Scrum and iterative design

The process of designing smarter, not harder

Idag

- GTA VI
- Hvem er designeren
- Waterfall
- Iterative
- MVP
- Opgave
- Slicing
- Scrum
- Papir prototype

GTA VI

Twitter gik i selvsving

- For et sidste år kom der for første gang i lang tid en besked fra udviklingen på **det nye GTA**
- Dette var desværre ikke en planlagt besked, og i forlængelse af det gik **twitter amok.**
- Spillet var simpelthen **ikke godt nok!!!!**

LEAKS!!1!!

Problemer ifølge twitter

- grimt design
- kedelig figur
- dårlig grafik
- simpel mechanic
- Lignede de gamle spil
- For forudsigelig figur design
- Uinteressant setting
- Ligner de gamle spil
- Dårlig UI
- ingen trafik på vejen
- ect.

Ingen af klagerne er fair

- Det store problem her, er at Twitter så noget der **lignede et endeligt projekt** og ekstrapolerede fra det.
- Hvis noget ser halvt færdigt ud, så må det være **det endelige produkt de kigger på.**
- Problemet her er at **dette er et produkt der er under udvikling**, og som sådan ikke er noget sted i nærheden af færdigt.
- Men hvorfor kan noget se godt ud, være spilbart, men stadig være **langt fra færdigt?**

Hvem er game designeren

Las os snakke lidt om game designeren

- Som en game designer er det din opgave at have **oversigt over interaktionerne** i det projekt du arbejder på.

- Det vigtige her er **ikke at du har den brede oversigt** over spillets helhed (det er din director der har det) og ikke at du har en oversigt over spillet historie (det er forfatteren der har det), du står for **interaktionerne og intet andet.**

- Denne stilling i en kreativ process er derfor ret unik, da spil er **det eneste sted du finder denne person** (i en underholdning kontekst).

- Du er **fortaleren for spilleren.**

Party Metaphor

Game design is like hosting a party

Game testers

- Det er meget vigtigt for os at **forstå spilleren** for at være deres fortaler.
- Dette er dobbelt så vigtigt, når man begynder at snakke om **spiller typer der ikke specifikt rammer dig selv (**tænk spil til en 65 årig kvinde).
- Paradoxet er at vi aldrig kommer til at forstå vores spiller 100%. (selv hvis spilleren er os selv).
- Vi er gode nok til at forstå os selv til at kunne lave et spil til os selv, så vi bliver nød til at **få game testers ind.**
- **Så tidligt som muligt.**

Feedback

- Det kan være enormt **svært at tage imod feedback**
- **Testere er sjældent ret søde** og hvis de føler at de er anonyme, så er de ofte værre endnu.
- Men det er vores opgave som designere at tage imod feedbacken, **lige meget hvor negative folk er.**

New game review.

Unsafe by **arty-farty**

a young girl has to find her sister in a twisted school

Game
14,193 Views
T (Ages 13+)

SOULESSKING December 8, 2020

The character model moves horrible and it clips through walls tables ect the story is medocre at best. The game looks horrible runs awkwardly looks unappealing and is unatmospheric. The sizing and proportions are terrible. half a star for voice acting.

React

Reply

The call is coming from inside the house

- Og denne form for snak kommer **ikke altid ude fra.**
- I vil finde ud af at der kan være problemer inden for gruppens 4 væge, hvor i **ikke vil kunne snakke om jeres produkt.**
- Jeg har set folk være tæt på at komme **op at slås baseret** på game design beslutninger.
- Tonen bliver let hård, **når det handler om kreative beslutninger.**

Det er let at bive sur

Det er let at blive sur eller såret når man får feedback,
det er hvad vi prøver at undgå.

Hold sport

- computer spil er en hold sport (for det meste) og som en del af processen skal du som game designer være villig til **at tage imod feedback.**
- Den letteste måde at tage imod feedback er når der **ikke er meget på spil**.
- Hvis man har **arbejdet længe** og hårdt på noget, bliver det **let meget ømt.** Det er i disse situationer hvor vi har svært ved at tage imod feedback.
- Når vi har lavet en skitse er det betydligt lettere at tage imod feedback, for det er trods alt **bare en skitse.**

