****

**FORSIDE FOR INNLEVERING**

**TILGJENGELIGHET**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **x** | **Fri** |  | **Begrenset** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Emnekode og emnenavn:** | **PJ3100 Project Software Management** | |
| **Tittel norsk:** | **Munch 150 spillprosjekt** | |
| **Tittel engelsk (Hovedprosjekt):** | **Munch 150 gameproject** | |
| **Eventuell oppdragsgiver:** | **Munch Museum** | |
| **Utleveringsdato:** | **22. 10. 2012** | |
| **Innleveringsdato:** | **28. 10. 2012** | |
| **Antall sider:** |  | |
| **Antall ord:** |  | |
| **Sammendrag (maks 100 ord):** | | |
| **Gruppenummer:** | **23** | |
| **Studentnavn:** | **Studentnummer:** | **Signatur:** |
| **Simon Hoff Tysland** | **700047** |  |
| **Christoffer Stenseth** | **700812** | https://fbcdn-sphotos-d-a.akamaihd.net/hphotos-ak-snc6/285733_10151048324096735_633445832_n.jpg |
| **Per Kristian Nyberg** | **700673** |  |
| **Torje Andersen** | **700751** |  |
| **Torstein Vien** | **700388** |  |
| **Jørgen Haldorsen Tomren** | **700666** | https://fbcdn-sphotos-c-a.akamaihd.net/hphotos-ak-ash3/525717_10152203593135554_1268133749_n.jpg |
| **Torkill Solberg Strømmen** | **700527** |  |
| **Studentens signatur er også en bekreftelse av at hun/han har gjort seg kjent med, og fulgt, NITHs retningslinjer for intellektuell redelighet (tilgjengelig på intranett).** | | |

**1. Visjon for prosjektet**

Vi skal lage et spillprosjekt for Munch Museum, for Munch 150 jubileet.

Vi skal legge stor vekt på prosessutførelsen, som inneholder den agile metoden Scrum. Samt at vi skal har et veldig stort fokus på kundens behov og krav.

Vi skal lage et spillprodukt som har en høy underholdningsverdi. Dette produktet skal samsvare med Munch temaet.

Produktet skal tilfredsstille kundens behov og krav.

## 2. Mål for sprint x

Sette oss inn i den agile software utviklingsmetoden Scrum, og lære oss denne. Ha stor fokus på prosessen som inngår i Scrum.

Lage idéer for kunden, og få akseptert en av våre idéer av kunden.

Lage alt av dokumenter som inngår i denne prosessen.

Holde tidsfrister og alle punkter i arbeidskontrakten.

## 3. Modeller, artefakter og oppgavespesifikk dokumentasjon

*Her skal det legges inn dokumenter, modeller og artefakter dere lager som spesifikk dokumentasjon/har avtalt med produkteier/veileder. Det vil si den dokumentasjonen dere produserer underveis som dere løser caset. Dette vil stort sett være vedlegg, og dere kommenterer her kort hva hensikten er med vedleggene.*

## 4. Resultat for sprint x

I løpet av første sprinten har vi kommet opp med fire forskjellige idéer, hovedsakelig spill, til prosjektet, med enkel concept art. Morderen, Munchworld og Munchworld 2D, etter kundemøtet har vi bestemt oss for å fokusere på Morderen-idéen.

Vi har fått et godt innblikk i Scrum og Jira, satt oss inn i hvordan denne metoden fungerer, og bestemt oss for hvilke programvare som skal brukes, Unity, photoshop, github og 3DS Max.

Vi har også gjort en del av det nødvendige papirarbeidet, skrevet kontrakt (har ikke fått signert den enda grunnet printerkomplikasjoner), risikoplan, radartest og sjekkliste.

## 5. Tre viktigste erfaringer fra sprinten

*Hva var de tre viktigste erfaringene dere gjorde dere?*

## **6**. Burndown graf for sprint x

*Her skal det inn en skjermdump av burndowngrafen fra Atlassian Jira.* ***NB! Kommenter deretter modellen for å forklare hvordan arbeidet i sprinten har vært.***

## 7. Mål og sprint backlog for neste sprint

*Her skal et forslag til aktiviteter for neste sprint foreslås, i form av user stories (brukerhistorier). Endelig versjon av sprint x sprint backlog vil først bli klar etter møte med prokteier i begynnelsen av sprint x.*

## VEDLEGG

##### Risikoliste

##### Radartest med kommentar (kun sprint 1)

##### Gruppekontrakt (kun sprint 1)

##### Scrum-sjekkliste

##### Skjermdump Git og GitHub (f.o.m. sprint 2)

##### Andre vedlegg (normalt fra punkt 3 Modeller, artefakter og oppgavespesifikk dokumentasjon)

##### Presentasjonen/versjon av løsningen presentert for produkteier på sprint review