

# Liebeschance für Gustav und Vanessa

Tag der Informatik an der Leuphana: Schüler entwickeln App-Konzepte mit „Pokémon Go Effekt“

VON ANNA PAARMANN

Lüneburg. Gustav sucht nach einer Person mit roter Umrandung. Volltreffer. „Jetzt wird's romantisch“, sagt Patrik Funk mit einem Augenzwinkern. Denn Protagonist Gustav trifft auf Traumfrau Vanessa. „Meet'n'Love“ heißt die App-Idee, die Patrik mit drei Mitschülern entwickelt hat. Die Vorgabe: den „Pokémon Go Effekt erzeugen“. Der 17-Jährige ist einer von 100 Schülern, die jetzt am 7. Tag der Informatik an der Leuphana Universität teilgenommen haben.

Für den Schüler des Gymnasiums Scharnebeck ist klar: „Jeder sucht doch die große Liebe.“

Nur manchmal würden zwei, die sich optimal ergänzen, einfach nicht zusammen finden. Dass die Konkurrenz durch Dating-Portale wie Parship, Tinder und Lovoo groß ist, weiß der Schüler. Per Geo-Matching sollen dem Partnersuchenden daher Personen in seiner Umgebung angezeigt werden, die App schlägt für ein Treffen dann öffentliche Orte vor. Mit der Unsichtbarkeits-Funktion könne man aber auch jederzeit von der Oberfläche verschwinden. „So lässt sich Stalking vermeiden.“

Neben dem Thema Liebe konnten die Schüler, die sich im Rahmen des Info-Tages für den „Team-Contest“ und begleitende Workshops entschieden haben,

auch Gesundheit oder Lernen wählen. Mitorganisator Stefanos Dimitriadis erklärt die Auswahl: 20 Millionen Menschen seien auf der Suche nach einem Partner, 52 Prozent der Bürger in Deutschland übergewichtig und Schüler hätten besonders große Probleme mit Mathe und Fremdsprachen.

**App entwickeln, die Leute vor die Tür holt**

Für ihre Konzepte waren die Schüler angewiesen, sich das Massenphänomen von Pokémon Go zu eigen zu machen. „Über 80 Millionen Menschen weltweit spielen das Spiel“, sagt Dimitriadis. Es hole Stubenhocker aus dem Haus, „motiviert sie dazu,

ihr geliebtes Reich zu verlassen“. Die Jungs vom Bernhard-Riemann-Gymnasium hatten sofort einen Einfall. „Wir richten uns auch an Leute, die viel unterwegs sind“, sagt Patrik. „Man kann sich ja direkt treffen.“ Er ist sich sicher: Jemand, der wirklich auf der Suche ist, ist auch bereit, etwas dafür zu tun. „Manch einer hat vielleicht Angst, jemanden auf einer Party direkt anzusprechen.“ Über die App sei die Hemmschwelle geringer. „Man kann vor die Tür gehen, erstmal nur Ausschau halten“, erläutert der Jugendliche.

Knut Bartels, Lehrer am Gymnasium Bleckede, ist von den Ideen begeistert. Für die praktische Arbeit mit vermeintlich trockenen Themen bliebe im Unterricht wenig Zeit. „Die Schüler merken so, dass Informatik nicht bedeutet, mit Cola und Pizza im Keller vor dem Computer zu sitzen und irgendwas zu hacken.“

Seine Schülerinnen waren am Ende auch diejenigen, die den Sieg einfahren konnten, die Jungs aus Scharnebeck und die anderen beiden Teams somit auf Platz 2 verdrängten. Ihr Konzept, den Fanatismus für YouTube-Stars für eine Fitness-App zu nutzen, überzeugte die Jury. „Wir sehen über die Kanäle eine große Verbreitung“, erklärt Prof. Dr. Paul Drews. „Mit dieser App könnte der Pokémon-Go-Effekt erzeugt werden.“

☞ Ein Video gibt es unter [www.lzplay.de](http://www.lzplay.de) im Internet.



Christin Fitzek (2.v.l.) präsentiert der Jury das Konzept für eine Fitness-App. Sie soll ein ähnliches Massenphänomen auslösen wie das Spiel „Pokémon Go“. Alina Burmester (l.) und Samira Krüger folgen der Präsentation ihrer Mitschülerin. Foto: t&w