



Projektabschlusspräsentation

FahrradEnergieSystem-Software

2020-15 Solare Zukunft - FESS

Ansprechperson

Herr

Dipl.-Päd. Rolf Behringer

Gefördert durch den
Innovationsfonds
Klima- und Wasserschutz

badenova
Energie. Tag für Tag

Projektabschlusspräsentation

FahrradEnergieSystem-Software (FESS)

Ansprechperson

Herr Dipl.-Päd. Rolf
Behringer

Gefördert durch den
Innovationsfonds
Klima- und Wasserschutz

badenova
Energie. Tag für Tag

PARCOURS

Level

Leicht



Zeit

00:00.000

START

ZURÜCK

Agenda

| 01

Projektstruktur

Eckdaten zum Förderprojekt

- Partner
- Förderung
- Umsetzungsorte
- Laufzeit

| 02

Projektüberblick

Ziele

Herausforderungen

| 03

Projektbeschreibung

Kurzbeschreibung zum Vorhaben

| 04

Projektumsetzung

Meilensteine und Methodik

| 05

Stakeholderanalyse

Zielgruppen und Mehrwerte

| 06

Erkenntnisse und Retrospektive

Mehrwerte und Ergebnisse des Projekts

Lessons Learned

Fazit

Eckdaten zum Förderprojekt

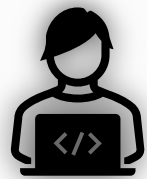
Projektleitung, Projektkonsortium und beteiligte Akteure



Projektleitung
Rolf Behringer



Beratung
Herbert Krickl



Programmierung
Dominik Vorreiter

Team-Meeting (IT, Grafik, Simulation)



1. Fördersumme

Bewilligte Fördersumme: 19.425,00 €

Gesamtprojektvolumen: 38.850 €

2. Umsetzungsorte

Freiburg i. Br. (Entwicklung)
und in Schulen (Testung)

