

Technische Analyse

Omschrijving

Hier maak je een technische analyse zodra je een Game Concept Document hebt. Een goede analyse is nodig voor de planning van je project. In dit document onderzoek je wat er mogelijk is (en wat niet). Je beschrijft de kosten in tijd of geld. Tevens probeer je de risico's en problemen in te schatten en probeer je met verschillende opties en oplossingen te komen.

Benodigdheden

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

Overzicht

- Een introductie van het hele project (dit beschrijf je vanuit het oogpunt van een programmeur)

(On)Mogelijkheden

- Controleer of alles in het concept mogelijk is
- Zo niet, waarom dan niet en hoe kun je voor iets vergelijkbaars zorgen
- Bedenk opties die zorgen dat het project beter of goedkoper wordt

Geschatte kosten

- Schatting van software en hardware EN de kosten hiervan
- Schatting van de ontwikkelingstijd
- Noem hier ook alle rollen die benodigd zijn voor het ontwikkelen van het project
- Noem hier ook de kosten per rol per uur en het totaal hiervan
- Benoem andere opties voor bovengenoemde punten (hoeveel minder/meer tijd, extra hardware of software?)

Risico's

- Een lijst van problemen waarvan je denkt dat je die tegen zult komen als programmeur
- Een lijst van oplossingen en opties om deze problemen te omzeilen

Conclusie

- Denk je dat het project een goed idee is of zijn er teveel risico's?
- Als er teveel risico's zijn wat stel je dan voor anders te doen?
- Welke opties of adviezen geef je je team of opdrachtgever?