Benutzerhandbuch

INSIDE. BUILDING. PROJECT.

STEUERE DICH ZUM ERFOLG

Digital Game-based Learning

Im Kontext der Lehrveranstaltung Projektmanagement I des
Lehrstuhls und Instituts für Baubetrieb und Projektmanagement
Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen

Lehrstuhl und Institut für Baubetrieb und Projektmanagement

RWTH AACHEN UNIVERSITY

1 Spieleinführung

Ziel des Spiels ist die erfolgreiche Absolvierung möglicher Aufgaben eines Projektsteuerers bzw. Projektleiters im Rahmen eines Bauprojektes Die Aufgaben orientieren sich an der Lehrveranstaltung Projektmanagement I. Das Bauprojekt orientiert sich am Neubau des BLB Gebäudes (Mies-van-der-Rohe Str. Aachen). Als Spieler sind die Aufgaben aus der Perspektive des Projektsteuerers bzw. Projektleiters mit Hilfe der Spielform „Point und Click“ zu absolvieren.

2 Grundlegende Abläufe

Im Laufe des Spiels erhalten Sie auf unterschiedlichen Wegen Aufgaben, welche es zu erfüllen gilt. Das Spiel besteht aus sechs übergeordneten Teilaufgaben:

- Honorarberechnung,
- Allgemeine Grundlagen inkl. Sicherheits- und Gesundheitsschutz,
- Organisation, Information, Koordination und Dokumentation,
- Termine und Kapazitäten,
- die Landesbauordnung,
- Kosten und Controlling,

die nochmals in verschieden Arbeitspakete untergliedert sind. Erst nach dem erfolgreichen Beenden eines Arbeitspakets bzw. einer Teilaufgabe wird Ihnen die Bearbeitung der Folgeaufgabe ermöglicht.

Als Hilfestellung für den Ablauf des Spiels, erfolgt im oberen Fenster folgendes Symbol, welches Ihnen Ihr nächstes zu bearbeitendes Arbeitspaket mitteilt. Es signalisiert Ihnen außerdem, dass Sie angerufen werden oder eine E-Mail erhalten haben.

2.1 Kommunikation

Zur Bearbeitung der einzelnen Aufgaben innerhalb des Spiels ist eine gezielte Kommunikation notwendig. Diese wird Ihnen auf verschiedenste Arten ermöglicht.

- in Ihrem Büro: E-Mail, Telefon, (später) Praktikant
- auf der Baustelle: Polier, Bauleiter

ORTE WECHSELN

Die verschiedenen Aufgaben verlangen von Ihnen Ortswechsel, welche Sie über den Stadtplan durchführen können. Klicken Sie dazu auf das entsprechende Symbol.

2.2 Der Wettbewerb

Alle Ihre Aktivitäten, sprich jeder „Click“ kostet Zeit. Ausgenommen ist hier das Bewegen im Büro. Die Simulation ist ein Wettbewerb auf Spielzeit zwischen Ihnen und Ihren Kommilitonen, deshalb handeln Sie mit Bedacht – es könnte Sie den Sieg kosten und damit womöglich auch einen Preis. Es ist wichtig zu verstehen, dass die tatsächliche Spielzeit, sprich wie lange Sie überlegen, um eine Aktion zu tätigen irrelevant ist. Zeitlich relevant ist die inhaltlich richtige und logische Bearbeitung der Ihnen gestellten Aufgaben. Der Wettbewerbsmodus besteht für das ganze Spiel, wobei jede Teilaufgabe separat gewertet wird. Dies bedeutet, dass Sie nach jeder Teilaufgabe wieder im Wettbewerb stehen und innerhalb einer einzelnen Teilaufgabe in den Übungsmodus wechseln können. Dies gilt mit Ausnahme der Kalenderevents, bei drei fehlerhaften oder verpassten Kalenderevents können Sie alle folgenden Teilaufgaben nur noch im Übungsmodus absolvieren.