3. Projektlaufzeit

Beginn: 01.03.2020

Ende: 30.09.2022

Projektziele



1.Ziel

Das FahrradKino vielseitiger zum Einsatz bringen

2.Ziel

Eine Software für FahrradKinoSpiele

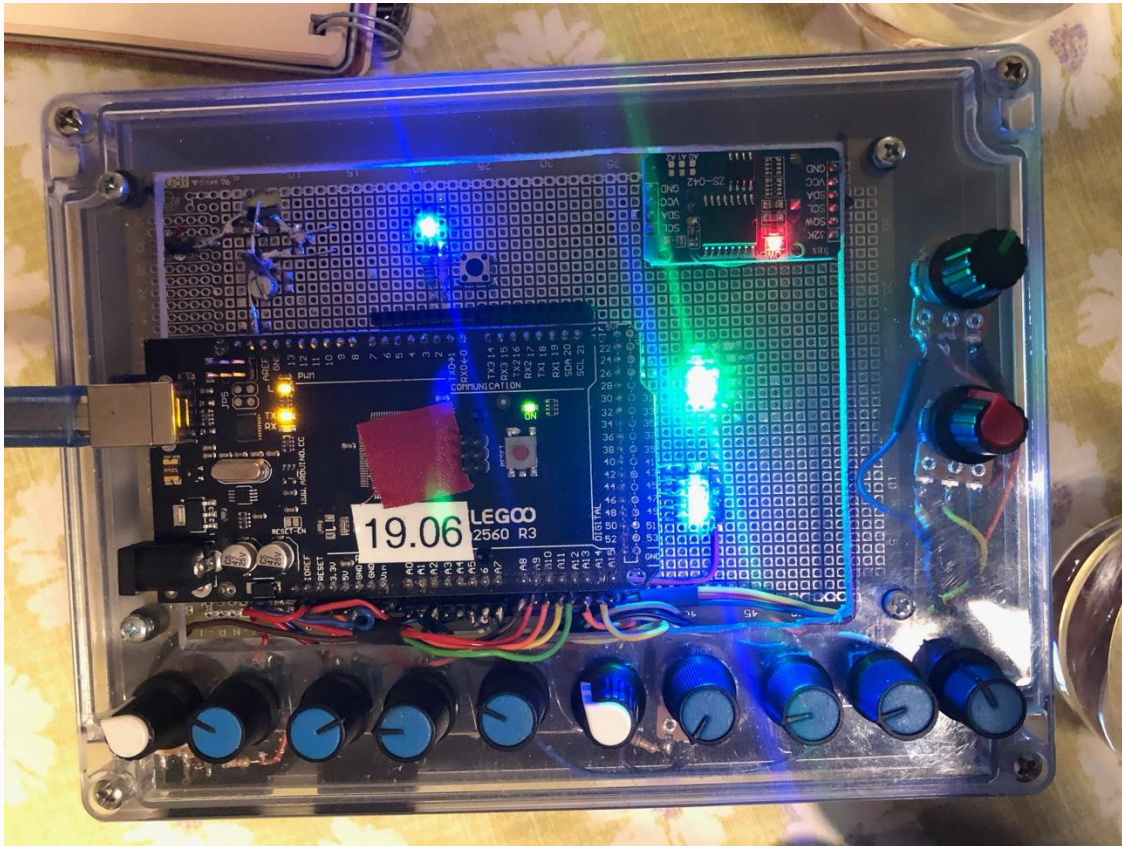
3.Ziel

Den Einsatz des Kinos an Schulen interessanter machen

4.Ziel

Die Nachfrage nach dem FahrradKino erhöhen

Herausforderungen



1. Herausforderung

Eine Auswahl der Spiele zu treffen und die dafür erforderlichen Kriterien zu formulieren.

2. Herausforderung

Eine Simulation der zehn Fahrräder zu entwickeln, um die Testphasen am Schreibtisch durchführen zu können.

3. Herausforderung

Wie bei allen anderen Projekten, wurden wir durch die Corona Pandemie mit einer nicht eingeplanten Situation konfrontiert.

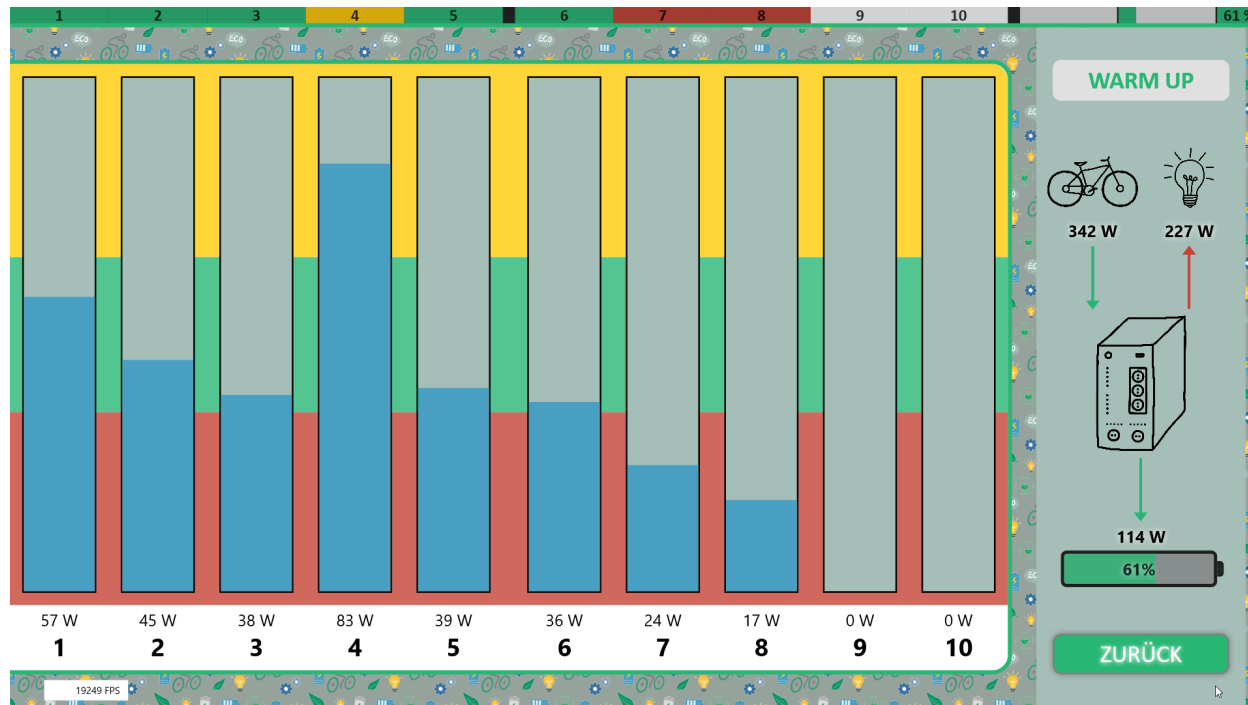
4. Herausforderung

Die Software der Spiele so zu programmieren, dass ein intuitiver Spielfluss ermöglicht wird.

