

# Onboarding

- Willkommen bei den luhbots
- Einführung in die Abteilung
  - Mechanik
  - Software
  - Strategie

# Willkommen bei den luhbots

Wir freuen uns, dass du Teil unseres Teams werden möchtest. Mit diesem Protokoll werden wir dich die nächsten Wochen in das Team einführen und einarbeiten.

Du wirst eine **Einführungsphase von 3 Wochen** durchlaufen. In dieser Zeit können wir dich kennenlernen, du das Team und die verschiedenen Abteilungen. Dein Abteilungsleiter wird dir in dieser Zeit auch deine Aufgabe zuweisen.

Am Ende der dreiwöchigen Einführungsphase kannst du zum **Vollmitglied** werden. Dafür musst du innerhalb der Einführungsphase folgende Dinge erledigen:

- Anwesenheit bei allen Teamtreffen
- Anwesenheit bei allen Abteilungstreffen der Abteilung(-en), für die du dich interessierst
- Erstellen eines Telegram-Accounts und beitreten der Gruppen
- Beantragung eines SpielerPlus Zugangs bei der Teamleitung
- Erstellung deines luhbots-Accounts

Schau auch gerne schon einmal bei den Wiki-Einträgen der anderen Abteilungen vorbei. Darin befinden sich die abteilungsspezifischen Informationen für neue Mitglieder.

## Telegram

Über Telegram läuft unsere gesamte teaminterne Kommunikation. Alle Mitglieder sind hierüber erreichbar.

Zusätzlich zu den Abteilungsgruppen gibt es die **luhbots soccer**. Hier werden gerne mal Bilder von aktuellen Events gepostet oder nach der nächsten Döner-Bestellung gefragt. Das wäre auch der richtige Ort, um mal "Moin" zu sagen.

## SpielerPlus

SpielerPlus ist eine App für die Teamorganisation. Hier werden alle anstehenden Events inklusive der Teamtreffen und Abteilungstreffen gelistet. Eine Zu-/Absage für die Treffen ist zwingend notwendig.

Pünktlichkeit setzen wir bei den Treffen voraus. Wer nicht fünf Minuten vorher da ist, ist schon zu spät.

Um in SpielerPlus aufgenommen zu werden, wende dich bitte mit einer kurzen Nachricht an die Teamleitung. Du bekommst dann einen Einladungslink und kannst dir anschließend einen Account erstellen.

# Bewerbung

Obwohl es in unserem Team keine formelle Bewerbung gibt, wie es bei anderen studentischen Initiativen vielleicht der Fall ist, ist deine Teilnahme nicht geschenkt. Unser Team kann nur funktionieren, wenn alle gleichermaßen mitarbeiten und sich einbringen. Das gilt auch für dich. Eine kleine formale Sache gibt es jedoch:

Damit wir dir einen **luhbots-Account** erstellen können, mit dem du arbeiten und unsere internen Dienste nutzen kannst, benötigen wir einmal deinen **Vor- und Nachnamen**. Bitte sende diese Daten an Malte. Danach bekommst du das auszufüllende Formular, mit dem du die Registrierung abschließen kannst.

Wir freuen uns auf dich und die gemeinsame Arbeit im Team!

Katya & Malte

# Einführung in die Abteilung

# Mechanik

## **Willkommen in der Mechanik!**

Wir freuen uns, dass du unserer Abteilung beitretest und versprechen dir viel Spaß, spannendes neues Wissen, Skills für deine berufliche Laufbahn und vor allem - ein verdammt cooles Projekt an dem du mit entwickeln darfst.

Für deinen vollen Einstieg in unsere Abteilung und damit in das Projekt braucht es noch ein paar Sachen von dir, die wir dir hier einmal auflisten:

### **Anwesenheit bei allen Mechaniktreffen**

In deiner dreiwöchigen Einführungsphase ist die Anwesenheit und Pünktlichkeit bei jedem Mechaniktreffen verpflichtend. Dort besprechen wir den Fortschritt aller Projekte sowie anstehende Events. Das ermöglicht dir, die Arbeit in unserer Abteilung kennenzulernen und gibt uns die Möglichkeit das richtige Teilprojekt für dich zu finden. Auch nach deiner Einführungsphase rechnen wir mit Anwesenheit und Pünktlichkeit. Natürlich ist aber hin und wieder eine Absage über SpielerPlus möglich.

