**Inledning:**

Grafikernas gamensamma planering består framförallt utav alla de uppgifter som skall göras per vecka, uppgifterna är inte specifikt tilldelade en grafiker utan uppdelningen av arbetet görs av mig (grafiklead) i slutet utav dagen efter en snabb återkoppling av vad som har gjorts under dagen och vad som har högst prioritet. Efter morgonmötet dagen därpå får därför var grafiker välja vad de känner för att rita under just den dagen (utefter vad jag har satt upp för veckan och/eller dagen). Jag övervakar och noterar valen och ser till att uppdelningen blir jämn efter förmåga och vilja samt att planeringen följs och prioriteterna hålls.   
 Specifika uppgifter kan därför bli svåra att skriva ut då vi inte exakt vet vem som kommer att göra vad, dessutom minskar antalet uppgifter att rita/animera enormt allteftersom det individuella arbetet tar över.  
 Det kan alltid uppstå problem men då denna planeringsmetod och uppgiftsutdelning är dynamisk samtidigt som den är strikt gällande tidsaspekten minskar vi problem som t.ex. att vi inte är fulltaliga grafiker någon vecka, eller än värre projektet ut. Då vi får välja uppgift finns det alltid en risk för att de ”tråkigare” uppgifterna blir kvar mot slutet av veckan eller inte blir gjorda alls. Dessutom skulle valmöjligheten potentiellt kunna vara tidslöser, men då jag överser valen, ser till att de görs snabbt och då det har flutit på riktigt bra hittills så finner jag ingen anledning att känna oro.

Gällande de individuella uppgifterna är den största riskfaktorn att grafiken eller valet av motiv inte anses återspegla spelet. Då det framstår som om alla i hela gruppen tycks ha en enad bild spelets huvudkoncept och då ytterligare två grafiker kommer att ha förslag som kan vara bättre lämpade finner jag inte heller detta vara en anledning för oro.

Prioriteringen är den att det viktigaste görs först, självfallet efter vad som är möjligt i förhållande till de andra delområdena. Uppgifterna som behövs för ett fungerande spel är högst och redan färdiga, enskilda uppgifter går därför före små detaljer och föremål ur vår ”önskelåda”. Avsedd tid är uppsatt för detaljarbete och kommer om nödvändigt att ersättas av tid för enskilda uppgifter.

**Datum: Vecka: Del:**

**14-18/1 03 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 04 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 lava, syra, lasrar samt dess utgångsbehållare och tillhörande   
   knappar.
* Rita balkongentiles, sömnlösa och passande räcke.
* Rita målet, (Exit-dörren).
* Uppdatera grupplaneringen, (så att alla hinner se över den innan inlämning)
* Stäm av grafiken och grafikernas idé med designern.
* Förbered inför seminarium I.
* Hjälp till att skriva seminarierapporten.

**28/1-1/2 05 2/9**

* Uppdatera eventuell grafik som inte passar ihop eller bör förbättras.
* Rita rören, kolvarna och dess slagyta, avmagnitiserande ytor, trappsatsen och dess   
   räcke och kranen.
* Gör småändringar som underlättar för programmerarna.
* Testa hur bilder med alphavärden fungerar för programmerarna.
* Individuellt arbete, skriv framför allt ihop den enskilda planeringen.
* Förbered inför seminarium II (Gruppdynamik - del I).
* Hjälp till att skriva seminarierapporten.

**4-8/2 06 3/9**

* Avsatt tid för att ta igen kvarliggande uppgifter.
* Extradetaljer som inte är nödvändiga för själva spelet, smårobotarnas animering.
* Speltesta, framförallt på projektor och se om färgerna fungerar väl.
* Finslipa existerande objekt och anpassa för de nya banorna.
* Kontinuerlig uppdatering av planeringen.
* Avsatt tid för individuellt arbete, börja skissa på loggan och omslaget samt skriv ned   
   idéer till trailern. Ska ha minst en skiss av de alla.

**11-15/2 07 4/9**

* Finslipa och gör ytterligare smådetaljer så som hängande sladdar och små   
   animationer som sprakande elektricitet, droppande syra eller dylikt.
* Avsatt tid för individuellt arbete, ha minst tre skisser/varianter per delmoment.
* Spela in game play (om möjligt – bör vara möjligt)
* Kontinuerlig uppdatering av planeringen.
* Avsatt tid för oväntade förändringar eller komplikationer.

**18-22/2 08 5/9**

* Påbörja skrivandet av rapporten.
* Vidarearbeta trailer-, logg- och omslagsskisserna. Börja testa färger, om steget   
   inte redan har påbörjats.
* Spela in game play (om tidigare omöjligt eller otillräckligt)
* Ytterliggare tid för förändringar, tillkommet material eller liknande.

**25/2-1/3 09 6/9**

* Fortsätt skrivandet av rapporten.
* Avsatt tid för förändringar, tillkommet material eller liknande.
* Kontinuerlig uppdatering av planeringen.
* Inlämning av trailer, logga och omslag.

**4-8/3 10 7/9**

* Fortsätt skrivandet av rapporten.
* Val av trailer, logga och omslag.
* Skriv upp kritik och starka punkter av hela gruppen och ha ett möte med grafikerna   
   om vad som ska göras.
* Prata med musik och ljud för trailern.
* Uppdatera planeringen efter vad som behövs göras med trailer, logga och omslag.
* Arbeta vidare med trailer, logga och omslag.
* Förebered inför seminarium III (Gruppdynamik – del II).

**11-15/3 11 8/9**

* Fortsätt skrivandet av rapporten.
* Fortsätt speltesta allteftersom grafiken implementeras och uppdatera/omarbeta  
   sådant som kräver det.

**18-22/3 12 9/9**

* Slutspurten!
* Fortsättspeltesta och uppdatera grafiken.
* Avsluta rapporten.

**25-27/3 13 INL.**

* Se till att allt material är samlat och att all grafik är som den ska vara.
* Läs igenom och finslipa rapporten.
* Samla ihop allt mitt material och förbered inför inlämning.