



# BWL Champion

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

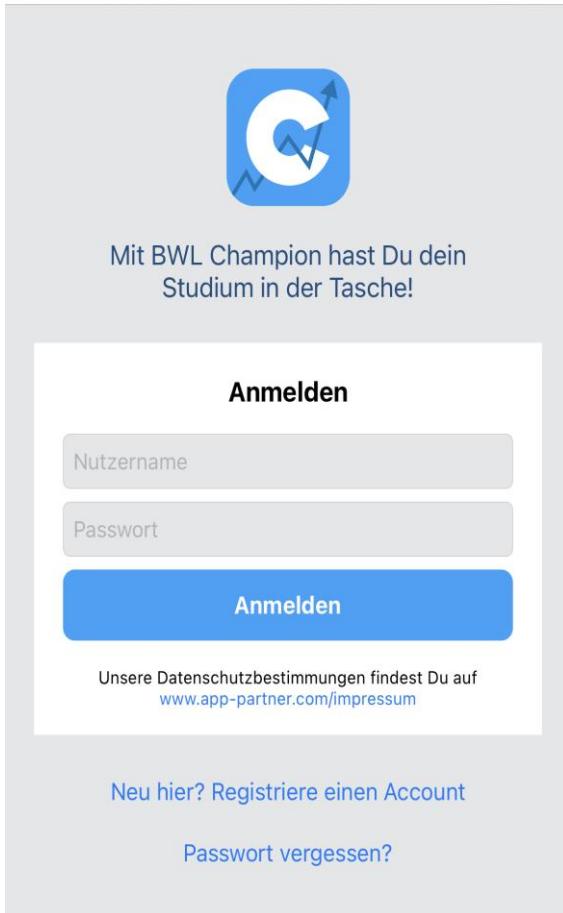
# Die Lern-App BWL Champion: Konzeption

- 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



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**.

C

Freunde

## Gesendete Anfragen

- Klaus Berning  
Weiterbildung
- CEO  
Weiterbildung

Freunde finden

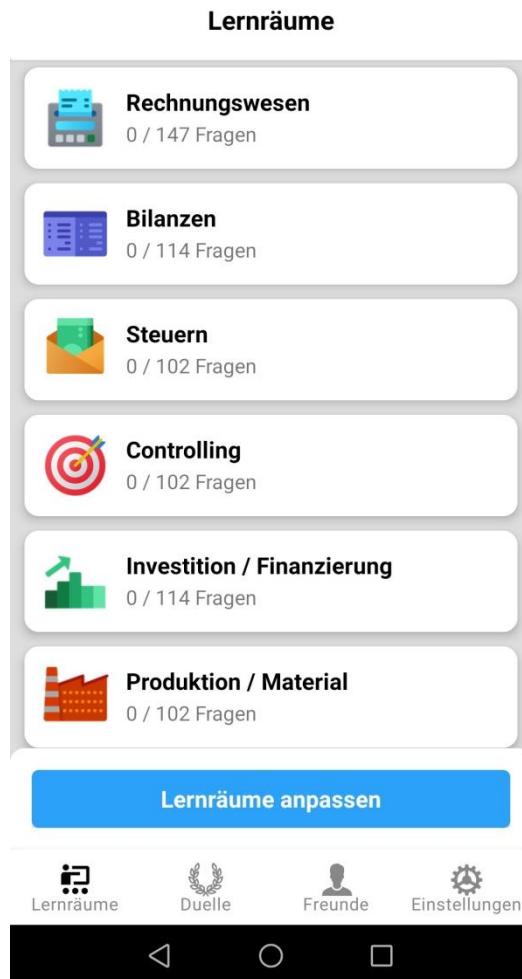
Lernräume    Duelle    Freunde    Einstellungen

