

# ClimatePac

**Projekt-Team:** Jana Bally, Demi Cubisino und Fabienne Läderach

Beruf: Mediamatikerinnen

Lehrjahr: 1

Name der Schule oder des Betriebs: Berufsbildungscenter Bern

Name der Lehrperson oder der Berufsbildnerin/des Berufsbildners: Reto Schild und Kim Migliore

## **Zusammenfassung:**

Uns ging es bei diesem Projekt darum Kinder und Jugendliche zu erreichen und zu sensibilisieren. Wir sind der Meinung, dass gerade diese Altersgruppen zu wenig über den Klimawandel und den damit verbundenen Klimaschutz informiert werden. Das ist uns aber ein wichtiges Anliegen und somit wollten wir dies in Angriff nehmen.

Der Gedanke «Spielerisch lernt man gut» hat uns dabei begleitet. Somit haben wir uns dafür entschieden die Sensibilisierung möglichst ansprechend und spannend zu gestalten. Dies wollen wir mit dem Redesign vom weltbekannten Game «Pacman» schaffen.

**Wettbewerbs-Kategorie:** Sensibilisierungsprojekt

# Inhalt

1	Einleitung.....	3
1.1	Ausgangslage.....	3
2	Ideensuche / Projektdefinition.....	4
2.1	Projektdefinition und -Zielsetzung:.....	4
2.2	Umsetzbarkeit.....	5
3	Resultate der Umsetzung.....	6
4	Einsparung durch das Projekt.....	8
5	Auswertung der Projektarbeit.....	8
5.1	Rückblick.....	8

# **1 Einleitung**

## **1.1 Ausgangslage**

Viele junge Leute wissen nicht, was der Klimawandel ist und was dabei mit unserer Welt passiert. Vor allem haben sie keine Ahnung was die Konsequenzen sind, die in der Zukunft gerade sie betreffen werden. Mit unserer Idee wollen wir Jüngere spielerisch erreichen und sie damit sensibilisieren.

Das ist uns nach der erhaltenen Einführung stark bewusst worden. Uns hat das nämlich auch betroffen. Wir wussten, dass der Klimawandel und auch der Klimaschutz sehr präsent sind. Uns war aber nicht bewusst was es alles ganz genau bedeutet.

Mit dieser Erkenntnis haben wir gemerkt, dass wir Leute sensibilisieren wollen, die in diesem Thema genauso ungebildet sind, wie wir es zuvor waren.

## 2 Ideensuche / Projektdefinition

Da wir vor allem Kinder und Jugendliche erreichen wollen haben wir uns entschieden ein Game zu planen. Spielerisch lernt man gut und es macht ausserdem Spass.

Um das Projekt realistisch zu gestalten, überlegten wir uns ein simples Game zu wählen. Genauer gesagt machen wir ein Redesign von Pacman.

### **Beschreibung des Games:**

Das Prinzip des Spiels bleibt genau gleich wie beim normalen Pacman. Es geht darum als Spieler die Punkte aufzufressen und dabei nicht von den Monstern gefressen zu werden.

Bei unserm Redesign wird das typische Prinzip eines Games geändert, um mehr Aufmerksamkeit zu erhalten. In diesem Fall ist der Spieler nicht der Held des Games, sondern derjenige, der die Welt zerstört. Damit zeigen wir, dass der Mensch die Ursache für den Klimawandel ist.

Pacman ist ein Mensch, der die Ressourcen auf unserer Erde aufbraucht und somit den Klimawandel verschlimmert. Die Monster, die einen aufhalten wollen, sind Naturkatastrophen, die aufgrund des Klimawandels entstehen.

Man kann hierbei also nicht wirklich gewinnen. Wenn man alle Ressourcen gefressen hat, gewinnt man das Spiel zwar, aber man hat dann eben die Welt zerstört. An diesem Punkt wird dann aufgeklärt was man gerade getan hat und dass es sich hierbei nicht einfach nur um ein Game handelt. Wenn es so weitergeht, endet es in der realen Welt genauso und das soll verinnerlicht werden. Wir wollen, dass den Leuten wirklich bewusst wird, dass es so nicht weitergehen kann.

Im anderen Fall wird man von einer Naturkatastrophe erwischt und somit ist Gameover. Man wurde von den Naturkatastrophen erwischt, die wegen des eigenen Verhaltens entstanden sind.

In der Realität ist es ähnlich. Wenn wir so weiter machen und nichts dagegen unternehmen wird es für uns auch so enden. Hierbei zeigen wir, was durch unser Verhalten ausgelöst wird.

Man sieht also, dass es nicht wirklich ein gewinnen gibt. Somit wird aber deutlicher, dass es wirklich ernst ist und wir nicht einfach eine neue Chance haben.

Bei beiden Varianten findet man dann einen Link, der auf unsere Webseite führt. Dort wird man über den Klimawandel aufgeklärt und man erfährt, was man dagegen tun kann. Ausserdem kann die App für 2.50 Franken gedownloadet werden, um weitere Levels zu spielen und ebenfalls Informationen zu erhalten. Bei jedem Kauf von der App wird ein Baum gepflanzt, der dann die CO<sub>2</sub>-Umwandlung unterstützt.