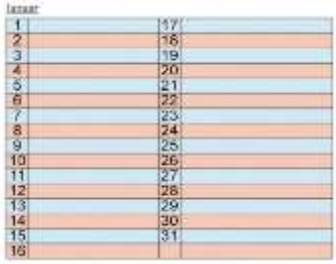
3 Die Spielelemente

In diesem Kapitel werden die Spielelemente behandelt. Hier erfahren Sie, welche Optionen das Spiel Ihnen bietet und welche Auswirkungen diese haben. Getreu dem Motto „Point-and-Click“ verbergen sich hinter unterschiedlichen Elemente verschiedene Aktionen. Bewegen Sie hierzu einfach den Mauszeiger über die Personen oder Gegenstände um zu sehen, ob sich dahinter eine Handlungsoption versteckt. Einige Beispiele sind im Folgenden erläutert:

Um mit dem Spiel starten zu können, müssen Sie zunächst auf Ihrem Bürostuhl Platz nehmen.

Von hier aus haben Sie Vieles im Blick. Sie können sowohl den Monitor, das Telefax als auch das Bücher- und Ordnerregal und den Aktenschrank nutzen. Ebenfalls sind Sie in der Lage sich in Ihrem Büro umzuschauen und den Kalender auf dem Schreibtisch einzusehen.

Der Kalender zeigt Ihnen an, welche festen Termine in naher Zukunft für Sie anstehen. Diese gilt es einzuhalten. Die Termine können auch mit einer Reisetätigkeit verbunden werden.



Zum Ortswechsel im Rahmen des Spiels dient der Stadtplan, welchen Sie an jedem Schauplatz vorfinden werden.

Zusammenfassung der Bedienelemente im Büro:

Über den Stadtplan gelangen Sie zu Ihrer Baustelle auf der sich ebenfalls verschiedene Aktionen ausführen lassen.

Unterhalten Sie sich doch einmal mit dem Bauleiter Herrn Frust, er hat einige interessante Informationen für Sie.

Zu Beginn des Spiels ist es ratsam, dass Sie sich einen Überblick über die Schauplätze und Spielelemente wie beispielsweise das Bücherregal verschaffen.
Ihre Spielzeit beginnt erst mit dem Öffnen der ersten E-Mail. Bitte beachten Sie, dass ab diesem Zeitpunkt Ihre Handlungen mit Zeiteinheiten belegt werden, welche sich im Datum – einsehbar in der Statusleiste – widerspiegeln.

Statusleiste

Im unteren Spielbereich befindet sich die Statusleiste. Hier können Sie anhand des Datums Ihren Spielfortschritt verfolgen. Außerdem enthalten die Icons folgende Funktionen:

Wenn das Handy aufleuchtet, verbirgt sich ein Hinweis dahinter, aber Vorsicht dies führt zu Zeitverlust.

Mit dem Notizblock haben Sie die Möglichkeit Informationen manuell abzuspeichern, welche Sie womöglich später noch brauchen.

Durch das Logout-Symbol verlassen Sie das Spiel.

Das Übungssymbol zeigt Ihnen an, dass Sie den Wettbewerbsmodus verlassen haben. Nähere Informationen zum Wettbewerbsmodus finden Sie unter Punkt 2.2.

Während des Spieles können Sie über das Icon Ihren aktuellen Fortschritt in Erfahrung bringen. Im späteren Übungsmodus können Sie auf diese Weise zwischen den einzelnen Aufgaben wählen.

4 Hinweise und Tipps

- Im Spielverlauf werden Ihnen Aufgaben begegnen, die viele Eingaben benötigen. Hier kann es hilfreich sein, dass Sie sich die entsprechende Aufgabe als PDF ausdrucken, da die Eingaben nach dem Versenden nicht in jedem Falle vorhanden sind. Sollten Sie also einen Fehler in Ihren Eingaben haben, müssten Sie von vorne beginnen. Im Spiel eingebettet ist ein PDF-Reader, welcher Ihnen das Drucken der PDF ermöglicht.
- Schauen Sie doch einmal in Ihr Bücherregal. Dort finden Sie ergänzende nützliche Literaturhinweise. Die dort aufgeführte Literatur ist entweder in der Universitätsbibliothek oder der Lehrbuchsammlung der RWTH Aachen ausleihbar.
- Das Skript zur Lehrveranstaltung „Projektmanagement I“ ist als Grundlage des Spiels zu verstehen.
- Zeit ist Ihre Währung – klicken Sie nach Beginn der ersten Aufgabe nicht beliebig durch das Spiel.
- Achten Sie auf die Termine in Ihrem Kalender