

Møtepunkter

September

26. sep. 2023 | 📍 Høgskolen i Innlandet, studiested Hamar

Deltakere: Aleksander og Simen

Notater

- Første gruppemøte
- Inndeleg roller
 - Maria startet som gruppeleder og kunst utvikler
 - Aleksander er programmerer og Unity developer
 - Simen er 3D og animasjoner
- Lage Gantt for første måneder

Gjøremål

- ☐ Gantt diagram
 - ☐ Risikoanalyse
 - ☐ Interessentanalyse
 - ☐ Samarbeidskontrakt
 - ☐ SWOT
 - ☐ Teamkontrakt
 - ☐ Handlingsplan
 - ☐ Prosjektkanvas
 - ☐ Gameplan
-

Oktober

1. okt. 2023 | Discord (over nett)

Deltakere: Aleksander og Simen

Notater

- Skrive gruppekontrakt
- Snakke og idemylding om spillifiserings teori

Gjøremål

- ☐ Skrive under på kontrakten

6. okt. 2023 | Discord (over nett)

Deltakere: Aleksander, Simen, Mathias (SnowXR) og Hanna (helsetjenesten)

Notater

- Vi valgte å gå for masseskade triage scenario
- Spillet skal være en av mange scenarioer
- Mulig bruke prosjektet videre i andre scenarioer
- "Når det haster" redningstiltak
- Spilleren sin oppgave:
 - Sette prioritering av pasienter
 - Gjøre livreddende tiltak
- Politi sin oppgave: (drøftet å ha flerspiller med politi)
 - Finne gjerningspersonen
- Vi snakket også om å finne en god problemstilling

Gjøremål

- ☐ Oppdatere gantt
 - ☐ Aleksander skal lage en prototype i Unity
 - ☐ Simen skal lage animasjoner for skadene
-

12. okt. 2023 | 📍 Høgskolen i Innlandet, studiested Hamar

Deltakere: Aleksander og Simen

Notater

- Skrev Analysere fallgruver
- Skrev SWOT analyse
- Skrev Risikoanalyse

Gjøremål

30. okt. 2023 | Teams (over nett)

Deltakere: Aleksander, Simen, Mathias (SnowXR) og Hanna (helsetjenesten)

Notater

Møte memo:

- Scenario detaljer
 - Tilfeldige skader
 - Knivskader
 - Pasientene skal være i et kontorbygg
 - God tilbakemelding om man har gjort rett / galt
- Skader
 - Sort sone - Død
 - Pasienten er død, ingen puls eller pust
 - Rød sone - Akutt
 - Puls er over 120
 - Blodtap er over 2L
 - Skader i lungene
 - Gul sone - Haster
 - Pasienten er ikke rød sone men fortsatt alvorlige skader
 - Grønn sone
 - Ingen alvorlige skader, kan dra hjem
- Stressmomenter
 - Lyder
 - Synsintrykk
- Step by Step
 - Sjekke luftveier

Gjøre mål

- ☐ Kode denne implementasjonen
 - ☐ Prototype det frem til Simen har mer tid
-

Januar

15. jan. 2024 | Zoom (over nett)

Deltakere: Aleksander, Simen og Jason (veileder)

Notater

- Introduksjons cutscene?
- Animasjoner - Finne referanser
- Skader, sår teksturer
- Blod partikler?

Gjøre mål

- ☐ Finne ut om det er mulig å lage en intro scene med VR frameworket
- ☐ Masse animasjoner som skal lages, så finn masse referanser
- ☐ Finn en unity pakke med blødninger

16. jan. 2024 | Teams (over nett)

Deltakere: Aleksander, Simen og Mathias (SnowXR)

Notater

- Snakket videre om introduksjon cutscene
 - Radio, pip/ringelyd, melding fra AMK
 - Kjører inn mot bygning, stressmoment på starten

Gjøremål

28. jan. 2024 | Discord (over nett)

Deltakere: Aleksander og Simen

Notater

- Oppsummering av animasjoner
 - Liggende
 - Ubevisst
 - Død
 - Skadet mage
 - Skadet lår
 - Sideleie
 - Sittende
 - Skadet mage
 - Skadet lår
 - Skadet hals
 - Uskadet
 - Stående
 - Skadet arm
 - Skadet lår
 - Skadet hals
 - Walk Cycles
 - Walk ingen skader
 - Walk småskadet
- Oppsummering av 3D modeller
 - Bånd hylster
 - Bånd til armen
 - Grønn
 - Gul
 - Rød
 - Sort

Gjøremål

- ☐ Prototype bånd og animasjons state-machine
- ☐ Lage alle animasjoner og 3D modeller

Februar

9. feb. 2024 | Teams (over nett)

Deltakere: Aleksander, Simen og Mathias (SnowXR)

