

GEOMETRY WARS

2016-2017

Ontwikkelingstraject

Door Renzie Omaña, Matthias Carlier, Yentl Volcke en Laurens Visser

Groep 25

1. Digitaal dossier – projectmanagement.
   1. Voorwoord

In dit dossier geven we een grondig verslag van hoe we ons project hebben aangepakt. We bespreken onder meer de planning, takenlijst, budgettering, gebruikte tools,..

Daarnaast schrijven we ook een reflectie over hoe ons project verliep en hoe we ons project kunnen optimaliseren in de toekomst.

1.2 Projectplanning en taakverdeling

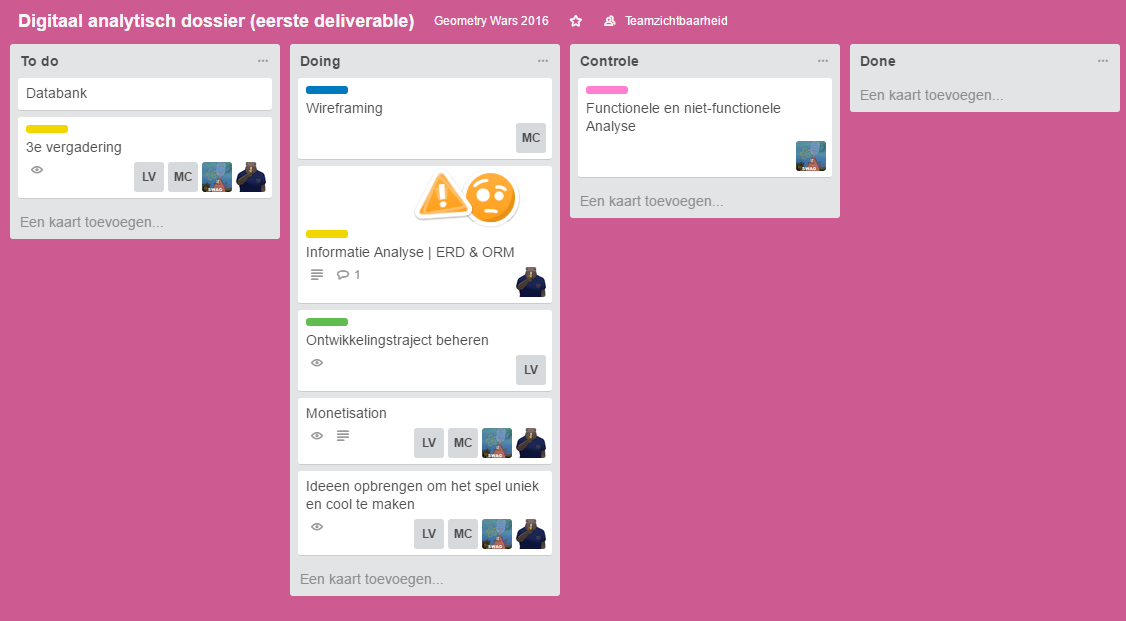
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| FASE 1:  Voorbereiding | (Start)-datum | Deadline | Duur  (mins) | Renzie Omaña | Laurens Visser | Matthias Carlier | Yentl Volcke |
| 1e groepsvergadering (brainstorm) | 7/10 |  | 30 | X | X | X | X |
| 2e groepsvergadering + taakverdeling | 14/10 |  | 30 | X | X | X | X |
| Wireframing eerste concept | 14/10 | 6/11 | / |  |  | X |  |
| Functionele en niet-functionele analyse | 14/10 |  | / | X |  |  |  |
| Informatie analyse  (ERD en ORM) | 14/10 |  | / |  |  |  | X |
| Projectmanagement | 14/10 |  | / |  | X |  |  |
| Monetisation | 21/10 |  | / | X | X | X | X |
| FASE 2:  Projectweek | (Start)-datum | Deadline | Duur  (mins) | Renzie Omaña | Laurens Visser | Matthias Carlier | Yentl Volcke |
| Afwerken ORM | 7/11 |  |  |  |  |  |  |
| Wireframe’s optimaliseren en afwerken | 7/11 |  |  |  |  |  |  |
| Databank aanmaken en linken | 7/11 |  |  |  |  |  |  |
| Werken aan de game engine | 7/11 |  |  |  |  |  |  |
| Aanvullen projectdossier en ontwikkelingstraject | 7/11 |  |  |  |  |  |  |
| Afwerken ERD | 7/11 |  |  |  |  |  |  |

* 1. Tools

We hebben verscheidene tools gebruikt voor het managen van ons project:

* Trello

Een zeer handige tool in de browser die wij gebruiksvriendelijker vonden dan MS project. Per projectfase hebben we een bord met taken verdeeld in 4 categorieën: To do, Doing, Controle en Done. De taken zijn makkelijk sleepbaar naar de verschillende categorieën, naargelang hun status. Hieronder een voorbeeld.



* 1. Kostenberekening & monetisation

1.3.1 Kosten

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kostenberekening | | | |
|  |  |  | Totaal |
| Team | Kost per uur | Aantal uren |  |
| Senior ontwikkelaar (2) | 80 | TBA | TBA |
| Junior ontwikkelaar (2) | 50 | TBA | TBA |
| Kostenposten | Kost per maand | Aantal maanden |  |
| Advertenties  -Banners  -Radio  -Social Media | 800  2000  1200 | 2  2  2 | 8000 |
| Game server | 50 | 2 | 100 |
| Kantoor huren | 1200 | 2 | 2400 |
| Huur 100 game testers | 500 | 1 | 500 |
| Meubilair, fax, printer,.. | 300 | 2 | 600 |
| Internet & telefoonkosten | 250 | 2 | 500 |
| TBA | TBA | TBA | TBA |
|  | | Totaal | TBA |

1.3.1 Monetisation

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Inkomen | | | | | |
|  |  | |  | | Totaal |
| Opbrengst spel |  | |  | |  |
| Verkoop golden nuggets, per 100 000 verkochte nuggets verwachten we ongeveer 40 à 50 euro opbrengst | | | | |  |
| Advertenties afspelen op het einde van een game (20 sec), kan geskipt worden. Advertenties kunnen ook uitgeschakeld worden door het kopen van 5000 nuggets (€4.99) | | | | |  |
| Crowdfunding | |  | |  |  |
| Inzenders (minimum 5€) ontvangen een exclusieve bètaversie van het spel met 20 000 gratis golden nuggets  Inzenders die 50€ of meer doneren krijgen 100 000 golden nuggets + een exclusieve achievement en skin! | | | | |  |
|  | | | | |  |
|  | | | Totaal | | TBA |

1.4 Reflectie