

LIA-rapporter från SG14, SP14 och LD14

Under LIAn skriver alla en LIA-rapport, en reflekterande text om LIAn, som vi på TGA använder som information och inspiration till de som ska söka året efter. För att underlätta för alla inblandade så skickar TGA ut följande mall som alla kan använda som underlag.

Efter frågorna har vi samlat alla rapporter som LD14, SG14 och SP14 lämnat in.

Namn på dig och din yrkeskategori:

Datum:

1. Namn på företaget

1.1 Stad, Land

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

1.3 Hur stort är företaget

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

1.5 Vem var din handledare

1.6 Länk till företagets hemsida

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

2.2 I vilka program jobbade du i

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Innehåll

LIA-rapporter från SG14, SP14 och LD14	1
Leveldesigners LD14	4
LIA-rapport - Erik Leiram	4
LIA-rapport – Jonatan Czapnik LD14	6
LIA-rapport - Esteban Soto	7
LIA-rapport - Christofer Schenström	9
LIA-rapport - Michael Thulin.....	11
LIA rapport - Emil Andersson.....	12
LIA-rapport Carl Ahlberg.....	14
LIA Rapport - Max Forsberg	15
LIA-rapport - Henrik Sandin	15
LIA-rapport Olof Hedblom	16
LIA-rapport - Regin Møller.....	18
LIA-rapport - Patrick Enz.....	19
LIA-rapport - Victor Stedtson	20
LIA-rapport - Anton Karlsson	23
Spelgrafiker SG14	24
LIA-rapport - Olov Redmalm.....	24
LIA-rapport - Nicolai Kilstrup	28
LIA-rapport - Andrea Harty.....	30
LIA-rapport - Benjamin Sjöberg	32

LIA-rapport - Felix Lindahl	33
LIA-rapport - Kim Kristiansson Stenberg	33
LIA-rapport - Dag Lindwall	36
LIA-rapport - Anton Sander	38
LIA-Rapport - Tobias Kåretun	39
LIA-rapport - Ronnie Curtis.....	40
LIA-rapport - Marie Flood.....	41
LIA-rapport - Mattias Thorelli	43
LIA-rapport - Adam Johansson	45
LIA-rapport - Victor Pettersson	46
LIA-rapport - Monika Mikucka.....	50
LIA-rapport - Patrik Antonescu.....	51
LIA-rapport - Jonatan Hagström	53
LIA-rapport - Esbjörn Nord	56
Spelprogrammerare SP14	58
LIA-rapport - Daniel Carlsson.....	58
LIA-rapport - Hedwig Axelsson	59
LIA-rapport - MajaLarsson.....	62
LIA-rapport - Jens Gaul.....	64
LIA-rapport - Tindy Hellman	66
LIA-rapport Matijas Matijevic.....	69
LIA-rapport - Daniel Almqvist	71
LIA-rapport - Carl Dalin	73
LIA-rapport - Marcus Göransson	75
LIA-rapport - Malin Sandgren	76
LIA-rapport - Mattias Arendt	79
LIA-rapport - Linus Ljungman	80

LIA-rapport - Marcus Börjesson.....	82
LIA-rapport - Linus Sköld	83
LIA Rapport - Michael Mauritzsson	85
LIA-rapport - Patrik Görling	85
LIA-rapport - Niklas Andersson.....	86
LIA-Rapport - Jonathan Gutman.....	88
LIA-rapport - Simon Larsson	89
LIA-rapport - Fabian Åhlund	90
LIA-rapport - Thomas Nordström	91
LIA-rapport - Nina Moritz	96
LIA-Rapport - Eric Nilsson	98
LIA-rapport - Viktor Lindbäck	100
LIA-rapport - Christoffer Wardh	101
Lia rapport - Felix Malmberg	102
LIA-Rapport - Markus Rosensköld	103
LIA-rapport - Joakim Ekbladh	105

Leveldesigners LD14

LIA-rapport - Erik Leiram

Namn på dig och din yrkeskategori: Erik Leiram, Level Designer

Datum: 2016-12-06

1. Namn på företaget

Forgotten Key

1.1 Stad, Land

Karlshamn, Sverige

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

Atmosfäriska äventyr med emotionella värden

1.3 Hur stort är företaget

Företaget har 7 anställda och 3 praktikanter. Förutom det så finns det även gott om plats att sträcka på benen och vi har ett antal white boards.

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Främst Creative Lead, Producer, Art Director, Programmer, Audio Designer, Level Designer och Graphical Designer, men i och med företagets storlek så kan dessa roller ofta inkludera fler ansvar än dessa.

1.5 Vem var din handledare

Robin Hjelte, chef på Forgotten Key.

1.6 Länk till företagets hemsida

<http://forgottenkey.se/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Kl 9 varje arbetsdag så börjar vi med morgonmöte där vi har standup och förklarar vad vi har jobbat på samt vad vi ska göra under dagen. Därefter jobbar vi fram till kl 10, då vi har en utsatt rast på 10 minuter för alla anställda. Klockan 12 är det lunch, och efter 13 så fortsätter vi jobba fram till kl 15, då vi har ännu en utsatt rast på 20 minuter för alla anställda. Om man kommer in kl 9 så slutar man 18, men om man kommer in 8 så slutar man 17.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift?

För det mesta så fick jag jobba i Unity med att skapa prototyper till ett spelkoncept som vi formade tillsammans under min praktik. Det innebar främst att white boxa miljöer samt scripta mindre händelser för att bevisa olika koncept. Många av de koncepten som vi skapade tillsammans slängdes dock helt och hållet, så jag tror att det är viktigt att som praktikant vara redo på att mycket av det du skapar kanske inte kommer användas i slutprodukten, till skillnad från TGA, där allt som skapas mer eller mindre måste implementeras p.g.a. tidsbegränsningar och deadlines.

2.2 I vilka program jobbade du i?

Unity, Plastic SCM (versionshantering), Taiga (typ som trello), Photoshop (för att skapa enklare texturerade konceptprops, exempelvis ett spindelväv) och slack (för att kommunicera med teamet).

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Absolut, Forgotten Key hade mycket att lära mig som jag inte visste, men jag kände ändå att jag stod på stadiga ben när jag skulle börja producera content tack vare min bakgrund från TGA.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Ja det tror jag. Jag blir inspirerad av att sätta upp känslor som vi vill att spelaren ska uppleva som slutmål för vår spelupplevelse. I praktiken innebär det mer att man tittar på andra spel och referenser som har uppnått den känslan som vi vill åt hos användaren och därefter försöka översätta den metoden till vårt spel.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad?

Väldigt mycket. Till exempel så föreslog jag en metod för hur man kan arbeta med SCRUM (baserat på det jag hade lärt mig om TRUM på TGA), där jag presenterade TGAs filosofier kring saker som exempelvis user stories (eller tasks som det hette på TGA) och tasks (eller sub tasks som

det hette på TGA). Efter min presentation så blev jag utsedd till SCRUM master och fick som ansvar att formulera företagets viljor i User stories och tasks. Hur man ger och tar feedback var även något som jag hade stor användning av från alla roterande-stol-möten som vi hade på TGA.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er t.ex. pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Absolut, jag fick i början av min praktik väldigt fria händer till att skapa lite vad jag ville utifrån de guidelines som jag hade uppfattat att vi hade. På TGA så är det väldigt vanligt att man har ett referensspel och att man strävar mot att skapa en version av det som tar 8-10 veckor att skapa. På Forgotten Key så upplevde jag att det fanns mer tid till att testa och utvärdera det man höll på med innan man byggde vidare på det. Ett exempel på en utmaning som jag fick tidigt var när jag blev ombedd att skapa en snyggt ljussatt underjordisk miljö utan att använda dagsljus eller månljus. Detta är någonting som vi fortfarande kämpar med men i vår process av att testa metoder så lär vi oss mer om hur det ska se ut i slutändan, så allt arbete leder ändå åtminstone till lärdomar.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Var inte rädd att ge feedback på möten och göra din röst hörd under praktiken. Jag tyckte i början av min praktik att det var läskigt som att få vara med på större möten och diskussioner som påverkar hela företaget och spelet vi jobbar på. Men tänk på att du är där för att lära dig, och om dom vill att du är med på ett möte så är det inte bara för att dom vill att du ska sitta tyst och lyssna, utan dom vill faktiskt att du deltar. Många gånger när jag trodde att något som jag ville nämna var en självklarhet så visade det sig att det faktiskt var något de inte tänkt på, och diskussionen i mötet blev som resultat mer mångsidig vilket ledde till mer förståelse för alla inblandade. Jag märkte att ju färre frågor jag ställde desto svårare hade jag att förhålla mig till det arbetet jag gjorde på ett produktivt sätt. Så mitt tips är att vara så öppen och ärlig som möjligt, för det är då som det är lättast att bygga upp en stabil relation mellan företaget och dig.