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

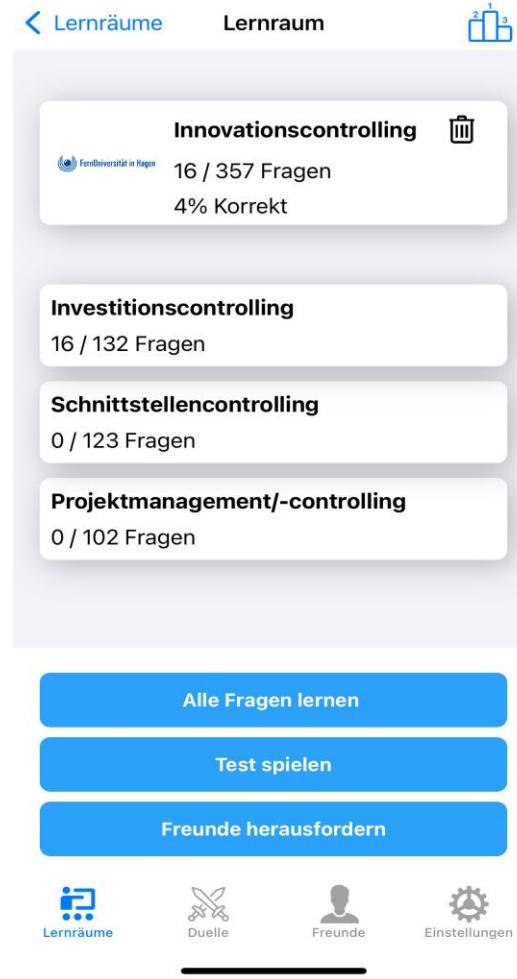


Nutzer können in Form von **Duellen** oder als **Tests** in sogenannten Lernräumen lernen.

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 **Lösungserläuterungen** 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)**.

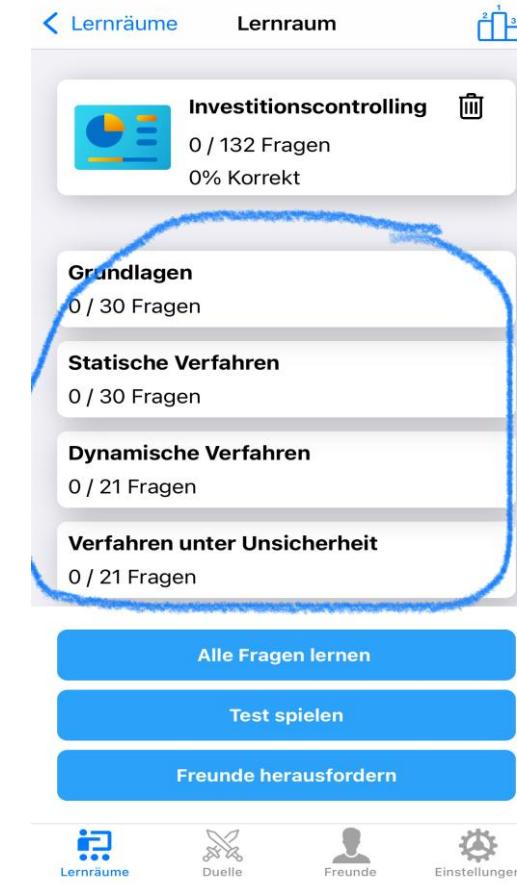
Ein **Test** besteht aus **12 Zufallsfragen** mit 4 Fragen zu den 3 unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

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



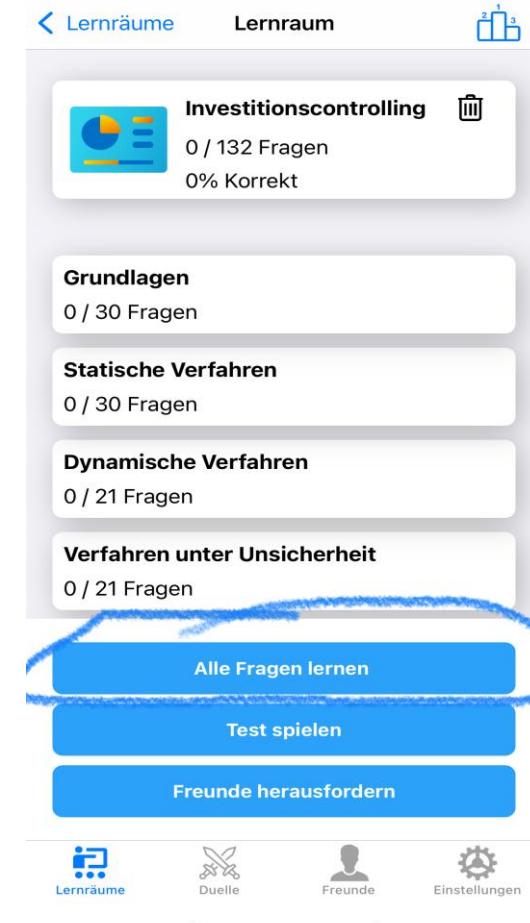
# Lernhinweise für Studierende: Schritt 1 (von 4)

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.



# Einfachwahlausgaben und wichtige Funktionen

Kosten- und Leistungsrechnung (internes...)

Leicht

In welchem Rhythmus wird eine Kostenrechnung im Regelfall erstellt?

