



BWL Champion

Lern- und Spiele-App by APP Academic Product Partner GmbH


Die Lern-App BWL Champion: Konzeption

- Vision: [Studieren am Handy!](#)
- Richtet sich sowohl an **Studierende** als auch an **Lehrende/Prüfende**
- Ermöglicht **individuelles** und **gemeinsames Lernen**
- Offen für **alle Hochschulen** und wissenschaftliche Weiterbildungsinstitutionen
- Lehrinhalte stammen ausschließlich von Professor:innen (**Qualitätssicherung**)
- **Digitales Lehrkonzept:** unkomplizierte/bedienerfreundliche Nutzung, einfache Registrierung, umfangreiche Erläuterungen zu den Lösungen der Aufgaben, detaillierte Statistiken zur Lernüberprüfung, **Gamification**
- Zum **Download** im [Google Play Store](#) und im [Apple App Store](#)
- **Basisversion** kostenlos, **Premiumversion** zu studierendenfreundlichen Abo-Preisen
- Bei kostengünstiger **Campuslizenz** von Hochschulen und Weiterbildungsinstitutionen: [Registrierung](#) mit der [entsprechenden Emailadresse](#) (kostenlose Freischaltung aller Studierenden für die Premiumversion)



Registrierung und Freunde

BWL Champion



Mit BWL Champion hast Du dein Studium in der Tasche!

Anmelden

Nutzername

Passwort

Anmelden


Unsere Datenschutzbestimmungen findest Du auf www.app-partner.com/impressum

[Neu hier? Registriere einen Account](#)


[Passwort vergessen?](#)


Zur einmaligen **Registrierung** der App reichen die **Angabe** des **frei wählbaren Nutzernamens** und **Passworts** sowie der **E-Mail-Adresse** ([empfohlen wird die Registrierung mit der Uni-Mailadresse](#)) aus. Anschließend erfolgt die obligatorische **Account-Verifizierung!**

Öffentlich sichtbar wird dabei nur der **Nutzername** und ein gewählter **Avatar** sowie eine gewählte **Hochschule**.





 **Freunde**

Gesendete Anfragen

 **Klaus Berning**
Weiterbildung

 **CEO**
Weiterbildung

Freunde finden

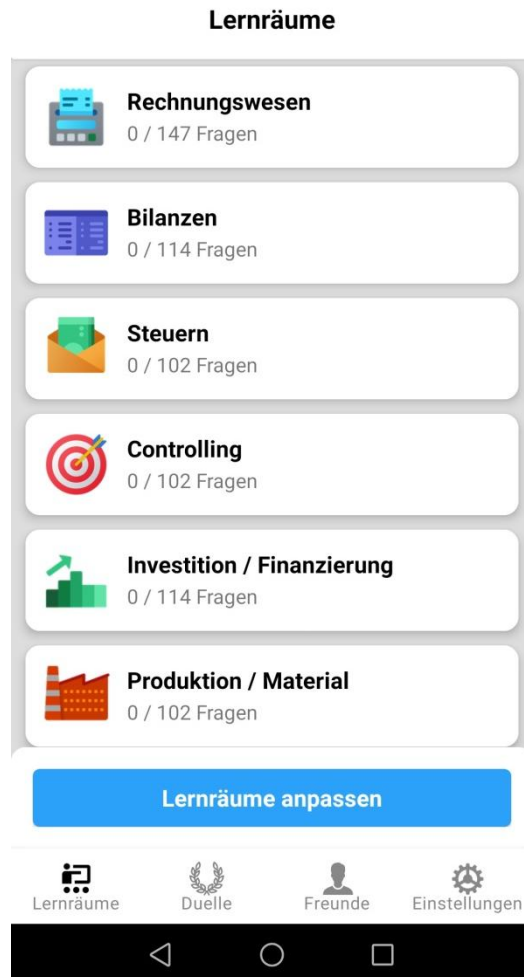
 Lernräume  Duelle  Freunde  Einstellungen

Gegner für ein **Duell** lassen sich aus der **Freundesliste** auswählen.

