

DRUCKWELLE

Organisationshandbuch

Leitfaden für die Organisation bei DRUCKWELLE

Freigabe der Version 1.0 durch die Leader am 16.03.2006



© 2005/2006 DRUCKWELLE
Version 1.0
Autor: Marco "Swisstex" Bürli
swisstex@druckwelle-hq.de
<http://www.druckwelle-hq.de/>

Unsere Werte

Vorbild

Wir, das Kader der DRUCKWELLE, sind immer ein Vorbild für die Mitglieder des Clans. Jeder handelt nach bestem Wissen und Gewissen. Wir verlangen nichts von unseren Mitgliedern, das wir nicht selbst auch erbringen würden.

Kommunikation

Wir kommunizieren offen und ehrlich. Wir sagen was wir denken. Anfeindungen und Beleidigungen haben keinen Platz, denn wir arbeiten konstruktiv und pragmatisch zusammen. Als Kader haben wir unseren Bereich, immer aber auch DRUCKWELLE als Ganzes im Blickfeld.

Teamgeist

Zusammen sind wir stark. In der vielfältigen Gemeinschaft finden wir das grosse Potential von DRUCKWELLE. Mit konstruktiver Zusammenarbeit lässt sich jedes Problem lösen. Achten wir auf das was der andere sagt, respektieren wir ihn und seine Meinung. Wir versuchen die vielen Möglichkeiten vom Kader und der Spieler zum Wohl der Gemeinschaft zusammen zu führen und zu fördern.

Zuverlässigkeit

Wir tun und meinen was wir sagen. Wir versuchen unsere Aussagen und Versprechungen einzuhalten. Eine gute Zusammenarbeit basiert auf Vertrauen und Sympathie. Wir wollen beides fördern und die Gelegenheit nutzen, neue Kollegen und Freunde kennen zu lernen.

Ruhm und Repräsentation

Wir sind angehalten, den Clan positiv zu repräsentieren. Das Wohl und der Fortbestand unseres Clans ist das höchste Gut. Streitereien, Geprahle und Spammen in den öffentlichen Chats ist genauso verpönt, wie unfaires Verhalten gegenüber anderen Spielern. Besonders gegenüber anderen Clans sollte man sich nicht schlechter Verhalten, als man selbst behandelt werden möchte. Gemeinsam sind wir ein Teil der Etikette nach Aussen.

Zweck des Handbuchs

Dieses Handbuch soll dazu beitragen, die Strukturen klar zu regeln und die Verantwortungen und Kompetenzen einigermaßen zu umschreiben. Mit diesen Richtlinien soll es jedem Kaderangehörigen von DRUCKWELLE einfacher sein Entscheidungen zu treffen und in bestimmten Situationen richtig zu reagieren.

Zudem soll die Handlungsweise der jeweiligen Stufe innerhalb DRUCKWELLE synchronisiert werden. Dies soll zum Verständnis der eigenen Rolle und zum notwendigen Verantwortungsbewusstsein beitragen.

Selbstverständlich ersetzt dieses Handbuch in keiner Weise selbstständiges Denken und Handeln. Der gesunde Menschenverstand ist immer noch Master und nicht Slave.

Kader

Zum Kader von DRUCKWELLE zählt jeder Orga, Teamleader, Head-Orga und Leader. Egal welche Stufe und für welches Thema/Spiel er sich einsetzt, bzw. nominiert ist.

Ergänzungen und Korrekturen können jederzeit eingegeben werden.

