**Ablauf:**

Montag, 02.09.

* **10.45 Uhr – 12:30 Uhr:** Erste Sitzung der Arbeitsgruppen
  + Vorstellungsrunde, Projektbeschreibung, Technische Einrichtung
  + Erstellung der Spielskizze
  + Vorstellung Git
  + Einfindung in die Software
* **14.00 Uhr – 18.00 Uhr:** Arbeitsgruppensitzung
  + Einteilung in des Arbeitsprozess in Aufgaben
  + Verteilung der Aufgaben – Kanban-Board
  + Beginn der arbeitsteiligen Spielentwicklung
  + **Optional:** Crashkurs Unity, Visual Studio, Programmierung
* **19.00 Uhr – 21.00 Uhr:** Arbeitsgruppensitzung
  + Vorstellung GenerIO
  + Arbeit am Spiel

Dienstag, 03.09.

* **09.00 Uhr – 12.30 Uhr:** Arbeitsgruppensitzung
  + tägliches Update
  + Arbeit am Spiel
* **19.00 Uhr:** Abend zur freien Verfügung / Barcamp (Austausch über eigene Informatik-Projekte)
  + **Optional:** Arbeit am Spiel

Mittwoch, 04.09.

* **09.00 Uhr – 12.30 Uhr:** Arbeitsgruppensitzung
  + tägliches Update
  + Arbeit am Spiel
* **16.15 Uhr – 18.00 Uhr:** Arbeitsgruppensitzung
  + Erklärung Endpräsentation
  + Arbeit am Spiel

Donnerstag, 05.09.

* **09.00 Uhr – 12.30 Uhr:** Arbeitsgruppensitzung
  + tägliches Update
  + Arbeit am Spiel
  + Besprechung der Präsentation und der Finalisierung des Spiels
  + Erstellung DVD-Case und Poster
* **16.00 Uhr – 18.00 Uhr:** Arbeitsgruppensitzung
  + Arbeit am Spiel
  + Abschlussbesprechung und Feedbackrunde
* **19.00 Uhr - ???:** Arbeitsgruppensitzung, Vorbereitung der Präsentation
  + Arbeit am Spiel - **Endspurt**