Zur Nutzung der App können alle **Personen** (z. B. per Mail oder über soziale Medien) **eingeladen** werden und der Freundesliste hinzugefügt werden.



Lernmöglichkeiten

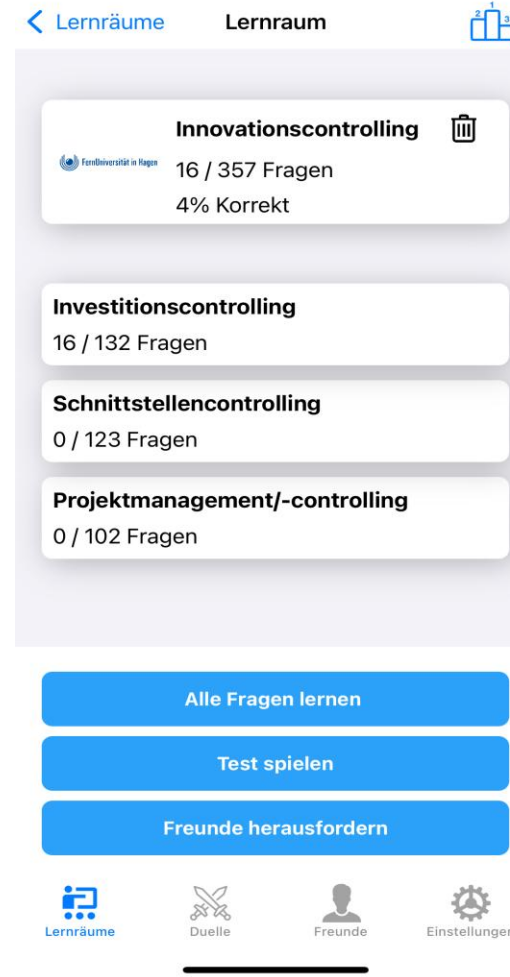


Nutzer können in Form von **Duellen** oder als **Tests** in sogenannten Lernräumen lernen.

Ein **Duell** beinhaltet **12 Fragen** aus 4 Modulen mit 3 unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Die **App** enthält **ca. 9.000 Fragen** in **70 Modulen** und deckt das gesamte BWL-Basisstudium (und mehr) inhaltlich ab.

Zu jeder Frage lassen sich ausführliche **Lösungs-erläuterungen** einsehen.



Innerhalb eines **Lernraums** sind **Unterthemen** zu finden, so dass sich ein Modul themenbezogen lernen lässt.

Nutzer können alle **Fragen lernen**, einen **Test simulieren** oder **Freunde herausfordern (Modul-Duell)**.

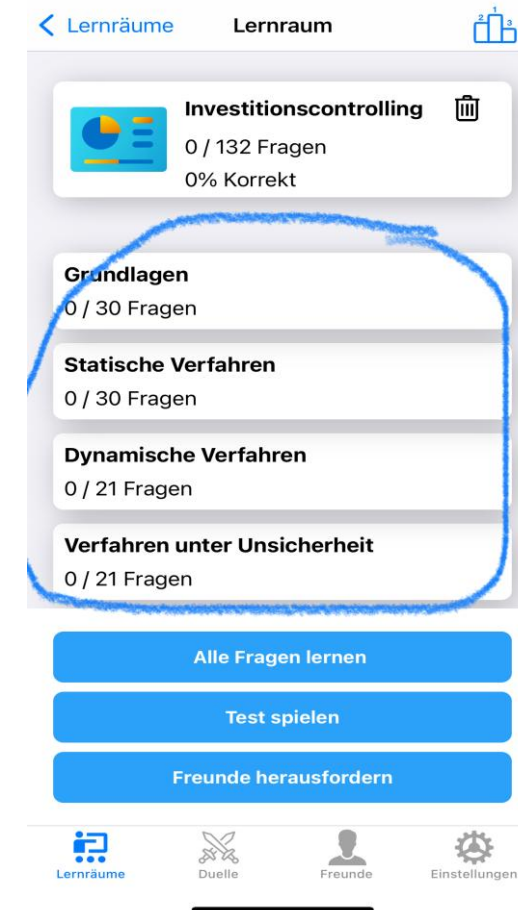
Ein **Test** besteht aus **12 Zufallsfragen** mit 4 Fragen zu den 3 unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Freunde können in den Lernraum **eingeladen** werden.