### **Einrichtung von Autodesk Inventor und Autodesk Vault**

Die Mechanikabteilung arbeitet mit Autodesk Inventor 2025 und dem dazugehörigen Cloud-System Autodesk Vault 2025. Als Student erhältst du für beides einen kostenlosen Zugang. Eine Anleitung davon bekommst du von uns. Bevor dein Account freigeschaltet wird, erhältst du von uns außerdem eine kurze Schulung, was die Benutzung des Cloud-Systems betrifft.

Andere Versionen von Inventor oder Vault sind nicht kompatibel und auch andere CAD-Programme können in unserer Abteilung nicht verwendet werden.

### **Laptopzugriff**

Desweiteren kannst du bei Bedarf Zugriff auf die Laptops der Mechanikabteilung bekommen. Sprich uns hierfür gerne an. Die Laptops sind nur für die Arbeit im Labor vorgesehen und dürfen dieses nicht verlassen.

### **Komm auf uns zu und stell Fragen.**

Wir klären die Dinge am liebsten im persönlichen Gespräch. Wir werden die Einführungsphase auch nutzen, um eine Aufgabe, beziehungsweise ein Teilprojekt für dich zu finden, und brauchen dafür den Austausch mit dir.

Nach der dreiwöchigen Einführungsphase und Erledigung aller Punkte bist du Mechanik-Vollmitglied und wirst das Go für dein erstes eigenes Projekt erhalten.

Wir freuen uns auf dich!

Deine Mechanikleitung

Zoe und Vincent

# Software

## Willkommen in der Software!

Wir freuen uns, dass du Interesse hast, bei uns mitzumachen!

Dich erwartet nicht nur ein spannendes, praxisnahes Projekt, sondern auch jede Menge Spaß, Teilnahme an Wettkämpfen, neue Skills und Wissen, das dich auf deinem weiteren Weg begleiten wird.

Um einen übersichtlichen und reibungslosen Einstieg zu garantieren, haben wir hier einmal alle wichtigen Punkte für dich zusammengefasst:

### **Anwesenheit bei allen Softwaretreffen**

In den drei Wochen deiner Einführungsphase ist die Anwesenheit und Pünktlichkeit bei allen Softwaretreffen Pflicht. Hier besprechen wir regelmäßig unseren Fortschritt, organisatorische Angelegenheiten und neue Ideen.

Hierdurch ist es für dich möglich, schnell in der Software Fuß zu fassen und ein spannendes Projekt zu finden.

Auch nach der Einführungsphase erwarten wir regelmäßige Teilnahme und zuverlässige Kommunikation - natürlich kannst du dich bei Bedarf über SpielerPlus abmelden.

### **GitLab-Zugang**

Unsere gesamte Codebasis liegt auf GitLab. Für den Einstieg brauchst du daher einen eigenen GitLab-Account, den wir anschließend zu unserer Teamgruppe hinzufügen. Falls du noch keinen Account hast, kannst du ihn kostenlos auf [gitlab.com](https://gitlab.com) erstellen. Sobald dein Account steht, sag uns kurz Bescheid und wir kümmern uns um den Rest.

Bei Bedarf gibt es von uns auch eine kleine Einführung in unsere GitLab Struktur (Issues, Merge Requests, Reviews, etc.).

### **Software-Laptops & Entwicklungsumgebung**

Obwohl die Arbeit an eigenen Geräten präferiert ist, stehen im Labor Software-Laptops zur Verfügung, auf denen du vor Ort arbeiten kannst. Hier kann sich ein eigener Account angelegt werden oder ein geteilter Account verwendet werden.

Als Entwicklungsumgebung nutzen wir hauptsächlich Fedora, andere Betriebssysteme können aber auch verwendet werden.

### **Komm auf uns zu und stell Fragen**

Wir legen großen Wert auf offene Kommunikation. Wenn du Fragen jeglicher Art hast, komm

einfach auf uns zu. Wir besprechen die Dinge am liebsten persönlich.

Während deiner Einführungsphase hast du die Möglichkeit dir ein eigenes kleines Projekt auszudenken oder eines von uns vorgeschlagen zu bekommen, um direkt Hands-on experience zu sammeln.