### 2.1 Projektdefinition und -Zielsetzung:

Bei unserem Projekt handelt es sich um ein Sensibilisierungsprojekt. Aufgrund von nicht ausreichender Zeit und fehlenden Ressourcen konnten wir das Projekt leider nur planen und nicht umsetzen.

Unser Ziel ist es möglichst viele Leute zu erreichen, um ihnen den Klimawandel und seine Auswirkungen zu erklären und sie somit dazu anzuregen etwas dagegen zu tun. Es ist nicht zu spät zum Handeln. Wir haben die Anzahl Personen berechnet, die erreicht werden könnten.

Auch wenn wir das Projekt nicht umsetzen konnten, ist es ein Sensibilisierungsprojekt, da wir Menschen erreichen und sie dazu animieren etwas zu tun. Ausserdem haben wir Zahlen, die belegen, was mit unserer Idee erreicht werden kann. Wenn das Budget grösser wäre oder das Marketing besser, könnte sogar noch mehr ausgelöst werden.

## **2.2 Umsetzbarkeit**

Die Umsetzung des Projektes ist ziemlich realistisch. Man braucht das entsprechende Budget. Das Game muss noch programmiert werden und dann promotet werden, was viel Zeit in Anspruch nimmt. Es muss abgeklärt werden, ob die Platzierung auf der Webseite von myclimate möglich ist. Ausserdem muss abgeklärt werden, welches Unternehmen, das Bäume pflanzt eine Partnerschaft mit uns machen würde.

Um das Videospiel zu vermarkten, würden wir für 30 Tage auf Instagram Werbung machen. Dafür zahlen müssten wir CHF 3000. Insgesamt würde die Werbung 320'000-850'000 Leute erreichen. Würde schon nur 1% davon auf die Werbung klicken, würde das Spiel 3200-8500 Menschen erreichen.

Ausserdem haben wir uns überlegt, dass wir ClimatePac auch auf der myclimate Webseite promoten.

### **Finanzen:**

Game: 5000

Insta-Ad: 3000

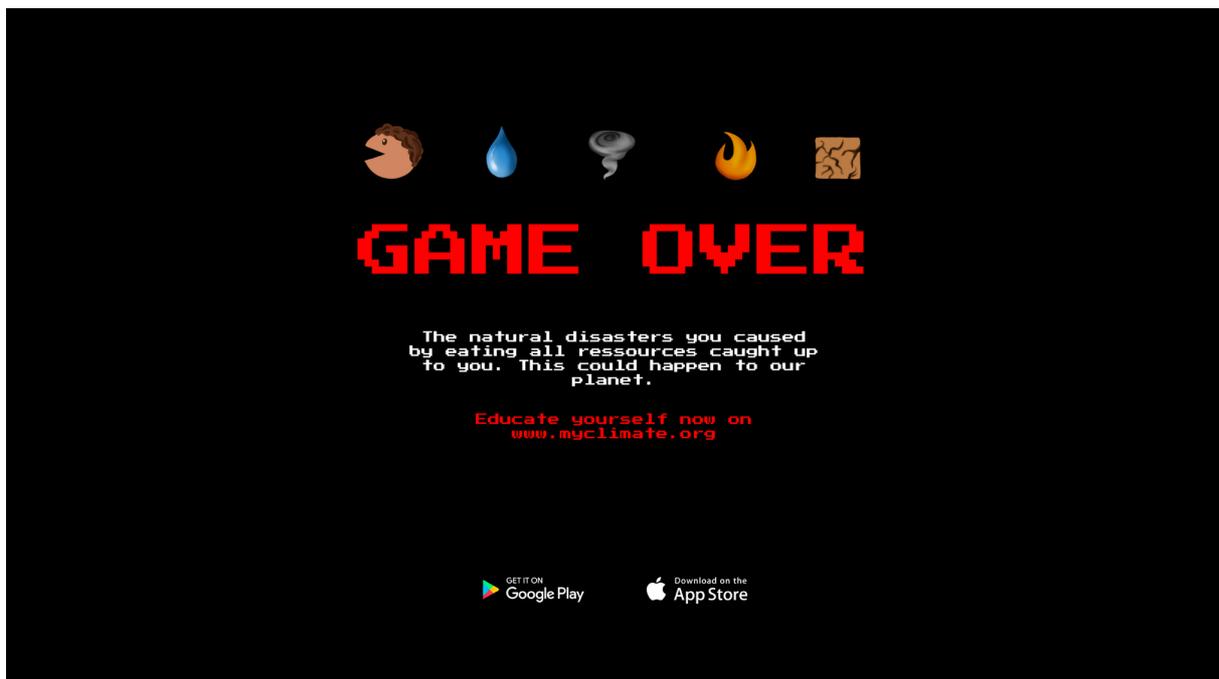
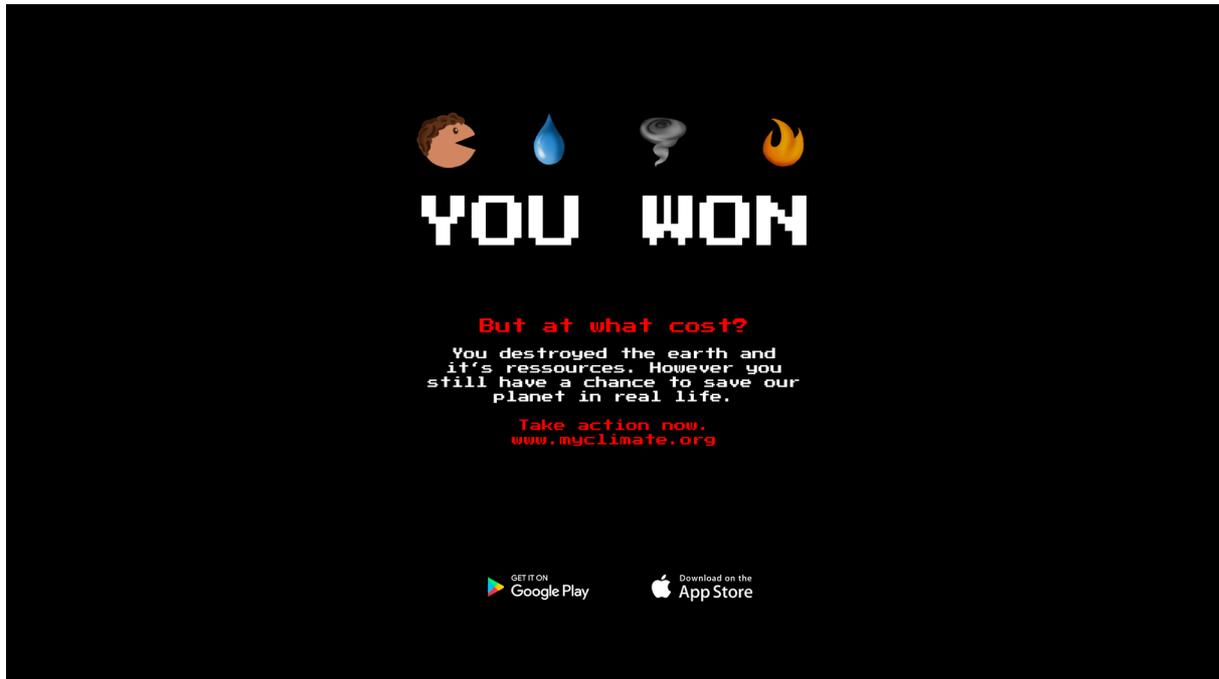
Video: 500