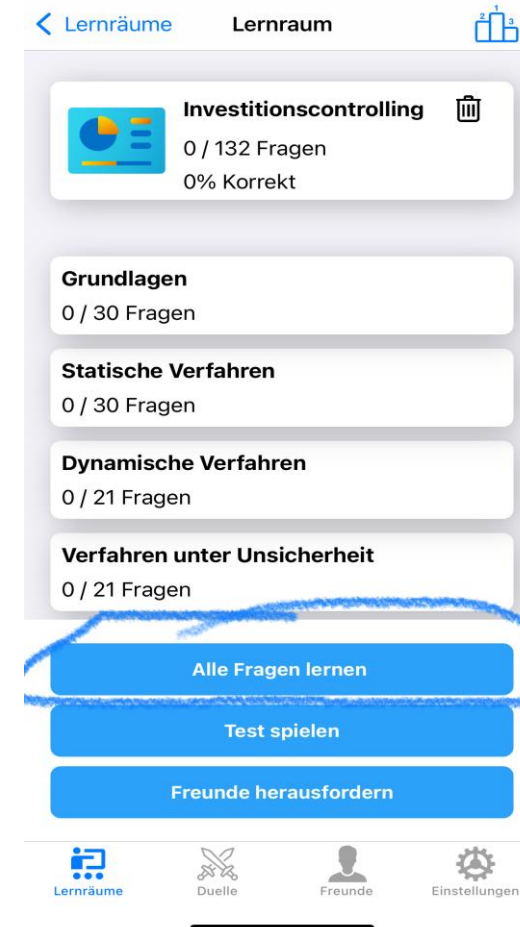
Lernhinweise für Studierende: Schritt 1 (von 4)

Geht in jedem der von Euch vorgenommenen Lernräume zunächst **alle Fragen von Anfang bis Ende durch**. Unabhängig davon, ob Ihr die richtige Lösung gewählt habt oder nicht, lest Euch ausführlich die Lösungshinweise durch. Den aktuellen Lernfortschritt könnt Ihr fortlaufend einsehen. Über das Papierkorbsymbol könnt Ihr den jeweiligen Lernstand löschen und mit dem Lernen wieder von vorne beginnen. Dies könnt Ihr so oft wiederholen, bis Ihr im Lernstoff sattelfest seid. Wenn Ihr mit Kommiliton:innen gemeinsam lernen wollt, könnt Ihr diese über das Siegertreppensymbol und die jeweiligen Nutzernamen in einen gemeinsamen Lernraum einladen.



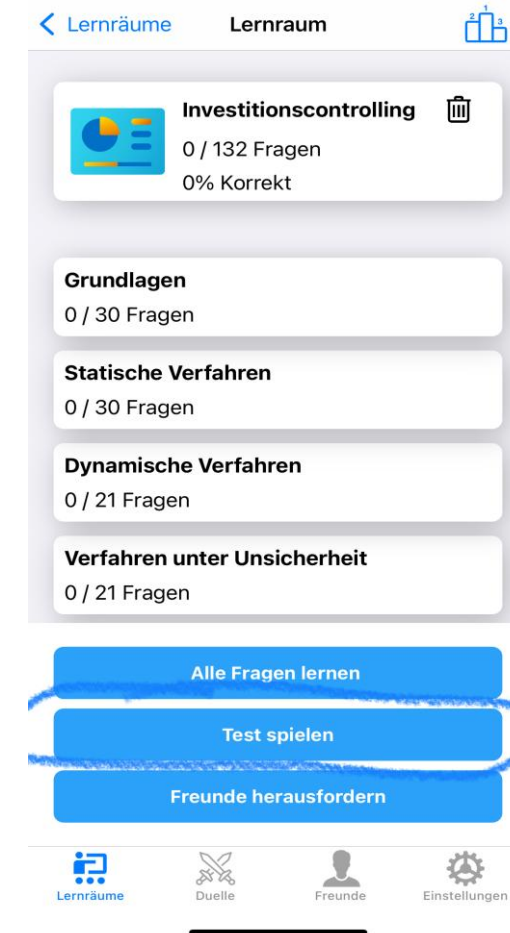
Lernhinweise für Studierende: Schritt 2 (von 4)

