

Prosjektbeskrivelse

Give a precise project description of the product to be made. The more detailed, the better.

- Directors intent: What is this story/game about?
- Create a name for the product name. This can be changed later, but needed in order to distinguish groups apart.
- Target audience. It is important to do research.
- Name at least three different competitors in same genre if the product is a game/interactive product/app
- Name different inspirations sources and what part of the source the group going to use. Explain why.
- Write who is in the group, and what role they are going to have in the production (background, skills etc.)
- What technology is the group going to use and the project pipeline? (Which programs, what is needed by terms of hardware, etc.?)

Prosjektbeskrivelse

Bachelor Prosjekt

Snow XR

Gruppe 2

Innholdsfortegnelse

Innholdsfortegnelse.....	3
Bakgrunn.....	4
Kunde.....	4
Situasjon.....	4
Problemstilling/Behov.....	4
Målsetning.....	5
Leveranser.....	5
Underveis Leveranser.....	5
Sluttleveranser.....	5
Suksesskriterier.....	5
Leveranser.....	5
Arbeidsprosess.....	5
Målgruppe.....	6
Beskrivelse.....	6
Analyse.....	6
Arbeidsmetodikk.....	6
Prosjekttype.....	6
Verktøy/Metoder.....	6
Arbeidsformer.....	6
Kommunikasjonsrutiner.....	6
Handlingsplan.....	7
Faser.....	7
Milepæler.....	7
Deadlines.....	7
Møtepunkter.....	7
Aktiviteter/Arbeidsoppgaver.....	7
Gantt.....	7
Interessenter.....	7
Nøkkelpersoner/-grupper.....	7
Involvering og håndtering av disse.....	7
Team.....	7
Roller.....	7
Kompetanse.....	9
Rutiner.....	9
Kontaktinfo.....	9
Budsjett.....	9
Økonomi.....	9
Tid.....	9
Utstyr.....	9

Lokaler.....	9
SWOT.....	9
Analyse av prosjektets styrker.....	9
Svakheter.....	9
Muligheter.....	9
Risikoer.....	9
Evaluerings.....	9
Hva evalueres?.....	9
Når?.....	9
Av hvem?.....	9
Hvordan?.....	10
Vedlegg.....	10
Kilder.....	10

Bakgrunn

Kunde

Kunden våres er kundene til Snow XR: ambulansepersonell. Vi vil også få mulighet til å jobbe med kunden til å tilrettelegge modellen etter ønsker.

Situasjon

Masseskade triage:
Mer utfyllende info incoming.

Problemstilling/Behov

Problemstilling ser vi for oss at blir "Hvordan spillifisere et masseskadetriage" hvor vi vil fokusere på spillifiseringsdelen.

Målsetning

Vi vil lage en god spillifiserings modell som fremmer læring og som vil skape engasjement / indre motivasjon til å bruke modellen videre

Leveranser

Underveis Leveranser

Prototypen er noe av det første vi lager. Dette er veldig viktig å få testet ut, for å bli kjent med VR headsettet sin kapasitet. Vi har ikke laget noe i VR før, så vi vil lage et minigame til å begynne med. Det er også lurt å lage en stresstest for å bli kjent med grensene vi har.

Sluttleveranser

Suksesskriterier

Viktig at vi klarer å utvikle en modell som er realistisk og som faktisk kan erstatte treningen ambulansepersoneell bruker i dag. For å trene på masseskadetriage i dag må man leie lokale, statister, skuespillere og det vil ta mye ressurser.

Det er viktig at vi jobber nærmere nok med ambulansepersoneell for at treningen ser ut som dem ønsker. Snow XR har god kommunikasjon med dem, så vi vil få muligheten til å spill-teste sammen med dem som skal bruke produktet.

Leveranser

Arbeidsprosess

Vi har ukentlige møter.

Vi jobber med gantt skjema og oppdaterer den med små og store oppgaver.

Maria er gruppeleder og hun holder også kontakt med Snow XR. Vi har noen møter med dem i måneden, men ikke hver uke.

Discord blir brukt daglig, hvor vi pitcher ideer, viser frem progresjon og får tilbakemeldinger.

Målgruppe

Beskrivelse

Vår målgruppe er ambulansepersonell, hovedsakelig innsatsledere og personell som skal trene seg opp til å bli innsatsleder.

Analyse

Analyse av målgruppen er allerede gjort av Snow XR.

Arbeidsmetodikk

Prosjekttype

Verktøy/Metoder

Vi har brukt Gantt diagram for strukturering og utdeling av arbeid. Google Docs og Slides til skriving og fremføring.

Vi bruker Unity som game engine, Autodesk Maya til modellering og animasjon og Adobe Substance Painter til teksturering og materialer.

Github til deling av prosjekt

Arbeidsformer

Kommunikasjonsrutiner

Discord

Ukentlige møter

Handlingsplan

Faser

Milepæler

Prototype

Alpha

Deadlines

Møtepunkter

Aktiviteter/Arbeidsoppgaver

Gantt

Interessenter

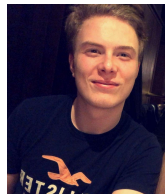
Nøkkelpersoner/-grupper

Involvering og håndtering av disse

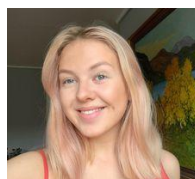
Team

Roller

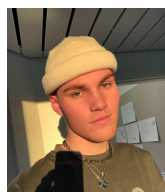
Aleksander Thorset
Programmerer



Maria Rakstad
3D og animasjon



Simen Neverdalen
3D og animasjon



Kompetanse

Rutiner

Kontaktinfo

Budsjett

Økonomi

Tid

Utstyr

Lokaler

SWOT

Analyse av prosjektets styrker

Svakheter

Muligheter

Risikoer

Evaluering

Hva evalueres?

Når?

Av hvem?

Hvordan?

Vedlegg

Kilder