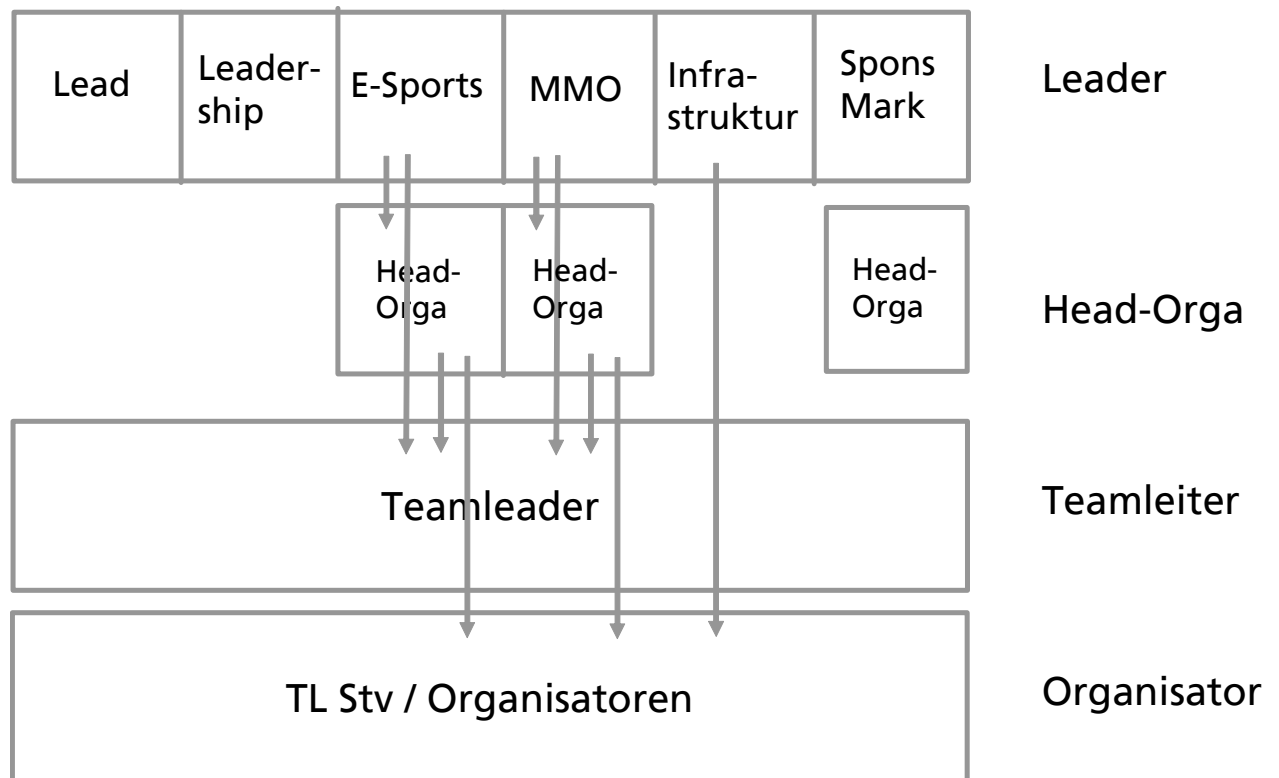


Inhaltsverzeichnis

1	<u>ORGANISATION</u>	4
1.1	LEADER	4
1.2	HEAD-ORGA	5
1.3	TEAMLEADER	5
1.4	ORGANISATOR	6
1.5	MITGLIED	6
2	<u>FÜHRUNGSGRUNDSÄTZE</u>	6
2.1	GENERELLER AUFNAHMEPROZESS NEUER MITGLIEDER	7
3	<u>INFRASTRUKTUR</u>	7
4	<u>EINSATZ FINANZIELLER MITTEL</u>	7
5	<u>AUFTRITT NACH AUSSEN / KONTAKTE /SHOPS</u>	8
5.1	SPONSOREN	8
5.2	LAN-PARTY	9
5.3	PUBLISHER	9
5.4	HÄNDLER / SHOPS	9
6	<u>SCHLUSSWORT</u>	10

1 Organisation

Unsere Struktur ist Sparten orientiert und führt über lediglich vier Stufen. Dies soll eine effiziente Zusammenarbeit und kurze Entscheidungswege garantieren.



1.1 Leader

Die Leader sind grundsätzlich für die Organisation aller Aufgaben zuständig. Gemäss Themenaufteilung (Fachbereich) übernimmt je ein Leader ein Aufgabengebiet. Die Betreuung des Fachbereichs und die Organisation obliegen dem Leader.