Im nächsten Lernschritt wählt Ihr innerhalb eines Lernraumes die Funktion „**alle Fragen lernen**“ aus. Alle Fragen des Lernraumes werden dann in zufälliger und nicht mehr in inhaltlich aufbauender Reihenfolge wie zuvor zum Lernen angezeigt. Auch hier könnt ihr jederzeit die Lösungshinweise einsehen und abbrechen/starten, wie es Euch beliebt.



Lernhinweise für Studierende: Schritt 3 (von 4)

Anschließend wählt Ihr innerhalb des Lernraumes die Funktion „**Test spielen**“ aus. Ein Test besteht aus 12 Zufallsfragen aus diesem Lernraum mit jeweils vier Fragen zu einem von drei Schwierigkeitsgraden. Nach Beantwortung einer Frage erscheint automatisch die nächste Frage. In diesem Lernschritt kommt erstmals die **Timerfunktion** zum Tragen, denn zur Beantwortung aller Fragen hast Du lediglich 180 Sekunden Zeit (entspricht durchschnittlich 15 Sekunden Zeit pro Frage).



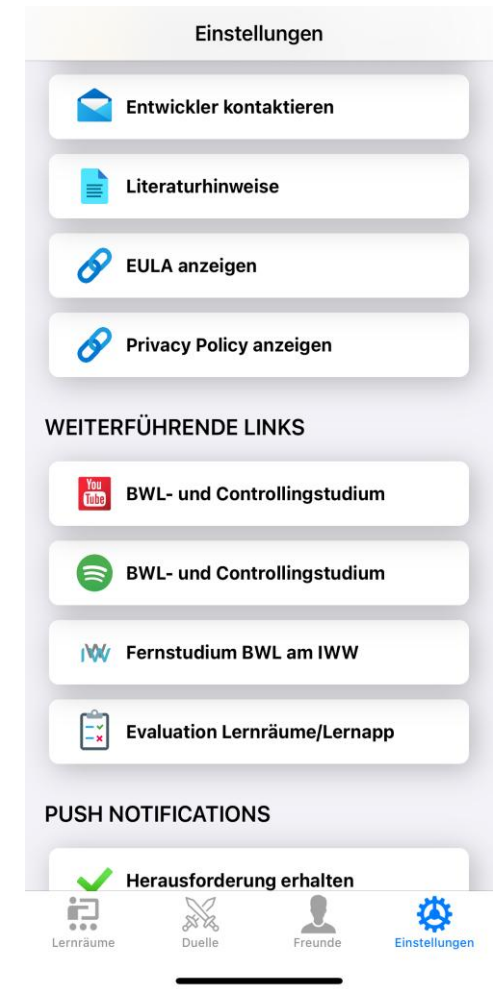
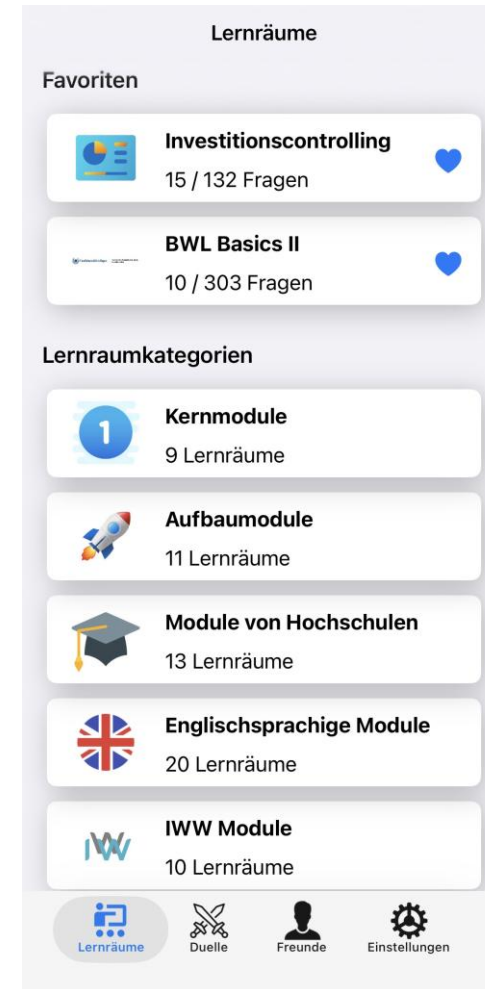
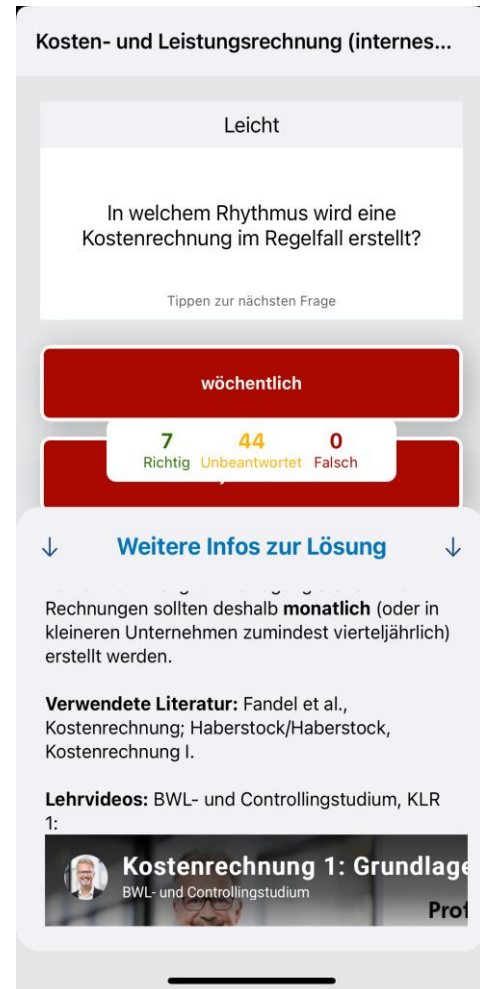
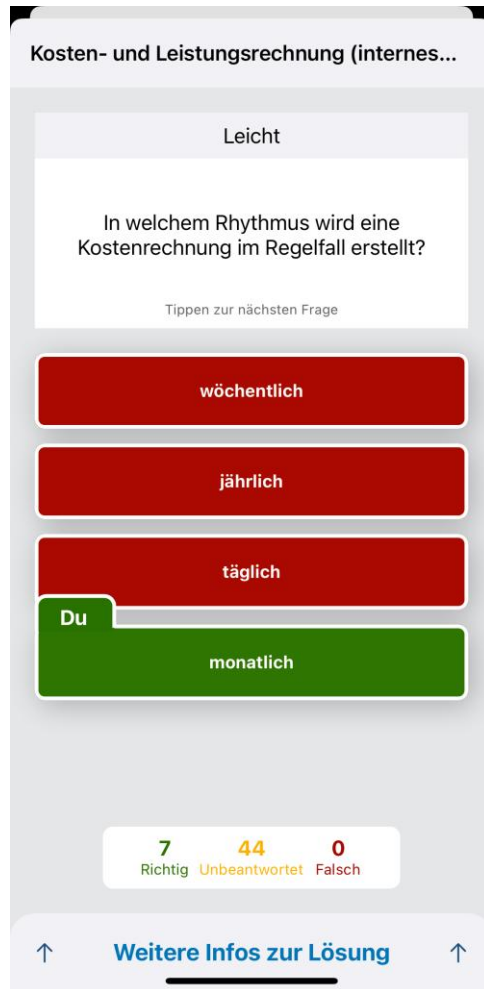
Lernhinweise für Studierende: Schritt 4 (von 4)

Wenn Du die bisherigen Lernschritte erfolgreich durchgegangen bist, kannst Du Komiliton:innen über deren Nutzernamen zu einem **Duell** (sozusagen die Königsdisziplin der Lernapp) herausfordern. Ein Duell besteht aus insgesamt 12 Fragen aus **vier Modulen** mit jeweils vier Fragen zu einem der drei Schwierigkeitsgrade. Jeder Duellant wählt dabei zwei Module. Pro Frage hat man 15 Sekunden Zeit zur Beantwortung (**Timerfunktion**). Die Ergebnisse der Duelle werden statistisch festgehalten.