The Game Assembly
www.thegameassembly.com

LIA-rapport – Jonatan Czapnik LD14

Namn och yrkeskategori: Jonatan Czapnik, Level Design 14

Datum: 2016-12-16

1.0 Namn på företaget: The Station Interactive

1.1 Stad, Land: Karlshamn Sverige

1.2 Vad gör företaget för typ av spel: Mobilspel

1.3 Hur stort är företaget: ca 15 anställda

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget: Game Art, Programmerare, Level Designers och Game Designer

1.5 Vem var din handledare: Martin 'Schmoo' Jonsson

1.6 Länk till företagets hemsida: <http://www.station-interactive.com/>

2.0 Beskriv en vanlig dag på spelföretaget:

Six a.m., waking up in the morning
Gotta be fresh, gotta go downstairs
Gotta have my pizza, gotta have pineapple
Seein' everything, the time is goin'
Tickin' on and on, everybody's sleepin'
Gotta get down to the Train Station...



The Game Assembly

Kommer in till Karlshamn med tåget kl 07.30 (flexitid gäller, kan börja när jag vill innan 09.00). Uppdaterar aktuella projekt så jag är redo med det senaste, lägger över alla filer som bakats under natten.

Morgonmöte kl 08.55 ca, går igenom vad jag gjort dagen innan och vad jag ska göra idag, övriga projektmedlemmar gör samma. Här lägger jag ofta fram requests om det är något jag behöver till spelprojektet

Frukost kl 09.00-09.15, mingel med kollegor beroende på hur pass vaken man är.

Sätter igång på allvar med projektet och jobbar hårt fram till klockan 12 då det är lunch. Fortsätter därefter att jobba på, runt 16.00 börjar jag nå dagens slut och ser då till att lightmaps och dylikt renderas under natten. Diskuterar ganska mycket med Emil som också gör sin praktik på The Station Interactive, även han från LD14.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift: Har mestadels gjort banor till ett mobilspel vi jobbar på. Mitt arbete innefattar att göra layout för banan, placera ut assets, requesta assets, skapa objectives.

2.2 I vilka program jobbade du i: Unity

3. Upplever du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan? Ja

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Nej, jag gillar att göra lite av varje

4. Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad? Ja, t.ex. att ha bra kontakt med folk från de andra disciplinerna (Programmering, Grafik) och requesta saker på löpande band. Hur viktigt det är med morgonmöte, inte bara för att få information utan även som motivation (det är väldigt taggande att höra vad folk utträttat och vad de har för planer.)

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om en ex pipeline eller kodstandard, dokumentation: NDA gäller för det projekt jag sitter på.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Gör alltid ditt bästa i skolan och håll bra kontakt med de du jobbar med. Om du funderar på att söka till TGA, var beredd på att ge skolan minst lika mycket tid som ett heltidsarbete (och då menar jag verkligen det! Inte som vanliga högskolor där de ansvariga säger samma men där man i själva verket som mest behöver lägga 50%.)

LIA-rapport - Esteban Soto

Yrke: Level Designer

Datum: 2016-12-11

1. Image & Form

1.1. Göteborg, Sverige

1.2. Varierande -

Steamworld Tower Defense

(Tower Defense - Nintendo DS/3DS)

Anthill

(Real-time strategy - iOS)

Steamworld Dig

(Platform adventure game - PS4, PSVita, Steam, Nintendo 3DS, Xbox one,

Wii U)

Steamworld Heist

(Turn based tactical game - Steam, PS4, PSVita, Wii U, iOS, Nintendo 3DS)

1.3. 18 personer

1.4. Level Designer, Spel Designer, Programmerare, Tech Artist, Grafiker,

Marknadsansvarig, HR

1.5. Markus Månsson - Level Designer

1.6. <https://imageform.se/>

2. Börjar med att titta på en lista som jag och min handledare har arbetat tillsammans ihop om olika uppgifter som måste klaras av i denna speliteration. diskuterar tillsammans med min handledare om vad vi borde behöva prioritera. Sen så sätter jag mig ned och börjar arbeta. Detta brukar variera från att direkt börja skissa upp saker på level editorn eller med rutat papper sitta och komma på intressanta moment för spelet.

2.1. Arbeta med att skapa banor med hjälp av level editorn till spelprojektet med min handledare är min primära huvuduppgift samt t.ex. utformningar av banor, ideer och scripta.

2.2. Jag sitter i ett level editor som har blivit framtaget in-house samt i Xml-filer.

3. Med tanke på alla projekten som man har varit med och skapat har det känt mer betryggande att jag kan ta hand om vilken genre eller uppgift som helst. För att man har redan gjort banor och har redan tänket inne.

3.1. Ja, Narrativt berättande inom levels, samt hur man bättre kan ta emot/ge feedback till sina arbetskamrater.

4. Eftersom alla projekten var annorlunda så gav det mig tillräckligt med inblick inom olika genre. Detta gjorde att om jag skulle få en uppgift att skapa till något specifik genre så har jag redan en liten grund att utgå ifrån och därmed känner mig inte helt främmande från uppgiften.

5. Kan tyvärr inte göra detta eftersom allt jag gör just nu är under sekretess.

6. När du går på TGA:

Försöka komma på ett bra flöde för dig som du känner dig bekväm med. Fastna inte för mycket på detaljer. Bygg upp en skiss på banorna för att sedan gå in i detaljerna. Första utkastet är bara första utkastet, försök inte att skapa sista utkastet direkt. Ta hjälp av dina klasskamrater. Bra frågor kan vara "Vad tycker du är det bästa på X arbete" och "Vad tycker du är den svagaste delen på X arbete".

Söka praktik:

Tänk på att det finns många olika företag där ut. Börja kika runt redan tidigare bara för att få en bättre uppfattning på hur många företag det faktiskt finns att söka till i Sverige. Tänk på att när du väl ska gå och börja prata med alla företagen på Meet and Greet så kan din vy av företag bli helt annorlunda. Vissa företag som inte lät intressanta att göra sin LiA i kan helt plötsligt vara vart du känner att du hör mest hemma. Ha ett mål och inriktad på vilka företag du vill jobba hos men ha ett öppet sinne också.

LIA-rapport - Christofer Schenström

LIA Rapport

Namn och yrkeskategori: Christofer Schenström, Level designer

Datum: 18 December 2016

Handledare: Jenz Sahlin

Hemsida till företaget: <http://www.jesoftware.se/>

Min LiA har utförts på JE Software och de har sitt kontor i Kristianstad, Sverige. På JE Software jobbar vi med att göra spel till Android som huvudplattform, men även till iOS och Steam. Spelens fokus ligger kring Första-persons Sniper spel och Tower Defense spel i dagsläget.

Företaget är ett litet företag där vi är fem personer varav två är praktikanter. Av de anställda så är två av dessa chefer, där den ena jobbar med programmering och den andra med en blandning av designer karaktär (Level design / Artist), den sista anställda på

företaget har kategorin "Tech artist" men även han jobbar med Level design och Artist delar. Praktikanterna täcker områden inom Serverhantering och Level design.

Man kan även på eget ansvar jobba hemifrån, men då ska helst ta sig in någon gång i veckan till kontoret för att kunna diskutera problem som kan ha dykt upp samt visa det man har gjort.

En vanlig arbetsdag på företaget:

Jag börjar med att öppna upp Unity och se över gårdagens arbete, så att gårdagens arbete är funktionellt och så göra korrigeringar ifall det skulle behövas, om inte så öppnar jag upp det scenario dokument som finns och tittar vad för scenario till spelet som kan behöva göras härnäst alternativt frågar min handläggare av vad som är nästa prioritering.

Under själva dagen kan jag då testa på nya funktionaliteter eller intressanta event jag funderat på.

När jag påbörjar ett nytt scenario så brukar jag starta med att göra en snabb top-down för att få en bra överblick på vad mitt scenario skall bli.

När ett scenario är klart i sitt första utkast så får jag polisha lite på i vilken ordning fiender skall visa sig för spelaren, väl klar med det så får jag visa upp mitt scenario för någon utav cheferna och sedan arbeta på den feedback jag får tillbaka ifrån dem eller förbättringar som vi kort diskuterar fram.

Min huvuduppgift på LIAn har varit att göra intressanta och spännande banor både för Story men även för enklare eller svårare banor för att både utmana och underhålla de framtida spelarna.

Upplevde jag att jag fick grunden till mitt hantverk med mig från skolan:

Jag fick en bra grund att stå på när det gäller komposition av layouter och mekaniker att tillföra till spelet man arbetar på, även om det är en skillnad mellan att göra spel för datorer och till mobiler.

Min utveckling inom området av Environment art har hjälpt mig mycket inom just detta.

Jämför med projekten på TGA, lärde jag mig något från projekt arbetena på skolan som jag kunde ta med mig ut på LIAn? Vad?:

Det är lite annorlunda att jobba med projekten på TGA jämfört med hur JE Software jobbar, men med erfarenheten av TRUM så har det hjälpt mig att förstå deras arbetsmetodik lättare.