Die Leader sind als Gemeinschaft für alle Belange von DRUCKWELLE verantwortlich. Sie vertreten als Gremium DRUCKWELLE nach innen und aussen. Die Leader fungieren als die höchste Instanz im Clan.

Die Aufgaben der Leader setzen sich wie folgt zusammen:

- Repräsentation von DRUCKWELLE nach aussen
- Planung und Weiterentwicklung von DRUCKWELLE als Clan
- Sicherstellen der Organisation im eigenen Bereich
- Koordinieren von Absprachen und Pendenzen auf Clan Ebene (inkl. Beschlussprotokoll)
- Planung und Absprache, sowie Weiterentwicklung des eigenen Bereichs
- Personalmanagement im eigenen Bereich, insbesondere die Betreuung der Head-Orgas und Teamleader

Beförderungen

Der Antrag auf Aufnahme eines Leaders muss von einem Leader ausgehen. Dem Antrag über die Aufnahme wird nur mit einem einstimmigen Votum aller Leader statt gegeben. Die Absetzung, bzw. der Austritt eines Leaders erfolgt auf gleiche Weise.

1.2 Head-Orga

Die Head-Orgas sind für die Koordination mehrerer Spiele und deren Bereiche, sowie zugewiesener Sonderaufgaben zuständig. Sie sollen die Leader entlasten und koordinative, wie auch führungsorientierte Aufgaben übernehmen.

Die Aufgaben der Head-Orgas setzen sich wie folgt zusammen:

- Nimmt die Stellvertretung des Leaders war
- Unterstützung des Leaders in Planung und Weiterentwicklung
- Nimmt Schnittstellenfunktion zwischen dem Team und dem Leader war
- Koordiniert die News und deren Publikation
- Übernimmt zugewiesene Aufgaben des Leaders

Beförderungen

Der Antrag auf Aufnahme eines Head-Orgas muss von einem Leader ausgehen. Dem Antrag über die Aufnahme wird statt gegeben, sofern 4 Leader für eine Aufnahme stimmen. Die Absetzung, bzw. eine Rückstufung erfolgt auf gleiche Weise.

1.3 Teamleader

Der Teamleader ist Chef eines Spiels. Er ist für alle Belange des Spiels zuständig und Ansprechpartner für die Spieler. Der Teamleader stellt das Rückgrat der Organisation bei DRUCKWELLE dar.

Der Teamleader ist sowohl für das Spiel, sein Programm, wie auch für die Orgas und Spieler verantwortlich. Dies beinhaltet alle Aspekte des Spiels, wie auch die Rechte aller Spieler und Orgas.

Die Aufgaben der Teamleader setzen sich wie folgt zusammen:

- Nimmt die Stellvertretung des Head-Orgas war
- Koordiniert regelmässig die Pendenzen seines Teams (inkl. Beschlussprotokoll)
- Erstellt ein Programm im Spiel (Spielinhalt / Ingame Events)
- Organisiert die Mitgliederverwaltung, inkl. Promotionen / Auszeichnungen / Verwarnungen
- Koordiniert die Infrastruktur: Teamspeak, Forum, Mitgliederverwaltung

Beförderungen

Der Antrag auf Aufnahme eines Teamleaders muss von einem Head-Orga oder einem Leader ausgehen. Dem Antrag über die Aufnahme wird statt gegeben, sofern 4 Leader für eine Aufnahme stimmen. Die Absetzung, bzw. eine Rückstufung erfolgt auf gleiche Weise.

1.4 Organisator

Organisatoren sind sehr engagierte Mitglieder, welche besondere regelmässige Aufgaben im oder neben dem Spiel ausführen. Organisatoren können jegliche Aufgaben (nicht aber die Verantwortung) innerhalb eines Teams übernehmen.

Eine spezielle Funktion übernimmt der Teamleader Stellvertreter. Er amtiert in Abwesenheit des Teamleaders in dessen Funktion.