Tippen zur nächsten Frage

wöchentlich

jährlich

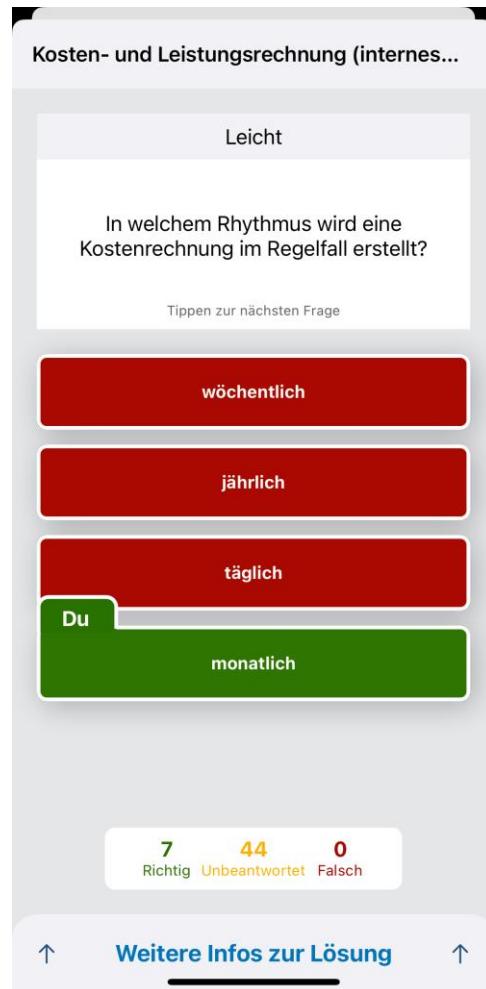
täglich

Du

monatlich

7    44    0  
Richtig Unbeantwortet Falsch

Weitere Infos zur Lösung



Kosten- und Leistungsrechnung (internes...)

Leicht

In welchem Rhythmus wird eine Kostenrechnung im Regelfall erstellt?

Tippen zur nächsten Frage

wöchentlich

7    44    0  
Richtig Unbeantwortet Falsch

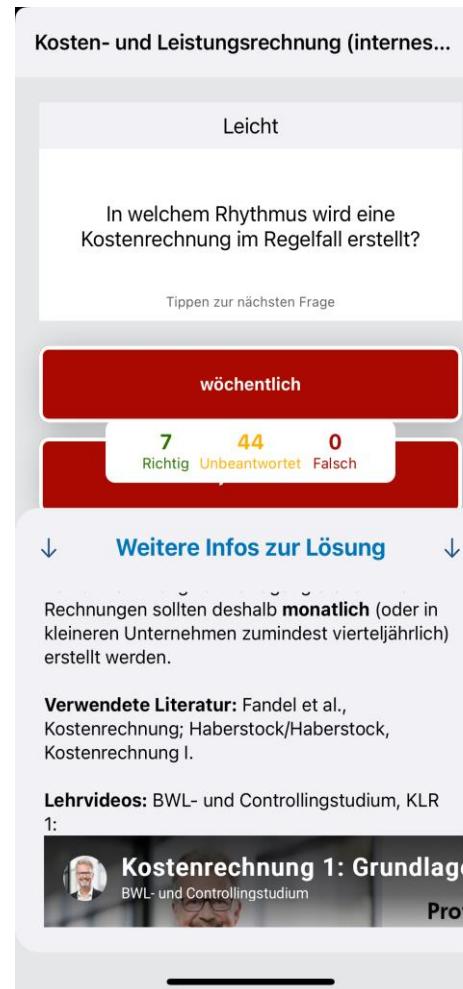
Weitere Infos zur Lösung

Rechnungen sollten deshalb **monatlich** (oder in kleineren Unternehmen zumindest vierteljährlich) erstellt werden.