Rekommendation till sökande på TGA:

Var inte rädda för mindre företag eller företag som jobbar på en mobil plattform, att vara på ett mindre företag känns väldigt familjärt och man kan lätt göra sin röst hörd bland de andra på företaget.

När du även jobbar på en mobil marknad så får du en bredare kunskapsbas emot det TGA erbjuder i spelprojekten.

Jag känner att praktiken har gett mig mycket kunskap och erfarenhet som har fått har varit ytterst intressant!

LIA-rapport - Michael Thulin

Michael Thulin

Efter en hektisk tid med portfolio creation inför Meet and Greet så hamnade jag till slut på Tarsier Studios i Malmö. Det var även ett av de företag jag var mest intresserad av vilket var en fantastisk belöning för allt det hårda arbete som har lett upp till denna möjlighet.

Min första tid på min LIA var väldigt spännande och fartfylld, jag kände mig accepterad som en del av företaget på dag ett. Precis samtidigt som jag började min praktik var det även dags för jubileumsfirande för Tarsier, detta innebar en tillbakablick på hur företaget har kommit dit det är idag och övernattning i skogen med teambuilding, spännande aktiviteter och fest.

När jag väl kommit i ordning med dator, program, lärt känna mitt team och spenderat ungefär en vecka eller två på att känna och klämma på företagets interna tools. Så började jag få en del skarpa uppgifter men ofta prototyper som sedan lämnades över till någon annan. Detta gjorde att jag inte behövde känna press att det jag producerar behöver vara perfekt med en gång. Hela tiden så kunde jag alltid be om hjälp och kände mig aldrig som en börda.

När lite drygt en månad hade gått så hade jag en känsla av att jag inte riktigt visste om jag jobbade i rätt riktning eller inte. Jag skapade därför en Google Survey som jag skickade till min lead, min handledare och min mentor med frågor som "Has the intern had any problems adapting to the corporate culture?" och "Has the interns performance been up to par with your expectations of said intern?".

Detta gav mig en indikation på hur jag låg till men även ett tillfälle för dem att ta upp potentiella problem som skulle kunna dyka upp. Det var skönt att få bekräftat att allt gick bra än så länge och alla verkade uppskatta det arbete jag gjorde.

Nu är jag ungefär halvvägs genom min praktik och min vanliga dag ser ut som följer. Jag kommer till jobbet runt nio men kan flexa relativt fritt om så behövs, jag kollar mail, Skype och hämtar hem senaste versionen av projektet. Vi har sedan möten med alla i projektet men även i våra respektive teams vilka påminner mycket om morgonmötet i projektgruppen i skolan förutom att man har en lead som planerar upp teamets arbete och får här lite bättre koll på vad man behöver göra

under dagen. Jag tar sedan en kaffe och slår mig ner på min plats. Ofta har jag en eller två uppgifter som behöver göras men det dyker nästan alltid upp nya saker under dagen.

Jag trivs fantastiskt bra och alla är väldigt välkomnande. Det är lätt att glömma att man fastiskt inte jobbar där än eftersom man hinner bli väldigt god vän med många. Jag tror att en bidragande faktor till det också är att jag var den enda i min årskurs som har praktik på just Tarsier.

Överlag har jag jobbat en hel del med tech implementering, en del design och en del art. Jag hade gärna jobbat lite mer med renodlad design med eftersom att enda sättet att bli bra på det är genom att få erfarenhet av att jobba med det men tycker de andra delarna är lika roliga.

Så sammanfattningsvis är praktiken en superhärlig upplevelse som jag tycker ni alla ska se fram emot! :)

LIA rapport - Emil Andersson

04-12-2016

1. Namn på Företaget:

The station Interactive AB

1.1 Stad, Land:

Karlshamn Sverige

1.2 Vad gör företaget för typ av spel:

Mobile Action Shooter

1.3 Hur stort är företaget:

Ca 20 personer, Största spelföretaget i Karlshamn

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget:

Producer, HR, Game designer, Animator, 2D artists, 3D artists, Programmers,

1.5 Vem är din handledare:

Martin Jonsson (schmoo)

1.6 Länk till företagets hemsida:

<http://www.station-interactive.com>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget:

The Station har flex till kl 09.00 men eftersom vår första dag började kl 07.30 stannade det och jag fortsätter att komma in vid denna tid. Fram tills det dagliga morgonmötet kl 09.00 brukar jag antingen få klart gårdagens banna eller fixa små buggar som har rapporterats in.

Efter mötet är det frukost som brukar pågå tills 09.30 , Förmiddagen fortsätter att rullar på med att jag kommer på och bygger upp en snabb struktur för ett uppdrag i Unity fram tills kl 12.00 då det är lunch som pågår tills 12.30.

Eftermiddagen brukar gå till att få strukturen på banan att fungera som det är tänkt, Emellanåt brukar jag snacka med Jonatan(LD 14 intern) om idéer och speltestning.

13.37 har Jonatans sin dagliga trollning om att det är fika fast den egentligen är kl 14.30.

Efter fikan brukar det vara ett lite lugnare tempo o jag försöker färdigställa banan så gott det går.

Dagen slutar kl 16.00 oftast går jag hem runt denna tid men det har hänt att jag sitter i ett flow och stannar kvar upptill en timme längre.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift:

Just nu sitter vi mot slutet utav ett projekt och mitt huvudansvar är att förse spelet med bannor. Banorna kommer vi på själva och dem formas efter feedback från andra i teamet t.ex. vi har fått höra att banorna är svåra så just nu jobbar vi mycket med att försöka jämnar ut det.

2.2 I vilka program jobbade du i:

Unity, Photoshop, Excel, Word, Pivotal tracker, SVN

3. Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan:

Ja, det är många gånger då man ser tillbaka och reflekterar på olika situationer som har uppstått under projekten och hur man löser dem.

3.1 Har du hittat en Nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Tycker det är väldigt intressant med environment art och skulle vilja bli bättre med 3D och skapa min egna hög kvalite props med hjälp av program som maya, Quixel o Photoshop.

4. Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Mycket har varit om hur man ska prioritera saker o ting samt hur man ska ge o ta feedback. Det bästa är nog berättelserna om hur man ha löst olika problem effektivt och snabbt.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Har suttit mest med bannor till spelet samt spel testat, den första veckorna fick vi komma på en namnstandard för banorna då vi blandade ihop namnen som kan se ut så här "052SniperPickoffDesertDayEA" dessa sätts sen in i ett Excel dokument där alla banor som utspelar sig på samma terräng skrivs ut i ordning och status på dem uppdateras även där.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Tänk på hur du beter dig mot andra, tiden på TGA kommer lämna ett avtryck som kommer att kommas ihåg en längre tid. I med att branschen är fortfarande relativt liten så sprids information snabbt. Det gäller också att ge sitt bästa och inte ge upp för lätt men det viktigaste är nog att tänka på hur andra ser ditt arbete och hur du vill se deras arbete med andra ord lämna något ifrån dig som du skulle vilja få det levererat.

LIA-rapport Carl Ahlberg

Name & title: Carl Ahlberg, Level designer

Date: 2016-11-29

1. Company: Starbreeze, Overkill.

1.1. Location: Stockholm, Sweden.

1.2. Genre: Primarily Co-op FPS.

1.3. Company size: Around 130 people here in Stockholm.

1.4. Work categories that exist at the company: A lot of different work categories that you would expect at a AAA studio. A few examples would be; Game Designers, Level Designers, Level Artists, Engine programmers, Artists, HR.

1.5. Mentor: Matthieu Thibault.

1.6. Website: <http://www.starbreeze.com/>

2. Describe a generic day for you at your internship: A normal workday for me at starbreeze begins at 09:00 and ends at 18:00. It's worth mentioning that we have flextime so that if you would for an example begin at 08:00 you could go home at 17:00. Each month we get assigned to new tasks (which we at TGA would call sprints). We also have weekly morning meetings (kinda like the one we have each morning at TGA).

2.1. What did you do & what was your main task during your internship?: To this day I have made whiteboxing, top downs, documentation and prototypes.

2.2. What programs do you work in at your internship?: Valhalla (in-house engine), Autodesk Maya and Adobe InDesign.

3. Do you experience that you was able to learn the core of your craftsmanship at school?: Yes, from generally improving my level designing have gotten a better understanding and improved my knowledge about scripting. TGA has also learned me more easily getting started in game engines I previously hasn't used before.

3.1. Have you found anything interesting that you want to develop further?: Working with modular level design.

4. Did you learn anything from game projects at TGA that you could use at your internship?: During our last game project "Nighlands" we worked with modular procedurally generated levels which got me into the mindset of working with modular pieces. The game project also prepared me a bit for the more advanced things we do here.

5. Can you talk about your pipeline or some of your work (if you allowed to):

Some of the things I have worked with is procedurally generated levels. First I had to create top-downs to try out the modular pieces that I had made in a 2D space. After that I whiteboxed them and when the pieces felt right in-game I gave them to the leads for review. When the pieces has been verified and accepted I could continue building areas using those pieces. The artists later on replaces the whiteboxed pieces with textured and detailed ones.