Die Aufgaben der Orgas setzen sich wie folgt zusammen:

- Übernimmt zugewiesene Aufgaben des Teamleaders

Beförderungen

Der Antrag auf Aufnahme eines Organisators (Orga) muss vom zuständigen Teamleader ausgehen. Dem Antrag über die Aufnahme wird statt gegeben, sofern der zuständige Head-Orga und der zuständige Leader für eine Aufnahme stimmen. Die Absetzung, bzw. eine Rückstufung erfolgt auf gleiche Weise.

1.5 Mitglied

Mitglieder sollen vor allem eines: Spass und Gesellschaft haben. Die Mitglieder sind in der Masse ebenso Aushängeschild von DRUCKWELLE, wie einzelne dedizierte Kontaktstellen und Leader. Es ist deshalb dem Auftreten der Mitglieder Beachtung zu schenken.

Die Mitglieder haben sich mit dem Kodex und dem Geist von DRUCKWELLE einverstanden zu erklären und werden für Missachtungen und Fehlverhalten verwahrt. Mehrmaliges negatives Auffallen soll Konsequenzen haben.

Mitgliederverwaltung

Der Teamleader organisiert die Mitgliederverwaltung in seinem Bereich und stellt sicher, dass jederzeit über die Anzahl eingetragener Spieler in seinem Spiel Auskunft gegeben werden kann. Der Teamleader ist für die Verwaltung und die richtige Zuweisung der Rechte der Mitglieder besorgt.

2 Führungsgrundsätze

Bei DRUCKWELLE pflegen wir einen kooperativen Führungsstil und wollen alle Kader mit Partizipation motivieren. Die Initiative und Selbstständigkeit jedes Orgas soll durch eine klare Delegation von Aufgabenbereichen und der eigenen Teilverantwortung gefördert werden.

Entscheidungen jeglicher Art müssen nachvollziehbar und sofern wichtig, dokumentiert sein. Es muss jederzeit möglich sein, Probleme und Fragen bei einem Team oder den Leadern zu platzieren. Daraus ergibt sich folgender minimaler Anspruch:

- Monatliches Leadermeeting
- Monatliches Teammeeting

Weitere Meetings zur Klärung von offenen Punkten oder Problemen können selbstverständlich situationsbezogen eingesetzt werden.

2.1 Genereller Aufnahmeprozess neuer Mitglieder

Grundsätzlich soll jeder, der die jeweiligen Minimalanforderungen erfüllt eine Chance haben, bei DRUCKWELLE aufgenommen zu werden.

Um die "Qualität" der Mitglieder in allen Bereichen auf einem gewissen Mindestlevel halten zu können werden folgende minimale Schritte zur Aufnahme von neuen Mitgliedern festgelegt:

- Antrag auf Aufnahme muss in elektronischer Form erfolgen
- Ein Gespräch mit dem Antragsteller muss durchgeführt werden (Vollständiger Name muss bekannt sein, Skills, sowie die Motivation zu DRUCKWELLE zu kommen)
- Eintrag des Spielers in der Mitgliederdatenbank
- Überprüfen und freigeben der richtigen Rechte (Teamspeak, Forum)

3 Infrastruktur

Damit die Infrastruktur auf soliden Füßen steht, sind zwingend einige Regeln zu beachten. Der Leader Infrastruktur ist besorgt, dass jederzeit über jegliche Hard- und Software Auskunft gegeben werden kann.

Damit ihm die Aufgabe mit seinem Team bestmöglich gelingt, ist folgendes zu beachten:

- Jegliche Hard- und Software soll gemeldet werden. Auch solche die von Privat zur Verfügung stellt wird (weder Rechte noch "Eigentum" wechseln, es geht um die Gesamtsicht)
- Hard- und Software darf nur nach einem OK vom zuständigen Leader beschafft werden. Vorzugsweise ist der Kontakt zum Lieferanten durch den Leader Marketing oder den Leader Infrastruktur herzustellen (Synergien beim Einkaufen und der Betreuung)
- Ein Inventar beim Infrastruktur-Team spiegelt jederzeit die Ressourcen, welche DRUCKWELLE zur Verfügung stehen, wider.

4 Einsatz finanzieller Mittel

DRUCKWELLE arbeitet nicht gewinnorientiert. Sämtliche finanzielle Mittel werden ausschliesslich für den Clan eingesetzt. Es werden weder Löhne noch sonstige direkte Vergütungen entrichtet.

Einnahmen

Die Einnahmen von DRUCKWELLE setzen sich aus Spenden und Sponsorenzahlungen zusammen. Einen generellen Mitgliederbeitrag gibt es nicht.

Einnahmen – DRUCKWELLE Supporter

Das Supporter Programm und die dazu erbrachten Dienstleistungen sind nicht gewinnorientiert und dienen dem Clan ausschliesslich zur Deckung der anfallenden betrieblichen Kosten, sowie zur Durchführung von Veranstaltungen. Die Einnahmen aus dem Supporter Programm werden als Spenden betrachtet.

Ausgaben

Generell sind jegliche Ausgaben, welche nicht Zweckgebunden für den Clan eingesetzt werden zu vermeiden. Jegliche Ausgaben müssen schriftlich beim Leadership beantragt werden und können nur durch die Leader bewilligt werden. Übersteigt der Antrag die Summe von 50 Euro, sind mindestens drei Zustimmungen notwendig.

Einzige Ausnahme bilden von den Leadern abgestimmte Fälle wo eine Deckung entstandener Spesen vorgenommen wird. Auch in diesem Fall muss ein schriftlicher Antrag vorliegen und mindestens drei Leader ihre Zustimmung geben.

5 Auftritt nach Aussen / Kontakte /Shops

Für die Zukunft von DRUCKWELLE ist ein korrektes und gemeinsames Auftreten nach Aussen sehr wichtig. Jeder einzelne an einer LAN-Party, in einem Forum oder beim Spielen trägt zum Bild von DRUCKWELLE bei.

Um in Zukunft weiter zu kommen sind insbesondere nach Aussen gerichtete Projekte und Kontakte zu Sponsoren, Gönnern und Publishern wichtig. Es wird nach wie vor gewünscht, dass Mitglieder von DRUCKWELLE Kontakte haben, einbringen und pflegen. Aus diesen Gründen sind nachfolgend die wichtigsten Bedingungen festgehalten.

5.1 Sponsoren

Sponsoren sind Einzelpersonen, Vereine oder Firmen, die dem Clan effektive finanzielle oder materielle Mittel zur Verfügung stellen.

Die Gesamtverantwortung der Sponsoren obliegt dem zuständigen Leader Sponsoring. Er führt eine monatlich aktualisierte Liste, welche alle Sponsoren, Gönner, etc. mit den von ihnen erbrachten Leistungen stichwortartig beinhaltet. Die jeweiligen direkten Betreuer/Kontakte werden ebenfalls ersichtlich geführt.

Der fürs Sponsoring zuständige Leader ist ebenfalls verantwortlich, dass in einem "Agreement" (Vereinbarung ohne rechtlichen Charakter) die gegenseitigen Minimalleistungen und deren Dauer festgehalten werden.

5.2 LAN-Party

LAN-Partys sind sehr geeignet vor allem unsere E-Sports Teams bekannt zu machen und im Wettstreit zu präsentieren. Ebenso wichtig ist, dass die Teams vor Ort visuell wie auch beim Spielen als DRUCKWELLE identifiziert werden können.

Die Koordination für den Auftritt und die Ausstattung der einzelnen Teams ist Aufgabe des jeweiligen Head-Orgas. In diesen Bereich fallen auch die weiteren Massnahmen vor Ort, welche vorbereitet und koordiniert werden müssen (Werbematerial, Banner, Stahlpad, Spielerplätze, etc.). In der Ausführung wird er durch den Teamleader unterstützt.

Für die Repräsentation der Teams bei Turnierspielen, sowie für Interviews, Kommentare und News ist der Teamleader zuständig. Eine Nachbearbeitung des Besuchs der LAN-Party wird durch den Head-Organisator koordiniert (Vorgaben, Resultate, Stimmung, Kontakte, Probleme, Fazit).