**Verwendete Literatur:** Fandel et al., Kostenrechnung; Haberstock/Haberstock, Kostenrechnung I.

**Lehrvideos:** BWL- und Controllingstudium, KLR 1:

 Kostenrechnung 1: Grundlagen  
BWL- und Controllingstudium



Lernräume

Favoriten

 Investitionscontrolling 15 / 132 Fragen

 BWL Basics II 10 / 303 Fragen

Lernraumkategorien

 Kernmodule 9 Lernräume

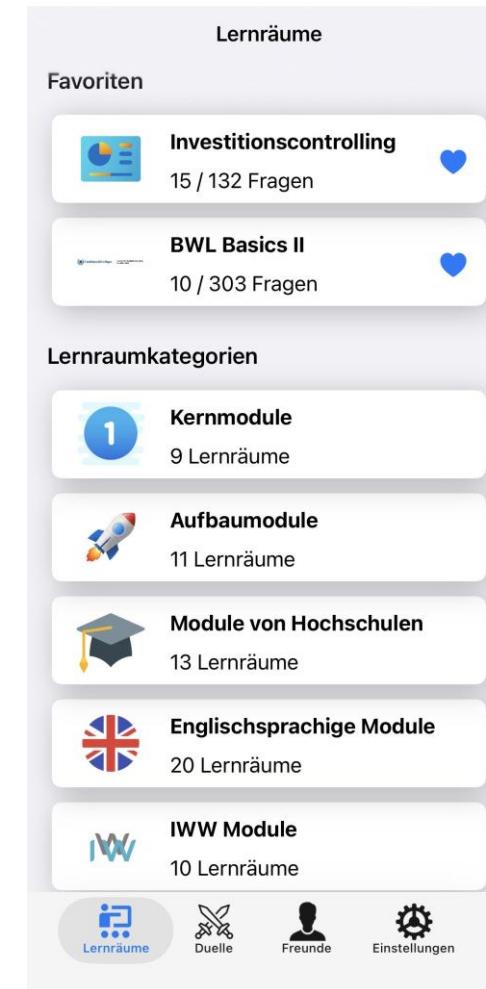
 Aufbaumodule 11 Lernräume

 Module von Hochschulen 13 Lernräume

 Englischsprachige Module 20 Lernräume

 IWW Module 10 Lernräume





Einstellungen

 Entwickler kontaktieren

 Literaturhinweise

 EULA anzeigen

 Privacy Policy anzeigen

WEITERFÜHRENDE LINKS

 BWL- und Controllingstudium

 BWL- und Controllingstudium

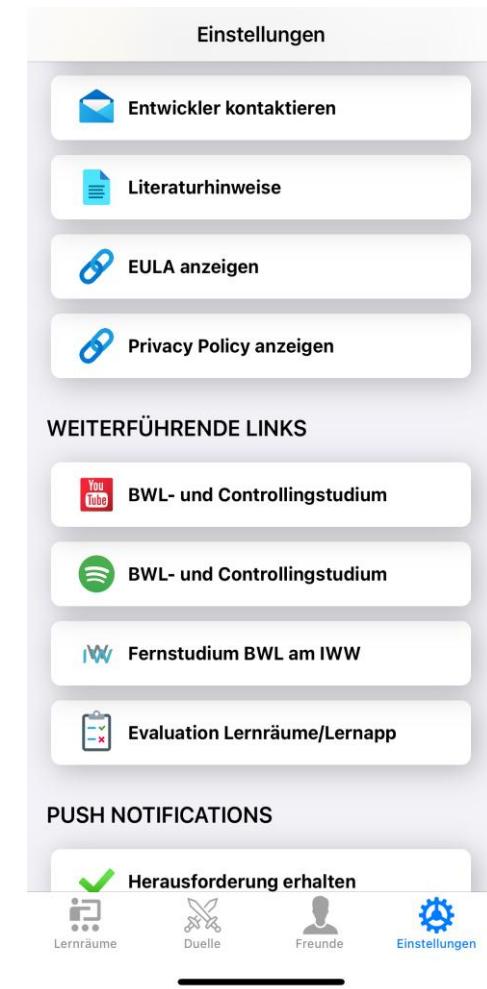
 Fernstudium BWL am IWW

 Evaluation Lernräume/Lernapp

PUSH NOTIFICATIONS

 Herausforderung erhalten





# Lernräume von Hochschulen: Beispiele

Lernräume

Leistungsprozesse  
19 / 213 Fragen

Kosten- und Leistungs...  
1 / 129 Fragen

Controllinginstrumente  
12 / 90 Fragen

Wirtschaftlichkeitsrec...  
0 / 84 Fragen

Rechnungswesen  
7 / 300 Fragen

Controlling  
17 / 51 Fragen

BWL Basics I  
8 / 321 Fragen

[Lernräume verwalten](#)

Lernräume Lernraum

Leistungsprozesse  
0 / 213 Fragen  
0% Korrekt

VL 1: Einführung  
0 / 6 Fragen

VL 2: Ziele, Strategien, Geschäftsmodell...  
0 / 15 Fragen

VL 3: Marketing I  
0 / 15 Fragen

VL 4: Marketing II  
0 / 39 Fragen

VL 5: Innovation I  
0 / 27 Fragen

[Alle Fragen lernen](#)

[Test spielen](#)

Lernraum

Rechnungswesen  
0 / 300 Fragen  
0% Korrekt

Kosten- und Erlösrechnung  
0 / 96 Fragen

Buchführung und Bilanz  
0 / 204 Fragen

[Alle Fragen lernen](#)

[Test spielen](#)



# 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>

- ❖ Forschungskooperation mit Prof. Dr. **Nils Crasseit** (Lehrstuhl für Controlling, Bergische Universität Wuppertal)



# Publikationen

- Littkemann, 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./Littkemann, 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./Littkemann, 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.
- Littkemann, 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](mailto:info@app-partner.com) ([joern.littkemann@fernuni-hagen.de](mailto:joern.littkemann@fernuni-hagen.de))

 : [www.app-partner.com](http://www.app-partner.com)

 : APP Academic Product Partner GmbH

 : app\_gmbh

 : APP Academic Product Partner GmbH