6. If you have any advice for someone who is going to apply to/attends at TGA, what would it be?: Take some time creating and improving the portfolio and mostly important; have it ready in good time before the meet and greet. Also, spend time into writing documentation for yourself or your portfolio after each project. This makes you reflect over what you've learned during

the project and what you will do better next time which tremendously helped me improving my level designing.

LIA Rapport - Max Forsberg

Yrkeskategori:

Max Forsberg, Level Design

Datum:

2016-11-22

1. Namn på företaget?:

Massive Entertainment a Ubisoft Studio

2. Stad, Land?:

Malmö, Sverige

3. Vad gör företaget för typ av spel?:

Massive has developed/worked on World in Conflict, The Division, Far Cry 3 and Assassin's Creed: Revelations.

4. Hur stort är företaget?:

The company has circa 350 employees

5. Vilka yrkeskategorier finns det på företaget?:

To many to write down here, it is a big AAA company

6. Vem var din handledare?:

Rodrigo Santoro

7. Länk till företagets hemsida?:

<http://www.massive.se/>

8. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget?:

I handle LD assignments, I participate in meetings and discussions and it reminds me a whole lot of TGA

9. Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift?:

My main assignment is to plan and design levels

10. Vilka program jobbade du i?:

Snowdrop

11. Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?:

I have found that the TGA has provided me with the tools I need to be an effective level designer

12. Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

I enjoy all aspects of level design and I have not niched myself yet

13. Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad?

Communication is the most important lesson from the TGA

14. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort.

Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation:

Can't answer

15. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?:

Do what you like to do, don't fall for group pressure. Make what you like to play and it will turn out good!

LIA-rapport - Henrik Sandin

Name & title: Henrik Sandin, level designer

Date: 2016 - 11 - 29

1. Company: Starbreeze

1.1 Location: Stockholm, Sverige

1.2 Genre: First person shooter(FPS)

1.3 Company size: ~117 people

1.4 Work categories that exist at the company: LD, programmer, artist, game designer, producer, HR, etc.

1.5 Mentor: Matthieu Thibault - lead game designer

1.6 Website: <http://www.starbreeze.com/>

2. Describe a generic day for you at your internship

For each month we are assigned a new task and we work on this the entire month. At the beginning of a week we have a morning meeting like at TGA, the main difference is that we have weekly morning meetings instead of daily. Other meetings are held whenever we need it.

2.1 What did you do & what was your main task during your internship?

2.2 What programs do you work in at your internship?

Internal engine, maya, illustrator, google docs.

3. Do you experience that you were able to learn the core of your craftsmanship at school?

Yes, the most important thing that I learned at TGA was communication between people & how you solve problems.

3.1 Have you found anything interesting that you want to develop further?

Yes I have, it is something I currently work with at the internship, it is procedurally generated levels. Since it has been my main task I've seen what it's capable of & I've become really interested in it.

4. Did you learn anything from game projects at TGA that you could use at your internship?

What I learned at TGA was very useful, the most important thing I learned was to communicate with other people while making games.

5. Can you talk about your pipeline or some of your work(if you are allowed to)?

At the moment we work with advanced procedurally generated levels. The start of our pipeline is to create a paper top down. Whiteboxes are created from the top downs & tested to make sure they feel right. When all this is done from the level design department the artists start working on it, from there on it's a back and forth communication between art & LD.

6. If you have any advice for someone who is going to apply/attends TGA, what would it be?

When working on game projects in school, the most important thing is to have fun & care about your group. Make sure to have fun and apply for all opportunities for your LIA. It never hurts to apply!

LIA-rapport Olof Hedblom

Namn på dig och din yrkeskategori:

- Olof Hedblom World/Level Designer

Datum:

- 2016-12-20

1. Namn på företaget

- Avalanche Studios

1.1 Stad, Land

- Stockholm, Sverige

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

- Open World (Just Cause, Mad Max)

1.3 Hur stort är företaget

- Ca 190 personer i Stockholm

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

- Art
- Design
- Prog
- Audio
- Tec Art
- Producer
- HR
- Med flera

1.5 Vem var din handledare

- Staffan Persson

1.6 Länk till företagets hemsida

- <http://avalanchestudios.com/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

- Dagen börjar mellan 8.00 och 9.00. Med ett morning standup möte vid scrum tavlan. Sen är det arbete fram till lunch som är mellan 12.00 och 13.00. Efter det är det arbete till 17.00/18.00 beroende på när man kom in på morgonen.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

- Jag fick designa områden i världen. Dvs terrängmodellering, områdes byggande, propping, lite ljussättning, med mera.

2.2 I vilka program jobbade du i

- Avalanches egna in-house spelmotor APEX, Slack, Google drive, Perforce (versionshantering)

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

- Ja alla de grunder jag fick inom level design, spel motorer, trum, med flera
Har hjälpt mig att lättare komma igång med det designtänk man behöver för open world level design

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

- Ja definitivt, Open World Level Design. Då det skiljer sig väldigt mycket från vanlig linjär och semi-linjär design .

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

- Ja definitivt.
- TRUM var väldigt bra att ha i bakfickan då vi använder SCRUM som arbetssätt.
- Kommunikation mellan olika discipliner

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

- Nej tyvärr, får inte visa eller prata om något.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

- Var inte rädd att fråga frågor på LIAn. Men tänk på att "time is money friend". Så det gäller att tänka igenom och sammanställa sig innan man frågar.
- Gällande Design (kanske även art). När man gör en grej så kan det vara bra att ha tänkt igenom historien bakom saken man gör. Det behöver inte vara en hel livshistoria men något som förklarar anknytningen till världen saken existerar i.

LIA-rapport - Regin Møller

Level Design

Datum: 1-1-2017

1. Namn på företaget : **Starbreeze**

1.1 Stad, Land : **Stockholm - Sweden**

1.2 Vad gör företaget för typ av spel : **FPS**

1.3 Hur stort är företaget : **130+**

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget : **LD - Prog - Art - TechArt -**

1.5 Vem var din handledare - **Martin Tegnemark - Hampus Gross**

1.6 Länk till företagets hemsida : <https://www.starbreeze.com/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.: **I come into the office and continue where I left off last - I'm usually assigned to an upcoming map which I will prop, light etc - however another part of my day is also communicating with the various developers involved with the map, for instance, request art assets or design considerations.**
- 2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift : **So far I've helped release PAYDAY2 Halloween 2016 heist - Christmas 2016 heist - PAYDAY2 Scarface heist and currently working on the next DLC - My main task has been level art and combat design.**
- 2.2 I vilka program jobbade du i : **Inhouse Engine Diesel , Maya and Photoshop.**
- 3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan? **Yes, most definitely.**
- 3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall. **Art, Design and optimization.**
4. Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad? **Besides the craft itself , good communication skills and handling multiple responsibilities**
5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.
- PAYDAY2**
Halloween 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=OfjgoyGkbaE>
Christmas 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=ikG4D6TZtAE>
Scarface safehouse <https://www.youtube.com/watch?v=88veXEnyAxo>
We are currently using trello, where we are able to set up tasks for the various fields - Some of which we can task directly (Prog, TA, Animation) and others (Art - env, prop, character) we create asset request lists which our producer then checks and schedules out.
6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara? Consider where to go - frustration is but a sign of learning - Butcher the babies

LIA-rapport - Patrick Enz

Namn på dig och din yrkeskategori: Patrick Enz - World Designer | AI Designer | Game Designer

Datum: 2016-12-16

1. Company name

- Avalanche Studios

1.1 Location

- Stockholm, Sweden

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

- Open world action games, hunting simulators.

1.3 Hur stort är företaget

- AAA company housing over 100 employees.

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

- CEO, Producer, Level Designers, World Designers, 3D Artists, Gameplay Programmers, AI Programmers, Network Programmers, UI Designers, etc. (Pretty much everything)

1.5 Vem var din handledare

- Dan Peake (Coolest designer dude on the face of the Earth)

1.6 Länk till företagets hemsida

- <http://avalanchestudios.com/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

- Head into the office, sit down with morning coffee, admire & acquire inspiration from back side of awesome mentor from a distance, start working on tasks assigned through jira which is basically the trello equivalent that we used at The Game Assembly. Every monday we have company lunch meetings. Work on tasks then update estimated time

left on each task in jira. Lastly, head home and self evaluate progress made at work. Overall, every day is fun and a learning experience.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

- During my first 3 months at work I first started out world designing locations with collectibles on theHunter: Call of the Wild. As time went on I learned a bit of AI designing through behavior trees and acquired an adequate level of knowledge on that field. By December once Beta was released I was sent to theHunter classic to work as lead game designer since their team was handicapped without a game designer for quite some time. Game designing is, at this moment, my field of focus. Becoming as skilled as my mentor is my overall goal.

