Statement Florian Ast:

Gruppenarbeit:

Alles in allem lief die Gruppenarbeit sehr durchwachsen, da viele erst im Endspurt mit ihren Aufgaben konkret anfingen und die Absprachen eher mager waren. So war gerade zum Ende hin das Chaos groß und jeder musste noch irgendetwas fertigstellen. Zudem war nie so richtig klar, wer gerade an welcher Sache arbeitet, obwohl wir uns darauf intern einigten Git als Plattform zu nutzen um unseren Stand regelmäßig zu kontrollieren. Dennoch muss ich auch sagen, dass ich als Teamleiter eventuell das ein oder andere mal etwas härter hätte durchgreifen müssen und eventuelle Ermahnungen Konsequenzen mit sich ziehen sollten.

Spiel:

Das entstandene Spiel ist insgesamt in Ordnung. Es weist noch einige Makel auf, da zum Ende hin wie bereits gesagt es doch noch sehr stressig wurde. Dennoch kann man sagen, dass das Spiel viele gute Ideen hat, welche aber alles in allem noch etwas ausgereifter hätten sein können. Das Ganze gilt ebenfalls für Story und das Design des Spiels. Jedoch läuft das Spiel mit einigen guten Ideen und das war unser Hauptziel.

Praktikum:

Das Praktikum ist eine nette Sache, jedoch missfiel mir das wir mehr oder weniger ins Kalte Wasser geworfen wurden und man sich quasi erst einmal den Umgang mit einem Programm (in unserem Fall Unity) beibringen musste. Ebenso ist es schade, dass in der Vorlesung nur inhaltliche, statt technische Aspekte erwähnt wurden, ein kleiner Crash-Kurs in Sachen Unity wäre nett gewesen. Außerdem waren die Teilzielbeschreibungen teilweise etwas schwammig formuliert und somit nicht immer ganz klar, was nun eigentlich bis zur nächsten Abgabe bereits stehen muss. Insgesamt war es aber interessant sich mit dem Bereichen der Spiele-Entwicklung auseinanderzusetzen.

Betreuung:

Die Betreuung war insgesamt in Ordnung. Jedoch hätte ich mir gewünscht eventuell noch ein paar Treffen mehr zu haben bzw. konkret festzulegen, dass man sich vielleicht jede oder zumindest alle 2 Wochen trifft und nicht nur nach jeder Teilabgabe. Zudem wären auch etwas mehr Tipps vielleicht auch im Umgang mit Unity gut gewesen, bzw. gerade wöchentliche Treffen (wenn auch nur über Skype) in der wirklichen Programmierungsphase wären hilfreich gewesen. Jedoch muss man auch sagen, dass unsere Tutorin uns stets versucht hat uns Tipps zu geben, welche uns letztendlich auch weitergeholfen haben.