

Activelijst (Gamesonderdelen)

Omschrijving

De gamesonderdelen-lijst gebruik je in de communicatie naar je eventuele team en voor het bijhouden van wat er moet worden ontwikkeld door het team. Vaak is dit bedoeld voor de game-artiesten, omdat hier bijvoorbeeld textures, 3D modellen, concept tekeningen, etc. in worden benoemd, maar ook onderdelen die geprogrammeerd moeten worden kunnen hierin vermeld worden. Deze lijst 'leeft' als het ware. Dit betekent dat je deze constant aan het bijwerken bent terwijl je aan het project werkt.

Benodigdheden

- Een kop/header
- De naam van het project
- De naam van eventuele teamleden
- Duidelijke opmaak voor het gehele document

To Do lijst

- Een of meerdere lijsten van alle onderdelen die moeten worden ontwikkeld.
- Deze lijsten zijn netjes gegroepeerd (vaak aan de hand van het onderdeel-type)
- Elk onderdeel heeft een deadline (wanneer moet het af zijn)
- Aan elk onderdeel is een verantwoordelijk persoon gekoppeld
- Elk onderdeel heeft een status (Planning, In Ontwikkeling, Klaar, ...)