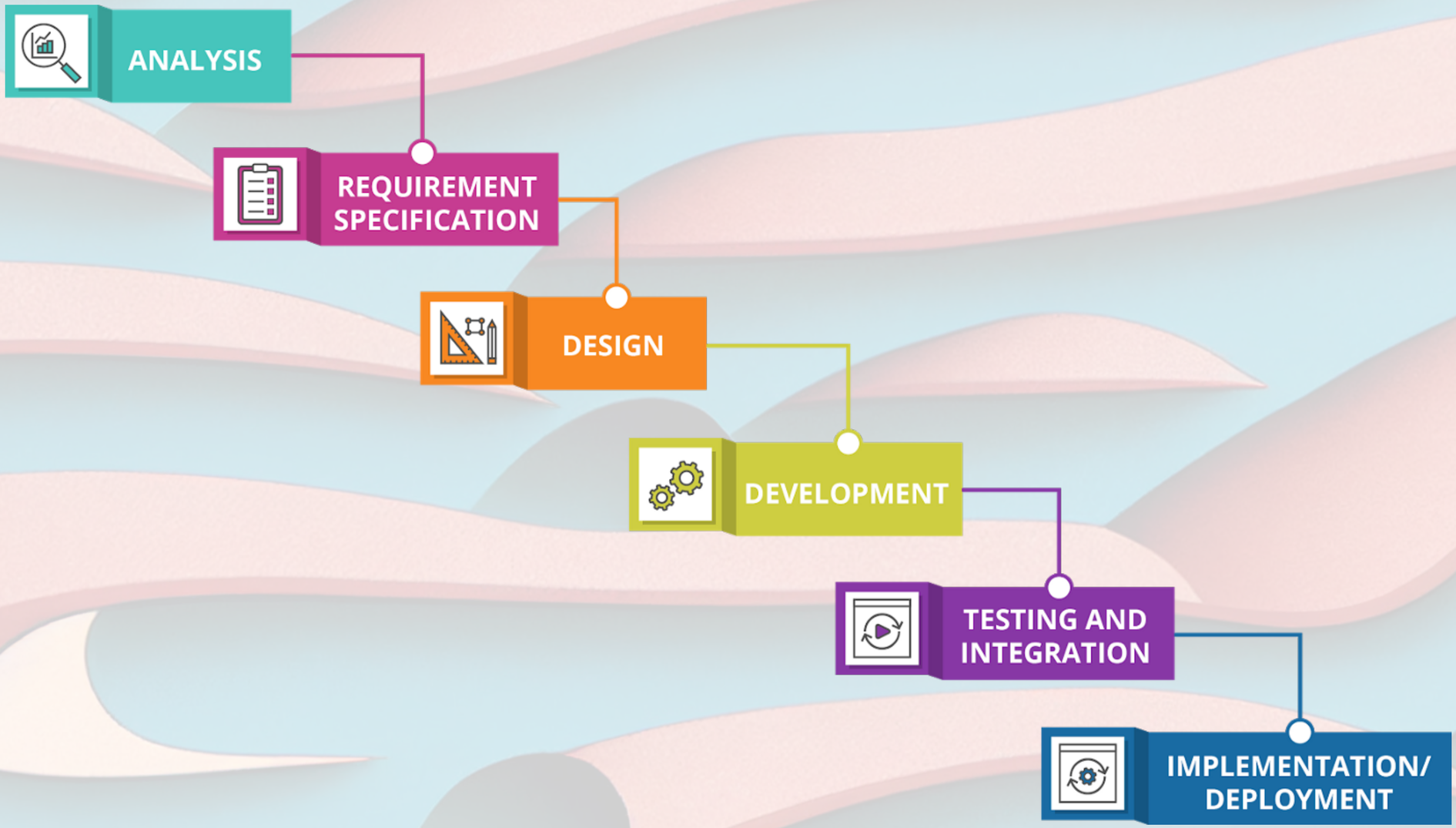
Waterfall

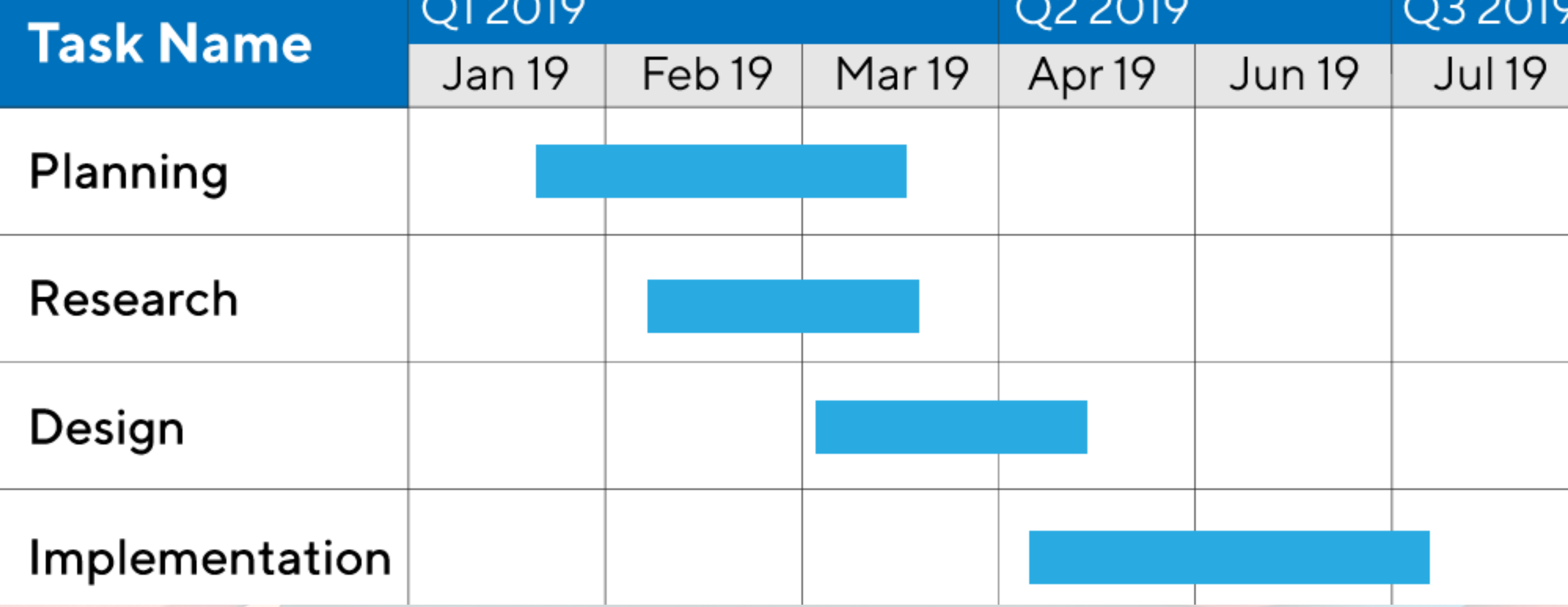
Kunstneren

- Der er en tendens til at tro at spil bliver udviklet som alle **andre kunstformer.**
- Hvilket betyder at den individuelle kunstner sætter sig **foran et lærred og begynder at male.**
- Når vedkommende er færdig, så **viser de deres kunstværk til verden.**
- Baseret på kunstnerens evner vil de så få **god eller dårlig feedback.**

udviklings formen

- Dette er en udviklings form der kendes som **Waterfall technique.**
- Dette er en “fra en ende til en anden” teknik som vi **måske kender den fra når vi selv arbejder.**
- Det som denne teknik gør, er at sørge for at alt **går fremad altid.**
- Så, når vi udvikler med denne teknik ser **vores udviklings form sådan ud:**


