

# Nachhaltigkeit

## vier Module von ETH-Game

### Positioning

- interaktiver Gebäudeplan mit Anzeige der Infrastruktur
- persönliche Einstellungen der Raumparameter (Licht, Temperatur, Musik)
- Position aller im Netz eingeloggter user eruierbar (Personensuche)
- Besucherlogistik (wieviel Personen, wann und wo)

### Chatclient

- im Spiel entstandene Eigenschaften der Wissensräume schaffen Identität für die jeweilige Location (differenzierte Lern-Konsum und Relaxumgebungen)
- Raum reagiert auf den user

### Wissensräume

- Informationsplattform für Interessierte
- departementspezifische Info-Rundgänge
- Lernhilfe für Vordiplomanden, Diplomanden und Doktorierende aller Departemente

### Datenbank (Fragen und Antworten)

- Messenger für Departemente (Stundenplanänderungen, Veranstaltungen, Vorlesungen)
- Chatprogramm für ETH-Angehörige (interdisziplinäre Kommunikation; user sind durch ihre Avatare vertreten, so ist gezielte Suche nach Studenten bestimmter Fachrichtungen möglich)

## Nachhaltigkeit der einzelnen Module