

Grobe Zeitplanung:

Monat 1:

Ausarbeitung des Konzepts und der genauen Projektumsetzung sowie dessen Iteration, Anforderungsentwicklung und Priorisierung, Gliederung der Artefakt-Teilbereiche und des Proof of Concepts

Monat 2:

Anpassung und Verfeinerung des Konzepts und der Umsetzung durch Feedback und erweiterte Recherche der ersten Anwendungsplanung, theoretische Grundkonzeption und Start der technischen Umsetzung sowie der Einführungsphase des Projekts.

Monat 3:

Hauptsächliche technische Entwicklung des Spiels und des ersten Prototypen und dessen erste Evaluation, Iteration der Anwendungsplanung, konstante Anforderungsprüfung, gegebenenfalls Anpassung des Zeitplans und der Prioritäten.

Monat 4:

Evaluation des Entwicklungsprojekts, hinzufügen und optimieren fehlender oder unzureichender Anforderungen innerhalb des Systems, Anpassung und feingranulare Optimierung des Prototyps, erstes Feedback von Testern und Akademikern.