ANALYSIS
REQUIREMENT SPECIFICATION
DESIGN
DEVELOPMENT
TESTING AND INTEGRATION
IMPLEMENTATION/ DEPLOYMENT



Også kent som Gannt metoden

navngivet efter Henry Gannt der udviklede den i starten af 1900 tallet

Ikke forkert, men ikke optimal

- Denne form for udvikling er **ikke som sådan forkert** (dette er meget vigtigt).
- Der er **brancher der ikke ville kunne fungerer** uden denne form for udvikling (tænk arkitektur eller mode).
- Men, når vi **snakker software developmen**t, så er en process som denne ikke så givende.

GTA misforståelsen

- Dette er den **største misforståelse** der skete med GTA.
- De folk fra twitter der brokkede sig, troede at de **kikkede på et waterfall projekt.**
- Under **waterfall kigger vi på det endelige produkt**, som bare er igang med at modtage content.
- Det som twitter brugerne ikke forstår er at de ikke kigger på waterfall, men et **agilt produkt.**

Den agile metode

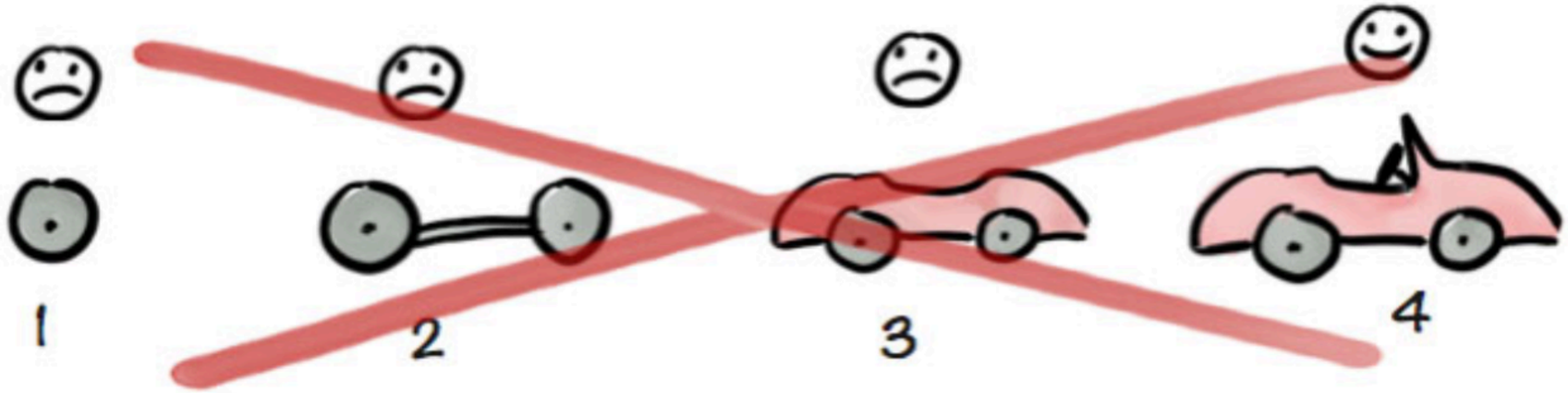
Hvorfor ikke waterfall

- Problemet med waterfall metode i forlængelse af software/spil design er at vi meget hurtigt **mister kontakten til vores bruger.**
- Hvis vi tager vores research som det sidste ord i hvad brugeren gerne vil have, så kan vi ende med at tage **misforståelser/problemer med gennem hele processen.**
- Dette er især et problem når vi arbejder med design i forlængelse af software, hvor **problemer lavet tidligt i udviklingen** kan ende med at koste mange penge.

