



**HOCHSCHULE
MITTWEIDA**
University of Applied Sciences



D2C2

Die Lernapp StudiSQ

Kurzanleitung

Josefine Welk

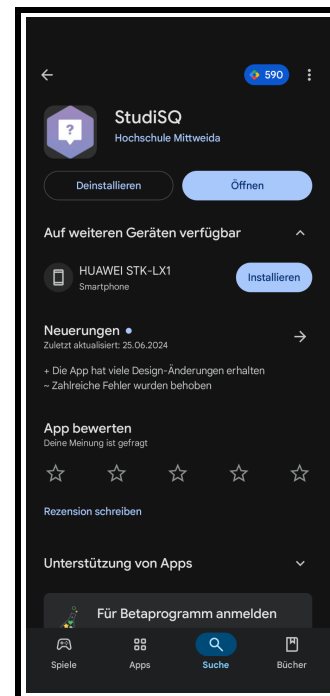
22. September 2025

Inhaltsverzeichnis

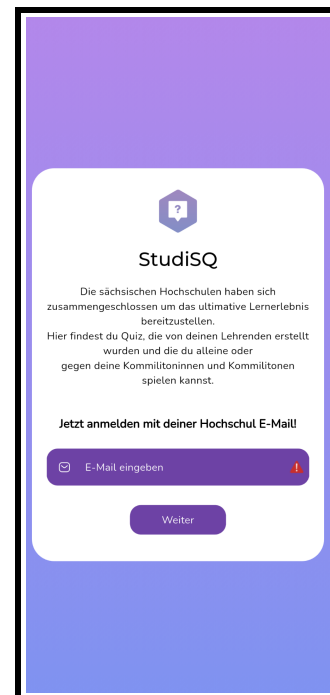
1 Installation und Einrichtung	1
2 Die App aus Sicht der Studierenden	3
2.1 Suchen eines Quiz	3
2.2 Starten eines Quiz	5
2.3 Hinzufügen eines Freundes	8
2.4 Einsehen der Statistiken	9
3 Die App aus Sicht der Lehrenden	11
3.1 Erstellen eines Quiz	11
3.2 Einsehen der Statistik	20
3.3 Erstellen eines Raums	22

1 Installation und Einrichtung

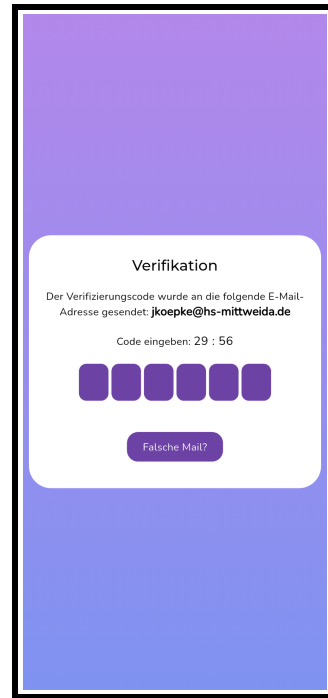
1. Herunterladen der App über den Google Playstore oder den Apple AppStore



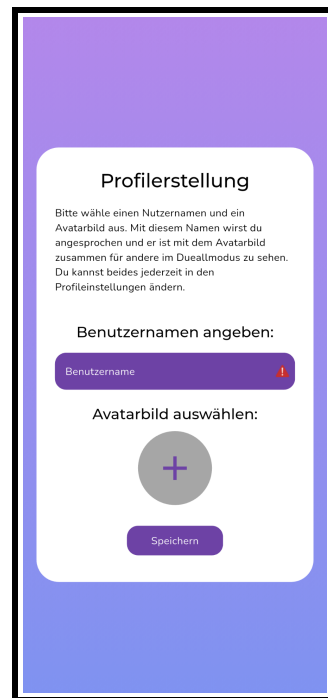
2. Eingeben der Hochschul-Email-Adresse



3. Abrufen des One-Time-Password im E-Mail-Postfach und Eingabe des Passworts in der App



4. Erstellen des Accounts durch Festlegen eines Benutzernamens und Avatars



Alle neu erstellten Accounts haben zunächst die Rolle *Student*. Eine Freischaltung für Dozierende erfolgt derzeit noch manuell. Anfragen zur Freischaltung eines Dozentenaccounts können an Josefine Welk (koepke@hs-mittweida.de) gerichtet werden.

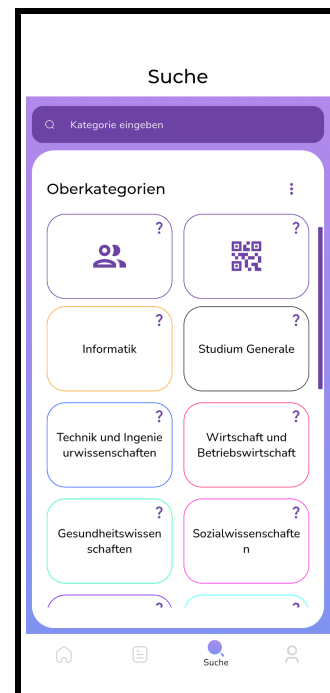
2 Die App aus Sicht der Studierenden

2.1 Suchen eines Quiz

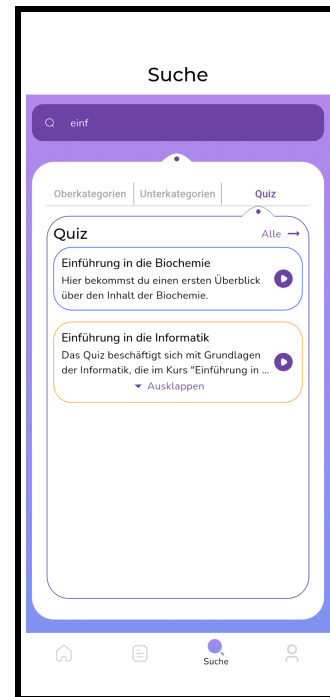
1. Aufrufen der Suche über den Button *Neues Quiz starten* oder die Lupe in der Menüleiste



