unterstützung bei individuellen Herausforderungen).
DP4 Beziehungsaufbau	DF4.1 Funktionen der emotionalen und mentalen Unterstützung (z.B. empathische Kommunikation)
	DF4.2 Funktionen zur Förderung einer gemeinsamen Basis und eines geteilten mentalen Modells (z.B. Festlegung gemeinsamer Ziele)
DP5 Bereitstellung von unterstützendem Inhalt	DF5.1 Lehrinhalte zu Lernmethoden und -strategien sowie Zeitmanagementmethoden
	DF5.2 Bereitstellung von Lerninhalten (z.B. Tutorials)
	DF5.3 Herausforderungen (z.B. Bereitstellung von Übungsaufgaben)
	DF5.4 Unterstützung bei der Sammlung von Lernmaterialien (z.B. Austausch zwischen Lernenden fördern oder Verlinkung auf relevante Literatur)
	DF5.5 Antworten auf spezifische Lernfragen
DP6 Förderung von Lernkompetenzen	DF6.1 Lernberatung und -tips (z.B. individuell und kontextabhängig)
	DF6.2 Förderung von kommunikativem Verhalten, das durch eine Mentorenrolle zur Selbstreflexion anregt
DP7 Motivierende Umgebung	DF7.1 Funktionen der Gamifikation (angemessener Einsatz von Spielelementen, z.B. Wettkampfelemente, interindividuelle Leistungsvergleiche & Immersionselemente).
	DF7.2 Funktionen der motivierenden, freundlichen und unterstützenden Kommunikation (z.B. Glückwunschschaften)
	DF7.3 Funktionen der Vernetzung mit Gleichgesinnten (z.B. Community-Plattform, Empfehlungen für Lerngruppen)
DP8 Ethische Verantwortung	DF8.1 Funktionen der Erklärbarkeit (Erklärung der Datenverarbeitung im Dialog; transparente Erklärung von Entscheidungen und Handlungen)
	DF8.2 Funktionen der Anpassbarkeit (z.B. des Avatars) zur Gewährleistung von Inklusion
	DF8.3 Funktionen zur Erfüllung von Ethikrichtlinien für KI & LCs (z.B. Filter für vulgäre Begriffe)
DP9 Zweckorientierte Funktionalität & Benutzerfreundlichkeit	DF9.1 Anpassbarkeit der Funktionalität der Anwendung (z.B. Ein- und Ausschalten einzelner Funktionen; Wahl des Kommunikationsstils; Kontrollzentrum, Datenschutzeinstellungen, Benachrichtigungseinstellungen).
	DF9.2 Funktionen der Aufgabenplanung (Berücksichtigung von Reisezeiten bei der Terminplanung, personalisierte Lernpläne).
	DF9.3 Funktionen des effektiven Zeitmanagements (To-Do-Listen, Übersicht über Termine und Fristen von Professoren, Push-Benachrichtigungen zur Erinnerung an Aufgaben und Leistungen).
	DF9.4 Ermöglichung interner sowie externer Schnittstellen (z.B. zu Google Kalender, zu externen Inhalten wie Tutorials auf YouTube und zum Universitätskatalog)
	DF9.5 Funktionen des ergonomischen Designs (z.B. mehrere Steuerungsoptionen)

Abbildung 1. Zusammengefasste Gestaltungsprinzipien aus Vorstudien

Vorstudien haben ergeben, dass Studierende in der Lage sein müssen, auf die Chat-Anwendung über ihr Smartphone zuzugreifen, damit sie den LC regelmäßig nutzen. Darüber hinaus sollten gamifizierte Elemente (z.B. das Sammeln von Punkten und

eine Rangliste) unbedingt integriert werden, weil sie spielerisch zum Lernen motivieren und den sozialen Austausch (z.B. durch interaktive Quizzes) zusätzlich fördern. Darüber hinaus ist eine Push-Benachrichtungsfunktion angedacht, damit der LC nicht nur reaktiv wie ChatGPT auf Anfragen antwortet, sondern auch proaktiv zum Lernen auffordert und an gemeinsam gesteckte Ziele erinnert.

Technisch basiert der LC auf Open-Source-Frameworks im Backend und unterstützt sowohl proprietäre (OpenAI) als auch offene KI-Modelle (HuggingFace). Eine schematische Darstellung des technischen Aufbaus zeigt Abbildung 2.