Budget: 10'000

### 3 Resultate der Umsetzung

Da wir das Projekt nicht umsetzen konnten, haben wir einige Visuals erstellt. So soll unser Projekt in Endeffekt umgesetzt werden. Wir hatten das Budget und die nötigen Ressourcen nicht zur Verfügung, damit wir es hätten umsetzen können.





## 4 Einsparung durch das Projekt

Es kommt darauf an, welches Budget zur Verfügung stehen würde. Je nachdem würden wir dann mehr Leute erreichen. Ausserdem kann man mit der richtigen Vermarktung sehr viel erreichen. Die genaue Anzahl der erreichten Personen ist nicht klar. Mit Instagram könnte man sehr viel erreichen. Weiter oben sieht man einige Schätzungen.

Wie schon oben erwähnt wird bei jedem Kauf der App ein Baum gepflanzt. Ein Baum wandelt jährlich ca. 10kg CO<sub>2</sub> um. Es würde die Leute somit nicht nur sensibilisieren, sondern auch CO<sub>2</sub> umwandeln.

## 5 Auswertung der Projektarbeit

### 5.1 Rückblick

Das Ziel konnten wir nicht erreichen, da wir das Projekt nicht umgesetzt haben. Trotzdem sind wir stolz, da wir eine Idee gefunden haben und ein Konzept entwickelt haben.

Es war erst schwierig für uns etwas Gutes einfallen zu lassen. Es fiel uns nichts ein, das wir hätten umsetzen können, was mit dem Klimaschutz zu tun hat. Somit mussten wir etwas umdenken und fanden somit dann zu einer Idee. Wir haben unseren Blickwinkel erweitert. Wir haben uns mit anderen ausgetauscht und uns Inspiration gesucht. Dadurch kam uns dann eine gute Idee, welche wir dann weiterverfolgen konnten.

Das Projekt könnte nur mit den richtigen Ressourcen definitiv umgesetzt werden.

In der Zeit des Projektes haben wir viel gelernt, Spass gehabt und uns weiterentwickelt. Es war aber nicht immer ganz einfach. Einige Male standen wir kurz vor der Verzweiflung. Wir haben aber nicht aufgegeben und immer weiter gemacht. Am Ende sind wir aber zu einem guten Ergebnis, das sich zeigen lässt. Zum jetzigen Zeitpunkt können wir wirklich sagen, dass es eine sehr gute Erfahrung war.