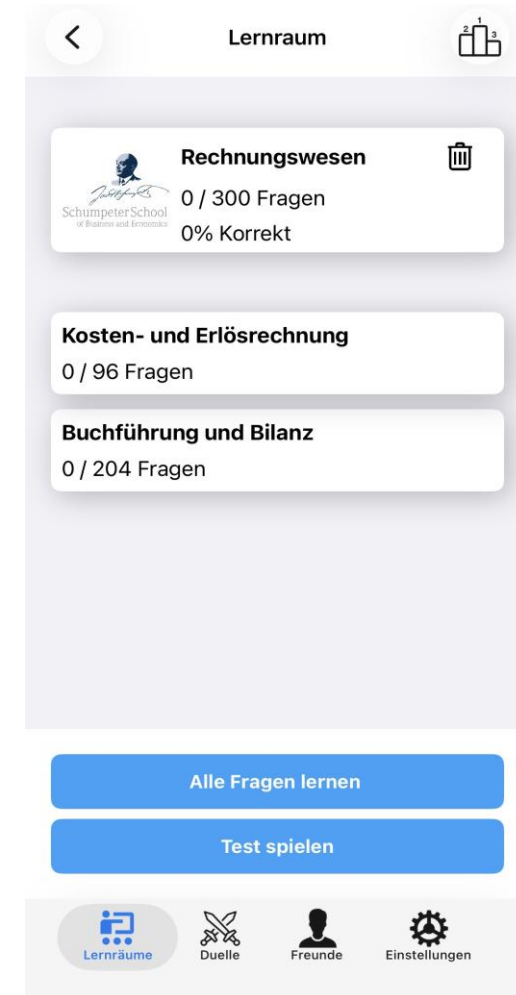
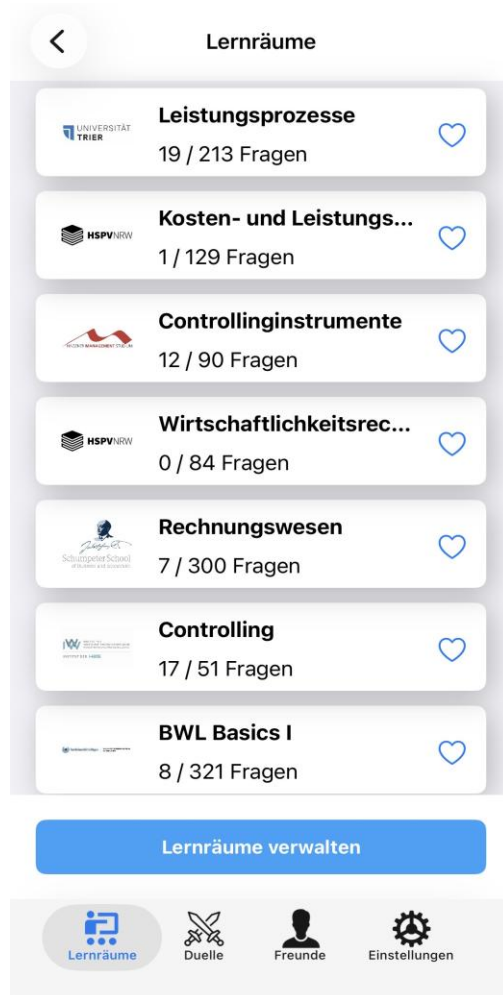
Über die Funktion „**Freunde herausfordern**“ kann ein Duell auch viermal mit 12 Fragen innerhalb eines einzigen Moduls/Lernraums gespielt werden.



