



Enlimate

Projekt-Team: *Alexander Michel, Felix Ammann & Janiss Binder*

Beruf: Informatiker

Lehrjahr: 1

Name der Schule oder des Betriebs: login JBT

Name der Lehrperson oder der Berufsbildnerin/des Berufsbildners:

Anderas Müller

Zusammenfassung:

Wir haben diese Webseite erstellt, um Leute eine Informationsseite über Energiesparen zur Verfügung zu stellen. Uns ist es wichtig die Leute aufzuklären wo und wie man Energie sparen kann. Und das nicht um nur Geld zu sparen, sondern für einen kleinen Schritt in die richtige Richtung zu machen.

Tatsächlich eingesparte Energie in kWh pro Jahr (Energieprojekt):

Anzahl erreichte Personen (Sensibilisierungsprojekt):

Wettbewerbs-Kategorie: Sensibilisierungsprojekt

Inhalt

1. Einleitung	2
1.1. Ausgangslage	2
1.2. Motivation.....	2
2. Ideensuche / Projektdefinition	3
2.1. Projektdefinition und -Zielsetzung:.....	3
2.2. Umsetzbarkeit	3
3. Projektplanung	4
3.1. Die wichtigsten Meilensteine	4
3.2. Detaillierter Aufgabenplan	4
4. Konkrete Umsetzung	5
5. Berechnung	8
6. Auswertung der Projektarbeit	8
6.1. Rückblick.....	8
6.2. Erkenntnisse	8
6.3. Perspektiven	8
7. Literatur	9
Anhang	Fehler! Textmarke nicht definiert.

1. Einleitung

1.1. Ausgangslage

Die Schweiz verbraucht viel zu viel Energie als sie benötigt, um auf Dauer unser Lebensstandard weiter führen zu können. Ca. 80% der Energie wird weltweit aus nicht erneuerbaren fossilen Brennstoffen gewonnen. Die Wahrscheinlichkeit, dass wir innerhalb von 10 bis 20 Jahren diese 80% durch erneuerbaren Energiequellen ersetzen können, ist relativ klein. Darum ist sparen angesagt. Klar ein Atomkraftwerk stösst auf kurze Zeit pro kwh relativ wenig CO² aus, sowie die erneuerbaren Energiequellen im Vergleich mehr als das Doppelte. Aber auf lange Sicht gesehen stösst das verwendete Uran viel mehr aus.

Damit man weiss, dass man sparen sollte oder überhaupt kann, muss man das den Menschen beibringen. Dies wollen wir durch unsere Webseite erreichen!

1.2. Motivation

Die meisten Leute wissen doch gar nicht, wie man Energie sparen kann oder das es sich sogar lohnt. Dies hat uns antrieb gegeben etwas zur Aufklärung zu entwickeln.

Die Aufklärung ist ein Wichtiges und auch eines der ersten Themen zum Klimaschutz. Erst wenn die Menschen wissen, dass Etwas gemacht werden muss, können diese auch was dagegen tun und eine Lösung finden. Eine kleine Gruppe kann die Welt nicht genügend schnell retten, denn die Ressourcen sind begrenzt. Deswegen braucht man so viele wie möglich, um das Vorhandene noch zu retten.

2. Ideensuche / Projektdefinition

Wir haben uns überlegt: „Was ist einer der Ersten Schritte?“, wir haben uns sehr schnell darauf geeinigt, dass es die Aufklärung ist.

Als Informatiker bekommt man ziemlich schnell mit, wie wichtig das Internet heute zutage ist. Unser Alltag wäre ohne Internet gar nicht erst möglich. So sind wir schnell auf eine Webseite gekommen.

Da wir als eines der Ersten Module „interaktive Webseite erstellen“ hatten, lernten wir wie man eine Webseite scriptet. Wir haben uns überlegt, dass wir eine Webseite zur Aufklärung machen wollen und so vielleicht noch ein Spiel darauf veröffentlichen könnten.

Zuerst wollten wir ein Spiel programmieren, ohne Webseite, in dem es um energiesparen geht. Z. B. in einer First-Person Perspektive muss man in einem Haus die grössten Energieverschwender suchen und austauschen.

Aber da das Spiel schlecht umsetzbar ist, haben wir diese Idee nach einem Monat wieder eingestellt und schliesslich haben wir uns auf die Webseite fokussiert.