2.2 I vilka program jobbade du i

- JustEdit for world designing, Call Tree Studio for AI design, google docs for game design. Gimp because Photoshop has forsaken me. The first 2 programs are Avalanche in house tools.

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

- My focus in school was merely c# scripting and level design fundamentals. Upon starting at Avalanche my focus was changed over time. The basics I learned at The Game Assembly helped me to some degree. When working at any company one should, to the least, expect to work on fields outside of one's focus.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

- I wish to gain expertise at all fields of design. I believe that a good designer is one that can carry out any design oriented task given to him as long as it fits his/her craft. There is always room for improvement in everything. Of course if I were to be restricted to improving one nisch then it would probably be my roots which is level design itself.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad?

- Team management/cooperation and the stress that TGA inflicted due to extremely short project times ultimately became an asset when starting at Avalanche Studios.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

- All company documentation was made through google docs. The games I've worked/working on are theHunter: Call of the Wild and theHunter: Classic.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

- I can only speak in regards to you being a designer but expect to be asked to do tasks outside of your expertise and don't be afraid of new things because newly obtained knowledge benefits us all in the long run. You should also try to be self going early on since those who show activeness in taking new tasks or learning new programs often leave more of an impact towards the company and show resourcefulness. When working on a new design, plan beforehand and draw down your ideas as much as possible. Do not impulsively design things without a plan or a paper sketch. Listen to your assigned mentor because he has miles more experience than you do and will help you hone your skills even further. If you have no assigned mentor then google is your best friend. Lastly, prepare to learn many new things when thrown out into the field. Internship is merely a first small step in many to come.

LIA-rapport - Victor Stedtson

Namn på dig och din yrkeskategori: Victor Stedtson, Leveldesigner

Datum: 2016-12-27

Namn på företag?

Brain-plus

Stad, land?

Köpenhamn, Danmark

Vad gör företaget för typ av spel?

Företaget jobbar på en app till iPhone, iPad och android som heter Evolution Brain Training som funkar som ett gym för hjärnan där användaren får göra olika övningar i form av spel för att förbättra olika kognitiva funktioner i hjärnan.

Hur stort är företaget?

Företaget har 7 anställda och 7 praktikanter.

Vilka yrkeskategorier finns på företaget?

Några av de anställda jobbar som Producer, game designer, front end programmer, back end programmer, digital marketing expert, graphics designer.

Vem är din handledare?

Min handledare är Nils företagets producer.

Länk till företagets hemsida

<http://www.brain-plus.com/>

Beskriv en vanlig dag på spelföretaget

En vanlig dag för mig startar vid nio tiden på företaget. Är det en måndag så börjar vi med ett måndags möte där vi planerar hela veckans uppgifter och ser över vad som gjordes förra veckan. Alla på företaget inkluderat chefer är närvarande vid detta mötet. Efter det har programmerare och designers ett mer detaljerat möte angående våra uppgifter. Vid använder oss av en tjänst som heter JIRA vid detta tillfället. JIRA fungerar precis som whiteboarden vi hade på TGA. Sedan jobbar jag vanligt vis med design av något slag i någon del av appen fram tills runt 13:00 då är det lunch. Brain

plus har en stor matsal som de delar med ett annat företag som heter Cape där äter vi vanligt vis om det inte är fint väder för då äter vi uppe på taket. Efter lunchen är det inte helt ovanligt att man ibland tar en powernap på 15 min och sedan återgår till arbetet som fortsätter fram tills fem.

Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift?

Min LIA har varit helt fantastisk än så länge och jag har gjort, tutorials för flera av spelen i appen, konceptat fram themes och stories kring spelen, designat om onboardingen i början av appen. Samt designat om menyer som täcker hela appen och gjort en Brain plus recruitment video. Det jag jobbar med för tillfället är session score systemet och designen kring denna skärmen.

I vilka program jobbade du i?

Jag jobbar mycket i photoshop och Unity 3D.

Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Jag känner att jag har en stadig grund som sträcker sig längre än leveledesign att stå på efter TGA.

Har du hittat en nisch att utveckla? Berätta vad det är i så fall.

En stor del av level design är att kunna guida användaren. Detta är mitt fokus till varje dag. Det kanske man kan kalla min Nisch.

Jämfört med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Jag lärde mig att jobba från en kärna, att prioritera och hur viktigt kommunikation är.

Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er t.ex. pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Just nu jobbar jag på en ny session screen. En "session" består av olika banor. När användaren är färdig med en session ska en session screen uppstå. Den ska visa hur användaren presterade samt motivera den att fortsätta.

Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/ eller går på TGA, vad skulle det vara?

Att skapa spel är svårt. Det kräver mycket kunskap och hårt arbete. Alla projekt kan vara kul att jobba på så länge lagandan är hög. Ödmjukhet är en dygd. Gå och lägg dig i tid.

LIA-rapport - Anton Karlsson

Leveldesign

2016-12-29

Namn på företag?

Brain-Plus

Stad, land?

Köpenhamn, Danmark

Vad gör företaget för typ av spel?

Företaget gör en app till iOS och Android med namnet Evolution Brain Training som är en hälsoapplikation med hjärnan i fokus. Den använder sig av olika spel för att träna kognitiva funktioner som minne, uppmärksamhet och problemlösning. Den har förebyggande samt läkande syfte, till exempel för människor som har upplevt olika former av hjärnskada.

Hur stort är företaget?

7 anställda och 7 praktikanter.

Vilka yrkeskategorier finns på företaget?

Producer, game designer, front-end programmer, back-end programmer, digital marketing expert, graphics designer, QA.

Vem är din handledare?

Nils Sørensen, företagets producer.

Länk till företagets hemsida

<http://www.brain-plus.com/>

Beskriv en vanlig dag på spelföretaget

En vanlig dag börjar klockan nio (flex - 7 timmar). Klockan 10 på samtliga måndagar har vi möte med samtliga på företaget där vi ser tillbaka på förra veckan och går igenom den nya veckans milstenar. Efteråt har produktionsteamet möte där vi distribuerar tasks (JIRA). Sedan drar produktionen igång. Mellan 12:00 och 13:00 har vi lunch. Sedan arbetar vi på tills dagens slut vid fem. Vi har även tillgång till rum där man kan ta en kort power- nap när man känner att skärmljuset tär på ögonen.

Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift?

Under min LIA har jag fått göra en stor mängd olika saker. Allt från nya levels, tutorials, story och teman till de olika spelen, till koncept av olika visuella delar av appen. Har inte direkt haft någon huvuduppgift utöver de många olika tasks jag fått tilldelat mig.

I vilka program jobbade du i?

Unity 3D, Photoshop, Maya, Visual Studio (Slack, JIRA).

Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Mycket av det jag lärt mig på TGA har givit mig en stadig grund som sträcker sig längre än bara leveldesign.

Har du hittat en nisch att utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Jag utforskar fortfarande många olika nischer.

Jämfört med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan

som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad?

Kommunikation är A och O. Samt grunderna till alla organiserade projekt; tasks, deadlines, prioriteringar etc.

Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er t.ex. pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Något av det första jag gjorde var att skriva om tutorials för samtliga spel. Skapat ett nytt spel med existerande logik. Designat mer levels och svårighetsgrader till redan existerande spel. Samt ny design appens score screen och mobil push-inställningar för att öka user retention.

Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/ eller går på TGA, vad skulle det vara?

Att skapa spel är svårt. Det kräver mycket kunskap och hårt arbete. Alla projekt kan vara kul att jobba på så länge lagandan är hög. Ödmjukhet är en dygd. Gå och lägg dig i tid.

Spelgrafiker SG14

LIA-rapport - Olov Redmalm

Namn på företaget

Zoink Games (www.zoinkgames.com)

Stad

Göteborg

Vad gör företaget för typ av spel

Berättande, konstnärlighet, humor och karaktärer.

Hur stort är företaget

Ett tjugotal anställda.

Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Community Manager, Creative Director, 3D Artist, Tech Artist, Environment Artist/Level Designer, Game Designer, Accountant, 2D Artist, Composer/Sound Designer, Programmer, Producer, 3D Wizard, PR & Marketing Manager, Concept Artist, Writer.

Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget

På måndagar samlas vi alla i matsalen där vi har morgonmöte över gemensam frukost och pratar lite om hur föregående veckan har gått samt vad som väntar kommande vecka. På andra vardagar samlas vi i ring inom varje spelprojekt och har morgonmöte precis som vi hade inom grupperna i TGA. På fredagar är det pizzafredag!

Efter mötet fortsätter dagen ofta med lite mindre möten om nya uppgifter och feedback innan man skrider till verket. Vi använder oss av Trello för att organisera uppgifter, hålla koll på prioriteringar samt se vem som håller på med vad.

Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Under min LIA har jag fått prova på allt möjligt. Som gammal serietecknare och story-entusiast blev jag väldigt glad att tidigt få kika på manuset till Fe, testa på att storyboarda, koncepta olika händelseförlopp och miljöer samt bygga några av platserna där händelserna utspelar sig. Jag har även fått testa på att 3D-modellera, måla GUI, skapa partikeleffekter, pynta banor samt koncepta texturer och varelser. Jag var extra stolt och glad över att få ansvara för och testa på att skriva och skissa en del av spelmanuset till Fe! Också väldigt kul att få vara med och kika på bygget av trailers till olika spelprojekt och tänka lite kring PR-biten och vad som lockar spelare.

Vilka program jobbade du i

3D Studio Max, Unity och Photoshop.

Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan

Jag har nästan helt och hållet fått mitt 3D-programtänk genom TGA. Att ha jobbat så mycket som vi har gjort i Maya och andra 3D-program har gjort att jag snabbt kunnat ta till mig 3DS Max och Unity på Zoink. Gamla kunskaper från tidigare utbildningar, såsom Serie- och bild och en kort kurs i speldesign, har också kommit väl till pass. Alla kunskaper från tidigare utbildningar och jobb kan visa sig vara användbara inom spelutveckling på de mest oväntade sätt. Det är bland det häftigaste med spelutveckling, tycker jag – att det rör vid så många olika områden och stärks av människor med så vitt skilda bakgrunder!

Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Jag känner mig som mest i mitt rätta element när jag skriver berättelser och manus, samt illustrerar och bygger kring det. Jag är oerhört lycklig, glad och tacksam över att så tidigt i min karriär ha fått syssla med de saker som jag brann för mest under skolprojekten och som jag drömt om att få jobba med sen jag var liten. Under skolgången förberedde jag mig på att det inte skulle bli roligare än såhär, att detta att jag fick arbeta med story i den här sortens grupparbeten bara var ett bussigt undantag som jag med största sannolikhet inte skulle få återse igen. Tvärtom så har jag fått ännu mer uppmuntran och pepp att jobba med berättande än vad jag nånsin har fått tidigare!

Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad?

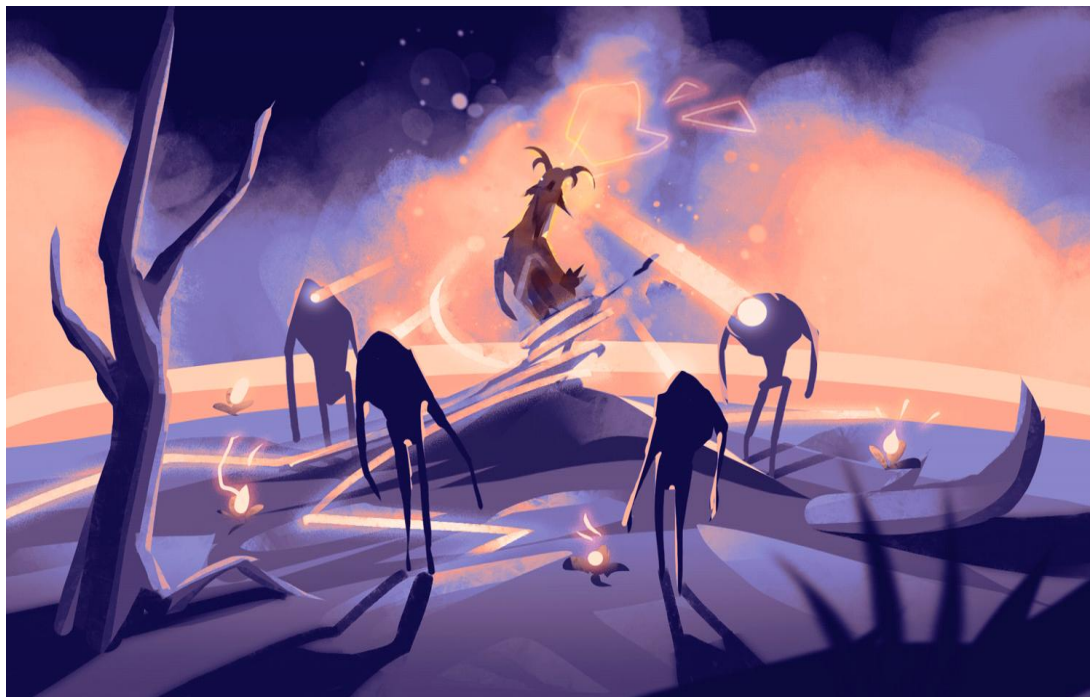
Samarbetet och tålamodet först och främst. Att under utbildningen delta som idéspruta och lära sig att kompromissa, att överge idéer som krånglade till saker för andra men även att stå på mig när det gällde vikten av berättande och känslsamhet i spel.

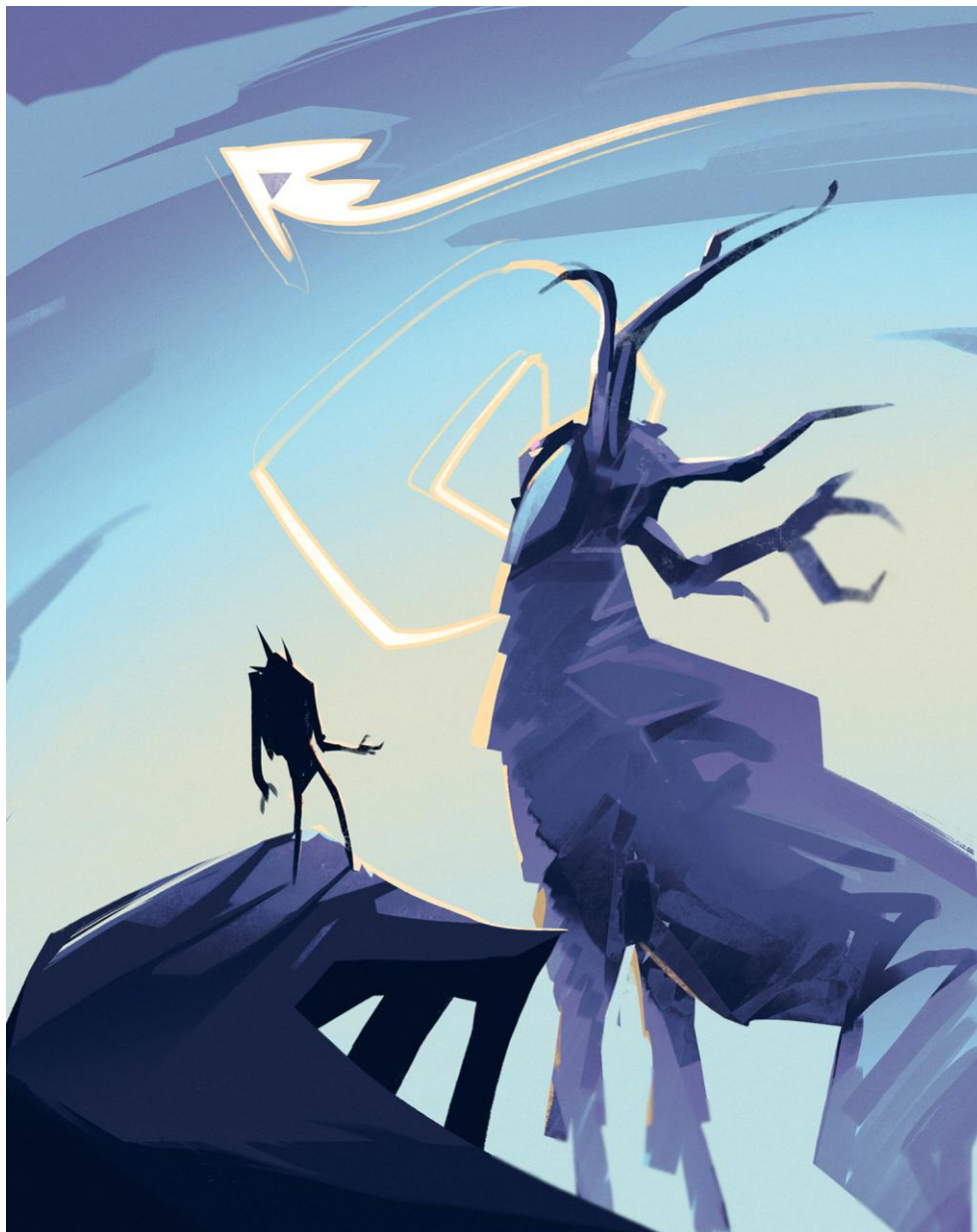
Om du skulle ge råd till någon som vill och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Det bildas snabbt en kultur under skolgången om vad som är ”den coola grejen” att bli, vad som är mest prestige-fyllt osv. Ta allas föreställningar och råd med en nypa salt, lyssna framför allt på vad du själv tycker är värdefullt och givande, vad som för just dig gör ett bra spel och fråga dig själv om det verkligen är det här du vill jobba med. Nästan ingenting är omöjligt i spelutveckling, alla förmågor visar sig vara värdefulla på de mest oväntade sätt och ett spel kan vara så mycket olika saker för olika personer.

