AMSEL2 im Interview

30.03.2023. Diese Woche für Sie im Interview:

Das Förderprojekt AMSEL2 – Standardschnittstellen für intelligente verbundene Lernmanagementsysteme. Unsere Fragen beantwortete Gerald Weith, Produktmanager Lizenzmanagement-Plattform und Projektleiter NBP, bettermarks GmbH.

Aktuell befinden sich rund 40 Forschungs- und Entwicklungsprojekte in der zweijährigen Umsetzungsphase. Die Projekte entwickeln untereinander kompatible Lern- und Lehrangebote für das Ökosystem der Nationalen Bildungsplattform (NBP). Was sind ihre Ziele und welche Herausforderungen haben sie auf dem Weg dorthin zu bewältigen? Wir haben für Sie bei den Projekten nachgefragt.

Was ist der Mehrwert Ihres Projektes und was hebt Sie von anderen Projekten in dem Fachgebiet ab?

Im Projekt AMSEL2 entwickeln wir eine eigenständige und Open-Source-basierte Lizenzmanagement-Plattform, die von jedem Anbieter innerhalb der NBP eingesetzt werden kann. Auf der Plattform können Lizenzen auf verschiedenen Hierarchie-Ebenen, etwa für Schüler und deren Familien, Lehrer, Schulen und anderen Bildungsorganisationsstrukturen, vergeben und abgefragt werden.

Für die Entwicklung eines Lizenz-Management-Systems greifen wir bei bettermarks als Verbundkoordinator im Projekt auf einen großen Erfahrungsschatz zurück. Für unser Produkt haben wir bereits Lizenzen sowohl im öffentlichen als auch im privaten Bereich in verschiedenen Regionen und Ländern ausgestellt und erfüllen daher alle Anforderungen in den Bereichen Skalierbarkeit, Verfügbarkeit und Datenschutz und beachten die Best Practices der Cybersicherheit.

Was sind aktuell die größten Herausforderungen im Projekt?

Die größte Herausforderung besteht darin, einen einfachen, skalierbaren und voll funktionsfähigen Service zu schaffen. Dabei muss das Grundmodell leicht und hochadaptiv auf unterschiedliche Lizenzmodelle der Anbieter reagieren. Hier spielen verschiedenen Fragen eine Rolle: Für welche Aufgaben ist das Lizenzmanagement, für welche Aufgaben ein Shop zuständig und wie sehen die Schnittstellen dazwischen aus? Welche Technologien werden verwendet? Gleichzeitig müssen alle Standards, Vorschriften und bewährten Verfahren in Bezug auf Datenschutz und Sicherheit im Allgemeinen eingehalten werden.

Fachlich liegt eine große Herausforderung außerdem darin, die konkreten Probleme in unseren Projekten auf eine einzige Lizenzlösung zu abstrahieren, die dann in den unterschiedlichsten Umgebungen funktioniert. In der IT-Welt sagen wir dazu, dass wir eine agnostische Lösung finden müssen.

Vor allem aber braucht es einen breiten Konsens innerhalb der Gemeinschaft für innovative Bildungstechnologien, die sogenannte EdTech-Gemeinschaft, für die das System gedacht ist. Diesen Konsens zu erreichen und in einem einsatzfähigen, wartbaren, skalierbaren und sicheren Format zu liefern, ist die größte Herausforderung.

Was war Ihr bisher größtes Erfolgserlebnis seit Beginn des Projekts?

Wie bei jedem Softwareprodukt war es auch hier ein großer Moment, als wir im Februar 2023 das erste Mal ein Stück laufende Software vorliegen hatten. Wir konnten sehen, dass alle logischen Überlegungen, mit denen wir uns vorab beschäftigt hatten, wirklich funktionieren. Das macht natürlich auch stolz und motiviert das Team.

Und was motiviert Sie, wenn es mit dem Projekt gerade nicht so richtig vorangeht?

Uns motiviert die Vision, ein Standard-Lizenzmanagement-System in Open Source zur Verfügung zu stellen, um es den EdTech-Anbietern zu erleichtern, ihre eigenen Produkte zu lizensieren. Hier würden wir eine große Barriere abbauen und somit wesentliche Erleichterung schaffen.

Foto: Gerald Weith, Produktmanager Lizenzmanagement-Plattform und Projektleiter NBP bettermarks GmbH

Fotonachweis: Gerald Weith (privat)

Weitere Informationen zum Projekt:

Projektbeschreibung AMSEL2: Standardschnittstellen für intelligent verbundene Lernmanagementsysteme

Website Verbundkoordinator bettermarks

Ähnliche Projekte

CuC-Verbundprojekt: Middleware zur anbieterübergreifenden Lizenzverwaltung für digitale Bildungsmedien

Übersicht aller aktuellen Förderprojekte