Präsentation Mitarbeiter:

1. Wichtigste Zahlen
   1. Budgetierung (vorher - nachher)
   2. Bearbeitungszeitraum
2. Das Spiel
   1. Wie komme ich hin? Web oder was wars?
   2. Alle Wege einmal gehen (Options, Exit, Play)
   3. Play: ein Spiel mal spielen/anzeigen
   4. Laufen lassen, dass nach 10min sperrt
   5. Vlt auch Spiel verkacken -> Game Over Screen
   6. (alle Spiele einmal als Bild zeigen / spielen?)
3. Anforderungen
   1. was sind sie und wie haben wir sie umgesetzt
4. Hürden:
   1. Finden und Einigung auch Spielidee
   2. MItarbeiterverlust
   3. Materialausfall
   4. Nicht ganz detailenaue MiniGames-Konzipierung
   5. *Risikoliste anziegen (Was reingeschrieben?)*
5. Leichtigkeiten
   1. Konzeptentwicklung schneller als erwartet
   2. Soundauswahl
   3. DHBW - Bezug recht schnell gefunden
   4. Grobes Konzept der MiniGames stand schnell
6. Fazit:
   1. Subjektives Einschätzen:
      1. Erster Eindruck: gut
      2. Nicht zu hohe Ziele gesetzt
      3. Mitarbeiterverlust gut verkraftet (*wegen zu viele Stunden eingeplant?)*
   2. Verbesserungen/Ratschöäge
      1. Ob Spiel gut ankommt, kann erst nach paar Wochen sagen
      2. Nicht zu hohe Ziele setzten

Präsentation Kunde:

1. Wichtigste Zahlen:
   1. Budgetierung (vorher - nachher)
   2. Folgekosten
   3. Bearbeitungszeitraum
2. Das Spiel
   1. Wie komme ich hin? Web oder was wars?
   2. Alle Wege einmal gehen (Options, Exit, Play)
   3. Play: ein Spiel mal spielen/anzeigen
   4. Laufen lassen, dass nach 10min sperrt
   5. Vlt auch Spiel verkacken -> Game Over Screen
   6. (alle Spiele einmal als Bild zeigen / spielen?)
3. Anforderungen
   1. was sind sie und wie haben wir sie umgesetzt
4. Schlusswort
   1. Hoffen, dass alles so aussieht, wie Sie sichs vorgestellt haben und mit unserer Arbeit zufrieden sind
   2. Danken für ihr Vertrauen und Ihre Aufmerksamkeit
   3. Vlt baldige neue Zusammenarbeit