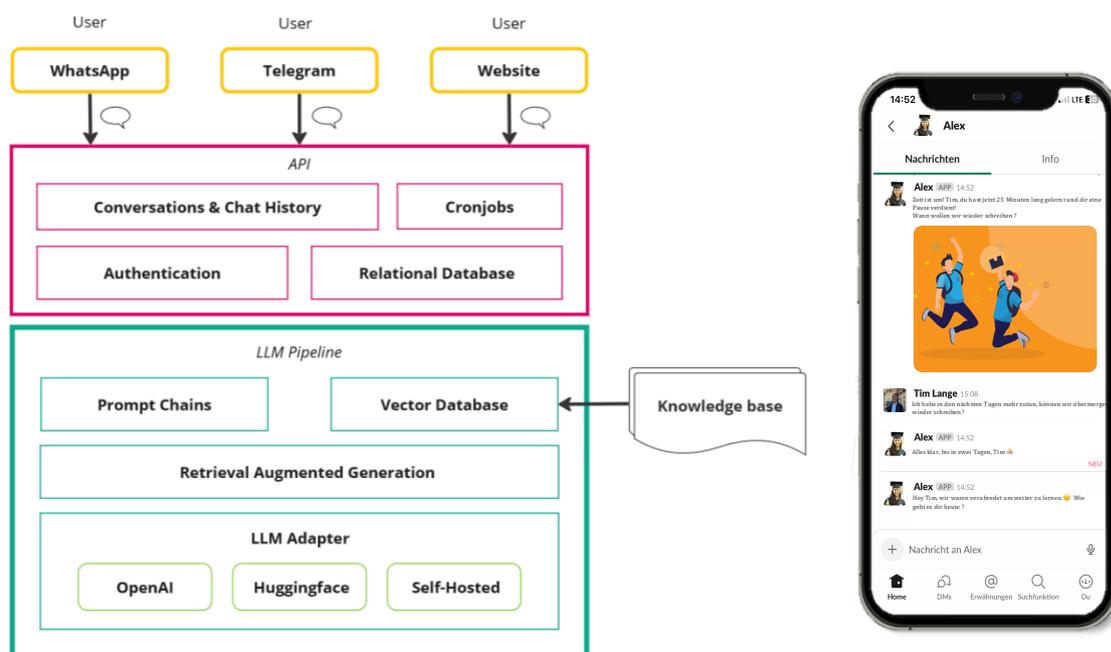


Abbildung 2. Grundlegender technischer Aufbau

Die Entscheidung, ob der LC in einen bestehenden (und von den Nutzern idealerweise bereits rege genutzten) Messenger integriert wird oder auf einer eigenen Webseite implementiert wird, soll zu Beginn mit der späteren Nutzergruppe entschieden werden, um das Risiko der späteren fehlenden Akzeptanz zu minimieren.

Einbettung der Lehrinnovation in drei Bachelorstudiengänge

Der Campus Schwäbisch Hall bildet Studierende in drei Bachelorstudiengängen (Finanzwirtschaft, Vertriebsmanagement, Personalwesen) aus. Wirtschaftsinformatik als Querschnittsfach wird über zwei Semester hinweg in allen drei Studiengängen von Prof. Schlimbach im Grundstudium gelehrt, weshalb der LC auch in allen Bachelorstudiengängen des Standorts zum Einsatz kommen soll. Im Rahmen des Projekts soll er mit den Lerninhalten zur Lehrveranstaltung Informationsmanagement und -technologie (Teilgebiet der Wirtschaftsinformatik) gefüttert werden und in den

Lernunterstützungsfunktionen (z.B. Zeitmanagement, Heranführen an selbstständiges Lernen, Vernetzung mit Kommilitonen) besonders an die Bedürfnisse der Erstsemester angepasst werden. Die im Antrag vorgesehenen HiWi-Stunden sollen daher auf Studierende dieser verschiedenen Studiengänge verteilt werden, um die unterschiedlichen Fachdisziplinen und ihre individuellen Schwerpunkte und Anforderungen multiperspektivisch in der LC-Gestaltung zu berücksichtigen. Dies soll zudem durch ein Projekt der studentischen Unternehmensberatung Consult.HN wissenschaftlich-praxisorientiert begleitet werden, um die Belange der Studierendenschaft zielgerichtet einfließen zu lassen (und dabei auch unterschiedliche Bildungshintergründe und Kenntnisstände) berücksichtigen.