Kurzbeschreibung zum Vorhaben

Das FahrradKino-System mit Spielen noch attraktiver machen

- Verbesserte visuelle Darstellung der Energiedaten
- Spielesoftware für 1 bis 8 Fahrräder (vier Spiele)



AP1 Konzept Entwicklung und Koordination

Projektkoordination
Workshop
Vorbereitung
Durchführung
Dokumentation
Kriterienkatalog

AP2 Software

Schnittstellen: FES, GUI, Module, VLC
GUI (Graphical User Interface)
Versionsmanagement
Module: Programmierung, Testung
Handbuch (Päd., Didaktik, Methoden)

AP3 Simulationsbox

Entwicklung
Planung und Kommunikation
Montage und Fertigstellung

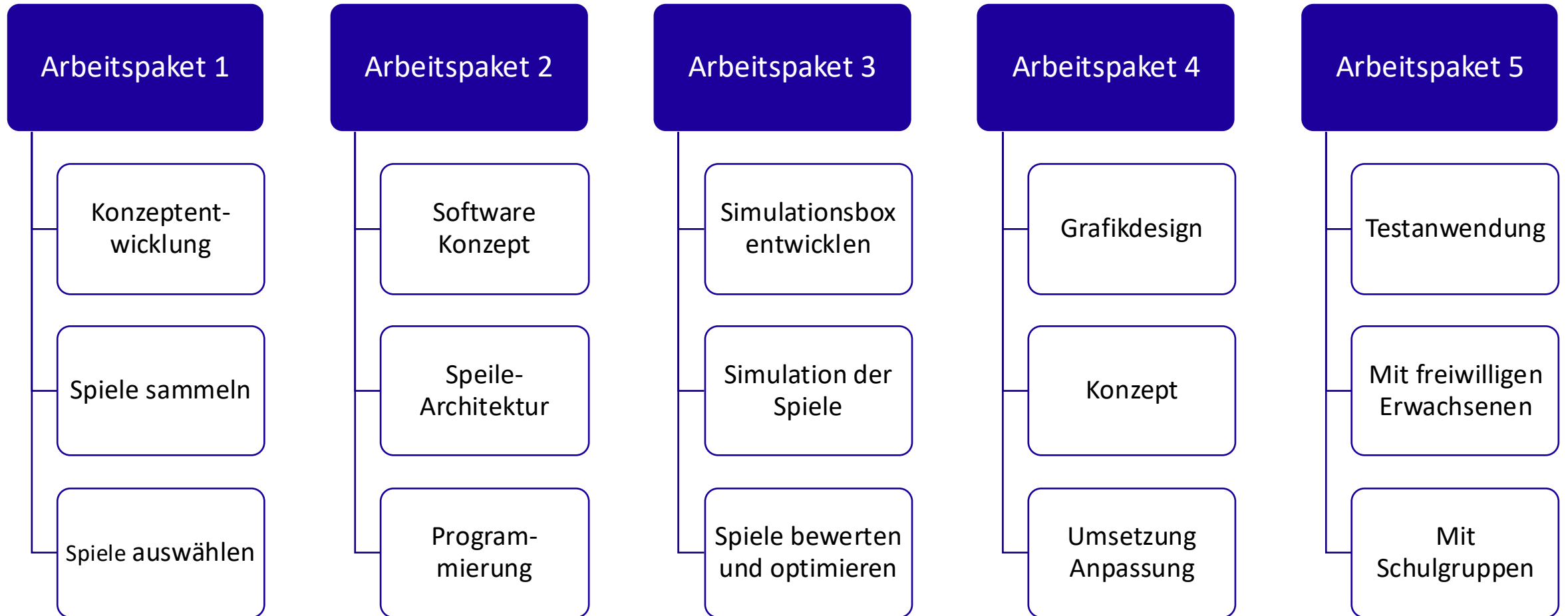
AP4 Grafik-Design

Entwurf nach Kriterien (min. 5 Module)
Anpassungen für Software, Umsetzung
Flyer und Rollup
Besprechung und Abstimmung