2.1. Projektdefinition und -Zielsetzung:

Unsere Zielsetzung war eine Webseite zum Thema Klimaschutz zu erstellen, die sich von anderen Webseiten zu diesem Thema abheben kann. Meistens sind solche Webseiten grün und Weiss und haben etwas fröhlichen an sich. Da wollten wir dagegen halten. Mit einem Düsternen und teilweise fast ekligen Design wollten wir ein Zeichen in Sache Klimaschutz setzen und das Ganze in ein dringlicheres und ernsteres Licht rücken.

Natürlich muss unsere Webseite auch nützliche Inhalte bieten, die wir mit einem Rechner, Umfragen und Tipps zum Energiesparen erzeugen wollten.

2.2. Umsetzbarkeit

Die Umsetzbarkeit war immer im Rahmen des Möglichen. Ein der wenigen Problemen war unsere knappe Zeit. Also war die Fragen wie viele Inhalte wir generieren könnten. Dazu kam noch, dass wir gegen Ende keinen Server zur Verfügung hatten um die Seite online zu stellen.

3. Projektplanung

Unsere Projektplanung führten wir nach der Projektmethode Scrum. Eine äussert flexibles Projekt Methode, die sich unserer Meinung nach bestens für unsere Zielsetzung oder Problemstellung eignete.

3.1. Die wichtigsten Meilensteine

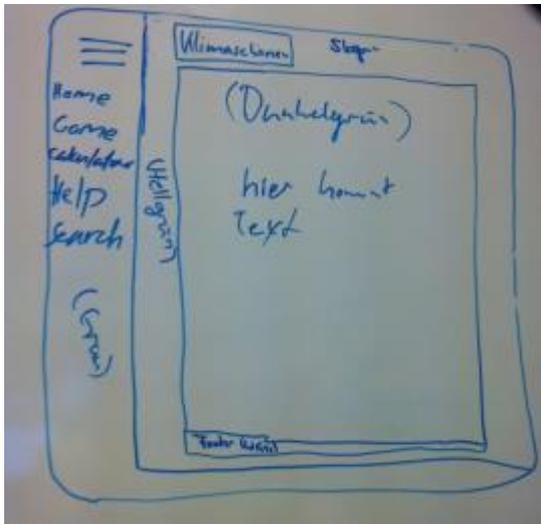
<i>Was</i>	<i>Termin</i>
<i>HTML Grundgerüst erstellen</i>	<i>10.11.2013</i>
<i>CSS Design erstellen</i>	<i>30.11.2013</i>
<i>PHP Inhalte generieren</i>	<i>05.01.2014</i>
<i>Veröffentlichen</i>	<i>14.03.2014</i>

3.2. Detaillierter Aufgabenplan

<i>Was</i>	<i>Wer</i>	<i>Bis wann</i>
<i>CSS</i>	<i>J.B</i>	<i>07.02.2014</i>
<i>HTML</i>	<i>A.M</i>	<i>07.02.2014</i>
<i>PHP</i>	<i>F.A</i>	<i>07.02.2014</i>
<i>Doku</i>	<i>F.A / J.B / A.M</i>	<i>10.04.2014</i>
<i>Webseiten Informationen</i>	<i>F.A / J.B / A.M</i>	<i>07.02.2014</i>
<i>Recherchieren</i>	<i>F.A / J.B / A.M</i>	<i>07.02.2014</i>

4. Konkrete Umsetzung

Als wir mit der Webseite begannen, haben wir zuerst das Layout festgelegt:



Dieses Layout hat sich bis zur Version 1.0 durchgesetzt. Das Design hat sich jedoch von Version zu Version stark geändert und verbessert.

