

ElectApp – sei Dein eigenes Kraftwerk und zeige es!

Energiesparen ist ein Dauerthema, sei es als Lösung gegen zu starke finanzielle Belastungen¹ oder als Möglichkeit die ökologischen Belastungen der Energiegewinnung zu reduzieren. Gleichzeitig erfordern die neuen technologischen Entwicklungen, insbesondere im mobilen (Kommunikations-) Bereich, eine nahezu kontinuierliche Versorgung mit Strom.

Wie vielen passiert es, dass gerade im entscheidenden Moment der Akku des Smartphones, E-Book-Readers, Tablets, oder MP3-Players versagt?

Es stellt sich demnach die Fragen, wie zum einen Wissen um die Möglichkeiten der Reduzierung des Energiebedarfs verbreitet und zum anderen die mobile Versorgung mit Strom erreicht werden können.

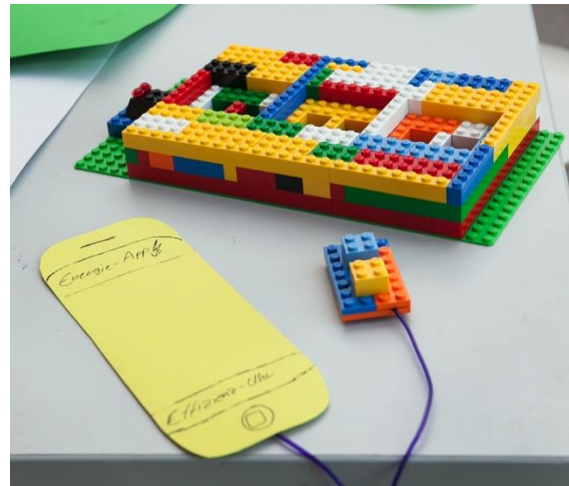
Die Antwort kann nur ein Tausendsassa wie die *ElectApp* sein. In Kombination mit einer speziellen Schuhsohle bietet sie Bewegung als Alternative zum Nervenzusammenbruch, wenn der Akku im entscheidenden Moment schwächelt.

Denn durch die außergewöhnliche Dämpfung in der Schuhsohle kann Energie aus der Gehbewegung gewonnen und an das Smartphone weitergeleitet werden. Je nach Fitnesslevel des Anwenders könnten kleine Joggingtouren das Laden über die Steckdose komplett ersetzen.

Eine besondere Motivationsstütze der *ElectApp* ist der Menüpunkt *PowerStation*: [Username z.B. *Max Mustermann*] in dem die gesamte, durch Bewegung produzierte Energie, in Kilowattstunden (kWh) gezählt wird. Die eigenen Ergebnisse können mit Freunden geteilt und in einem Gesamtranking gelistet werden.

Natürlich ist es unrealistisch sich die ganze Zeit zu bewegen, daher könnte mit dem Menüpunkt *EnergyChallenge* der Wettbewerb im Wissensbereich weitergehen. So könnten Informationen zum Themengebiet Energie(-einsparungen) spielerisch beim Quizzen ihren Weg zum Verbraucher finden. Denn wer weiß schon, was mehr Energie einsparen würde: auf zehn Minuten föhnen verzichten, das Smartphone nachts für acht Stunden ausschalten oder den Staubsaugerbeutel regelmäßig leeren?!

Sowohl durch die selbstständige Energieproduktion als auch durch das erfolgreiche Abschneiden in der *EnergyChallenge* könnten Gutscheine und Rabattcoupons erworben werden. Als Kooperationspartner böten sich insbesondere Sportartikelhersteller sowie Anbieter von energiesparenden Technikprodukten an.



¹ Die Energiekosten sind mittlerweile auf einem derart hohen Niveau, dass sie von Haushalten mit geringem Einkommen nicht mehr getragen werden können. Inoffiziell wurde hierzu der soziologische Begriff der „Energiearmut“ eingeführt. Eine klassische Strategie Energiearmut zu verhindern ist es den Betroffenen Informationen über Einsparmöglichkeiten in ihren Haushalten zukommen zu lassen. (Vgl.: Verbraucherzentrale NRW: Dossier Energiearmut. Stand: 02.07.2014; Leitfaden des europäischen Projekts FinSH- Financial and Support Instruments for Poverty in Social Housing (2010): Energieeffizienz statt Energiearmut, URL: http://www.fg-umwelt.de/assets/files/FinSH/Leitfaden_deutsch.pdf Stand: 01.08.14.

Diese Kombination der einzelnen Features im privaten Consumer-Bereich macht die *ElectApp* einzigartig. Sie hätte das Potenzial den Lebensstil der jungen Nutzer zu verändern und das Thema Energie zum Trend zu machen. Es gibt zwar bereits Fitnesscenter, die die entstehende Bewegungsenergie z.B. für die Beleuchtung nutzen, oder den Kunden die Möglichkeit bieten ihr Handy mit der eigenen Energie zu laden, doch diese sind eben nicht mobil einsetzbar.² Auch gibt es bereits die sehr beliebte App Quizduell³ gibt es bereits, diese ermöglicht es sich in verschiedenen Wissenskategorien mit Freunden zu messen. Sie verfolgt dabei aber keinen expliziten Bildungsauftrag und ihr fehlen weitere Funktionen.



Für Entwicklung der *ElectApp* bieten sich studentische Projekte an, da Studierende selbst einen Teil der Zielgruppe darstellen.

Bericht: Björn Niggemeyer

Projektteam: Anne Stieger (Dozentin),
Cem Nazim Can, Björn Niggemeyer,
Dilara-Sevim Palta, Robin Darian Radke,
Masoud Shoja,
Annika Heike Stechemesser und
Kanan Tscheschme



² Vgl. u. a. <http://www.nachhaltigleben.ch/1-blog/2468-energieeffizientes-fitnessstudio-strom-erzeugen-durch-stampeln>

Stand: 01.08.14.

³ Im Februar 2014 gab es bereits 8 Mio. Nutzer vgl.: <http://www.zeit.de/2014/06/glosse-spiele-apps-quizduell>
Stand 01.08.2014.