2. Ein Quiz kann über die Kategorien oder über die Suche gefunden werden

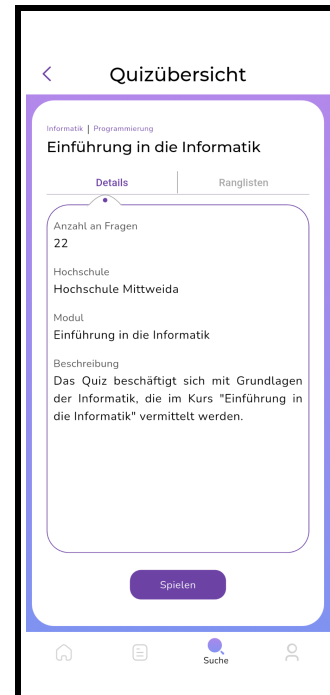


3. Über die Eingabe von mindestens 4 Zeichen können Ober- & Unterkategorien sowie Quiz gefunden werden



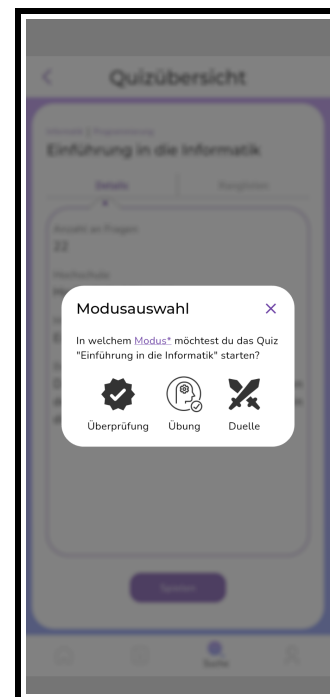
2.2 Starten eines Quiz

1. Ein gefundenes Quiz kann über den Button *Spielen* gestartet werden

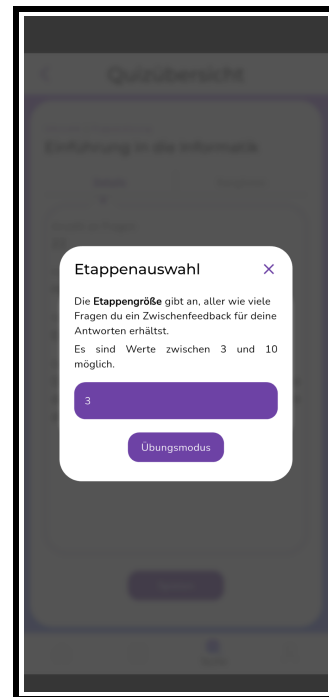


2. Für jedes Quiz stehen drei verschiedene Modi zur Verfügung:

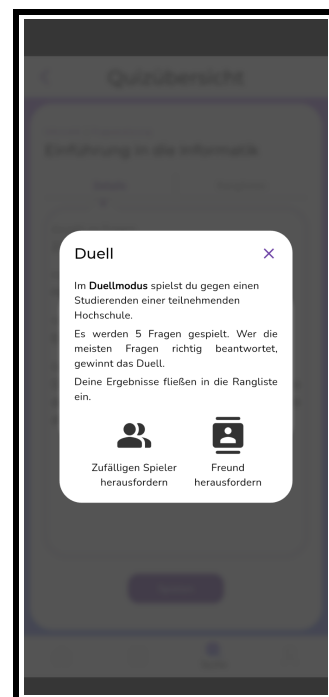
- **Überprüfung:** Im Überprüfungsmodus wird das gesamte Quiz gespielt
- **Übung:** Im Übungsmodus können Studierende selbst entscheiden, wie viele Fragen sie spielen möchten
- **Duell:** Im Duellmodus können Studierende gegen Freunde oder zufällige Gegner antreten



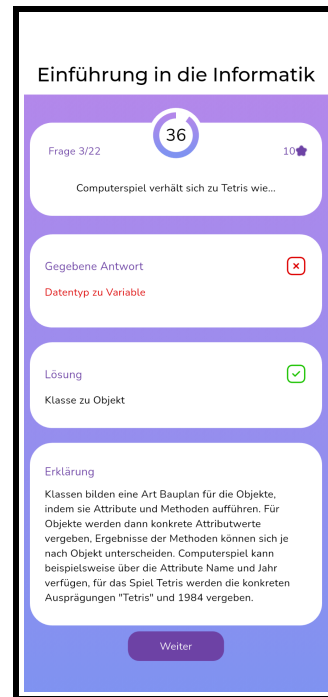
Für das Spielen des Übungsmodus ist die Auswahl einer Etappengröße erforderlich. Die Größe der Etappen gibt an, wie viele Fragen pro Etappe gestellt werden. Das Quiz kann nach jeder abgeschlossenen Etappe beendet werden.