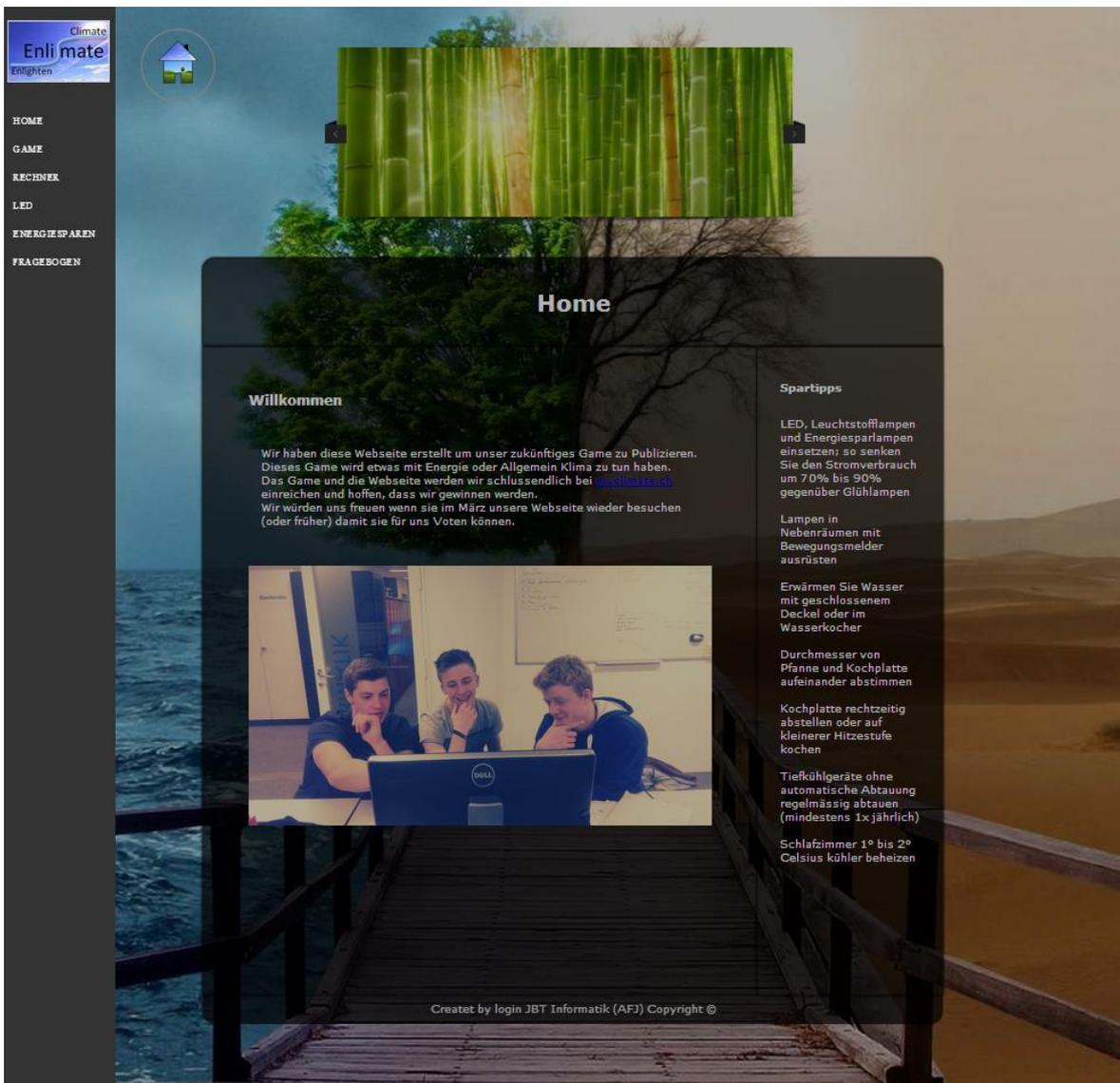
Das ist unsere Version 0.1 für den Prototyp hatten wir 2 Wochen.



Es gab insgesamt Sieben Versionen bis zur Version 1.0, ab der Version 1.0 haben wir dieses Logo verwendet: Für den Namen der Webseite auszuwählen hatten wir sehr lange. Dass aus dem Englischen abgeleitete Wort haben wir aus den Worten „Enlighten Climate“ gebildet, was so viel bedeutet wie „Aufgeklärtes Klima“