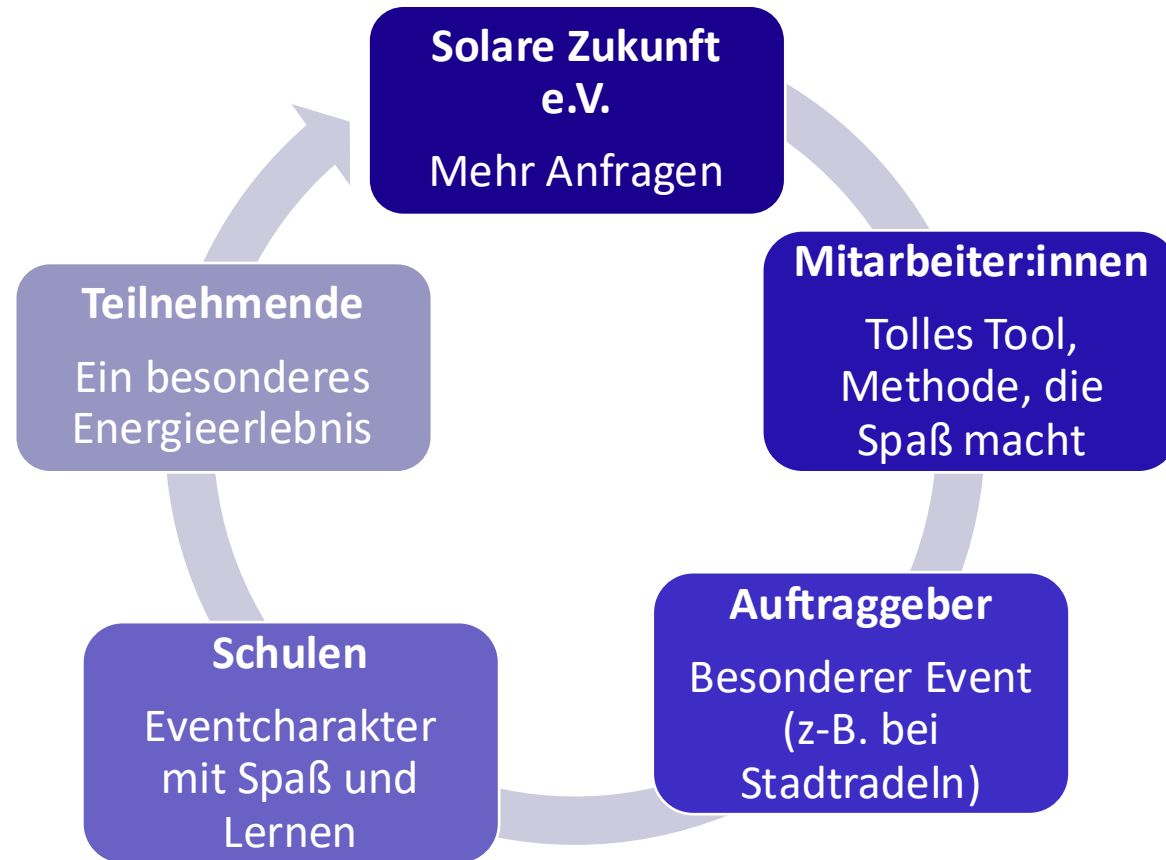
AP5 Erste öffentliche Vorführung

Planung
Öffentlichkeitsarbeit
Durchführung

Meilensteine und Methodik

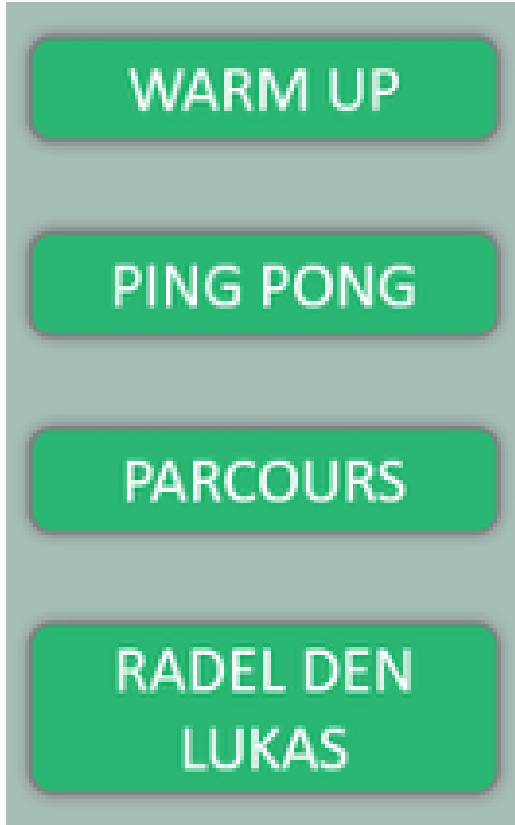


Zielgruppen und Mehrwerte



Mehrwerte und Ergebnisse

Die Spiele:



1.Optimierte Software

Die vorhandene Software aus dem FahrradKinoprogramm im Rahmen dieser Förderung sowohl funktional als auch optisch optimiert.