Im Duellmodus können Studierende wählen, ob sie gegen einen Freund oder einen zufälligen Spieler antreten möchten. Der zufällige Spieler wird aus einem Pool von Nutzern ausgewählt, der sich ebenfalls für das Spielen eines Duells gegen einen Zufallsgegner in diesem Quiz entschieden hat.

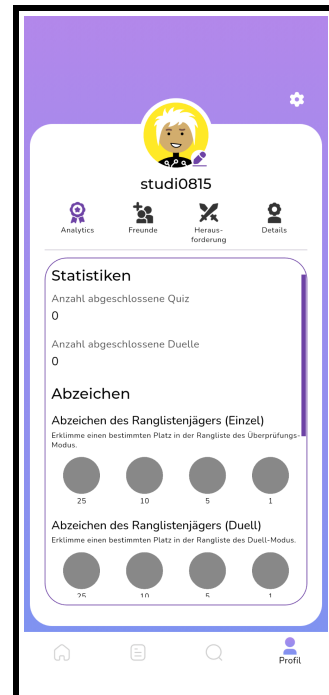


3. Wird in einem Quiz eine Frage falsch beantwortet, erhalten die Studierenden eine sofortige Auswertung.

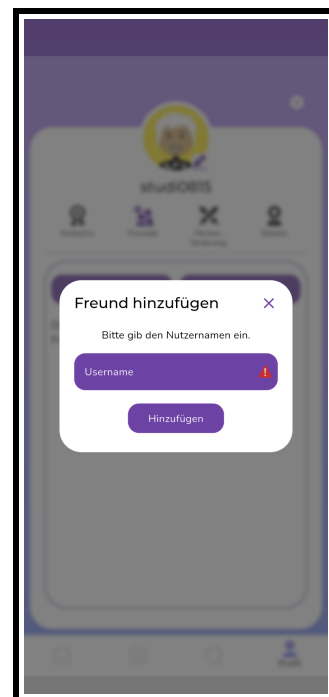


2.3 Hinzufügen eines Freundes

1. Ein neuer Freund kann über den Button *Freunde* im eigenen Profil hinzugefügt werden.

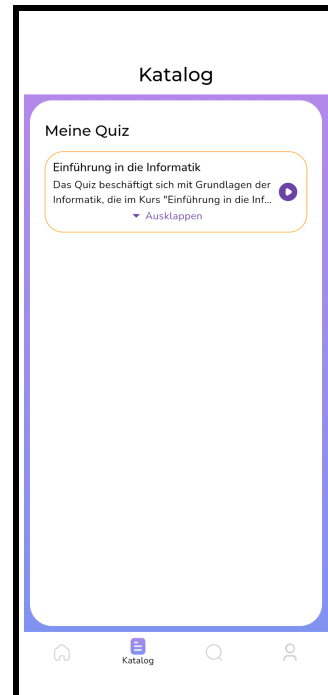


2. Durch Auswahl des Buttons öffnet sich ein Fenster, in dem der Name des Nutzers, den man als Freund hinzufügen möchte, eingegeben werden muss.

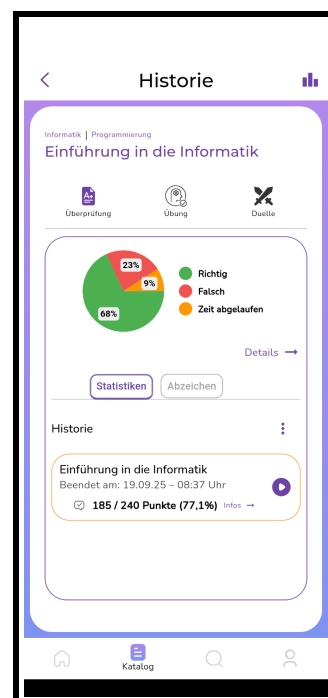


2.4 Einsehen der Statistiken

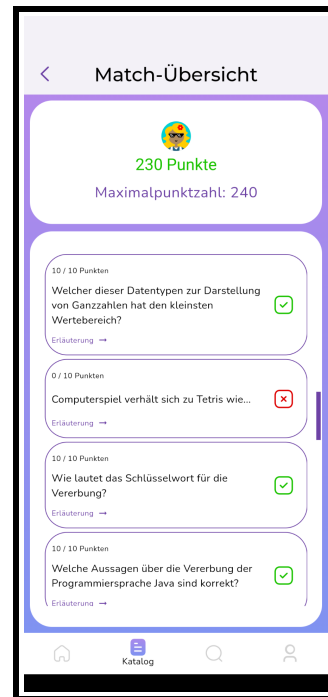
1. Die Statistiken gespielter Quiz können im Katalog eingesehen werden.



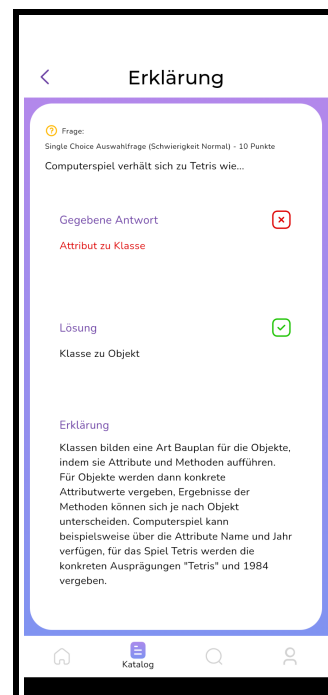
2. Für jedes Quiz können die Historie (gespielte Versuche inkl. erreichter Punktzahlen) sowie eine Statistik über die Fragen (richtig beantwortet, falsch beantwortet, Zeit abgelaufen) eingesehen werden. Die Statistiken werden für jeden Quizmodus separat erhoben.



3. Für jeden Quizversuch können die gespielten Fragen eingesehen werden.



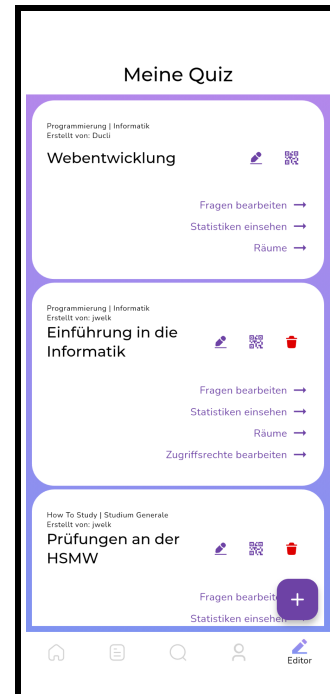
4. Für jede Frage können die gegebenen, die richtigen Antworten sowie die Erklärung zur Lösung eingesehen werden, sofern vom Ersteller des Quiz eine Erklärung eingegeben wurde.



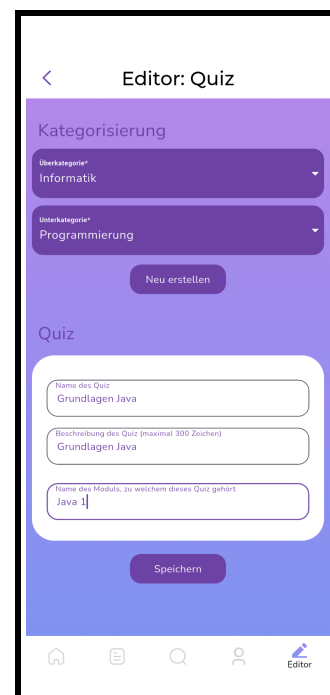
3 Die App aus Sicht der Lehrenden

3.1 Erstellen eines Quiz

1. Aufrufen des Frageneditors über das Stiftsymbol in der Menüleiste und Anlegen eines neuen Quiz über den *Plus*-Button

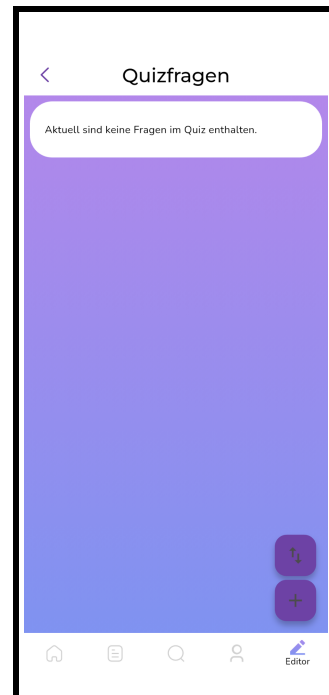


2. Für das Erstellen eines neuen Quiz muss eine Oberkategorie ausgewählt, eine Unterkategorie gewählt oder erstellt sowie ein Name und eine Beschreibung vergeben werden. Optional kann auch ein zugehöriges Modul angegeben werden.

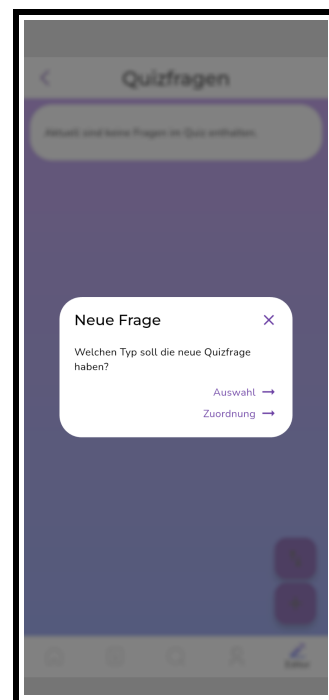


3.1.1 Manuelles Hinzufügen von Fragen

1. Eine neue Frage kann über den *Plus*-Button hinzugefügt werden.



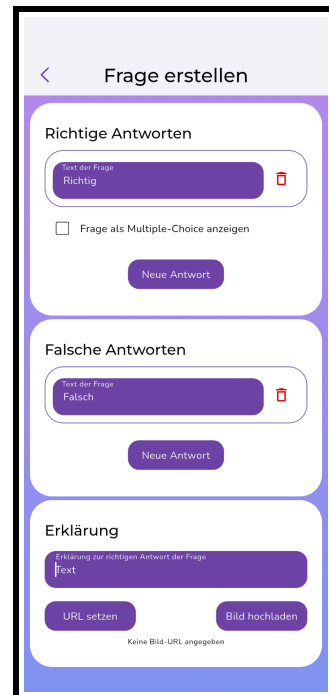
2. Für eine neue Frage muss ausgewählt werden, ob eine Auswahl- oder Zuordnungsfrage erstellt werden soll. Bei einer Auswahlfrage kann es sich um eine Single- oder Multiple-Choice-Frage handeln.



