**Tag 1 (29.09.2023):**

Vorgehen:

* Herausgefunden, dass man im AssetStore vorgefertigte Designs benutzen kann (entweder kostenlos oder für Geld)

Probleme:

Offene Fragen:

* Soll ich selbst Designs erstellen?
* Soll ich Designs aus dem AssetStore benutzen und wenn ja soll ich Geld ausgeben?

**Tag 2 (16.11.2023):**

Vorgehen:

* Online Meeting mit Eduard von 16.30-16.45
  + Studienarbeit besteht aus 3 Teilen: Warum? Was? Wie?, ihm fehlt das Warum?
  + Warum mache ich diese Arbeit (im technischen Sinn, nicht im soziologischen Sinn)
  + Vielleicht weil die Videospielindustrie wächst? Videospiele sehr gängig im Leben von Kindern/Jugendlichen ist und man diese deshalb gut vermarkten kann?
  + Die Technologie/verschiedene Spielkonzepte können steuern, in welchem Bereich eine Kompetenzverbesserung stattfindet (z.B. Plattformer = Problemlösungskompetenz, Open World = Problemlösungskompetenz, fördert die Kreativität?)
  + Evtl. dazu die PDFs mit Studienarbeitsbeispielen durchlesen und schauen, wie die auf diese Frage geantwortet haben warum sie das Ganze machen
* Wenn ich Zeit habe soll ich meine Requirements besser umschreiben (<https://www.sophist.de/fileadmin/user_upload/Bilder_zu_Seiten/Publikationen/RE6/Webinhalte_Buchteil_3/Requirements_Templates_-_The_Blue_Print_of_your_Requirements_Rupp.pdf>), spätestens wenn ich Requirements in meine Arbeit miteinbaue

Probleme:

Offene Fragen:

**Tag 3 (21.11.2023):**

Vorgehen:

* Durchlesen verschiedener Studienarbeitsbeispiele, um herauszufinden, wie andere auf die Frage geantwortet haben, warum sie diese Arbeit schreiben
  + Bachelor-Arbeit „*Entwicklung eines interaktiven Spiels unter besonderer Berücksichtigung des Gamedesigns*“:
    - **Einleitung:** „Heutzutage sind Videospiele so sehr in der Gesellschaft etabliert, dass sie ein Teil unserer Kultur geworden sind. Die Spieleindustrie hat sogar das Niveau der Filmindustrie erreicht und macht Umsätze in Millionenhöhe. Die meisten Spiele sind groß angelegte Projekte mit riesigen Teams bestehend aus Programmierern, Animatoren, Künstlern, Musikern, Autoren, teilweise sogar Schauspielern. Es steckt viel Arbeit und Aufwand in einem guten Spiel, und ich möchte mit dieser Arbeit einen Schritt in die Welt der Spieleentwicklung wagen.“ -> Warum (macht der Autor die Bachelorarbeit)? Weil Videospiele mittlerweile so weit verbreitet sind, dass sie schon teil der Kultur wurden. Die Spielindustrie ist gigantisch und macht viel Umsatz. Autor möchte in die Spielindustrie einsteigen
    - **Motivation:** „Videospiele haben mich mein Leben lang begleitet und geprägt und sind auch der Grund, warum ich Computervisualistik studiere. Nach meinem Studium möchte ich in der Spieleindustrie Fuß fassen, weshalb ich mithilfe dieser Bachelorarbeit die Chance nutzen möchte erste Erfahrungen im Programmieren von Videospielen und dem Thema Game Design zu machen. Dieses Wissen möchte ich während meiner Masterarbeit erweitern, sodass ich gute Referenzen und Erfahrungen aufweisen kann, wenn ich in die Berufswelt eintrete.“ -> Warum? Weil der Autor nach dem Studium in die Spielindustrie einsteigen will
  + Master-Arbeit „*Strukturanalytische Rezeptionsforschung als Betrachtungsweise auf die Videospielnutzung Jugendlicher*“:
    - Wir leben teils in der physikalischen und teils in der digitalen Welt, ein reines Leben in der physikalischen Welt ist nicht mehr vorstellbar.
    - Videospiele sind Populärkultur und Wirtschaftsfaktor
      * Warum? Weil Videospiele aus dem heutigen Leben nicht wegzudenken sind und einen großen wirtschaftlichen Faktor darstellen

Probleme:

Offene Fragen:

**Tag 4 (23.11.2023):**

Vorgehen:

* Meeting mit Eduard um 16.45
  + Warum-Frage gilt als beantwortet (Antwort siehe oben)
  + Jetzt geht’s in Entwicklungsphase über und dem Schreiben der ersten Kapitel

Probleme:

Offene Fragen:

**Tag 5 (05.02.2024):**

Vorgehen:

* Anpassung einiger Features in der Features-Worddatei (Anpassen der „Anmeldeinterface“-Features, Hinzufügen von Zusatzfeatures)

Probleme:

Offene Fragen:

**Tag 6 (06.02.2024):**

Vorgehen:

* Schreiben der GDD-Worddatei

Probleme:

Offene Fragen: