



Internet Builder

Zwischenbericht | Call 19 | Projekt ID 7353

Lizenz: CC BY-SA

Inhalt

1. Einleitung	3
2. Status der Arbeitspakete	3
2.1.... Arbeitspaket 1 - <Detailplanung und Formales am Projektstart>	3
2.2.... Arbeitspaket 2 - <Laufendes Projektmanagement>	3
2.3.... Arbeitspaket 3 - <Konzept>	4
2.4.... Arbeitspaket 4 - <Design>	4
2.5.... Arbeitspaket 5 - <Programmierung>	4
2.6.... Arbeitspaket 6 - <Sound>	4
2.7.... Arbeitspaket 7 - <User Testing>	5
2.8.... Arbeitspaket 8 - <Deployment>	5
2.9.... Arbeitspaket 9 - <Marketing>	5
2.10.... Arbeitspaket 10 - <Bildungsinhalte>	5
2.11.... Arbeitspaket 11 - <Dokumentation und Abschluss>	6
3. Umsetzung Förderauflagen	6
4. Zusammenfassung Planaktualisierung	6
5. Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung	6
6. Eigene Projektwebsite	6

1. Einleitung

Das Projekt Internet Builder befindet sich zum Zeitpunkt dieses Zwischenberichts in der letzten Phase der Umsetzung. Ziel des Projekts ist die Entwicklung eines interaktiven Spiels, das Nutzer*innen – insbesondere im musealen und bildungspädagogischen Kontext – die physische Infrastruktur und den Ressourcenverbrauch des Internets spielerisch und verständlich vermittelt.

Mit dem Prototyp im Technischen Museum Wien, der im Rahmen der Ausstellung Materialwelten erstmals öffentlich zugänglich gemacht wurde, konnte bereits früh ein sichtbares Zwischenergebnis erzielt werden.

Zum Zeitpunkt des Berichts sind mehr als 50 % der geplanten Projektinhalte und -ressourcen bereits umgesetzt.

2. Status der Arbeitspakete

2.1.... Arbeitspaket 1 - <Detailplanung und Formales am Projektstart>

Vertragliche und organisatorische Grundlagen wurden vollständig abgeschlossen. Dazu zählen Projektstartkommunikation mit netidee, interne Abstimmung, Projektstrukturplan, Projektwebsite, Team-Eintragungen und erste Blogveröffentlichung.

Erkenntnisse: Frühe Strukturierung und klare Verantwortlichkeiten haben einen reibungslosen Start ermöglicht.

Ergebnisse: Projektplan eingereicht und angenommen; Projektseite eingerichtet; erste Förderrate erfolgreich beantragt.

Abweichungen: Keine – Arbeitspaket vollständig abgeschlossen.

2.2.... Arbeitspaket 2 - <Laufendes Projektmanagement>

Aufbau von Dokumentations- und Kommunikationsstrukturen, regelmäßige interne und externe Abstimmungen (z. B. mit Kurator*innen des Museums), Planung und Controlling, Vorbereitung technischer Ausschreibungen.

Erkenntnisse: Die enge Zusammenarbeit mit Museumsakteur*innen erforderte zusätzlichen Koordinationsaufwand, was sich aber als wertvoll für die technische Umsetzung erwies.

Ergebnisse: Protokolle, Controllingdateien und zentrale Planungsunterlagen liegen vor.

Abweichungen: Keine Abweichungen. Arbeitspaket laufend, bereits über 70 % abgeschlossen.

2.3.... Arbeitspaket 3 - <Konzept>

Spielkonzept und Storyboard erstellt, Inhalte recherchiert, Ausstellungsintegration konzipiert, medientechnisches Konzept ausgearbeitet, barrierefreie Gestaltung validiert.

Erkenntnisse: Die frühe Einbindung von Zielgruppenperspektiven (Museum, Bildung) war entscheidend für ein realistisches Szenario und verständliche Vermittlung.

Ergebnisse: Vollständiges inhaltliches Konzept (Level-Struktur, didaktischer Aufbau), Storyboard sowie Erläuterungsbericht für die Museumspräsentation liegen vor.

Abweichungen: Keine. Arbeitspaket abgeschlossen.

2.4.... Arbeitspaket 4 - <Design>

User Interface und User Experience Design wurden erarbeitet. Assets (Icons, Karten, Spielfiguren) sind produziert. Feedback aus Museum und Spieltests wurde bereits integriert. Branding und Logoverversionen wurden entwickelt.

Erkenntnisse: Die grafische Verknüpfung mit Ausstellungselementen stärkt die inhaltliche Kohärenz (z. B. Material-Icons aus „Materialwelten“).

Ergebnisse: UI/UX-Funktionen sind fertiggestellt; visuelles Basismaterial liegt vor; Game Design Dokumentation ist in Ausarbeitung.

Abweichungen: Keine Abweichungen. Rund 90 % der geplanten Leistungen abgeschlossen.

2.5.... Arbeitspaket 5 - <Programmierung>

Technische Umsetzung des Spiels in der Unity Engine. Spielmechaniken und die Struktur der drei Level wurden erstellt und der Prototyp für die Museumsinstallation abgeschlossen. Parallel läuft die Dokumentation des Codes und der Softwarestruktur.

Ergebnisse: Funktionierender Grundaufbau des Spiels (Core Mechanics); Basis für Level 1 bis 3 ist implementiert.

