Mögliche Kapitel/Gliederung:

* Titelblatt
* Formalitäten (Eigenständigkeitserklärung, Abkürzungs- und Inhaltsverzeichnis, Abstract, etc.)
* Einführung
  + Kurze Einführung (worum geht’s?)
  + Motivation/ Nutzen der Arbeit
  + Problemstellung/Aufgabenbeschreibung
  + Zielsetzung (was soll erreicht werden?)
  + Geplante Vorgehnsweise
* Theoretische Grundlagen
  + Theoretischer Hintergrund
  + Der Ablauf einer Videospielentwicklung (evtl über das Word Dokument „Game Design Document“ im Dokumenteordner reden)
  + Spielengine-Kapitel
  + Aktueller Stand der Forschung zum Thema „Bildung durch Videospiele“
* Hauptteil (heißt z.B. „Konzeption und Implementierung“)
  + (Anforderungsdefinition und -analyse)
  + Aufzeigen der Ideen für Konzepte
  + Darlegung des finalen Konzepts/ Finales Konzept
    - Beschreibung der Features
    - Spielgenre + empfohlene Altersfreigabe
    - Klarheit über benötigte Technologien
  + Implementierung
  + Ergebnisvorstellung + Bewertung/Diskussion
  + Alternative Lösungen vorstellen
* Abschluss
  + Kritische Reflexion (wäre eine andere Lösung/Lösungsweg besser gewesen?)
  + Fazit
  + Ausblick
* Abspann
  + Literaturverzeichnisse
  + Anhänge

Möglicher Inhalt der Kapitel:

*Spiel-Engine:*

* Vergleich zwischen Unity und weiteren Gameengines wie zum Beispiel Unreal Engine, GameMaker, GoDot
* Darlegen, warum sich final für Unity entschieden wurde