5.3 Publisher

Die Gesamtverantwortung der Betreuung für die Publisher obliegt dem zuständigen Leader Sponsoring. Er führt eine monatlich aktualisierte Liste, welche alle kontaktierten Publisher, Spieleentwickler, etc. mit den von ihnen betreuten Themen/Spielen stichwortartig beinhaltet. Sollten weitere Mitglieder der DRUCKWELLE solche Kontakte haben, werden die jeweiligen Betreuer/Kontakte ebenfalls ersichtlich geführt.

5.4 Händler / Shops

Händler profitieren von einem grossen Angebot an Möglichkeiten der Vermarktung bei und durch DRUCKWELLE. Insbesondere durch die vielfältigen Möglichkeiten und Ressourcen im Bereich Web und Design stehen für Händler weitere Dienstleistungen zur Verfügung. Der Verlauf vom Händler zum Sponsor kann fliessend sein. In einem solchen Fall wird die Zugehörigkeit der Betreuung/Verantwortung von den Leadern abgesprochen.

Eine 1 zu 1 Beziehung (z.B. Ware mit Beteiligung von DRUCKWELLE) wird nicht als Sponsoring verstanden.

Die Gesamtverantwortung der Betreuung der Händler obliegt dem zuständigen Leader (Marketing). Er führt eine monatlich aktualisierte Liste, welche alle Händler, Shops, etc. mit den von ihnen zur Verfügung gestellten Dienstleistungen und/oder Vergütungen stichwortartig beinhaltet. Sollten weitere Mitglieder der DRUCKWELLE solche Kontakte haben, werden die jeweiligen Betreuer/Kontakte ebenfalls ersichtlich geführt.

6 Schlusswort

Wenn wir uns der Entwicklung des Massive Multigaming Clans DRUCKWELLE die letzten Jahre bewusst werden, so sehen wir auch das grosse Potential das in diesem Zusammenschluss von Spielern steckt. Vom Planetside Clan zur Multigaming Plattform waren es viele Schritte.

Immer getrieben vom Wunsch, Spass zu haben und Spieler unter einem Dach zu vereinen, etwas zu Organisieren und viel Gutes zu tun, haben sich über die Monate Spieler eingefunden, die bereit sind mehr als nur dabei zu sein. Der Ausdruck Mit-tendrin reicht nicht, um die Hingabe und das Engagement zu beschreiben, welches nötig ist eine solche Plattform zu erschaffen und weiter zu entwickeln.

Viel Arbeit wurde in den Spielen geleistet und somit viel Inhalt für die Spieler geboten. Ebenso viel Arbeit war und ist nötig um diesen Inhalt an den Spieler zu bringen, den Inhalt und den Spieler zu verwalten und schlussendlich auch um den erschaffenen Inhalt auch nach Aussen zu präsentieren oder gar zu verkaufen.

Um die vielen einzelnen Arbeiten und Aufwendungen ein wenig in geordnete Bahnen zu lenken, wurde dieses Handbuch erstellt. Es soll als Leitplanke, als Richtlinie und nicht als Vorschrift und Weisung verstanden werden.

Der gesunde Menschenverstand und die direkte Kommunikation untereinander sind nach wie vor die wichtigsten Elemente unserer Zusammenarbeit.

Feedback und konstruktive Kritik sind jederzeit gerne willkommen.

Es freut mich persönlich von Woche zu Woche an der Weiterentwicklung von DRUCKWELLE beteiligt zu sein. Und noch mehr freut es mich, alle die vielen Arbeiten mit Euch Orgas und Leadern anpacken zu können. Wir haben hier die einmalige Gelegenheit und die Verantwortung, am Schicksal von DRUCKWELLE zu arbeiten. Zusammen sind wir DRUCKWELLE.

Herzlichen Dank und meinen tiefen Respekt
Marco aka Swisstex



**DRUCKWELLE HAT VIELE GESICHTER
DOCH NUR DURCH JEDEN EINZELNEN
ERGEBEN WIR UNSER BILD**