Hade jag gått om TGA skulle jag ha intresserat mig ännu mer för de olika disciplinerna, satt mig in mer i Unity, scripting och programmering. Jag upplevde att det bildades fördomar bland eleverna om vad en grafiker, programmerare och level designer bör och inte bör vara. T.ex. att man inte bör eftersträva att vara en grafisk level designer eller att Unity inte är någonting en grafiker ska behöva hålla på med. Det är väl toppen om en level designer dessutom kan bygga snyggt, om en grafiker vet hur man ska leda spelaren med assets samt om en programmerare ser vad som funkar visuellt!

Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något som du gjort.





LIA-rapport - Nicolai Kilstrup

YH- Game Art (SG14)

Date: 02-01-2017

Interning at IO Interactive, located in Copenhagen – Denmark. <http://www.ioi.dk/>

IO Interactive is currently developing the third-person, action – stealth game "Hitman".

Around 180 people are working in-house at IO Interactive in their new office at Gammel Mønt 2-4, 1117 Copenhagen K.

The following YH-categories available at the studio are: Game Artist (Includes Environment Artist and Concept Artist), Level Designer and Game Programmer.

My assigned "buddy"/supervisor is Morten Olsen, Lead Environment Artist.

My day at the office usually starts around 09:30 with a cup of coffee from the cantina, while my pc is updating and synchronizing the software and engine. After this is done, I will continue where I left off from the day before, unless any new tasks have arrived. I will be working with the game's engine open in a scene that I am dressing up or creating/modifying props for. This continues until lunch break, which is between 12:00 and 13:00. There is always a wide variety of both warm and cold food available as well as a vegan option. After lunch, I go back to my desk and continue working unless there is a meeting during the afternoon. The workday ends between 16:00 or 18:00 depending on how early I arrived at work. There is a flexible work-hour system in place that allows one to meet between 08:00 and 10:00 and leave eight hours later.

I have had the opportunity to work on modeling and texturing props for various purposes as well as propping/set-dressing environments for the game.

I was also tasked with helping on updating the texturing pipeline for props, as well as writing documentation for outsourcing tasks and the in-house asset pipeline.

The tools I have been using in the asset creation pipeline are: 3ds Max, Photoshop, Glacier 2 engine, xNormal, Substance Painter and Substance Designer.

I find the tools and workflows we have been taught at The Game Assembly to correspond very well to the ones used in a professional game studio. There are of course more custom made tools and plugins used in a studio setting to speed up the workflow and keep

consistency between assets, but these cannot really be taught at TGA since they are specific to each studio.

While I enjoy all of the different aspects of environment art, I have been surprised by how interesting and usable procedural texture workflows can be in the asset pipeline. I will definitely try to improve my skills in this area in the future.

The most important lesson I learned from working on the group/game projects at TGA is to keep asking for feedback and to iterate on your project based on that feedback. Your work will become much better integrated into the game and your colleagues will often be able to point out areas in your work that can be improved.

A tip for TGA students applying for internships:

The quality and consistency of your portfolio will most likely be a deciding factor in where you will be able to have your internship. Construct your portfolio to target the style and direction of the studios you want to apply for. Likewise you should mostly create assets that correspond to the given field you wish to work in (characters, environments, concept art, etc.).

Instead of spending a lot of time designing your business card and your website banner, keep it simple and put the focus on the assets themselves (get the website done early on so you won't have to throw it together last second like everyone else. It will allow you to see early on what colors, fonts and layout will fit your asset renders and overall style the best).

Lastly, even though your portfolio is important please don't completely abandon your responsibilities during the final game project. It will make it a stressful and poopy experience for everyone else involved. It is a much better option to mix your portfolio projects and the game projects to create portfolio quality assets that can also be used in the game.

LIA-rapport - Andrea Harty

Andrea Harty, game artist

30/11 -2016

Logic Artists (www.logicartists.com)

Copenhagen, Denmark

The company makes primarily top-down RPGs for PC. Currently in development is historical RPG Expeditions: Viking, and side-scroller game Bruce.

The company size averages at around 20 people.

At the company there is an animator, a character artist, general game artists, programmers, game writers, sound programming, QA, and managers.

My mentor was August Hansen (Art Lead).

On a normal day at the office I will start at 9 AM, and work on my current task for an hour. After 10 AM we have a SCRUM meeting with everyone. It takes roughly ten minutes. After this we keep on working on our tasks up until lunch (it's up to you when you want to eat). After having finished lunch a few of us takes a quick walk together to take a break from sitting down too much, and then it's back to work. I will usually go home for the day at 5 PM, but one can also choose to start at 10 AM and instead finish at 6 PM.

During my internship this far, I have mainly worked with 2D designs; UI icons and decorative designs. I have also concepted and built helmet armour variations. More 3D and concepting will be coming up in the future.

I mainly use the programs Photoshop, Maya and Unity.

I would definitely say that TGA gave me a good foundation to stand on when working as a game artist, though there's always a lot to learn!!

Useful things I have learnt from making games as part of different teams at TGA are learning to work and communicate with different disciplines, taking and giving feedback, and understanding the importance of one another in the project.

When I get a new task, I will look at how much time I have to complete the task before deadline, and allocate time for initial design/concept, finalizing, make changes from feedback, and exporting. For a 3D task I will start with making a mesh in Maya, UV map it, and texture it with Photoshop and Substance painter. The normal map is usually generated with the help of the Ndo plugin. When basic texturing is done I will export mesh and materials into Unity, where I will continue to work on the textures and/or mesh depending on the results in Unity.

My advice for the current TGA students would be to not be afraid to check out Unity a bit more (if you are a game artist that is). It's a useful program, relatively easy to understand and a standard in many places!

LIA-rapport - Benjamin Sjöberg

LIARAPPORT 2016

BENJAMIN SJÖBERG MASSIVE

a Ubisoft Studio

<http://www.massive.se/>

Jag praktiserar som **Environment Artist** på Massive Entertainment i Malmö. Studioen är ju mest känd för The Division, Tom Clancy-spelet där spelaren som nyligen aktiverad agent får axla tyngden av ett kollapsat samhälle längs New Yorks vintriga gator. Det är också vad jag har jobbat på.

Det är en större studio, med närmare fyra hundra anställda, plus nära samarbete med sina systerstudios inom Ubisoft. På plats i Malmö finns i stort sätt alla yrkeskategorier inom spelutveckling, även engine programmers eftersom Massive's egna motor Snowdrop byggs och underhålls här.

Min handledare är Jill Ralmark, TGA-alumni.

En vanlig dag börjar med gemensam frallfrukost och övergår smidigt till fokuserat arbete i skrivbordsceller på fyra kollegor. Cellerna löses upp, krymper och sväller under dagen när kunnigt folk runtom på kontoret bjuds in och entusiastiskt bjuder in sig själva.

Vi jobbar främst i Snowdrop's editor. Behöver vi modellera något är det bara att hoppa in i det 3d-program man föredrar. Jag håller fast vid Maya sedan skolan. Texturering sker mycket i Photoshop, men på senare tid har även alternativ som Substance Painter börjat utforskas. Och bakning sker vanligast i xNormal.

Jag har sakta men säkert lärt mig att jobba i Snowdrop med att bygga props och miljöer i samklang med alla andra. Utöver det så har jag även spenderat en del tid med att planera och pitcha idéer. Då har Powerpoint varit huvudverktyget. Speciellt här känner jag att skolan har förberett mig: när det kommer till att jobba kreativt och strukturerat i grupp. Utan våra spelprojekt, succéer och misslyckanden – och TRUM och SVN (och ALAN, RIP) – så hade jag alldeles säkert varit överväldigad av allt som händer här.

Att processen att lära sig nya program/motorer ligger i ryggraden är också topp.

Om någon av er har spelat The Division's nya spelläge Survival så är chansen rätt stor att ni pulsat genom en av mina utplacerade snödrivor. Det blir ju inte mycket till överlevnad-instinkter utan en rejäl vinterstorm. Hela Manhattankartan fick sig ett nytt täcke genom att hela environment teamet jobbade tillsammans. Jag klädde också väggarna kring Dark Zone med ett ytterligare vindblåst lager tillsammans med Oskar Johansson Möller, även han från TGA, året innan mig. Då jobbade vi nära våra Art Leads för att få feedback och hålla det hela enhetligt.

Mitt bästa råd till er som tänker söka er till Massive är såklart att visa upp en så bra portfolio som möjligt. Inte bara det tekniska utförandet, utan även motiven. Att det passar in på det ni söker till. Personerna som ser era portfolios kommer se ifall ni har lagt er själ i vad ni visar upp, att ni har haft roligt.

Är det bra så kommer dom se det, garanterat.

B

LIA-rapport - Felix Lindahl

Felix Lindahl Junior Character Artist Intern 11-24-16

1. Namn på företaget Massive Entertainment a Ubisoft studio

1.1 Stad, Land Malmö **1.2 Vad gör företaget för typ av spel** 3rd person shooter open world

1.3 Hur stort är företaget Ca 400 personer

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget Alla möjliga, det är ett stort företag.