2.Spiele für das FahrradKino

Das FahrradKinokonzept wurde mit dieser neuen Komponente attraktiver. Neben der reinen FahrradKino-Aktion mit Filmen, können wir jetzt spiele mit dem FahrradKino anbieten. Diese sind vor allen in Schulen sehr beliebt.

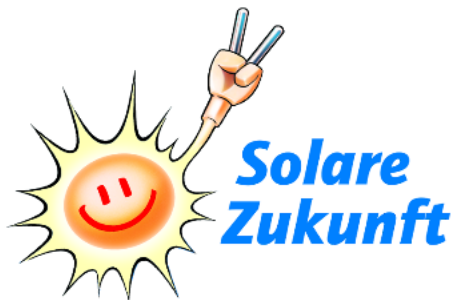
3.Flexibler Einsatz

Mit zusätzlichen Spielen für das FahrradKino wurde der Einsatz flexibler, d.h. unser FahrradKinosystem eignet sich für diverse Veranstaltungsformate.

4.Mehr Anfragen

Aufgrund der Attraktivität und der medialen Präsenz in Zeitungen und Social Media erhalten wir inzwischen mehr Anfragen als zuvor.

Fahrradkino



Gefördert durch den
Innovationsfonds
Klima- und Wasserschutz

badenova
Energie. Tag für Tag

WARM UP

PING PONG

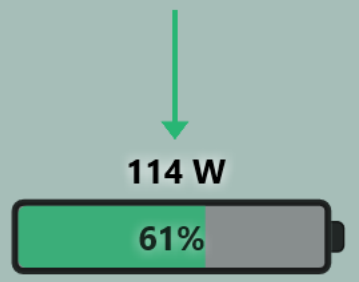
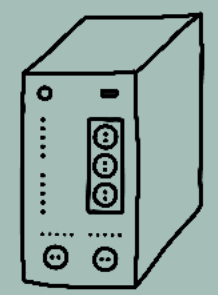
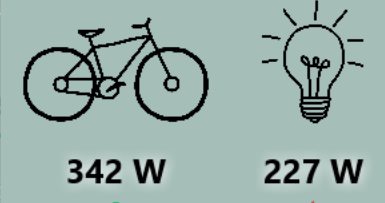
PARCOURS

