Arbeitsjournal VR Vortex Tunnel

# 21.09.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 12:00-20:00 |
| Ort | Kriens |
| Thema | Einarbeitung Unity |
| Bemerkungen | Erster Kontakt mit Unity anhand Startbeispielen von https://unity3d.com/de/learn/tutorials |

# 23.09.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 15:00-20:00 |
| Ort | Kriens |
| Thema | Einarbeitung Unity |
| Bemerkungen | Unity anhand von Tutorials vertiefen:  https://unity3d.com/de/learn/tutorials |

# 27.09.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 08:00-12:00, 13:00-17:00 |
| Ort | Kriens |
| Thema | Einarbeitung Unity, Rahmenplanung |
| Bemerkungen | Projekt soll in 4 Sprints ablaufen, wobei der erste Sprint zur Bestimmung des Konzepts der maximalen Effekterreichung dient. Erkenntnisse sollen in die darauffolgenden Sprints einfliessen. |

# 28.09.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 13:00-17:00 |
| Ort | Kriens |
| Thema | Einarbeitung Unity |
| Bemerkungen | Einarbeitung in Kamera-Handhabung von Unity |

# 04.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 08:00-12:00, 13:00-17:00 |
| Ort | Rotkreuz |
| Thema | Lösungskonzept zur Parametrisierung, Risikomanagement, Einarbeitung Unity |
| Bemerkungen | Parameterübergabe per XML ist Favorit. Möglichkeiten zur Generierung von Objekten in Unity untersucht |

# 06.10.2017

|  |  |
| --- | --- |
| Arbeitsstunden | 10:00-12:00 |
| Ort | Rotkreuz |
| Thema | Coaching zur Rahmenplanung, Vorstellung Projekt in Plenum |
| Bemerkungen | Projekt wurde als Hybrid zwischen Forschungs & Softwareprojekt angesehen, was ein klares Projektmodell schwermacht. Aufgrund dessen wurde ein Hybrid empfohlen. |