

GRUPPI PROJECT WORK

Game Director	Tech Art (Anim.+VFX) Department	Art (modelling+texture) Department	Dev Department
<u>Gruppo 1 Frog Pond Dungeon</u> Lorenzo Olivieri	Lead Tech artist Luca Cenci Giordano Bonamore (Animazione) Alessandro Carta (VFX)	Lead Artist Vanessa Bonamoneta Silvia Benedetti	Lead Programmer Andrea Giaccone Simone Khimchynskyy Coman Andrei Catalin
<u>Gruppo 2 Acceleration</u> Gabriele Corradini	Lead Tech Luca Toledo (VFX) Flavio De Luca (Animazione)	Lead Artist Flavio De Luca Claudio Rossini Mirko Gurzi	Lead Programmer Umberto Gentile Davide Carlone Raileanu Dragos
<u>Gruppo 3 Crono:Switch</u> Nicolas Mancone	Lead Tech Christian Garzella Urbano de Rosa D'antoni	Lead Artist Marco Valensise Roberto Simonelli Valerio Imbroglio	Lead Programmer Nicolas Mancone Luca De Gennaro

Ruoli:

Game Director: Capogruppo

- Ha l'ultima parola su ogni decisione.
- Responsabile dell'integrità del Team: è suo compito far sentire ogni membro del team fiero e responsabile del proprio lavoro.
- Tiene l'High level vision del progetto
- Spedisce un Report bisettimanale alla prof
- Tiene traccia della produzione e dello stato di progetto

- Settimanalmente si riunisce one a one con ogni lead per valutare possibili criticità e raccogliere feedback da parte del team.
- Mensilmente daranno un questionario anonimo da far compilare a tutti i membri del team per valutare il corrente livello di satisfaction (i risultati vanno inclusi nel successivo report da dare alla prof e condivisi con i Lead)

TUTTI I LEAD:

- Mandano un report bisettimanale alla Prof (Ancora meglio se insieme al report del GD) della sezione di cui sono responsabili e ne condividono il contenuto con il Game Director.
- è responsabile della gestione e dell'allocamento di ogni task specifico ai membri del proprio dipartimento in linea con i piani di produzione stabiliti dal Game Director
- Settimanalmente si riuniscono con il Game Director e fanno una valutazione della settimana passata e una pianificazione della settimana futura. (Queste pianificazioni vanno inserite nei report)
- Settimanalmente si riuniscono con i membri del proprio team di competenza per stabilire il workload della settimana in corso stabilito nella riunione con il Game Director
- Se necessario faranno meeting one a one settimanale con ogni membro della propria sezione per valutare possibili criticità e raccogliere feedback da parte del team.

TUTTI GLI ALTRI:

- Hanno il dovere di seguire quanto assegnato da parte dei loro Lead e di portarlo a termine al meglio delle proprie capacità.
- Devono autovalutare le proprie forze circa il task assegnato e fare presente subito al proprio Lead se si ha bisogno di aiuto su qualcosa o se si vogliono ricevere nuovi/altri task.
- è sempre possibile dire ciò che si pensa, ma bisogna rispettare la decisione finale del proprio Lead o Game Director. (Tenendo presente che la Prof ha comunque l'ultima parola ed è, soprattutto, l'unica che può giudicare il vostro operato, per qualsiasi cosa, lei è disponibile.)
- In caso di disguidi all'interno del gruppo, bisogna mantenere alto il livello di professionalità all'interno del progetto, verrete pertanto valutati anche in base alla maturità dimostrata nell'affrontare un conflitto e nel continuare a lavorare professionalmente al progetto nonostante un diverbio.