RADEL DEN
LUKAS

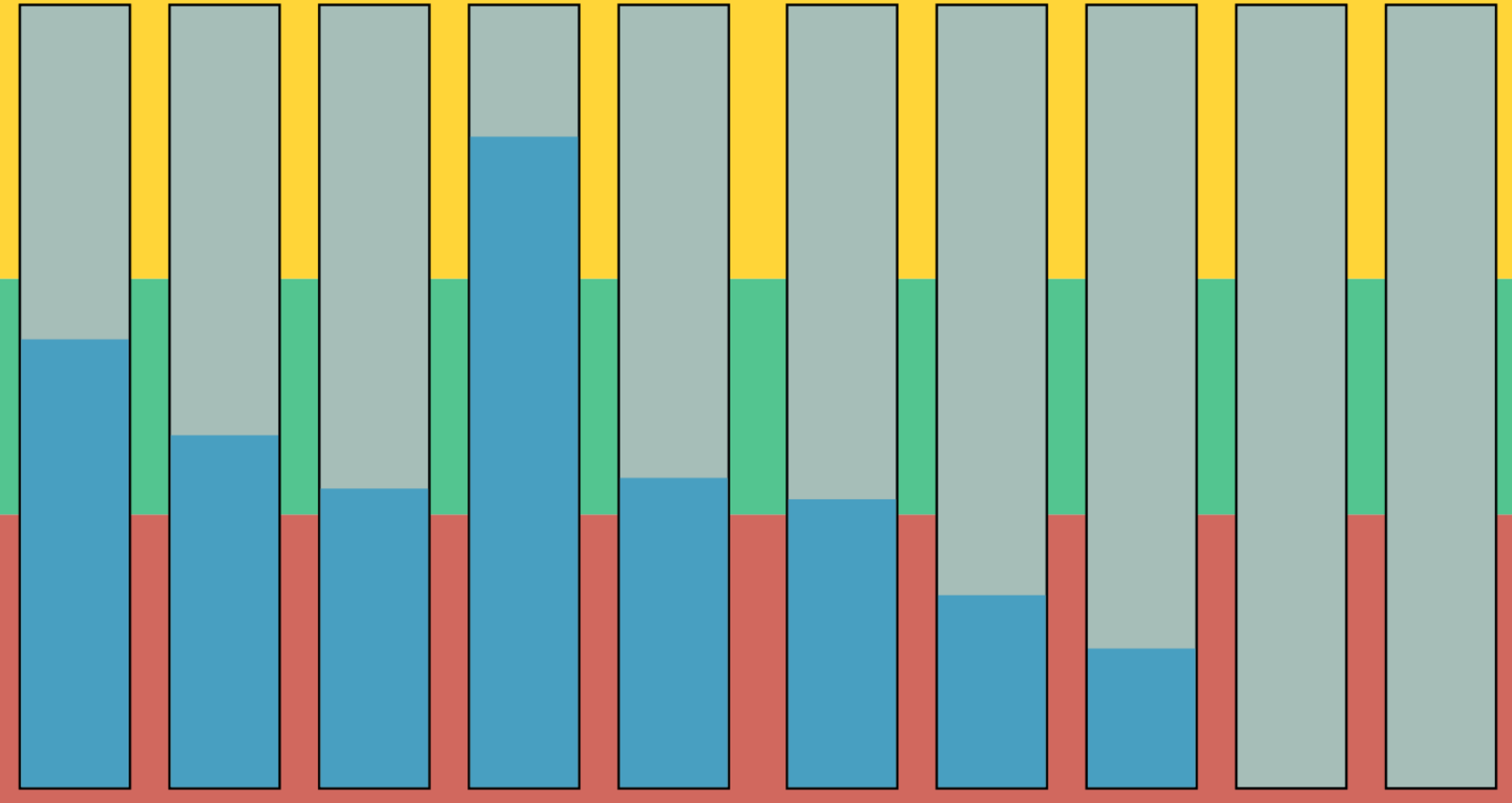
BEENDEN



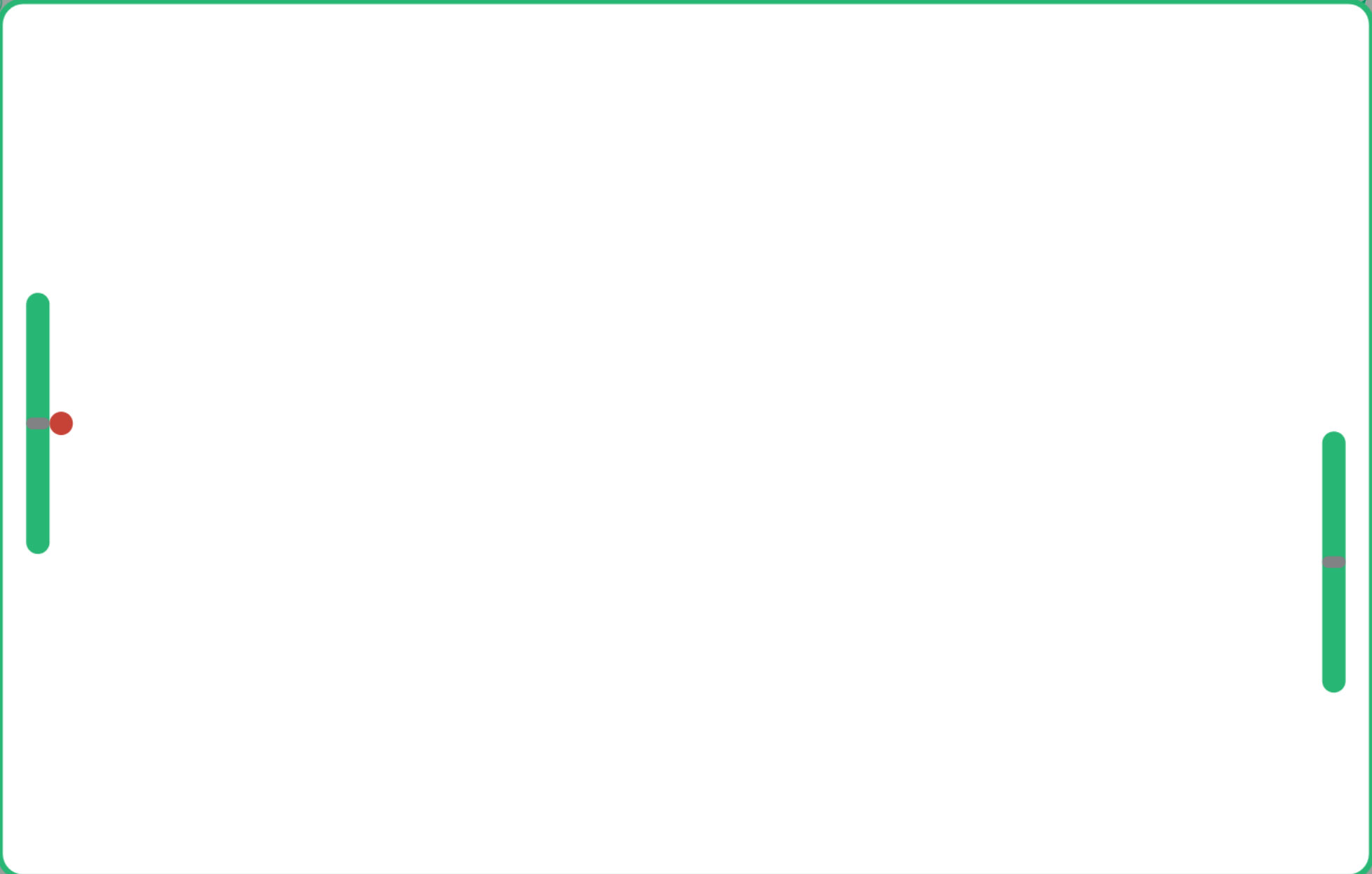
WARM UP



ZURÜCK



57 W 45 W 38 W 83 W 39 W 36 W 24 W 17 W 0 W 0 W
1 **2** **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10**

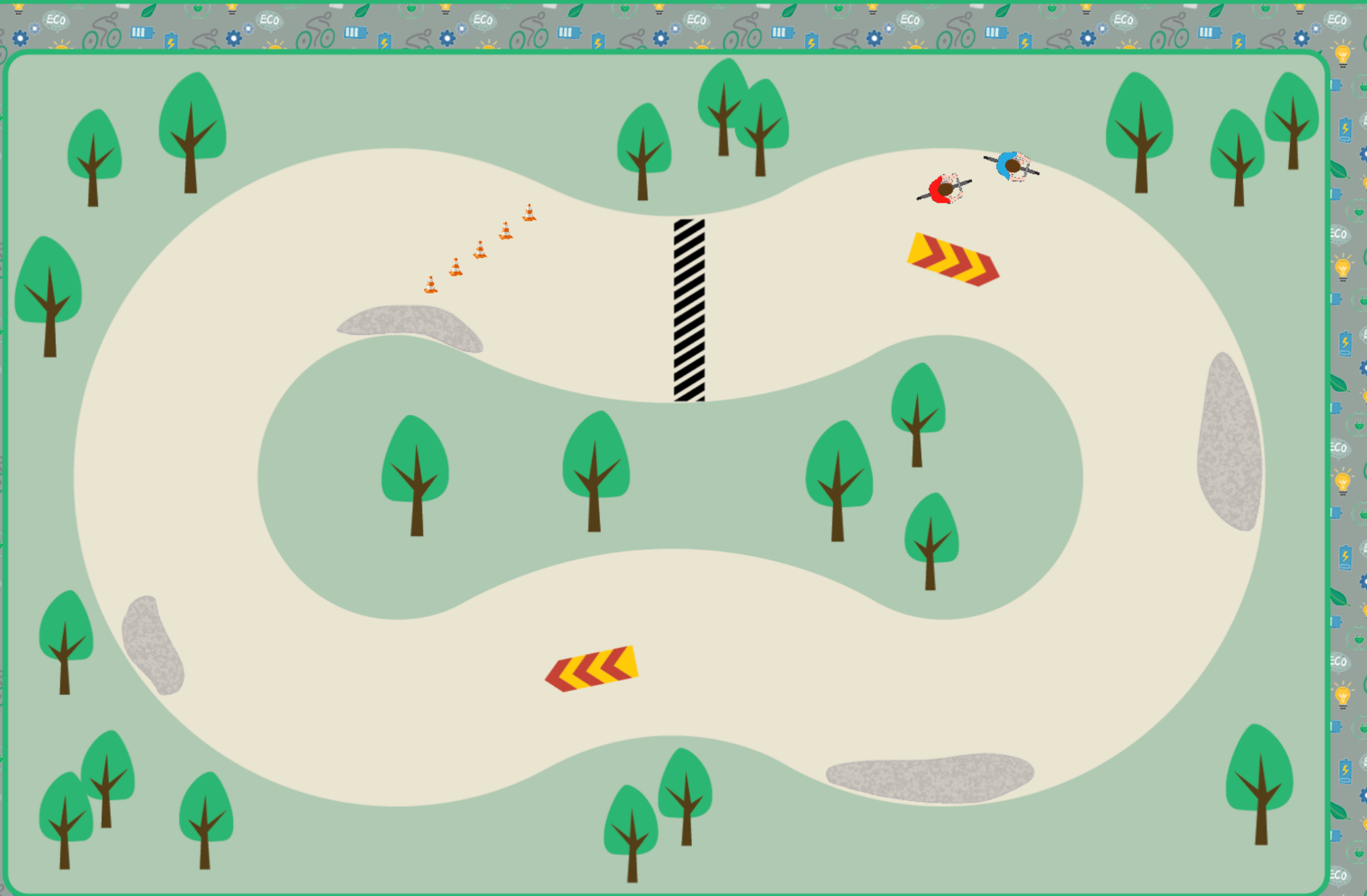


PING PONG

Zeit
00:00

START

ZURÜCK



PARCOURS

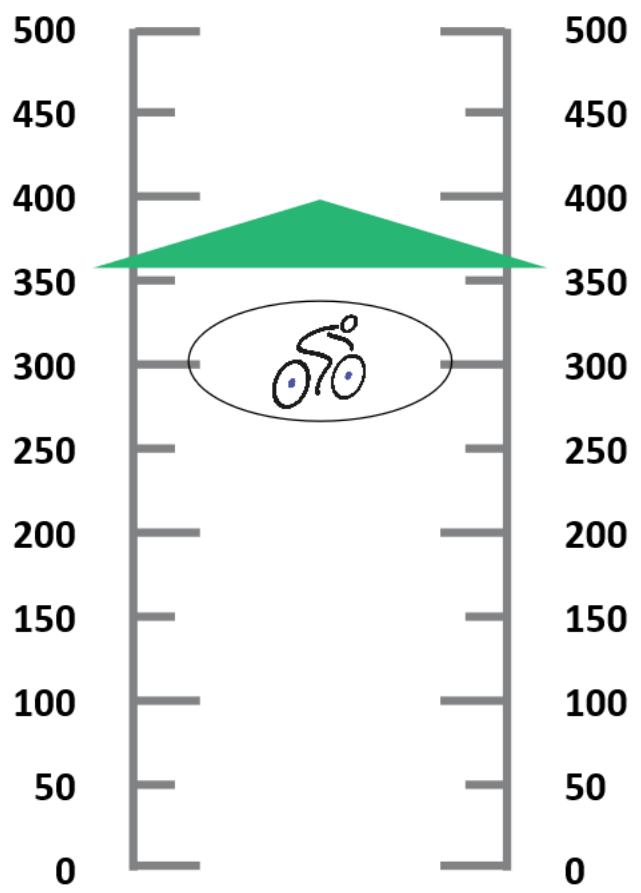
Level
Leicht

Zeit
00:06.6

START

ZURÜCK

RADEL DEN LUKAS



Zeit

00:06

Ergebnis

358 W

START

ZURÜCK



1.Erfahrung

Es ist immer eine Herausforderung, ein neues Projekt zu planen, weil jedes Projekt seine unvorhersehbaren Momente