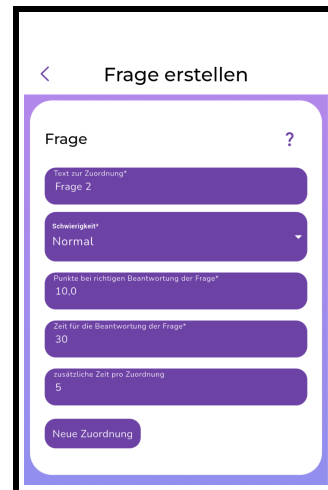
3. Für eine Auswahlfrage muss ein Name vergeben werden. Die Anpassung aller anderen Grundeinstellungen ist optional. Die Frage kann um eine URL oder ein Bild ergänzt werden.



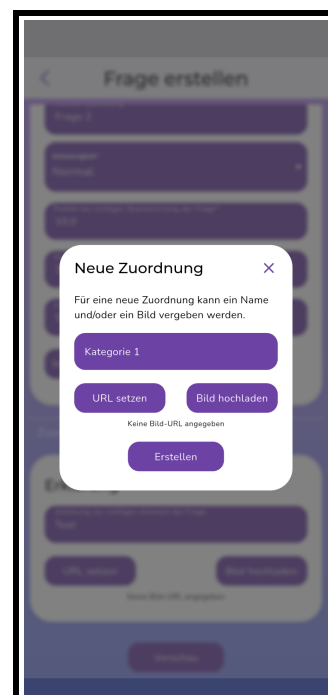
Zusätzlich zur Frage muss mindestens eine richtige oder falsche Antwort vergeben werden. Fügt man weitere richtige und/oder falsche Antworten hinzu, wird die Frage automatisch zu einer Multiple-Choice-Frage. Alternativ kann dafür auch die Einstellung *Frage als Multiple-Choice anzeigen* aktiviert werden. Außerdem kann eine Erläuterung hinzugefügt werden, die den Studierenden bei Falschbeantwortung der Frage angezeigt wird.



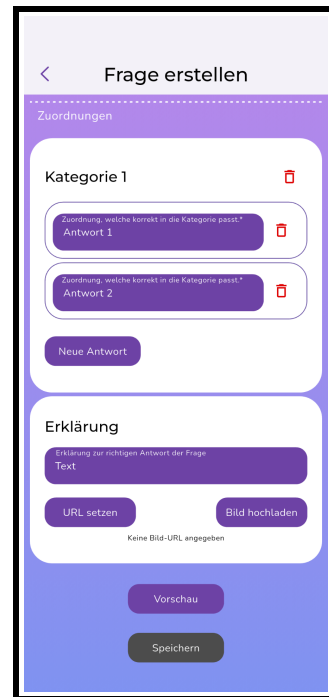
4. Für eine Zuordnungsfrage muss ein Name vergeben werden. Die Anpassung aller anderen Grundeinstellungen ist optional. Über den Button *Neue Zuordnung* kann man eine neue Kategorie hinzufügen.



Für eine neue Zuordnung muss ein Name vergeben werden. Die Zuordnung kann um eine URL oder ein Bild ergänzt werden.



Für jede Zuordnung können beliebig viele richtige Antworten hinzugefügt werden. Auch für die Zuordnungsfrage kann wieder eine Erklärung hinterlegt werden, die bei Falschbeantwortung der Frage angezeigt wird.