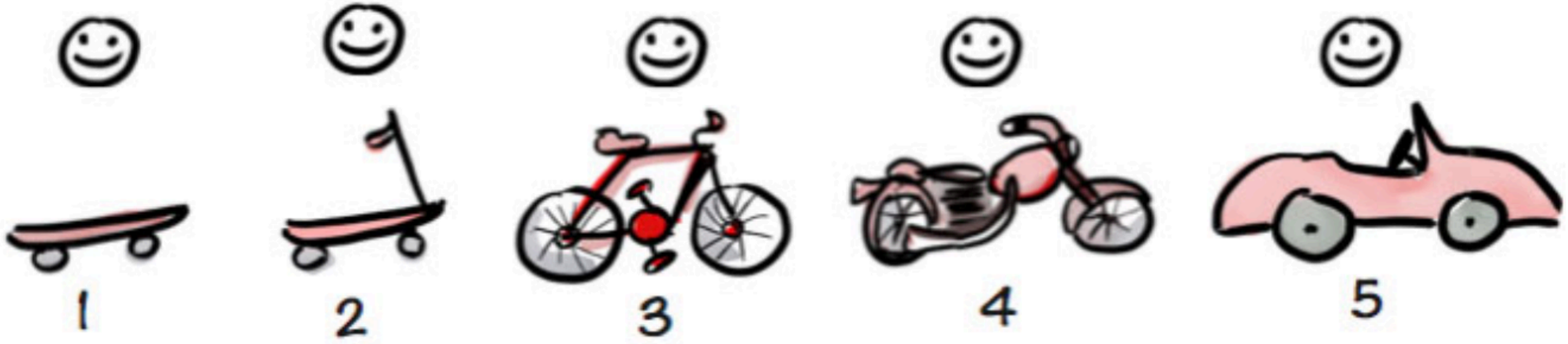
Den agile metode

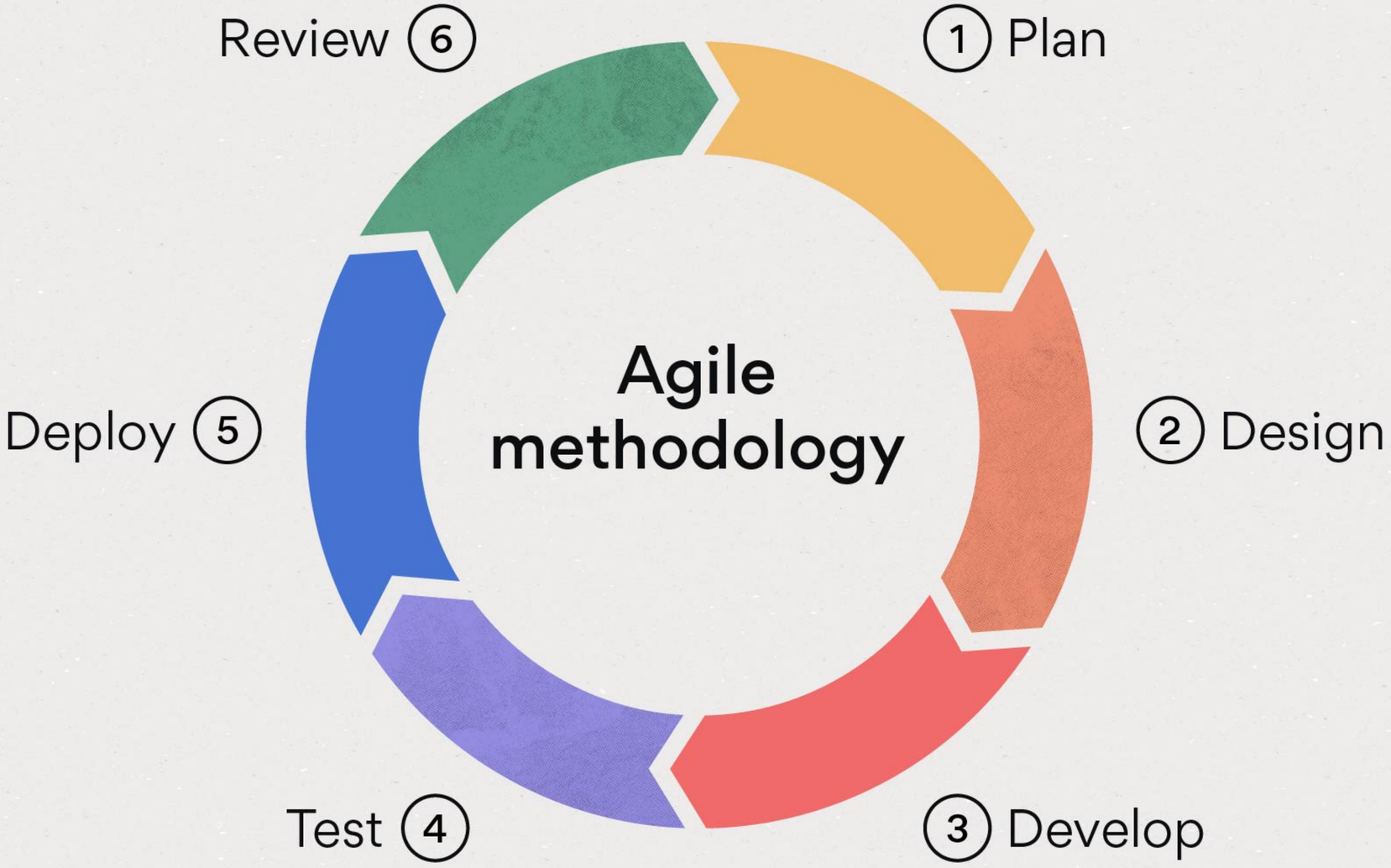
- **Den agile metode står i kontrast til waterfall.**
- Hvor waterfall forslår at vi gør én ting efter den næste indtil vi har et endeligt produkt, så forslår den agile metode at vi laver et fungerende produkt tidligt og **iterere på den så meget som muligt.**
- Pointen her er **at langsomt nå mod et endeligt produkt** der møder de krav som vi er blevet stillet som designere.

Not like this....



Like this!