hat. Die positive Erfahrung war, dass sich die meisten Probleme im Team konstruktiv und kreativ lösen lassen.

3.Erfahrung

Die spielerische Komponente bei den FahrradKino-Spielen, hat sogar eine noch bessere Wirkung, als wir uns erhofft hatten.

Lessons learned

badenova

2.Erfahrung

Eine wirklich spezielle Erfahrung, war die Corona-Pandemie. Hierbei war es besonders hilfreich, dass unsere Betreuer von Seiten des Innovationsfonds sehr verständnisvoll und flexibel reagiert haben.

4.Erfahrung

Eine detaillierte Projektplanung mit Arbeitspaketen und den resultierenden Arbeitsschritten ist für den Erfolg eines Projektes unabdingbar. Für uns waren die monatlichen Projekttreffen sehr hilfreich und motivierend.

Fazit

1.Aspekt

Ohne die Förderung durch den Innovations der badenova, würde es das FahrradKino und die FahrradKino-Spiele vermutlich nicht geben.

3.Aspekt

Spielerische Angebote in unseren Bildungsangebote zu haben, macht es möglich, noch mehr Menschen jeglichen Alters zu erreichen.

2.Aspekt

Für das Ergebnis war es sehr wertvoll, dass wir das Projekt zweimal verlängern konnten. Aufgrund von Corona, ist unser Zeitplan deutlich durcheinander geraten.



Unsere Zukunft denken und gestalten!

Danke



badenova