Frage erstellen

Zuordnungen

Kategorie 1

Zuordnung, welche korrekt in die Kategorie passt.*
Antwort 1

Zuordnung, welche korrekt in die Kategorie passt.*
Antwort 2

Neue Antwort

Erklärung

Erklärung zur richtigen Antwort der Frage
Text

URL setzen Bild hochladen

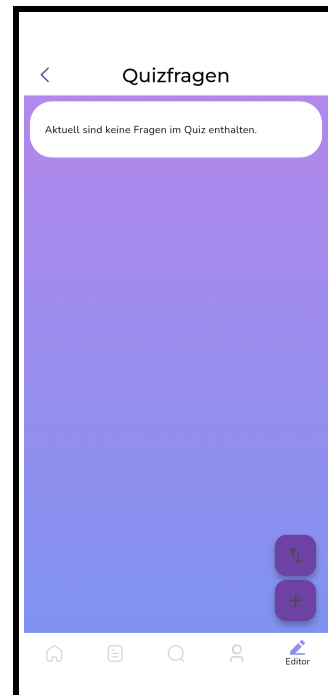
Keine Bild-URL angeben

Vorschau

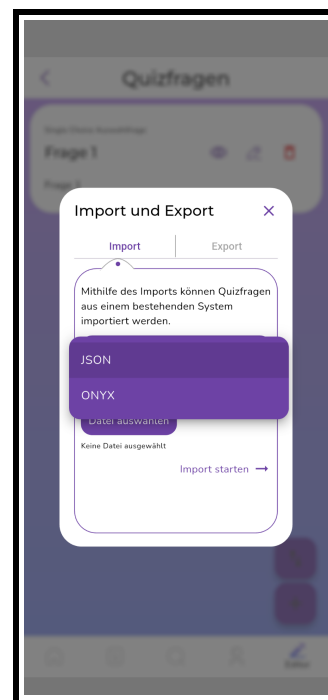
Speichern

3.1.2 Import von Fragen

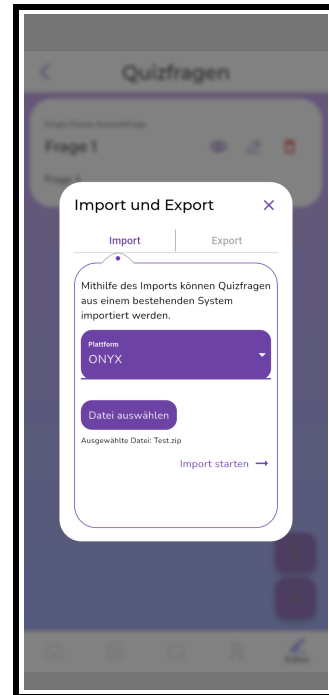
1. Neben dem manuellen Hinzufügen von Fragen besteht auch die Möglichkeit, Fragen zu importieren. Dafür kann der *Pfeil*-Button verwendet werden. Dieser ermöglicht außerdem den Export von Fragen.



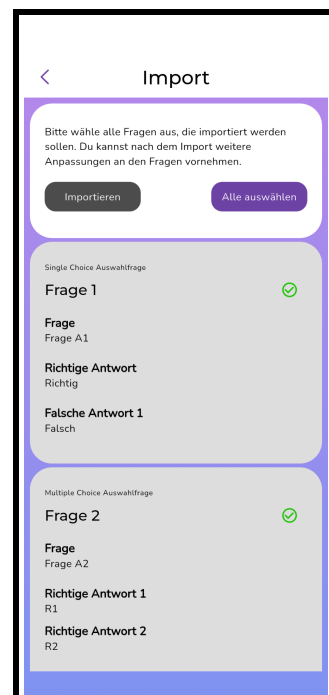
2. Beim Import muss zuerst das Format gewählt werden, das importiert werden soll. Dabei handelt es sich entweder um JSON (Format, das beim Export der Fragen aus der App verwendet wird) oder um das Format von ONYX.



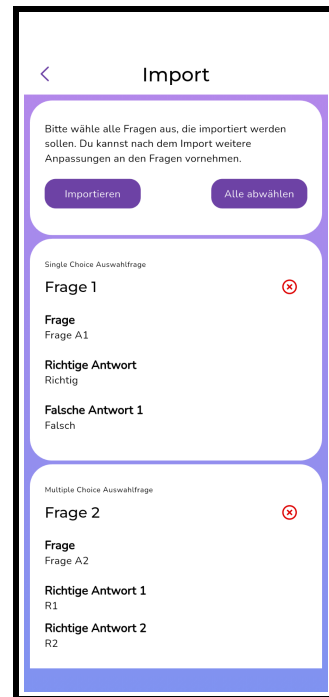
3. Das Format ONYX ermöglicht es, Lerninhalte des Lernmanagementsystems OPAL zu importieren. Dafür muss eine Datei ausgewählt werden, die dem ONYX-Format entspricht. Das kann beispielsweise eine einzelne aus ONYX exportierte Frage oder ein gesamtes aus ONYX exportiertes Quiz sein. Über *Import starten* wird die Datei geladen und verarbeitet.



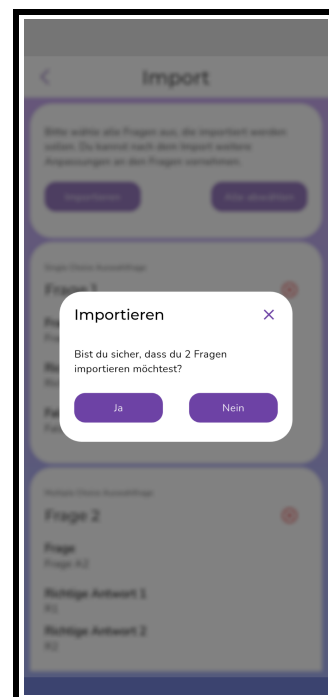
4. Aus der importierten Datei werden nun Fragen extrahiert, die importiert werden können. Vom Lehrenden kann nun gewählt werden, welche Fragen importiert werden sollen. Über den Button *Alle auswählen* werden alle Fragen für den Import ausgewählt.



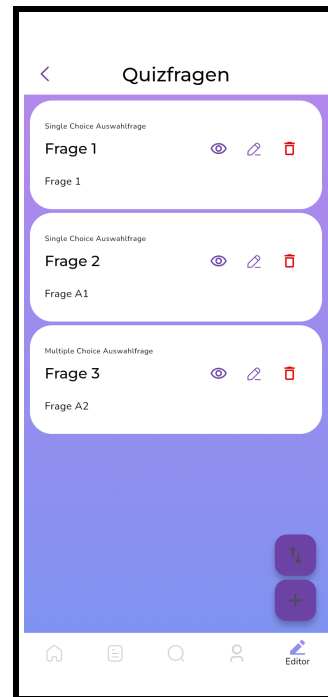
5. Wurde mindestens eine Frage gewählt, kann über den Button *Importieren* der Import gestartet werden.



