**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 (17.11.2023):**

Vorgehen:

* Konzeptanpassung:
  + Man klickt sich nicht allein durch die Welt, sondern wird durch die Welt mit einem Begleiter geführt
  + Spiel könnte damit anfangen, dass ein Kind sich weigert die Hausaufgaben zu machen und lieber am PC spielt. Der Spieler (und seine Katze, welches der Begleiter sein wird) wird dann in den PC gezogen (warum muss noch geklärt werden) und findet sich dann in einem Videospiel wieder
  + Der Begleiter könnte dann erklären, dass sie im Spiel gefangen sind, weil sich der Protagonist geweigert hat zu lernen und sie nur wieder freikommen, wenn sie die Lernwelten bewältigen.

Probleme:

Offene Fragen:

**Tag 10 - 17 (01.01.2024 – 08.01.2024):**

Vorgehen:

* Schreiben des Dispositionspapiers

Probleme:

Offene Fragen:

**Tag 18 (11.01.2024):**

Vorgehen:

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

Probleme:

Offene Fragen:

**Tag 19 (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:

**Tag 20 (05.02.2024):**

Vorgehen:

* Vorgehen soll nun anhand der 8 Stages of Gamedevelopment ablaufen
* Dafür: Abschließen der Pre-Production Phase, indem die ersten Fragen beantwortet werden (genau Fragen siehe Latex Kapitel „Ablauf der Videospielentwicklung“)
  + Fragen sollen hier sehr einfach und allgemein beantwortet werden. Genau Erläuterung folgt in der GDD Phase -> hier soll eine eigene GDD geschrieben werden

Probleme:

Offene Fragen: