



# Produktvision

Prof. Dipl.-Ing. Klaus Knopper  
<[klaus.knopper@hs-kl.de](mailto:klaus.knopper@hs-kl.de)>  
Agile Software Entwicklung 2021

# Vorwort

- In Zeiten von Corona sind die früher selbstverständlich gewesenen sozialen Kontakte an der Hochschule nicht mehr möglich
- Auch zukünftig wird es Studierende geben, die sich nicht (mehr) vor Ort an die Hochschule begeben, sondern dem Unterricht online folgen und sich für Projekte im Team und Kooperationen eher über Konferenzsysteme treffen möchten.
- Das „Campus-Feeling“ und die Attraktivität der Standorte ist in Gefahr!
- Einige werden vielleicht wegen der Einschränkungen depressiv und demotiviert.
- Veranstaltungen des Studium Generale mit Treffen „in Person“, Social Events, Parties, fallen aus.



# Keine Lösung

- Online-Konferenzen wie Zoom, Jitsi, BigBlueButton bieten zwar die Möglichkeit, sich virtuell online zu „treffen“, haben aber keine offensichtliche Verbindung zum Campus, keinen Wiedererkennungswert und machen (meistens) keinen Spaß.
- Auch „Hintergrundbilder“ von Campus oder Hörsälen geben nicht das Campus-Feeling wieder.
- Zuhause auf der Couch liegen und nur noch „offline“ arbeiten ohne Kontakt zur Außenwelt, macht auch keinen Spaß.
- Online-Meetings ohne das „Drumherum“ des Campus sind langweilig.
- Man lernt die Hochschule nur über die Webseite kaum kennen.
- Online-Parties sind am Anfang ganz nett, aber...



# Der Campus als MMPORG

(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)



Draußen





# Der Campus als MMPORG

(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)

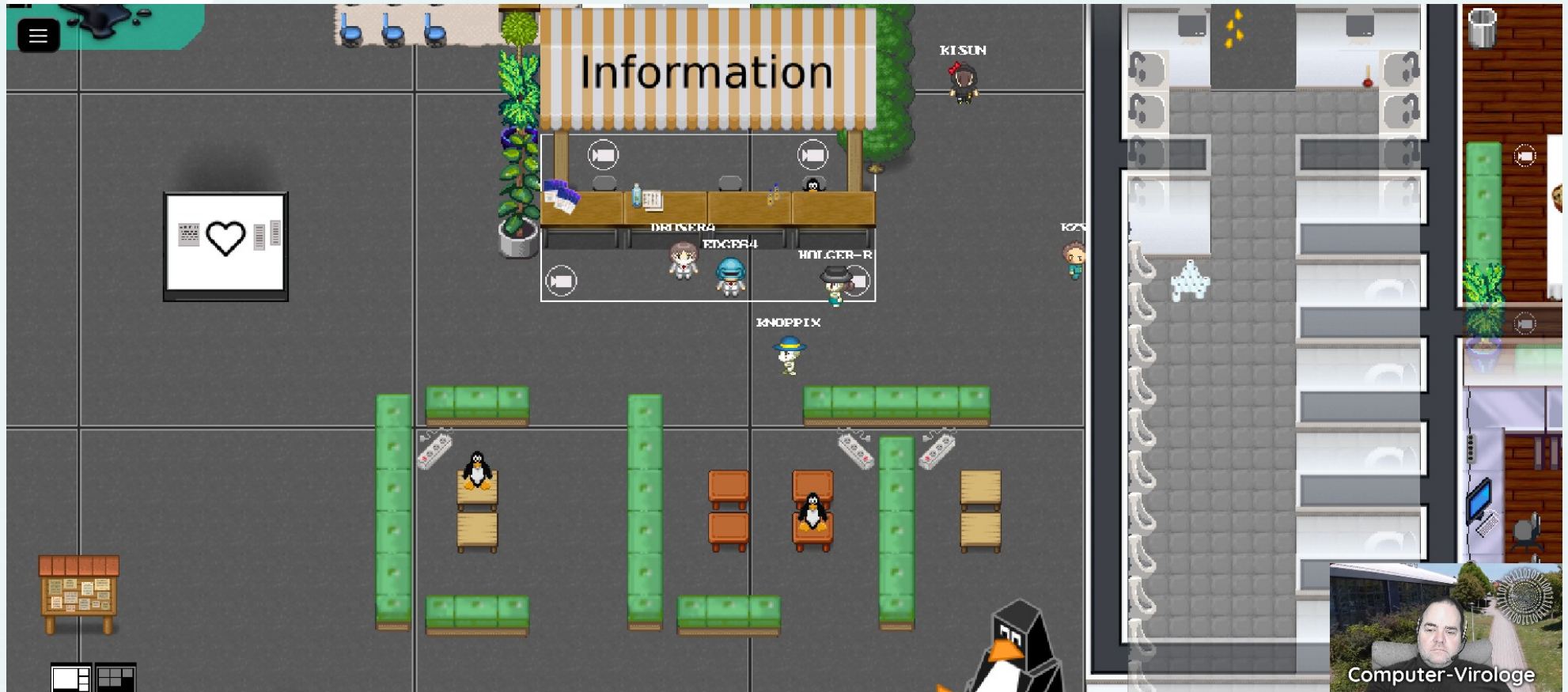


Übergang zum Gebäude



# Der Campus als MMPORG

(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)



Eingangsbereich mit Infotafel und  
Rezeption mit Videochat



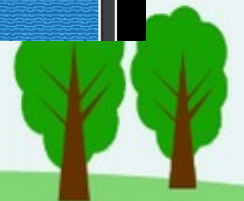


# Der Campus als MMPORG

(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)



Fantasiereiche Erweiterung: Spielplatz, Schwimmbad und VIP-Lounge auf dem Dach



# Notwendige Features

## (fast wie im richtigen Leben)

- Infotafeln zur Orientierung und für Ankündigungen
- Ad-hoc Videokonferenzen beim Aufeinandertreffen von Spielern
- Live-Streams beim Hinsetzen in einem Vorlesungsraum
- Videobereiche (Tische) für Mehrpersonen-Konferenzen
- Chillout-Zonen mit gesperrtem Video/Audio/Messaging.
- Login/Passwort-basierte Zugangskontrolle zum gesamten System (Daten- & Überlastungsschutz)





# Beispiele, wie es andere machen

Chemnitzer Linux-Tage 2021 „CLT-Adventure“,  
virtuelle Ausstellung und Konferenz

13./14.3.2021 Originalkarte, bald offline! :

[https://play.live.linux-tage.de/\\_global/maps.live.linux-tage.de/maps/ZHSG-final/EG.json](https://play.live.linux-tage.de/_global/maps.live.linux-tage.de/maps/ZHSG-final/EG.json)

Beschreibung:

<https://chemnitzer.linux-tage.de/2021/de/addons/clt-adventure>



# Fragen?

• ...