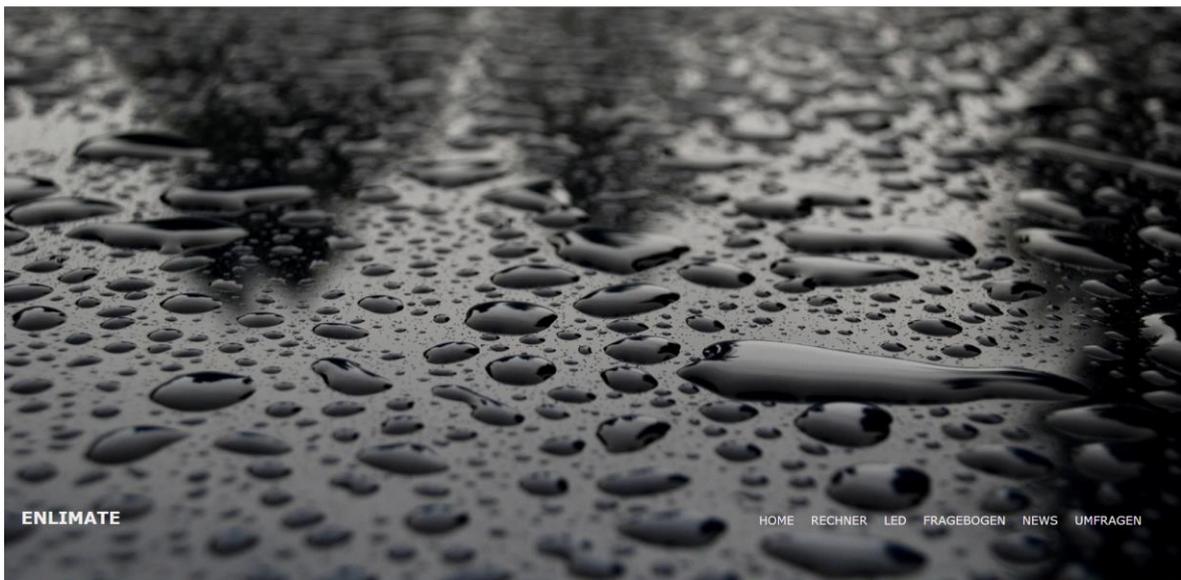


So sieht die Version 1.0 aus als wir sie fertig hatten, haben wir unser Projekt leider für ein paar Monate eingestellt.



Nach dieser Pause haben wir wieder an unserem Projekt weiter gearbeitet und wir hatten unsere Endgültige Webseite erstellt.

Wir haben ein völlig neues Design ausgewählt, welches nicht nur gut aussieht, sondern auch auf den Ernst der Lage aufmerksam machen sollte. Wir wollten aus dem Klischee der Umwelt Organisation Webseiten austreten. Dies haben wir sehr bewusst ausgewählt und hoffen dass es trotzdem gut ankommt. Aber es wurde nicht nur das Design geändert, den Inhalt haben wir komplett umgeschrieben und neue Informationen recherchiert. Leider hat sich das Game nicht durchgesetzt, da wir nicht die Voraussetzungen hatten ein gutes Spiel zu programmieren. Deswegen haben wir die komplette Game Seite entfernt.



5. Berechnung

Da wir unsere Webseite noch nicht Online haben, haben wir noch keine Personen erreicht.

6. Auswertung der Projektarbeit

6.1. Rückblick

Mit Hilfe von Scrum konnten wir unserer Ziele sehr gut einhalten. Leider hatten wir zu wenig Wissen um ein Aufklärung-Game zu programmieren. Natürlich haben wir versucht uns das Nötige Wissen anzueignen, aber der Vorausgesetzten Komplexität des Spiels waren wir nicht gewachsen. Weil die heutigen Games schon sehr gut sind und wenn wir ein nicht mal annähernd gutes Spiel entwickelt hätten würde es niemand spielen. Aus diesem Grund war dieses Ziel selbst mit dem nötigen Wissen schwer zu erreichen.

Etwas konnten wir nicht einhalten, was aber eigentlich auch kein Ziel war, dass wir eine relativ grosse Pause mit unserem Projekt gemacht haben.

Wenn wir mal Schwierigkeiten hatten bei der Webseite, dann konnte uns der Ausbildner oder jemand aus der Klasse helfen.

Wir sind zufrieden mit dem Endergebnis, allerdings dachten wir es bringt nichts, wenn wir unser Projekt einreichen, da wir die Motivation Teils weise verloren hatten. Aber alles im Ganzen sind wir dennoch froh, dass wir mitgemacht haben und danken Herrn Basil Gantenbein für die Motivation um unser Projekt trotzdem einzureichen.

6.2. Erkenntnisse

Wir haben sicher nicht nur unser Informatik Wissen erweitert, sowohl auch unser eigener Charakter wurde durch das Projekt gestärkt. Z. B. das man immer sagen muss was man selber von einer Sache hält, anschliessend mit Fakten eine Diskussion starten und zuhört. So kann eine Meinungsverschiedenheit überhaupt gelöst werden.

6.3. Perspektiven

Voraussichtlich werden wir die Webseite online stellen und warten wie die Leute darauf reagieren. Wenn wir genug Besucher haben, werden wir höchstwahrscheinlich noch eine neue Seite machen oder vielleicht sogar ein Spiel dazu entwickeln. Das ist bis jetzt noch ganz offen. Wir schauen was kommt und handeln dann.

7. Literatur

<http://www.wendezeit.ch/energieverbrauch-loesung-klimaerwaermung>

<http://www.vimentis.ch/d/publikation/319/Atomenergie+Schweiz.html>

Stand: **10.04.2014**