Nach der dreiwöchigen Einführungsphase und Erledigung aller genannten Punkte bist du offizielles Software-Vollmitglied und kannst anschließend auch größere Projekte übernehmen. ☐

Wir freuen uns auf dich!

Deine Softwareleitung

Til & Tim

# Strategie

# Strategie

## Willkommen in der Strategie!

Wir freuen uns, dass du Interesse hast, bei uns mitzumachen!

Dich erwartet nicht nur ein spannendes, praxisnahes Projekt, sondern auch jede Menge Spaß, Teilnahme an Wettkämpfen, neue Skills und Wissen, das dich auf deinem weiteren Weg begleiten wird.

Um einen übersichtlichen und reibungslosen Einstieg zu garantieren, haben wir hier einmal alle wichtigen Punkte für dich zusammengefasst:

### **Anwesenheit und Einführungsphase**

In den erst drei Wochen, deiner sog. "Einführungsphase", ist die Anwesenheit und Pünktlichkeit bei allen Strategietreffen Pflicht. Hier besprechen wir regelmäßig unseren Fortschritt, organisatorische Angelegenheiten und neue Ideen. In der Einführungsphase bietet es sich gut an, unser "Onboarding-Programm" durchzulaufen. Dort bekommst du kleine Aufgaben, die unsere Aufgabenbereiche in der Strategie gut abbilden. Damit kannst du dich sehr schnell in unserem System zurechtfinden. In der Einführungsphase wird auch ein Hackathon an einem ganzen Tag an einem Wochenende stattfinden. In diesem findet nochmal eine gemeinsame Einarbeitung statt und es wird intensiv an anstehende Aufgaben gearbeitet. Nach der Einführungsphase werden anschließend regelmäßig Aufgaben verteilt, wobei diese für Neulinge zunächst einfach sein werden und dann in Komplexität nach und nach steigen. Alternativ kannst du auch eine (größere) Projektidee, die dir selbst einfällt, dir auswählen und für eine längere Zeit dann daran arbeiten.

### **GitLab-Zugang**

Unsere gesamte Codebasis liegt auf GitLab. Für den Einstieg brauchst du daher einen eigenen GitLab-Account, den wir anschließend zu unserer Teamgruppe hinzufügen. Falls du noch keinen Account hast, kannst du ihn kostenlos auf [gitlab.com](https://gitlab.com) erstellen. Sobald dein Account steht, sag uns kurz Bescheid und wir kümmern uns um den Rest.

Bei Bedarf gibt es von uns auch eine kleine Einführung in unsere GitLab Struktur (Issues, Merge Requests, Reviews, etc.).

## **Laptops & Entwicklungsumgebung**

Obwohl die Arbeit an eigenen Geräten präferiert ist, stehen im Labor Laptops zur Entwicklung der Software und Strategie zur Verfügung, auf denen du vor Ort arbeiten kannst. Hier kann sich ein eigener Account angelegt werden oder ein geteilter Account verwendet werden. Als Entwicklungsumgebung funktioniert Fedora Linux am besten, andere Linux Systeme und Windows funktionieren auch. Da die interne entwickelte Software, die wir nutzen, mit Fedora Linux entwickelt wurde, wird es mit Fedora Linux am reibungslosesten funktionieren. Achtung: Mit Mac-Rechnern, insbesondere mit ARM-Chip (M1, M2 etc.) kann man nicht davon ausgehen, dass unsere Software darauf läuft!

## **Komm auf uns zu und stell Fragen**

Wir legen großen Wert auf offene Kommunikation. Wenn du Fragen jeglicher Art hast, komm einfach auf uns zu. Wir besprechen die Dinge am liebsten persönlich. Sonst können auch aber auch natürlich jederzeit Fragen/ Ideen in unsere Chatgruppen geschrieben werden.

Nach der dreiwöchigen Einführungsphase und Erledigung aller genannten Punkte bist du offizielles Strategie-Vollmitglied und kannst anschließend an der Strategie arbeiten, mit der wir nächstes Jahr in Korea die Weltmeisterschaft gewinnen werden! ☐

Wir freuen uns auf dich!

Deine Strategieleitung  
Jonathan