Einfachwahlaufgaben und wichtige Funktionen



Lernräume von Hochschulen: Beispiele



Lehr-Bsp.: BWL Basics wissenschaftliche Weiterbildung

- **Modul *BWL Basics*** für Studierende des Instituts für wissenschaftliche **Weiterbildung** der FernUniversität in Hagen (FeUW)
- **Pilotstudium** im SS 25 für Studierende des neu startenden Studiengangs ***Sports Business Management***
- Vermittlung der Lehrinhalte über die **Lern-App BWL Champion** sowie ergänzende Videos und Podcasts (**digitales asynchrones Lernen** unabhängig von Zeit und Ort)
- **Diskussionsaustausch** der Studierenden untereinander sowie zwischen Studierenden und Lehrenden über die Lernplattform **Moodle** und – auf freiwilliger Basis – über eine **WhatsApp-Gruppe**
- Durchführung der **(Teil-)Prüfungen auf dem Smartphone** mittels QR-Codes (via Interaktionsprogramm **Slido**) unter **Aufsicht online** im Rahmen von **Zoom-Meetings**
- **Mehrere** (zum Teil alternative) **Prüfungstermine** im Semester
- **Veranstaltungsevaluation** der teilgenommenen Studierenden mit „sehr gut“ -> **zukünftiger Ausbau**



Aktuelle Entwicklungen

- Neue Lernräume / Module mit Inhalten von **Partnerhochschulen/-instituten**
- Neue Lernräume / Module mit Inhalten **betriebswirtschaftlicher Nebenfächer**
- **Englisch-** (bzw. mehrsprachige) Version von BWL Champion
- Implementierung **digitaler Karteikarten**
- Erprobung von **KI-generierten Lehrvideos/-Podcasts**
- **Chatbots** / Kommunikationsmöglichkeiten mit / zwischen den Studierenden
- Neue **Aufgabentypen**: Einfachwahl- (nicht „nur“ 1 aus 4), Mehrfachwahlaufgaben, Begriffe, Zahlen, Freitext
- Entwicklung eines **Prüfungstrainers** als Vorstufe mobiler Prüfungen
- Lern-Apps für weitere wissenschaftliche oder berufliche Disziplinen
- ...



Forschungsprojekte

- Automatisierung von Prüfungsleistungen (**Promotionsprojekt: *Pantani, Kristopher***)
- Generierung von Prüfungsklausuren mittels KI-basierter LLM (**Promotionsprojekt: *Lettow, Niklas***)
- Determinanten des Lernerfolgs in der digitalen Hochschulbildung (**Promotionsprojekt: *Tran, Van***)

<https://www.fernuni-hagen.de/controlling/forschung/projekte/index.shtml>

- ❖ Forschungsk Kooperation mit Prof. Dr. **Nils Crasselt** (Lehrstuhl für Controlling, Bergische Universität Wuppertal)



Publikationen

- Littkemmann, J./Pantani, K.: Lern-App BWL Champion: Konzeption und Anwendung in der digitalen Lehre/Prüfung, in: Behringer, S. (Hrsg.): Conference Proceedings CARF Luzern 2024 – Controlling. Accounting. Risiko. Finanzen, Luzern 2024, S. 319-327.
- Lettow, N./Pantani, K./Littkemmann, J.: LLM-based Generation of Examination and Practice Tasks – A Systematic Literature Analysis, in: Journal of Convergence in Technology and Management: Global Nexus, Vol. 1 (2025), No. 2, pp. 1-46.
- Pantani, K./Lettow, N./Littkemmann, J.: Digital Examinations in Higher Education – A Systematic Literature Review, in: International Journal of Communication, Science and Technology, Vol. 1 (2025), No. 2, pp. 41-74.
- Littkemmann, J./Matern, J./Ehmer, B./Barth, A.: Gamification in University-Learning Apps, in: Behringer, S. (Hrsg.): Conference Proceedings CARF Luzern 2025 – Controlling. Accounting. Risiko. Finanzen, Luzern 2025, pp. 218-235, Best Paper Award: Track Teaching.

<https://www.fernuni-hagen.de/controlling/forschung/publikationen/index.shtml>



Kont@kt:

@ : info@app-partner.com (joern.littkemann@fernuni-hagen.de)

 : www.app-partner.com

 : APP Academic Product Partner GmbH

 : app_gmbh

 : APP Academic Product Partner GmbH