Agile methodology
1 Plan
2 Design
3 Develop
4 Test
5 Deploy
6 Review

Garanteret success

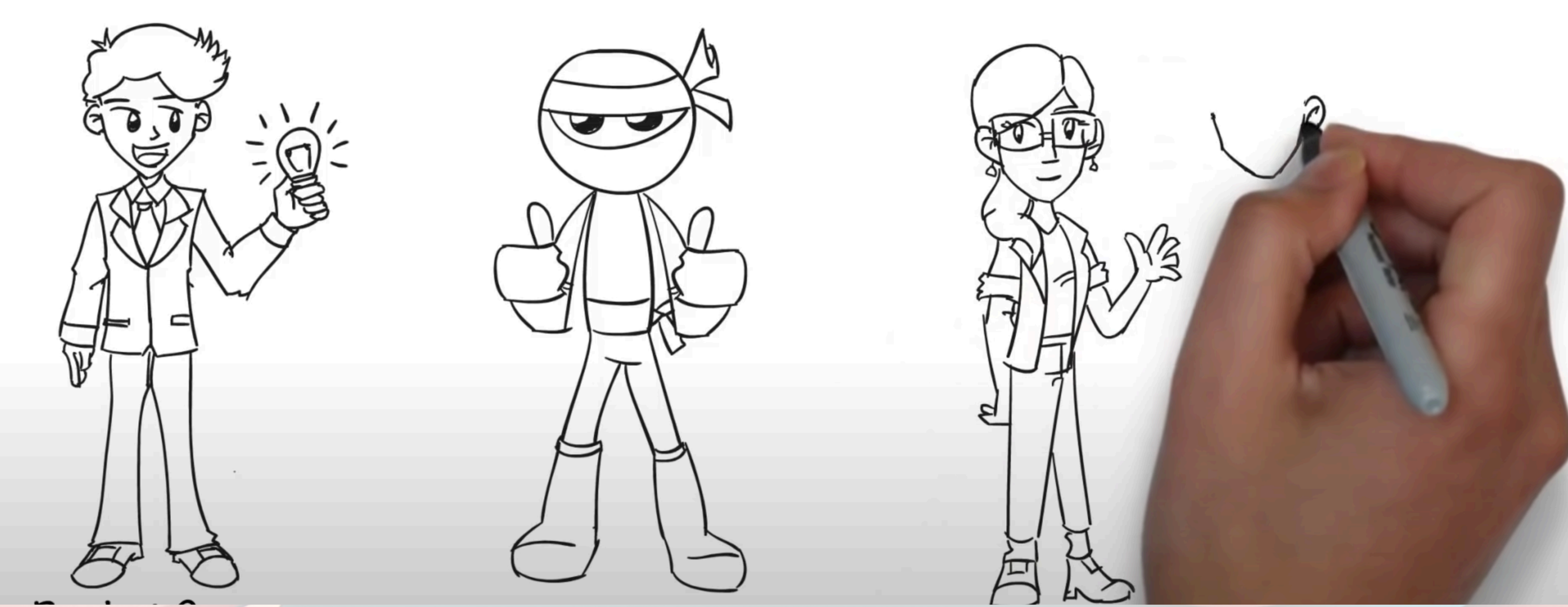
- Ingen kan nogensinde garanterer jer success, men i kan **blande kortene til jeres egen fordel.**
- Pointen her er at have mulighed for at arbejde med den endelige udgave af sit produkt **så tidligt som mulig**t, hvilket er hvad den agile metode giver mulighed for.
- Med andre ord, Den agile metode hjælper os til at kunne **nå jeres mål** på den bedste mulighed måde, så i kan teste så snart som muligt.

Pause!!1!!!

Scrum

Scrum som metode

- Scrum (ordet) kommer fra **rugby**, hvor det er en teknik hvor alle spilerne bevæger sig i en cirkel, så de kan få bolden op til mål linjen.
- Det blev introduceret som et organisations værktøj t**ilbage i 80'erne** med den agile metode i højsædet.
- Scrum bliver brugt af de fleste **software udviklings organisationer,** til at sørge for at have et godt flow i deres udvikling.



Scrum Methodology

https://youtu.be/9TycLR0TqFA

Scrum processer

Sprints

Den iterative metode sat I gang

Sprints - Basen af Scrum

- Det agile metode som vi snakkede om tidligere hedder i scrum **“Et sprint”**
- Her er der tale om at lave alle dele af den agile metode, så du **kan starte forfra.**
- Det vigtige her er at et “Sprint” er præcis hvad det lyder som, en **meget hurtig iterativ process.**
- Det er vigtigt at i ikke tror at et sprint skal ende med en vertical slice, et sprint er den iterative process, i**kke den endelige process.**

Planlægning

- Det er super vigtigt at der bliver lagt en **god plan for et Sprint.**

- Det vil sige, i ved hvad hver **person skal lave**, hvad der skal **testes** og **hvilke resultater** i regner med at få ud af et sprint.

- Eksempel: Visuelt sprint
  - I har spillets **mechanics sat fast og testet.**
  - i starter jeres sprint med at sige at i gerne vil **teste det visuelle**
  - Hver medlem af jeres team får en opgave der f**orholder sig til visualitet** (eksempelvis bliver jeres programmør sat til at kigge på **partical systems**)
  - I ender med **tidlig visualitet** sat til jeres projekt
  - I tester det og **diskuterer resultater.**

Scrum roller

Ejeren!

Personen der ejer projektet (Kunden eller chefen)

Ejeren

- En af de vigtigste roller i Scrum er produkt ejeren. Dette er personen der har **“final say” i jeres projekter.**
- Med andre ord, dette er **jeres kunde, jeres chef** eller (I dette tilfælde), jeres underviser.
- Denne persons rolle er ikke at være en del af udviklingen, men at sætter **rammerne for udviklingen.**
- Det vigtige her er for udviklings gruppen at forstå de rammer der bliver sat, så der ikke kommer til at være **misforståelser senere i projektet.**

Scrum Master

Personen der står for projektet.

