

SAMENWERKINGSCONTRACT

Explosive Shark Studios

Bart Dikmans
Nick Kortleve
Lionel Mithoe
Jan-Willem Jozic
Sebastiaan van Dijk

PROJECT GAME TECHNOLOGY

PRODUCTSAMENSTELLING

De partners van het samenwerkingsproject stellen zich ten doel om gedurende 6 maanden door bundeling van inzet en expertise te komen tot 1 software product, het ontwikkelen van een c++ game op basis van een bestaande 3d render engine volgens de scrum ontwikkelmethode.

PRODUCTSPECIFICATIE

Het product betreft het ontwikkelen van een c++ met behulp van een render engine en de directx11 software development kit. In overleg is besloten Ogre3D te gebruiken voor het renderen van graphics en het gebruik van externe c++ bibliotheken voor integreren van verscheidenen componenten, waaronder controller support en geluid.

Voor het onderhouden van de software in teamverband wordt er gedurende het project gebruikt gemaakt van GIT versiebeheer. Voor het ontwikkelen in scrum worden features geïmplementeerd op basis van user stories die beheerd worden op Trello.

RAPPORTEN

Gedurende dit project worden verscheidene documenten opgesteld om het proces te vast te leggen en verantwoorden tegenover de product owner, scrum coach en auditoren. Hiervoor wordt verplicht elke sprint individueel een rapport opgesteld over het gebruik van scrum. Meer informatie hierover is te vinden in de projecthandleiding.

BEOORDELING

Tijdens het project wordt gefaseerd een beoordeling gemaakt op de volgende drie onderdelen: product, proces en m&t. Het product wordt beoordeeld tijdens de sprint reviews en is gebaseerd op complexiteit en afleverbaarheid. Het proces wordt beoordeeld op de peer assessments, retrospective artefacten en een sprintrapport. De methoden en technieken toets wordt 4x getoetst op basis van kennis en vaardigheden die dienen bewezen te worden aan de hand van documentatie. Het proces en de m&t worden individueel beoordeeld.

BETROKKENEN

Explosive Shark Studios en ITopia

ORGANISATIEBEHEER

PROJECTORGANISATIE

PROJECT LEADER	<i>Stefan Leijnen</i>
PRODUCT OWNER	<i>Alexander Mulder</i>
SCRUM COACH	<i>Anders Bouwer</i> <i>Remco van Swieten</i>
M&T AUDITOR	<i>Nico Glas</i>

CONTACTGEGEVENS TEAMLEDEN

<p>SEBASTIAAN VAN DIJK 0</p> <p>Game Development sebastiaan.van.dijk2@hva.nl +31 611056910</p>	<p>LIONEL MITHOE 0</p> <p>Game Development lionel.mithoe@hva.nl +31 6 42210630</p>
<p>JAN-WILLEM JOZIC 0</p> <p>Game Development jan-willem.jozic@hva.nl +31 642625498</p>	<p>NICK KORTLEVE 500624614</p> <p>Game Development nckortleve@outlook.com +31 642739135</p>
<p>BART DIKMANS 0</p> <p>Game Development bart.dikmans@hva.nl +31 646270911</p>	

CONTRACTSPECIFICATIE

(TUSSEN)DEADLINES

Uiterlijk laatste vrijdag vóór de inlevering dient de voortgang besproken te worden.

Bij herhaaldelijk uitstel van deadline of laat inleveren volgt een gesprek met het team.

URENVERANTWOORDING

Ieder is verantwoordelijk voor het noteren van zijn/haar eigen uren.

Ieder is ook zelf verantwoordelijk voor het behalen van zijn/haar uren. Mocht je niet uitkomen of ongelijkheden tegenkomen bespreek dit dan met het team.

KWALITEITSWAARBORGING

Alle documentatie dient “inlever-klaar” afgeleverd te worden, met minimale fouten.

Bij herhaaldelijk slordig of gebrekkig werk volgt een gesprek met het team.

AFSPRAKEN

Als een teamlid door externe omstandigheden is verhinderd om op tijd op een afspraak aanwezig te zijn dient hij/zij dit aan te geven via de groepschat.

Als je door iets gepland niet aanwezig kunt zijn op een projectdag of afspraak hoor je dit minimaal een dag van te voren te melden. Anders wordt er overlegd met het team.

DEELNAME

Als je vaker verhinderd bent – om wat voor reden dan ook – om actief en genuanceerd deel te nemen aan het project dan volgt er een gesprek met het team en/of de coördinator.

Als er geen verbeteringen uit behaalde gesprekken volgen dan wordt je uit het team verwijderd.

CONTRACTBINDING

Aldus overeengekomen en in eenvoud opgemaakt, te Amsterdam 11-02-2016.

BART DIKMANS

NICK KORTLEVE

LIONEL MITHOE

JAN-WILLEM JOZIC

SEBASTIAAN VAN DIJK
