

# K l a s s e n k a m p f

## S t u d e n t E d i t i o n

Ein Spiel für alle Studenten, die Wert auf einen sauberen, ruhigen und praktischen Arbeitsplatz legen.

### **Zugrundeliegendes Problem:**

Viele Studenten fühlen sich an ihrem persönlichen Arbeitsplatz nicht wohl. Gründe können der Lärmpegel, die knappe Arbeitsfläche, wenig Stauraum, unsaubere Umgebung oder eine zu exponierte Position innerhalb des Zeichensaals sein, was in Ineffizienz resultiert.

### **Spielausstattung:**

Basisausrüstung jedes Spielers: 1 Arbeitstisch, 1 Holzstuhl, 1 Korpus. Der Zeichensaal ist in 3 Sektoren aufgeteilt; 1. bis 3. Klasse. wobei die 1. Klasse am meisten Komfort bietet (siehe Storyboard).

### **Ziel:**

Punkte sammeln um die erste Klasse zu erreichen.

### **Spielverlauf:**

Das Spiel beginnt mit dem Semesteranfang, alle Spieler starten in der 3. Klasse. Mit Hilfe von einem persönlichen Mikrofon wird eines jeden Spielers Lärmpegel erfasst und die Daten in seinem persönlichen Profil automatisch abgespeichert (niedriger Lärmpegel = viele Punkte). Eine Kamera prüft die Arbeitsfläche und Umgebung des Spielers auf Sauberkeit und Überschaubarkeit (sauber und überschaubar = viele Punkte). Laptopinterne Sensoren messen Tipp- und Klickfrequenz, wodurch die Arbeitsintensität betimmt wird (hohe Frequenz = mehr Punkte). Rauchmelder orten Raucher (wer raucht, der verliert alle gesammelten Punkte)

Nach der ersten Arbeitswoche findet die erste Hochrechnung statt: Die 10 Spieler mit der bis dahin höchsten Punktzahl qualifizieren sich für die 1. Klasse, die folgenden 20 Spieler für die 2. Klasse, die verbleibenden Spieler bleiben dort wo sie begonnen haben, in der 3. Klasse.

Nun werden die Punkte auf Null zurückgesetzt.

Am Ende jeder weiteren Woche wird wieder hochgerechnet, wobei jeweils die zwei Punkthöchsten Spieler der 2. und 3. Klasse mit den zwei Punktschwächsten Spielern der 1. und 2. Klasse die Plätze tauschen. Wieder werden die Punkte auf Null gesetzt.

Jeder unterklassige Spieler behält so die Chance aufzusteigen, jeder Oberklassige muss sich immer neu bewähren.

Das Spiel endet mit Semesterschluss, es werden keine Punkte ins nächste Semester mitgenommen.