**Tag 1 (20.09.2023):**

Vorgehen:

* Formular ausfüllen mit einer ersten Idee, wie das Spiel aussehen soll
* Erste Levelvorschläge finden

Probleme:

* Schwierig, festzulegen, wie man den Stoff innerhalb eines Levels rüberbringen kann und dann am Ende eine Frage darüber zu stellen.

Offene Fragen:

**Tag 2 (26.09.2023):**

Vorgehen:

* Überlegen, ob das Konzept nochmal geändert werden soll und aufschreiben von anderen Möglichkeiten, sowie Weltideen
* Recherche zu anderen Educational Videogames und Inspiration von diesen holen
* Aufschreiben von allen möglichen Konzepten, die ich machen kann
* Herunterladen von Unity + Visual Studio 2022 (hab für mich persönlich schon Unity gewählt wegen vielen Tutorials im Internet, aber für Studienarbeit trotzdem schauen was es sonst noch gibt + sagen warum ich trotzdem Unity genommen habe)

Probleme:

Offene Fragen:

* Welches Konzept soll ich nehmen??

**Tag 3 (27.09.2023):**

Vorgehen:

* Suchen und Speichern von ersten Quellen (die mir hoffentlich helfen ein Konzept auszusuchen)

Probleme:

Offene Fragen:

* Brauche ich am Ende Probanden, also mögliche Nutzer im Altersbereich zwischen 12-15 um mein Spiel zu testen?

**Tag 4 (28.09.2023):**

Vorgehen:

* Finales Konzept gefunden (siehe Konzepte-Worddatei)
* Angefangen ein Unity 2D Plattformer Tutorial auf YouTube anzuschauen (https://www.youtube.com/playlist?list=PLrnPJCHvNZuCVTz6lvhR81nnaf1a-b67U)

Probleme:

Offene Fragen:

* Welche Programmiersprache soll ich benutzen?

**Tag 5 (29.09.2023):**

Vorgehen:

* Leichter Übergang in Designphase

Probleme:

Offene Fragen:

**Tag 6 (09.10.2023):**

Vorgehen:

* Treffen mit Eduard Grün an der Uni um 11.30 Uhr, Protokoll:
  + IEEE Expose anschauen und Beispiel daran nehmen bei eigener Expose
  + ToomX/TombX (?) Expose anschauen und Beispiel daran nehmen bei eigener Expose (nochmal nachfragen, was er meinte)
  + Ihn daran erinnern, mir „spanisches Metaverse Ding“ zu schicken
  + Er meint, dass wir erstmal 2-3 Wochen Ideen/Konzepte sammeln sollen also die Planungsphase verlängern, bevor wir uns auf ein Konzept festlegen

Probleme:

Offene Fragen:

**Tag 7 (26.10.2023):**

Vorgehen:

* Treffen mit Eduard Grün auf Teams um 16.30 Uhr, Protokoll und teilweise ToDos für nächste Zeit:
  + Arbeit soll Usability technisch bewerten -> welche Bedienkonzepte und Spielkonzepte gibt es, welche Erfolge bringen diese Bedien- und Spielkonzepte
  + Fragestellung recherchieren (Gegenüberstellung von Gamingansätzen z.B. VR gegen Shooter gegen Serious Games/Quizgames), Paper finden dazu
  + Arbeitspakete definieren in einem Zeitplan (Gantt Chart) bis nächstes Mal
  + Eduard auf privater Mail immer schreiben nicht Festo

Probleme:

Offene Fragen:

**Tag 8 (08.11.2023):**

Vorgehen:

* Treffen mit Eduard Grün auf Teams um 17.30 Uhr, Protokoll und teilweise ToDos für nächste Zeit:
  + Vorstellung von gelesenen Papers „Politische Bildung meets Kulturelle Bildung“ und „Videospiele als Teil der Lehramtsausbildung für das Unterrichtsfach Deutsch“
  + Vorstellung erste Version Gantt Chart
  + Übergang in die Planungs- & Designphase
    - Erste Anforderungen (Features und Design) definieren
  + <http://www.intermediales-design.de/team/prof-linda-breitlauch> (diese Professorin befasst sich mit Game Design, soll ich mir mal anschauen)

Probleme:

Offene Fragen:

**Tag 9 - 16 (01.01.2024 – 08.01.2024):**

Vorgehen:

* Schreiben des Dispositionspapiers

Probleme:

Offene Fragen:

**Tag 17 (11.01.2024):**

Vorgehen:

* Schreiben von ersten Notizen zu den Kapiteln „Motivation“ und „Zielsetzung“ (Notizen siehe LaTeX Word Datei)

Probleme:

Offene Fragen:

**Tag 18 (24.01.2024):**

Vorgehen:

* Treffen mit Eduard Grün auf Teams um 16.00 Uhr, Protokoll und teilweise ToDos für nächste Zeit:
  + Darüber gesprochen, was ich gemacht habe (viele Kapitel angefangen darunter Unity Kapitel und Ablauf der Videospielentwicklung Kapitel)
  + Er hat erzählt, dass er Felix Koch von der PH Ludwigsburg angeschrieben hat, weil dieser sich mit meinem Thema befasst und ich ihn für meine Nachevaluierung befragen könnte
  + Weiterer Verlauf: „Ablauf der Videospielentwicklung“ fertig schreiben, dann mehr Implementierung machen (im Projekt anhand der 8 Schritte fortfahren) und parallel zur Implementierung Notizen machen für Implementierungskapitel (evtl das Implementierungskapitel aufteilen in die 8 Phasen und immer zu einer Phase was schreiben?)

Probleme:

Offene Fragen: