**Software Projekt - Erfahrungsbericht**

**Team – UnityUnit – Germo Götz**

**Projekt - Unity Assembler**

Während dem Software Projekt im Wintersemester 20/21 habe ich im Team UnityUnit die Rolle als Scrum Master eingenommen und war Entwickler im Scrum-Team.

Als Scrum Master habe ich gelernt, wie man Scrum Meetings führt und moderiert, ebenso wie man das Zeitmanagment führt und einhält, aber auch flexibel anpassen kann.

Als Entwickler im Scrum Team habe ich gelernt mit der Unity Engine umzugehen und eigene Projekte anzulegen und zu verwalten.

In GitHub habe ich die Erfahrungen zum Arbeiten im Team an einem direkten Projekt gemacht: Wie man in eigenen Branches arbeitet und alls später zusammen zu einem verbindet.

Auch den Umgang mit einer VR-Brille, wie man sich in der Virtuellen Welt bewegen und wie man mit Dingen interagieren kann, habe ich erlernt.

Ich habe gelernt wie man Objekte in der Welt selbst erzeugen, drehen und plazieren kann. Wie man mit ihnen interagiert und mit Skripten Funktionen hinzufügt.

Modelierung und Erzeugung von eigenen Modellen gehört auch zu den dazu gewonnenen Erfahrungen.

Dazu wie man über die Zeit die eigene Arbeit dokumentiert und abspeichert. Auch der Umgang mit Jira kam zum Erfahrungschatz dazu.