Reichweite, Verstetigung und Transfer

Für den zeitlich und finanziell beschränkten Förderrahmen, haben wir bewusst die Pilotierung einer Lehrveranstaltung in drei Studiengängen gewählt, um einen Schutzraum zu schaffen, der in diesem gegebenen Rahmen eine echte Lehrunterstützung realisierbar macht und dabei facettenreich verschiedene Funktionen des LCs aufzeigen kann und langfristig in der Lehre am Campus verstetigt werden soll (da die Lehrveranstaltung jedes Semester mehrfach angeboten wird).

LUCIA soll also auch nach Abschluss der Förderung fester Bestandteil, als 24/7 verfügbarer Lernbegleiter der Wirtschaftsinformatik zur Verfügung stehen. Insbesondere zur Vor- und Nachbereitung der Vorlesung, zum Üben für die Prüfung oder zur Festigung des Gelernten, versprechen wir uns hier einen langfristigen Mehrwert. Nach erfolgreicher Umsetzung soll das Vorhaben potenziell auf andere Lehrveranstaltungen zunächst innerhalb der Wirtschaftsinformatik (insbesondere der Folgelehrveranstaltung im zweiten Semester) und andere Fächer ausgeweitet werden. Die grundlegende Architektur des LCs könnte (z.B. auf GitHub) bereitgestellt werden, um auch in anderen Fachbereichen und Hochschulen als Grundgerüst zu dienen, welches dann mit fachbezogenen Lerninhalten anderer Disziplinen angereichert werden kann, um Studierende in ihrem Lernprozess zu unterstützen.

Zusätzlich streben wir an, LUCIA mit möglichst vielen OER-Lerninhalten anzureichern, damit auch die Pilotversion des Projekts schon für einführende Lehrveranstaltungen in der Wirtschaftsinformatik/im Digital Management von anderen Hochschulen genutzt werden kann. Dadurch, dass Prof. Schlimbach in Lehre und Forschung der Wirtschaftsinformatik gut vernetzt ist (z.B. WI e.V.; SIG Education der Association of Information Systems; regelmäßige Teilnahme an (internationalen) Konferenzen der

Wirtschaftsinformatik), besteht außerdem eine gute Chance, Zwischenergebnisse begleitend in der Fachcommunity zu diskutieren, und dabei weitere Transferpotentiale und Best Practices zu ergründen (und ggf. sogar wissenschaftlich zu publizieren). In jedem Fall wird nach Abschluss des Projekts ein Reflektionsbericht im Zentralen OER-Repositoryum Baden-Württemberg (ZOERR) zur Verfügung gestellt.

Evaluation: Risiken minimieren und Erfolg messbar machen

Der Erfolg des Entwicklungsvorhabens wird anhand verschiedener Kriterien gemessen, darunter *ex-post* die Verbesserung der Lernmotivation und -leistung der Studierenden (Vergleich der Klausurergebnisse mit Nutzung von LUCIA vs. zu den Vorjahren in derselben Lehrveranstaltung), die Evaluierung des LCs durch qualitative Feedbacks (z.B. projektbegleitende Workshops mit beteiligten Studierenden; zusätzlicher Fragebogen zur Selbsteinschätzung) sowie ein Erfahrungsaustausch mit Lehrpersonal (auch aus anderen Bereichen der Förderlinie). Weil der LC sukzessive mit Lerninhalten aus der Lehrveranstaltung angelernt werden muss, ist seine begleitende *ex-ante* Testung schon in einem frühen Entwicklungsstadium möglich. So können eventuelle Risiken (z.B. fehlende Akzeptanz der Zielgruppe) frühzeitig identifiziert werden, um diesen gegenzusteuern (z.B. Auswahl einer geeigneten Integrationsplattform; Einhaltung von Datenschutzbestimmungen; nutzerzentrierte Ausgestaltung der Funktionalitäten usw.).

Unser Lehr-Fellowship: Persönliche Motivation und Mehrwert der Kooperation

Die Lehr-Fellowships von bwDigiFellows bieten die seltene Chance, dass Studenten als vollwertige Tandempartner an der Entwicklung und Umsetzung von digitalen Lehrinnovationen mitarbeiten können. Dieser unkonventionelle Ansatz ist für unser Projektvorhaben LUCIA essentiell, da wir einen KI-basierten Lernbegleiter schaffen wollen, der didaktische Komponenten der Lehrkraft berücksichtigt, aber insbesondere auch als Lernpartner auf Augenhöhe interagiert. Deshalb ist auch die studentische Perspektive zur Ausgestaltung dieser Lehrinnovation ganz zentral.

