1. Abschnitt:

Inhaltlich weitgehend in Ordnung. Im letzten Teil dieses Abschnittes wäre es für den Leser aber hilfreich, bereits auf die Google Cardboards überzuleiten.

Stilistisch habe ich einige “Füllworte” entfernt. Auch waren z.T. mehrere Gedanken in einen Satz verbaut. Im Englischen gilt „one sentence – one idea“. Die Sätze sollten kurz sein und immer nur einen Gedanken ausdrücken. So habe ich im ersten Satz z.B. im der Phrase „information as well as experiences“ die „experiences“ gestrichen und stattdessen den Gedanken, der „Erlebnisse“ dadurch eingebaut, dass ich im zweiten Satz die „Target-Group“ der Simulatoren eingeführt habe. Das macht aus meiner Sicht diesen Satz auch verständlicher. Schliesslich habe ich den letzten Satz im Sinne von „one sentence – one idea“ in zwei Teilsätze aufgeteilt, von denen ich den zweiten Satz so gestaltet habe, dass die Goolge Cardboards bereits vorkommen. Hier der Vorschlag:

The industrial partner ASN (which roughly translates to "never [drink] behind the wheel”) provides information in regard to the influence of alcohol and other drugs on humans. To make adolescents aware of the impact of alcohol on the human brain, they use a variety of tools such as (drunk) driving simulators and glasses, which come with impairments, to provide the visual experience of being drunk. Due to the desire to appeal to their young target audience, ASN sees a lot of value in using leading edge technologies to communicate their message. In case of this project the goal was to experiment with Google Cardboards and to investigate their current capabilities with regards of being able to simulate some of the visual disturbances caused by alcohol.

Versucht bitte, in diesem Sinne auch die folgenden Abschnitte anzupassen.

Im 2. Abschnitt könnt Ihr z.B. direkt mit dem Thema „As  a  first  step,  we  decided  on  using  the  Vuforia  SDK  for  the game engine Unity and began to experiment with the various tools at our disposal in order to get a better understanding of what we could achieve.” einsteigen (den Satz müsst Ihr nur noch etwas an den Lesefluss anpassen). Auch wichtig ist hier, das “warum wurden diese Technologien gewählt”. Das hat ja mit der App zu tun, die wir entwickeln wollten. Das lässt sich dann wunderbar anhand der Effekte erläutern, die Alkohol auf das Sehen hat und wie sich solche Effekte in der gewählten Entwicklungsumgebung realisieren lassen.

Die Resultate sind im Wesentlichen in Ordnung wobei es noch nützlich wäre, zu erwähnen, wozu die entstandene App verwendet werden kann. Hier könnt Ihr Euch gut von dem Gedanken leiten lassen, wie man in Agile User-Stories aufbauen soll: As a <role>, I want <feature> so that <reason>. (Bei Euch fehlt hier im Besoderen die „role“).