

Kunde: SEW-EURODRIVE

Branche: Antriebstechnik & Automatisierung

Website: <https://www.sew-eurodrive.de/startseite.html>



Titel des Projektthemas: GAMES OF PM

# GAMES OF PM

Brace Yourselfs – Gamification is coming

Kurzbeschreibung der Aufgabe:

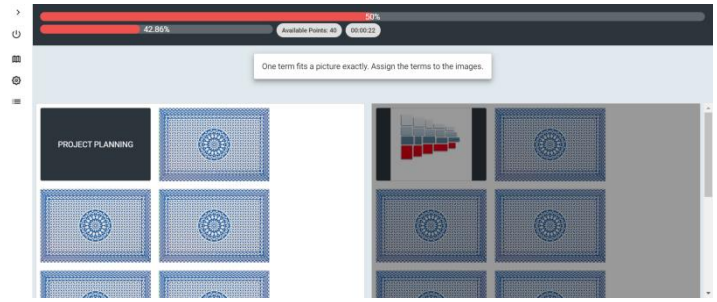
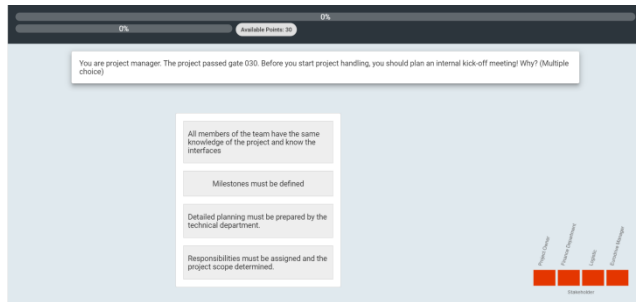
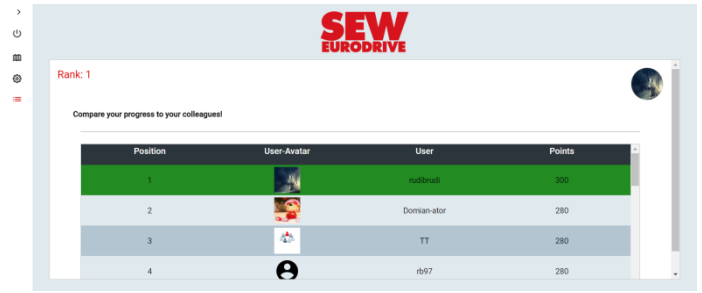
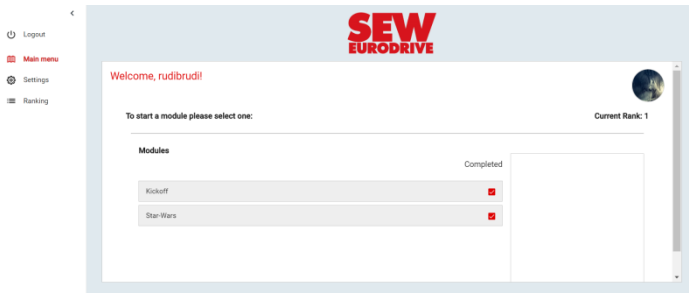
Entwicklung einer virtuellen Projektmanagement-Welt zum Lernen, Ausprobieren und Simulieren von realistischen Projektentscheidungen auf spielerische Weise. Die Spielwelt ist verpackt mit vorhandenen Schulungsinformationen. Integration von kreativen Elementen zur Motivation, Dokumentation des Lernfortschritts und möglicher Entwicklungspfade wie z.B. eine Rangliste.

Zur exemplarischen Umsetzung soll ein Kick-off Modul implementiert werden. Das Modul soll motivierende Elemente beinhalten, um das Interesse des Nutzers hoch zu halten. Die erzielten Lerninhalte sind in der Anwendung nachprüfbar. Eine Anleitung für zukünftige Erweiterungen müssen bereitgestellt werden.

Die Anwendung muss browserbasiert sein und im Browser Internet Explorer verwendet werden können. (Die Module sind leicht konfigurierbar für Erweiterungen). Der Benutzer sollte mit einem Laptop oder Tablet spielen können. Es sollten kurze Spieleinheiten in englischer Sprache sein. Es muss keine andere Hardware für die Anwendung verwendet werden. Die Performance der Anwendung steht vor der grafischen Darstellung.

Bilder/Screenshot die die Arbeit visualisieren:





## Kurze Beschreibung des Ergebnisses:

Die virtuelle Projektmanagement-Welt wurde als Webanwendung implementiert und wurde für die Nutzung im Internet Explorer ausgelegt. Hierzu wurde der MEAN (Mongo DB, Express, Angular, Node) Technologie-Stack verwendet. Dabei erfolgt die Modulkonfiguration komfortabel an einer zentralen Stelle.

Die Anwendung lässt sich in einem Einzelspielermodus spielen. Um die Motivation des Spielers zu erhöhen, wurden Minispiele implementiert, mit denen Spielpunkte gewonnen werden können. Der Spieler kann sich in einer globalen Rangliste über die gewonnenen Punkte mit anderen Spielern messen. Die eingesetzten Spielmechaniken setzen sich aus Multiple-Choice-Fragen, Timepicker, Memory und Drag and Drop zusammen. Begleitend zu den Minispielen werden die Auswirkungen der Projektentscheidungen auf die betroffenen Stakeholder in Form von Barometern simuliert.

---

## Mitglieder des Projektteams:

Christian Dudas, Kenny Tran, Michaela Lodermeier, Rudolf Beck, Sven Weiler

AWP Semester:

SS2020