Debriefing tweede project

# 

# Algemene gegevens

Namen: Ian Hartog en Bjørn Emmaneel.

Klas: MG1B.

Bedrijfsnaam: Mediacollege Amsterdam

Namen contactpersonen: Ian Hartog en Bjørn Emmaneel

Plaats, datum en tijd: Amsterdam, 28-11-2018, 08:58

# In dit project gaan wij een online card game maken

Wat moet er gemaakt worden?

De opdracht die mijn project-partner en ik hebben gekregen is het maken van een online card game, of het maken van banner tracking. Wij hebben besloten om te kiezen voor het maken van een online card game.

Wat is het doel van de opdracht?

Het doel van de opdracht is dat je leert hoe je beter met de codeertalen om kunt gaan. Ook een belangrijk doel is dat je beter leert omgaan met deadlines en de planning van je project. Wat wij ook denken dat een doel is van de opdracht is dat je bij deze keus kunt kijken of je game of media development leuker vind, omdat je kunt kiezen voor het maken van een online game of voor het maken van banner tracking.

Wat wil de opdrachtgever met deze opdracht bereiken?

De opdrachtgever wil graag bereiken dat je om leert gaan met deadlines, verantwoordelijkheid en met het inplannen van projecten. Ook wil de opdrachtgever volgens ons bereiken dat je voor jezelf al een beetje een keuze maakt over welke van de twee richtingen je op wil.

Wie is de doelgroep?

De doelgroep van onze opdracht zullen gamers zijn, maar dan gaan wij vooral uit van oudere mensen die graag kaartspellen doen op de computer. Ook zullen wij jongeren verwachten, maar eigenlijk geen mensen die jonger zijn dan twaalf jaar.

Wat is het budget en wat is de tijdsplanning?

Voor ons project is geen budget aangezien wij geen dingen aan hoeven te schaffen en wij niemand in dienst hebben, de tijdsplanning voor dit project is vier weken. In deze vier weken zullen wij alles moeten doen, het is dus van groot belang dat wij een goede planning hebben.

Is er voorbeeldmateriaal of info afgegeven?

Voor dit project hebben wij via magister informatie gekregen die over dit project gaat. Daarin stond precies wat de opdracht is en hoe we deze kunnen aanpakken. Ook is en beeldmateriaal gegeven door één van de docenten, maar omdat wij een ander soort card game gaan maken kunnen wij deze niet heel goed gebruiken. Ook hebben wij in de project lessen uitleg gekregen over dit project van één van onze docenten.