Presentation – Zombie World

***Inledning***

Vi har utvecklat en spelapplikation där den ursprungliga visionen var att …

***Demonstrera applikationen (live?)***

***Intressanta designval***

* ­Styrningen
* Quick selection
* Grafik med top view ?
* AI

***Processen***

”Så som övriga grupper har vi jobbat utefter ett agilt arbetssätt. I huvudsak har vi jobbat utefter SCRUM-metodiken då dess processverktyg mer eller mindre har passat in för vårt projekt. Jag misstänker att alla här inne har koll på vad SCRUM är vid det här laget och vad det innebär att arbeta agilt, men för att understryka huvudbudskapet med Scrum vill jag visa er det här citatet:  
  
“The… ‘relay race’ approach to product development…may conflict with the goals of maximum speed and flexibility. Instead a holistic or ‘rugby’ approach—where a team tries to go the distance as a unit, passing the ball back and forth—may better serve today’s competitive requirements.”

- Hirotaka Takeuchi and Ikujiro Nonaka

Det här citatet kommer från de två japanska managementforskarna Hirotaka och Ikujiro som ville beskriva en viss stil av utveckling på det här viset.   
Istället för att jobba i ett så kallat stafettlopp inom projektet, där man riskerar att bli oflexibel och inte utnyttja sin fulla kapacitet, så är det istället bättre att jobba med som ett rugbylag: man jobbar som ett kompakt team som alla kämpar tillsammans för att ta sig framåt steg för steg.

Tänk er lite som spartanerna i 300

[*bild*]

”