Daher motiviert es uns besonders, ein Tandem zu schaffen, dass synergetisch diese beiden Perspektiven vereint. Im Folgenden schildern daher beide Tandempartner ihre jeweilige Motivation:



Prof. Dr.-Ing. Ricarda Schlimbach: „Als Dozentin für Wirtschaftsinformatik liegt mir die kontinuierliche Verbesserung digitaler Lehrunterstützung besonders am Herzen. Durch das Tandem-Fellowship sehe ich die Möglichkeit, einen KI-basierten Lern-Companion umzusetzen, der meine Forschungsergebnisse (über 20 Publikationen) in diesem Themenfeld der letzten Jahre in einen echten Mehrwert für die Lehrpraxis übersetzt. Ich möchte nicht nur meine eigene Lehre bereichern, sondern auch neue Impulse setzen, die entgegen der großen Ängste vor KI im Lernkontext auch echte Chancen aufzeigt, die Hochschullehre nachhaltig durch Individualisierung der Inhalte und sinnvolle didaktische Elemente zu verbessern. Mein persönliches Ziel ist es, Studierenden ein effektiveres und motivierendes Lernerlebnis zu bieten und gleichzeitig ihre Digitalkompetenz zu schulen, indem sie niedrigschwellig den verantwortungsbewussten Umgang mit natürlich-sprachiger KI erlernen. Dadurch, dass Studierende und die studentische Unternehmensberatung schon im Projektverlauf in LUCIA eingebunden sind, verbessert nicht nur der zum Ende des Projekts entstandene Lernbegleiter die Lehre, sondern auch der Weg bis dorthin trägt schon zum praxisorientierten Lernen bei, indem Studierende eine Lehrinnovation der Zukunft aktiv mitgestalten und dabei verschiedene innovative Lernmethoden (z.B. Design Thinking oder prototypisches Gestalten) anwendungsorientiert ausprobieren können. Dieses spannende Vorhaben zu begleiten, motiviert mich ungemein – und durch unsere familiäre Campusstruktur in Schwäbisch Hall habe ich dazu auch den kurzen Draht und die starke Unterstützung vom Dekanat, unserem Marketing und der Studierendenschaft.“

Markus Kuch: „Als Student im zweiten Semester des Studiengangs „Financial Management, Accounting & Taxation“, habe ich die Klausur zur Lehrveranstaltung „Informationsmanagement- und Technologie in der Wirtschaftsinformatik“ vor kurzem erfolgreich abgeschlossen. Ich sehe eine große Chance darin, aktiv an der Entwicklung des LCs mitzuwirken. Die Forschungseinblicke zu chatbasierten Lernbegleitern haben mich schon während der Vorlesung begeistert und mich motiviert es, noch stärker meine studentische Perspektive für nützliche Features einzubringen, oder auch Inhalte



mitzugestalten, die mir bei meiner Klausurvorbereitung selbst geholfen haben. Durch meine praktische Erfahrung als ehemaliger Teilnehmer der Lehrveranstaltung, meine guten Kontakte zu Studierenden verschiedener Fachrichtungen und mein Engagement in der studentischen Unternehmensberatung Consult.HN verfüge ich über ein breites Netzwerk und verschiedene Perspektiven, die ich in die Entwicklung des Lern-Companions einbringen kann. Ich finde es toll, dass im Tandem-Fellowship-Programm auch ich als Student aktiv mitmachen und dazulernen darf, während ich gleichzeitig zur Verbesserung der digitalen Lehre beitrage. Ich habe nochmal eine andere Sicht darauf, wie LUCIA gestaltet sein muss, um von uns Studierenden akzeptiert zu werden, welche Unterstützung wir überhaupt brauchen und habe auch einen besseren Zugang zu individuellen Bedürfnissen (z.B. zu denen, die die Klausur vielleicht nicht direkt bestanden haben oder – wie ich selbst – erst über Umwege zum Studium gelangt sind).“

Fazit: Im Rahmen des Lehr-Fellowships möchten wir einen Beitrag leisten, um mit einem KI-gestützten Lernbegleiter die Hochschullehre der Zukunft mitzugestalten und dabei aufzeigen, wie viel schon heute möglich ist – und das ohne Präsenzlehre oder gar Lehrpersonal zu ersetzen, sondern vielmehr den Mehrwert für beide Seiten (Dozierende und Studierende) erlebbar zu machen.