The master

- En Scrum master er en person udpeget af gruppen til at **lede et sprint.**
- Dette betyder at han/hun står for at holde alle folk på måtten og forstå hvilke **deadlines** hver person har heftet sig på.
- Det vigtige her er at forstå at vedkommende er en fortaler for teamet, **ikke en boss for teamet.**
- Det er vedkommendes opgave at forstå hvilke udfordinger teamet har og finde ud af hvordan teamet kan **færdiggøre det næste sprint.**
- Det er også denne person der står for at **vedligeholde teamets plan.**

Teamet

Resten af jer

Teamet

- Teamet er alle der **ikke** er **ejer eller master.**
- Det vigtige ved at være en del af et team er at hver person har et **overblik** over hvad **deres opgave er.**
- Det er din opgave at forstå hvad du har **meldt dig til og hvad du skal nå.**
- Det er her hvor det **individuelle ansvar bliver vigtig.**
- Hvis en Scrum master har sagt at et sprint kommer til at tage en uge og du har sagt at du kan nå at lave en animation opnå den uge, så er det dig der er problemet. Jeg gider ikke høre **“jeg havde ikke tid nok”**

Artifacts

Product Backlog

Hvad er blevet gjort

Fra ejeren

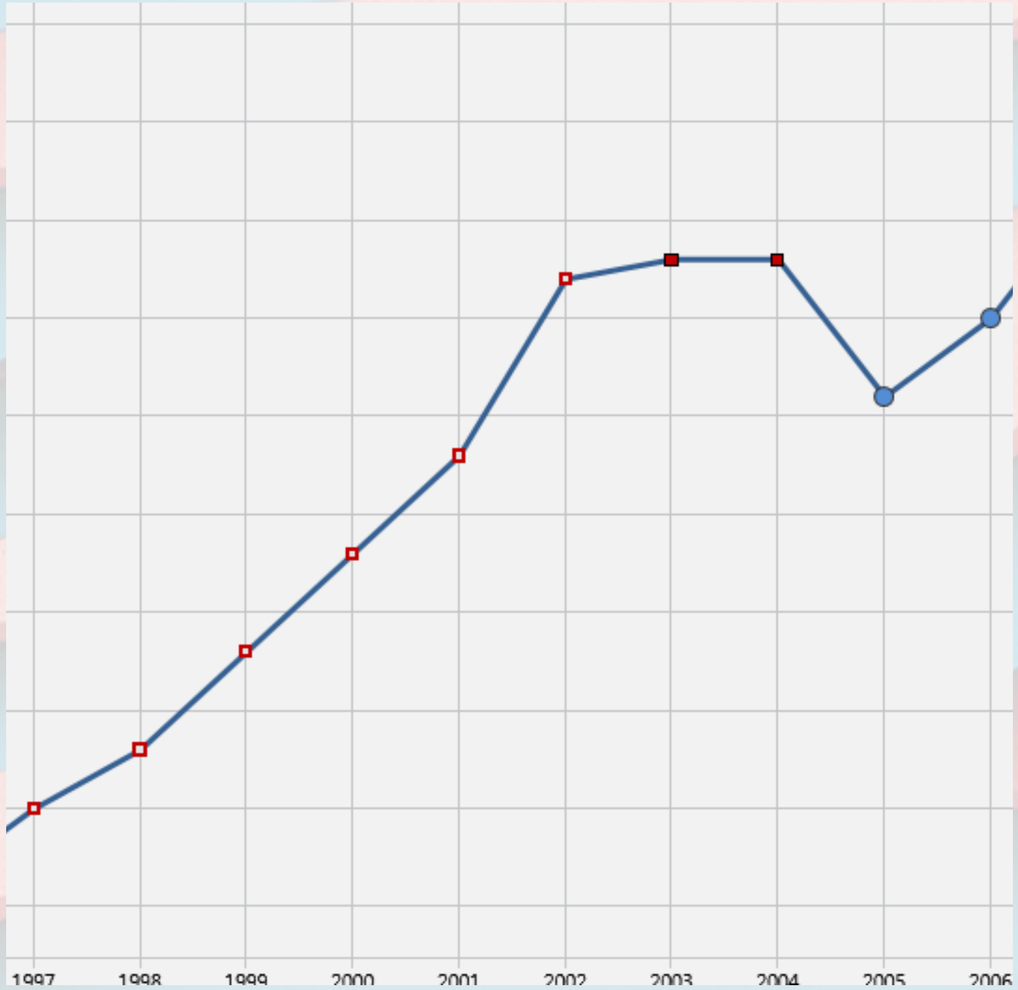
- Dette er en liste af opgaver givet **af ejeren.**
- Ideen her er at Ejeren af projektet kigger på hvad **han/hun gerne vil have ud af produktet** og giver den liste til jer som gruppe.
- Det skal siges at dette **ikke** er hvad han/hun gerne vil **have ud af et sprint,** men af et endeligt produkt.
- Dette er en liste der **sagtens kan være overvælende.**
- Denne liste er også kendt som **“user stories”**