6. In einem Auswahldialog muss nun nur noch der Import bestätigt werden.

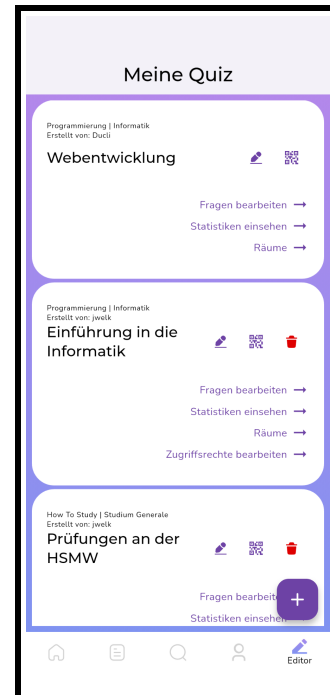


Im Quiz sind nun sowohl manuell erstellte Fragen als auch importierte Fragen sichtbar. Über das *Auge* kann eine Vorschau der Frage geöffnet werden, mit dem *Stift* kann diese bearbeitet werden und die *rote Tonne* löscht die Frage.

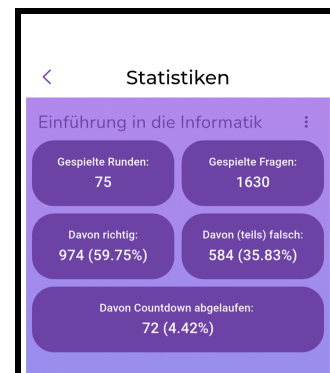


3.2 Einsehen der Statistik

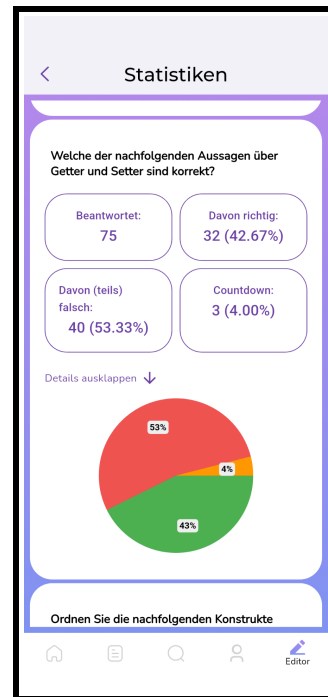
1. Im Editor kann für jedes Quiz die Statistik eingesehen werden. Diese findet man in der Übersicht *Meine Quiz* im Punkt *Statistiken einsehen*.



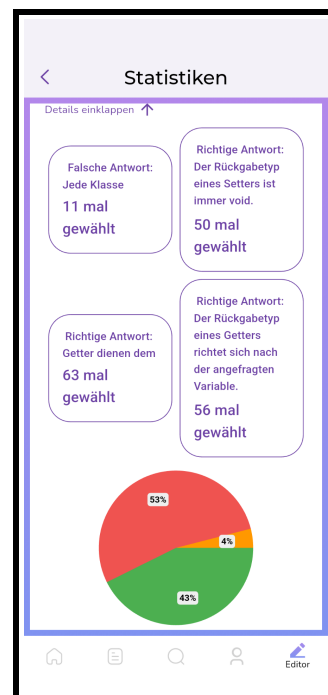
2. Für jedes Quiz gibt es eine Gesamtstatistik ...



... sowie eine Übersicht über jede einzelne Frage im Quiz.

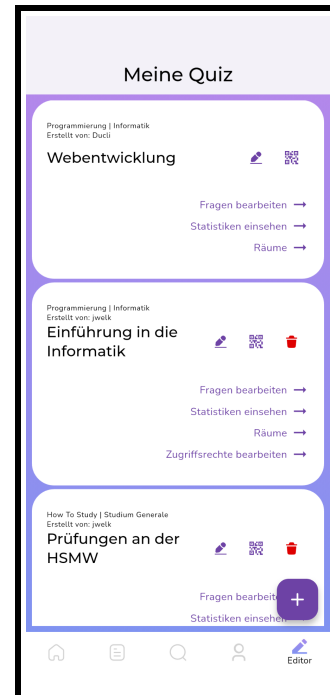


3. Für jede einzelne Frage kann auch eine Detailansicht geöffnet werden. In dieser finden sich Details zu den gegebenen Antworten.

