

Karta projektu

Wizja	Stworzenie gry komputerowej
Wartość biznesowa	Sprzedaż gry w sklepach internetowych
Zakres	<ul style="list-style-type: none"> - Przygotowanie historii - Przygotowanie designu gry - Przygotowanie grafiki - Przygotowanie dźwięków - Zaprogramowanie mechanik - Stworzenie świata gry - Testowanie - Wystawienie do sprzedaży
Role w projekcie	<ul style="list-style-type: none"> - Game Manager - Game Design - Game Developer - Experience Design - Quality Assurance
KPI	<ul style="list-style-type: none"> - Przygotowanie historii: bohaterów, świata, dialogów i opisów przedmiotów - Przygotowanie designu gry: w jaki sposób bohater porusza się po świecie, co może w nim zrobić, jak działają przeciwnicy, ogólna budowa mapy - Przygotowanie grafiki: przygotowanie concept artów świata, postaci, wrogów i przedmiotów na podstawie concept artów przygotować modele 3D oraz grafiki 2D. - Przygotowanie dźwięków: stworzenie muzyki, ambientu, dialogów - Zaprogramowanie mechanik: poruszanie postacią, chowanie się, system zdrowia - Testowanie - Wystawienie na sprzedaż