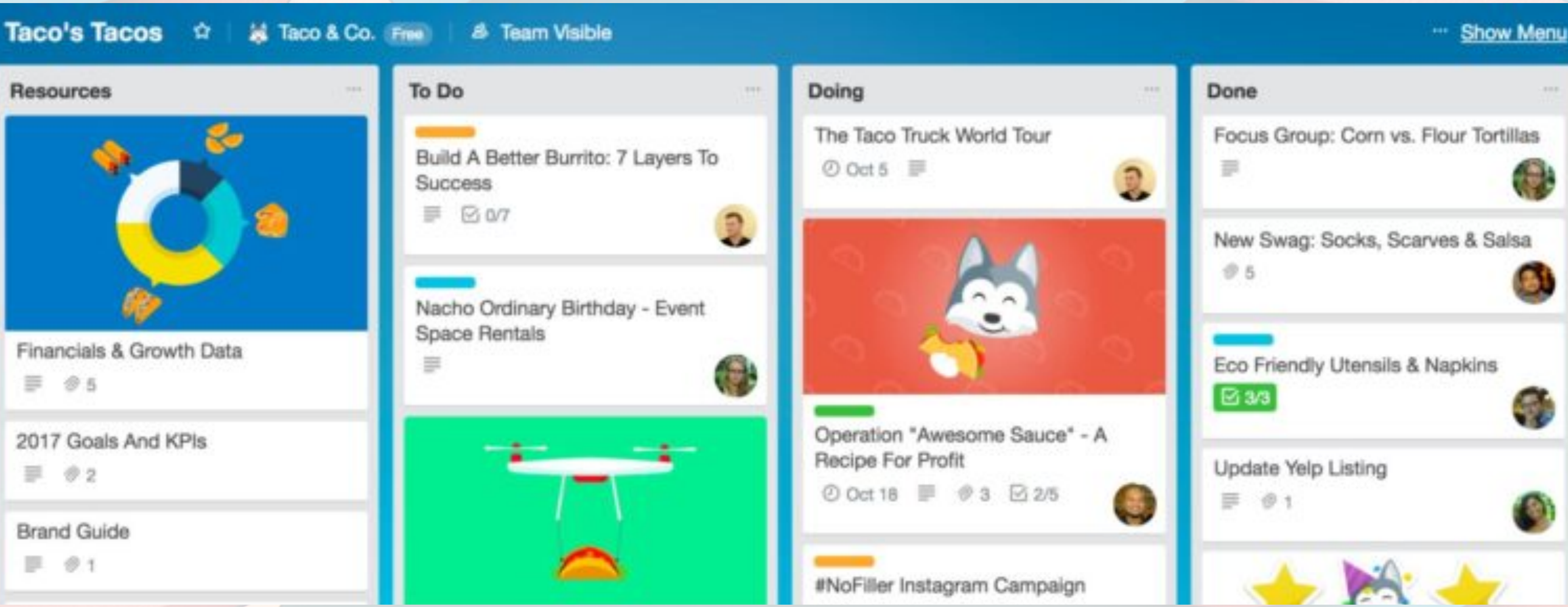
User stories

- **User stories fungere sådan:**
- **As a** _____ (player)
- **I need** ____ (a movable character with jump mechanic)
- **So that**_____ (I can navigate around the game world.)

Burn down Chart

- Dette er en chart af jeres **arbejde i løbet af et scrum.**
- Dette er en chart over **hvor mange opgaver** i har og hvor **meget tid i har tilbage.**
- Denne chart skulle gerne gå ned af, i forlængelse af jeres Scrum.
- Med andre ord, Jeres chart skulle gerne **bevæge sig ned af,** når opgaver bliver færdiggjort.





Trello

Tutorial: https://youtu.be/4nZTlWNm93g

Ceremonies

Sprint planning

Starten af hvert sprint

Starten af et sprint

- Dette er starten af et sprint, hvor ejeren af projektet giver gruppen deres user stories.
- Det er her hvor masteren, teamet og ejere diskuterer **springets varighed,** hvilke **opgaver der skal udfyldes** og hvad der skal **fokuseres på.**
- Det vigtige her er at sætte **deadlines der er sandsynlige**. Det er bedre at love mindre end mere.
- Efter dette punkt er **ejeren** af projektet **ikke en del** af den daglige tilgang til projektet.

Dagligt møde

En oversigt over hvad der er blevet nået, hvad der skal nås

Ledet af scrum master

- Den daglige scrum (eller det daglige møde), er et møde ved starten af dagen, hvor hver gruppe medlem snakker om:
  - hvad de arbejder på
  - hvad der er blevet færdig gjort
  - hvad de planlægger for dagen.

- Dette møde styres af **Scrum masteren**, da det er vedkommendes opgave at sørge for at Sprintet når de mål som der er sat.

- Det er også her hvor der **rettes op på** hvad gruppen **regner med at nå** fra et sprint, baseret på hvor langt de er nået.

Sprint Review

Før vi starter forfra

Afsluttende

- Her snakker gruppen endnu en gang med ejeren af projektet og **beskriver hvad de har nået.**
- Det er her gruppen har mulighed for at snakke om u**dfordinger og sætte grænserne for deres projekt.**
- Med andre ord, dette er stedet hvor gruppen kan diskuteres **hvad der kan nå's** og hvad der ikke kan nås **i projekt forløbet.**
- Det vigtige her er at gruppen er meget ærlig omkring deres forløb, fordi det er her der er mulighed for at **ændre/rette op på user stories.**

Pointen med Scrum

Idéen med Scrum

- Scrum er ment til at sætte nogle **retnings linjer op for den agile metode.**

- Hvilket i dette tilfælde betyder at lave nogle daglige/ugentlige møder der giver os **overblik over vores projekt.**

- Så, når i arbejder på jeres projekter, så har i nogle værktøjer til at beskrive den agile process **“in action”**

