**Datum: Vecka: Del:**

**14-18/1 3 0/9**

* Genomgång av spelidén och dess mekanik, vart har man satt fokus?
* Framför önskan att vara ”lead” för grafikerna.
* Vilken grafik skall användas? Vilka format
* Gör gemensamma moodboards.
* Skriv ett utkast till planeringen.
* Träddiagram i form av post-it-lappar digitaliseras (skriv in det i   
   datorn så att hela gruppen kan ta del utav det).
* Konceptskissa och vänj en vid att jobba med pixlar igen.  
   (Testrita figurer och miljöer)
* Definera vad som behöver finnas för att spelet ska anses spelbart.
* Komplettera planeringen med specifika uppgifter, inklusive de i ”önskelådan”   
   och digitalisera.
* Uppskatta hur snabbt det går att arbeta i den valda grafiken.
* Preliminärt veckoschema skall vara färdigt för grafikerna i slutet av veckan.

**21-25/1 4 1/9**

* Se till att schemat hålls trots att en grafiker är sjuk.
* Fler moodboards och konceptbilder, ”måla upp” ett gemensamt mål med   
   enhetlig grafik.
* Rita faror som i form av lasrar och dess utgångsbehållare.
* Rita balkongentiles, sömnlösa.
* Rita målet, Exit-dörren.
* Stäm av grafiken och grafikernas idé med designern.