Abweichungen: Keine gravierenden Abweichungen, Stand entspricht ca. 80 % des Arbeitspakets.

2.6.... Arbeitspaket 6 - <Sound>

Entwicklung des Sounds und der Soundelemente für einzelne Interaktionen und Bestandteile des Spiels abgeschlossen, Soundtrack erstellt und im Spiel eingearbeitet.

Abweichungen: Keine Abweichungen. Rund 95 % der geplanten Leistungen abgeschlossen.

2.7.... Arbeitspaket 7 - <User Testing>

Erstellung eines Testdesigns inkl. Szenarien für gezielte Usability-Tests. Testläufe mit Kuratorinnen, Bildungspartnerinnen und Zielgruppen-Vertreter*innen wurden durchgeführt. Beobachtungen wurden dokumentiert und in Feedbackschleifen eingespeist.

Erkenntnisse: Die Kombination aus pädagogischem Anspruch und Gameplay funktioniert, bedarf aber klarer Visualisierungshilfen und sprachlicher Vereinfachung.

Ergebnisse: Testberichte, Beobachtungsprotokolle und To-do-Listen für Optimierungen wurden erarbeitet und in das Projekt eingearbeitet.

Abweichungen: Keine. Arbeitspaket abgeschlossen.

2.8.... Arbeitspaket 8 - <Deployment>

Für den Museumsbetrieb wurden die technischen Anforderungen definiert und ein Monitoring-System eingebunden. Die Online-Veröffentlichung wird derzeit vorbereitet. Serverinfrastruktur und Remote-Access sind aufgesetzt.

Erkenntnisse: Die enge Verzahnung mit dem Museumsteam war für den Aufbau der Spielstation zentral – besonders im Hinblick auf Wartung und Stabilität.

Ergebnisse: Installationskonzept und technische Schnittstellen definiert. Deployment wird vorbereitet.

Abweichungen: Teilweise Verzögerung durch externe Koordination, aber im Projektverlauf noch ausgleichbar.

2.9.... Arbeitspaket 9 - <Marketing>

Entwicklung eines Kommunikations- und Marketingkonzepts. Erste Materialien wie Texte, Visuals und Trailer-Skripte wurden vorbereitet. Kontakte zu potenziellen Multiplikator*innen im Bildungsbereich werden aufgebaut.

Erkenntnisse: Die parallele Sichtbarkeit im Museum und online erfordert angepasste Strategien für beide Zielgruppen.

Ergebnisse: Erste Entwürfe für Trailer, Flyer und Presseinformationen liegen vor.

Abweichungen: Der Rollout beginnt wie geplant ab dem Herbst. Aktuell etwa 25 % Fortschritt.

2.10.... Arbeitspaket 10 - <Bildungsinhalte>

Texte und Factsheets zu zentralen Begriffen (z. B. CO₂, Infrastruktur, Energieverbrauch) wurden recherchiert, erstellt und ins Spiel eingebettet. Datenmodelle zu Materialverbrauch wurden überarbeitet und für die Nutzung im Spiel aufbereitet.

Erkenntnisse: Es braucht klare, zielgruppenfreundliche Aufbereitung – besonders für jüngeres Museumspublikum.

Ergebnisse: Basisdatenbank mit Materialdaten liegt vor; Textbausteine für Infoboxen und Levels sind fertiggestellt.

Abweichungen: Keine. Arbeitspaket zu etwa 70 % abgeschlossen.

2.11.... Arbeitspaket 11 - <Dokumentation und Abschluss>

Dieses Arbeitspaket wurde zum Zeitpunkt dieses Zwischenberichts noch nicht begonnen.

3. Umsetzung Förderauflagen

Im unterzeichneten Fördervertrag wurden keine Förderauflagen festgelegt.

4. Zusammenfassung Planaktualisierung

Der ursprüngliche Projektplan wurde im Zeitrahmen beibehalten. Lediglich kleinere Anpassungen bei den Arbeitsaufteilungen (v. a. AP2/Projektmanagement und AP4/Design) wurden intern vorgenommen, um auf den gestiegenen Abstimmungsbedarf mit dem Museumsteam flexibel zu reagieren. Eine detaillierte Übersicht ist im aktualisierten Projektcontrolling enthalten.

5. Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung

Die Projektkommunikation erfolgt derzeit über die netidee-Projektseite und das Technische Museum Wien. Es wurden bereits mehrere Blogposts erstellt, die den Entstehungsprozess des Spiels dokumentieren (z. B. zur Namensfindung, Ausstellungseinbindung, grafischem Design).

Darüber hinaus fanden erste Vernetzungstreffen mit Museumspartner*innen sowie im Rahmen der Ausstellungseröffnung Materialwelten statt, bei der der Prototyp von WebLab erstmals öffentlich zugänglich war. Weitere Öffentlichkeitsmaßnahmen (Trailer, Kooperationsansprache, Events) sind in Vorbereitung (siehe AP9).

6. Eigene Projektwebsite

Es wird aktuell keine eigene zusätzliche Projektwebsite betrieben. Alle öffentlich zugänglichen Inhalte (Blog, Dokumentationen, Links zu Downloads etc.) werden zentral über die netidee-Projektseite bereitgestellt:

<https://www.netidee.at/internet-builder>