Notater

- Nye spill elementer:
 - Tourniquet
 - Trykkavlastningsnål
 - Plivo taske
- Inspeksjon forbedringer:
 - Dra opp klær
 - Sjekke puls på håndledd
- Dialog med pasienten
 - Hvordan er det å puste?
 - Er du våken?
 - Skrik og rop

Gjøre mål

- ☐ Prototype tourniquet og trykkavlastningsnål
 - ☐ Simen jobber med animasjoner før 3D modeller
 - ☐ Spille inn lyder, og laste ned lyder som kan brukes fra nett
 - ☐ Implementere dialog i spillet
-

21. feb. 2024 | Discord (over nett)

Deltakere: Aleksander og Simen

Notater

- Lyder og sounds vi vil implementere
 - Pust
 - Gurgling
 - Host / Hark
 - "Wheezing"
 - Puls
 - Stønn
 - Fotskritt

Gjøre mål

- ☐ Finne lydfiler på nett, muligens spille inn noe selv

Mars

7. mars 2024 | Zoom (over nett)

Deltakere: Aleksander, Simen og Jason (veileder)

Notater

- Sette en deadline for animasjon assets (29/03)
- Vise frem progresjon i rapporter 01.05.2024
- Prøv å lage en alpha innen April

Gjøre mål

- ☐ Finpusse prototype implementasjonen
- ☐ Spillteste

15. mars 2024 | Helse Sør-øst RHF

Deltakere: Aleksander, Mathias (Snow XR), Hanna, Patrik og Alex (helsetjenesten)

Notater

- Sår må være mer tydelig, og man må se forskjell på kutt og stikk
- Bedre blødnings partikler
- Forskjellige farger på klærne
- Legge pasienter i sideleie
- Gjøre hakeløft på pasienter
- Fjern iPad, den var ikke brukervennlig
- Plivo taske i stedet for iPad
- Legge trykk på sår
- En tydelig introduksjon
- Vanskelighetsgrad kontroll
- Tydeligere resultater

Gjøre mål

- ☐ For det meste kode implementasjon, alle punkter skal retter på

23. mars 2024 | Zoom (over nett)

Deltakere: Aleksander, Simen og Jason (veileder)

Notater

- Vise progresjon til veileder
- Tilbakemelding var at vi hadde mye i spillet, men det må finpusse
- Planlegge spilltester

Gjøre mål

- ☐ Finpusse, spillteste og finpusse, spill

April

10. apr. 2024 | Teams(over nett)

Deltakere: Aleksander, Simen, Mathias (SnowXR) og Hanna (helsetjenesten)

Notater

- Gikk over dialog manus for politi
- Vise frem progresjon
- Snow XR viste frem assets som vi skal få
- Planlegging av neste spilltest 26.04

Gjøremål

- ☐ Gjøre klar Alpha 1.2 innen 26.04
-

23. apr. 2024 | 📍 Høgskolen i Innlandet, studiested Hamar

Deltakere: Aleksander, Simen og Jason (veileder)

Notater

- Spilltesting gikk ikke, så vi skulle komme tilbake neste uke
- Viste progresjon på rapporter
- Snakket om planer for implementasjon.

Gjøremål

- ☐ Lage et android build innen neste uke
-

26. apr. 2024 | 📍 Helse Sør-øst RHF

Deltakere: Aleksander, Simen, Mathias (Snow XR), Hanna, Patrik og Alex (helsetjenesten)

Notater

- Store blødninger i magen er ikke mulig å stoppe ved kompresjon. Spiller må finne ut dette selv
- Ønsker å legge alle pasienter i sideleie, ikke bare de som trenger det
- Kjeveløft og frie luftveier logikken må endres litt
- Bør man kunne be om bistand av politi eller en makker?
- Legge til bandasje i spillet
- Man må huske antall triagert for hver sone og rapportere dette på slutten av spillet

Gjøremål

- ☐ Implementere dette i unity ved kode.
- ☐ Fokusere på å lage bandasjer, siden dette er for små skader

30. apr. 2024 | 📍 Høgskolen i Innlandet, studiested Hamar

Deltakere: Aleksander, Simen og Jason (veileder)

Notater

- Spillteste spillet
- Noen ting som var vanskelig
 - Forstå inputs
 - Opplæringen var vanskelig
 - Bugs
- Tilbakemelding var at spillet har nok elementer, men ikke nok finpussing

Gjøre mål

- ☐ Finpusse, jobbe mer i prosjektet med ting som allerede er implementert
-

Mai

8. mai 2024 | 📍 Høgskolen i Innlandet, studiested Hamar

Deltakere: Aleksander og Meisam (lærer)

Notater

- Spillteste spillet
- Idee om å endre noen inputs
- Fant mer bugs

Gjøre mål

- ☐ Finpusse, jobbe mer i prosjektet med ting som allerede er implementert