Creatief profileren

J2S1

Bedrijf structuur: <https://www.slideshare.net/joanby/a-gaming-company-structure>

# Producer

* Project manager
* Productie schema
* Budget
* Development team
* Licentiegevers
* Stakeholders
* PR (public relations) & media
* Groenlicht van het project krijgen
* Het behalen van de einddatum

# Design

* Narrative design
* Totaliteit van de ervaring: datgene wat plaatsvindt als alle elementen bij elkaar komen.
* Wat de speller doormaakt tijdens het spel: gameplay, dialoge, notes, settings etc.
* Een soort bijproduct van mechanics en tactics (al zichtbaar bij korte tijd spelen)
* <http://frictionalgames.blogspot.nl/2014/04/4-layers-narrative-design-approach.html>
* Core elements of storytelling
* The 4 layers approach
* Level design
* Begint met concept design: schetsen, renderings, fysieke modellen
* Documentatie en omgeving modellen
* <https://www.techopedia.com/definition/88/level-design>
* Game design document
* <https://www.gamasutra.com/view/feature/131632/creating_a_great_design_document.php>
* <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-and-why-to-write-a-great-game-design-document--cms-23545>

# Portfolio

* GDD
* Scriptie
* Facial animation

GDD

Serious games

Maatschappelijk probleem

# Snake

Gebouwde versie, te spelen.

2D, forward gameobject, snelheid verhogen, verplaatsen met 1 blokje met verandering van snelheid

# 3D

Skybox, 2 particles, post processing