Pause!!1!!1

Paper prototype

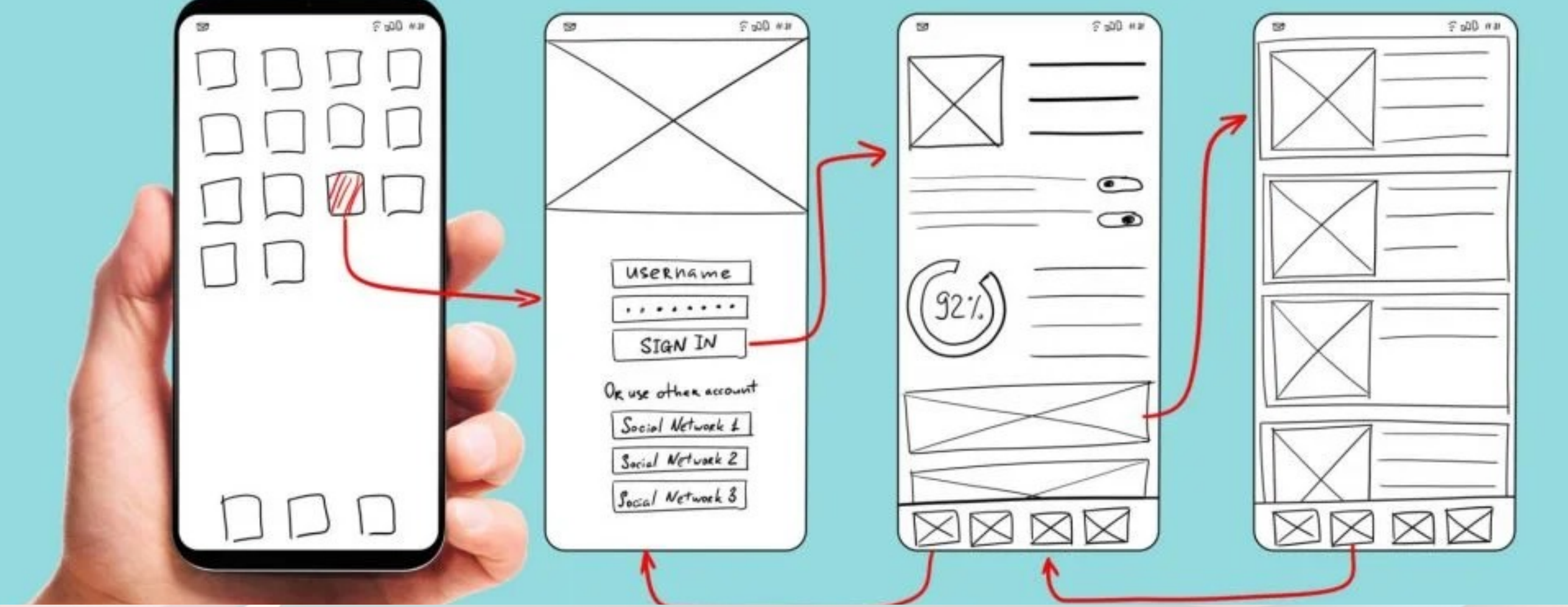
Board that game

Det universelle spørgsmål, hvorfor fungere den ene godt og den anden ikke?

concord

OVERWATCH

5 min diskussion



Prototypen

The lo-fi prototype

Hvordan?!?

- Vi har snakket meget om at teste jeres projekter idag og at man bør gøre det så meget som muligt, **men hvordan?**
- Det kan virke super overvældende at teste et projekt, **hvis projektet er digitalt.**
- Hvordan tester vi spil af **før vi har lavet en prototype?**
- Hvad hvis nu vi **ikke kan propgrammere?**
- Hvad hvis min **computer går i stykker?**

Aldrig nogen undskyldning

- Der er aldrig nogen undskyldning for ikke at **teste jeres idé.**
- Den eneste måde at finde ud af om jeres idé kan holde vand er hvis i faktisk **prøver den af på en bruger og ser om det fungere.**
- I kan gøre dette tidligt, hvis i virkeligt vil, selv **hvis i ikke har** en fungerende **digital udgave** af jeres projekt.
- I kan gøre det ved at bruge **pen og papir.**

Få Sylvester Til at holde kæft

Test jeres projekt

Hvordan gør vi

- Her handler det om **at være kreativ**
- Find en måde hvorpå i kan lave et **brætspil ud af jeres spil.**
- Hvordan kan i tage jeres core loop og **gøre det til et brætspil,** så i kan se om det er sjovt.
- Hvis der er noget der skal være **random, så brug terninger.**
- hvis der er noget der er en **health mechanic, så brug tal.**
- **Brug jeres fantasi** til at finde den bedste måde at teste på.

Paper Prototypes

https://youtu.be/dhHLQ3xemyI?si=-oVbhMbAnW3H9qMn

Testen er det vigtigste

Det behøver ikke at være papir baseret

Det vigtige her

- Det vigtige er at i kommer så tæt på den oplevelse i gerne vil **fremprovokerer ved brugeren som muligt.**
- Det er derfor **ikke super vigtigt** at jeres papir/lo-fi prototype er et brætspil
- Hvis jeres spil er meget hektisk, så kan det være en god ide at lave en **hektisk lo-fo prototype.**
- Med andre ord, **leg tagfat**, hvis i har et **PVP spil.**
- Lav et **Rollespi**l (tænk DnD) hvis i har et **puzzle spil.**

Er det sjovt

- Det vigtigste her er at få mulighed for at teste om jeres projekt er sjovt og at **få det testet tidligt.**
- Dette er den bedste måde at sørge for at man ikke starter fra en **dårligt fundament.**
- **PS. Ekstra points** hvis i tester på **andre end jer selv.**

Resten af dagen

Papir prototyper

- Begynd at arbejd på jeres papir prototype.
- Find ud af hvordan i kan lave en udgave af jeres core loop og gøre det så godt som muligt.