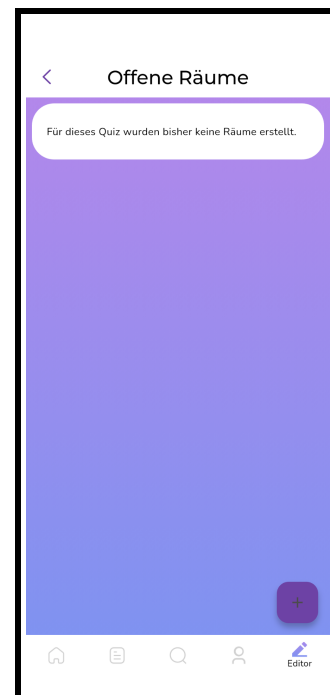


3.3 Erstellen eines Raums

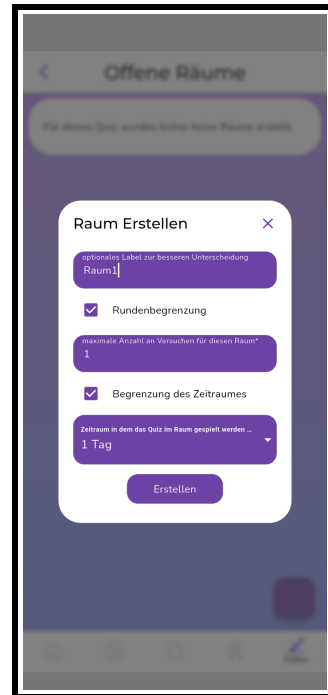
1. Im Editor können für jedes Quiz Räume erstellt und eingesehen werden. Die Räume findet man in der Übersicht *Meine Quiz* im Punkt *Räume*.



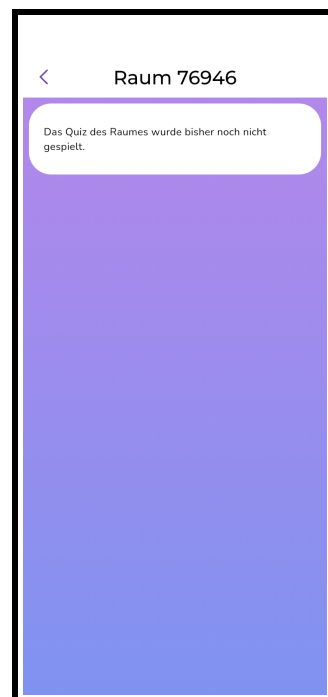
2. In der Raumübersicht sieht man alle erstellten Räume und hat die Möglichkeit, einen neuen Raum über den *Plus*-Button zu erstellen.



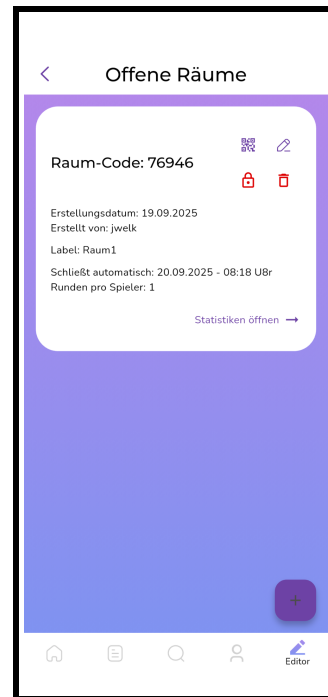
3. Um einen neuen Raum zu erstellen, kann ein Label zur besseren Unterscheidung (z.B. Auftaktveranstaltung WiSe 25/26) vergeben werden. Zusätzlich kann eine Obergrenze an Quizversuchen innerhalb des Raumes sowie eine Begrenzung des Zeitraums angegeben werden.



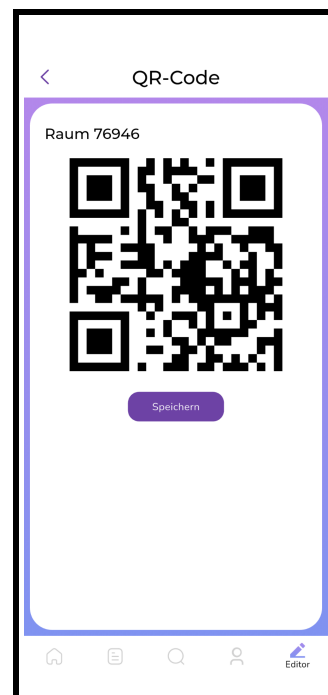
4. Innerhalb des erstellten Raums können die im Raum durchgeführten Quiz eingesehen.



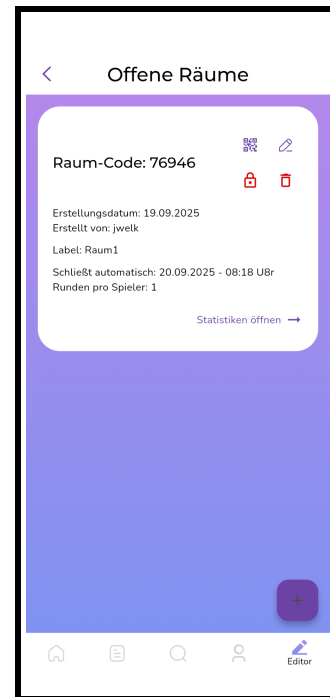
5. Studierende können dem Raum entweder über den Raumcode oder über den QR-Code beitreten. Beides kann über das QR-Code-Symbol in der Raumübersicht abgerufen werden.



6. Der verfügbare QR-Code muss innerhalb der App eingescannt werden.



7. In der Raumübersicht kann der Raum über den *Stift* bearbeitet werden. Mit der *roten Tonne* kann der Raum gelöscht werden. Mit dem *roten Schloss* kann der Raum geschlossen werden. Der Raum steht den Studierenden dann nicht mehr zum Spielen des Quiz zur Verfügung, ...



... die Ergebnisse bleiben aber bestehen und können weiterhin eingesehen werden.