1.5 Vem var din handledare Oskar Lundqvist, Lead Character Artist

1.6 Länk till företagets hemsida <http://www.massive.se/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget. Kommer in runt 08:45 och tar lite gratis frukost till min arbetsplats. Vi är typ 10 pers i Character Art teamet, 3 av oss är interns från samma klass på TGA. Alla är väldigt trevliga och goa överallt på Massive. Efter frukost börjar jag jobba på något. Det är väldigt blandade uppgifter vilket jag gillar. Det är liknande som det var på TGA, men mycket lugnare miljö.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift Assets till karaktärer både hardsurface och softsurface var min huvuduppgift. Har också conceptat och gjort ide presentationer.

2.2 I vilka program jobbade du i Maya, Zbrush, Photoshop, Snowdrop, xNormal, Topogun, Marvelous Designer

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan? Skolan gör ett fantastiskt jobb med att förbereda oss, men det är väldigt stressigt på TGA. Det har blivit mycket lugnare nu när man har kommit ut på ett företag,

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall. Det finns massor med saker jag vill utveckla, men jag tror inte det räknas som nischer.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad? Att samarbeta var en viktig sak jag lärde mig på TGA, det är verkligen viktigt om man vill jobba i ett team.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation. Du har rätt stor frihet att hitta din egen pipeline för att skapa karaktärer på Massive, bara resultatet är bra och andra kan ta över dina arbetsfiler och förstå dem.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara? Blasta på och gör det ni tycker är roligast.

LIA-rapport - Kim Kristiansson Stenberg

Tveklöst fick jag grunden till det jag är som grafiker nu på skolan. Såg alltid informationen som jag fick som en bra grund som jag själv kunde bygga vidare på genom att plocka klasskamraters, lärares och gästföreläsares specialkunskaper. Jag har också märkt att det som jag alltid fick höra från alumnis när jag var på skolan att "Du kommer att lära dig lika mycket på praktiken som du har gjort under dina två år i skolan" är väldigt sant, och då har jag bara varit på min LiA i ca tre månader nu.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Har inte hittat någon direkt nisch, men känner tveklöst att jag har hittat rätt med att vilja vara character artist. Utmaningarna med att kunna få allt från hard surface-saker till cloth och folds kastat på sig gör det väldigt kul och spännande att jobba med.

3.2 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LiA? Vad?

Det jag tar med mig från spelprojekten på skolan är vikten av grupparbete och att kunna jobba med andra som har olika visioner än den du kanske har. Att veta att dina idéer kommer att göras bättre av andras feedback och att du kan göra andras idéer bättre genom att hjälpa dem att utvecklas.

4. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.



Detta är ett set med highpoly-ficklampor som jag fick i uppgift att göra. De har bara gjorts i highpoly för att de ska kunna vara mer flexibla att användas senare. Behöver någon en ficklampa för en cinematic scen kan de skapa en lowpoly-variant med lite extra tilltagen budget och behövs den bara tryckas ner i en väska kan man banta budgeten avsevärt. De har också tillhörande color ID-mapping och ett bibliotek med referensbilder för att lätt kunna textureras av vem som än tar upp modellen.

5. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Det är värt det i slutet. Herrejääääävlar vad det sög ibland, men det är så värt det efter Meet n' greet. All övertid, alla Maya-kraschar och alla Stefans blickar på ens projekt och kommer att löna sig! Jag är fullt medveten om att vissa delar i det jag skriver låter lite som om Anse har mutat mig med choklad för att skriva lite extra bra saker. Kanske inte delen där allting brinner eller att det sög ibland, men andra bitar. Men jag menar allting jag skriver.



LIA-rapport - Dag Lindwall

Internship Report (LiA-rapport)

Name and job title: Dag Lindwall, Environment Artist.

Date: December 20th 2016.

1. **Company name**
Starbreeze Studios.
- 1.1 **City, country**
Stockholm, Sweden.
- 1.2 **What kind of games does the company make?**
Multiplayer Co-op FPS.
- 1.3 **How big is the company?**
Approximately 170 employees at the Stockholm office.
- 1.4 **Which job titles exist at the company?**
Every job title you can think of connected to game development and game publishing.
- 1.5 **Who was your mentor?**
Jonatan Lönnqvist.
- 1.6 **Link to the company's website**
www.starbreeze.com
2. **Describe a regular day at the office:**

I usually come in at 09:00 (flex 08:00-10:00), have a coffee and get to work on my tasks.

At 11:30 I go to the gym and exercise, I'm back by about 13:00.

After the gym I have a quick lunch and then continue working.

At 16:00 I may have a quick break for coffee with my coworkers.

I usually leave the office at 19:00-19:30.

I try to keep a mental balance sheet for my work hours so I sometimes stay later to make up for leaving early some other day.

2.1 What did you get to do during your internship and what was your main responsibility?

I interned as an Environment Artist and so far I've mainly worked on architecture.

My tasks includes making props, making modular environment assets, making textures,

quality control of outsourced props, writing instructions and feedback to outsourcing, clean up of outsourced props and assembling environments in our in-house engine.

2.2 What software did you use?

Autodesk Maya, Substance Designer, Valhalla (in-house engine).

3. Do you feel that your education provided the basis for your craft?

Yes, the base knowledge for sure. Without the skills I brought with me from school it would have been almost impossible to learn what I have learned during my internship so far.

3.1 Have you found a niche you would like to develop?

If getting a good grip on everything is a niche (it's not), then yes.

I think my mentor said it well:

"Being an Environment Artist requires you to have a good understanding of almost everything in the production, from art direction to performance to gameplay, that's why I love it".

4. If you compare your internship to the group projects at TGA, was there anything

you learned during the projects that helped you during your internship?

I can't think of anything specific, but the experience of working closely with other people on a project definitely made me a better team player.

5. If you are allowed to it would be interesting to see something you made during

your internship. If you can, please give a short description of your pipeline, code standard or documentation.

Nope, sorry.

6. If you were to give advice to someone who would like to apply for or who is currently attending TGA, what would that be?

Prepare yourself for two years of hard work, performance anxiety, excitement, creativity and not enough sleep. Do not expect to be able to sustain a social life outside of TGA.

If you are not prepared to work 12 hour days 5-6 days a week for extended periods of time TGA is not for you.

You may think you're done with your education when you apply for your internship but when you start your internship you realize you don't know everything yet.

While you're not going to be completely clueless you start to understand why the internship is part of the education. A lot of what you thought you knew is wrong, prepare to learn!

LIA-rapport - Anton Sander

Junior 3D Artist

Datum: 15/12 2016

1.0 Midnight Hub

- 1.1 Malmö, Sverige**
- 1.2 Just nu gör vi ett skräckspel med stort fokus på storytelling**
- 1.3 3 Anställda, 2 praktikanter och en frilansande ljuddesigner / kompositör.**
- 1.4 Artists, Programmerare och en producent.**
- 1.5 Erik Nilsson**
- 1.6 <http://www.midnighthub.com/>**

2.0 Vi börjar dagen med ett Standup-möte där alla berättar vad de ska fokusera på under dagen, vad de vill bli klara med innan dagen är över och vad de ska göra först efter mötet är avslutat. Det är sedan vanligt att jag sitter och jobbar med någon form av 3D prop eller placerar ut assets i Unity. En dag i veckan tar vi några timmar då jag och min handledare har fortbildning. Då tar vi arbetstid till att utveckla våra färdigheter inom för oss relevanta områden.

2.1 Bygga 3D modeller, texturera, sculpta, skapa och bygga environment-zoner i Unity, ljussätta scener och koncepta.

- 2.2 Maya**
- Photoshop**
- Mudbox**
- Quixel**
- Unity**
- Git tortoise**

3 Ja

3.1 Nej inte riktigt, känner fortfarande att jag vill ha stor variation i vad jag gör och vill inte stänga dörren till arbetsuppgifter som jag tycker är roliga.

4 Att jobba som ett mindre team är något som skolan verkligen har förberett oss för, det och att jobba tätt ihop med övriga discipliner.

5. Piplinen varierar beroende på vad min tillfälliga arbetsuppgift är. Bygga props är ganska straight forward, men jag jobbar även med en del leveldesign och att bygga upp spelområden av de props vi har producerat och då är givetvis mitt workflow annorlunda. En röd tråd är väl iteration. Det känns viktigt att försöka hålla ett flexibelt workflow så att jag alltid kan göra iterationer så smärtfritt som möjligt.

6: Ge inte upp om du inte kommer in första gången. Försöker du en gång till och har utvecklats visar du bara att du har drivkraften som behövs på TGA. Visa på en hälsosam variation i din portfolio men glöm inte bort din passion . Annars är det bara att vara sig själv.

LIA-Rapport - Tobias Kåretun

Tobias kåretun, Evironment artist, 30/12-2016

Company: Starbreeze Studios AB

Location: Stockholm, Sweden

Genre: First person shooter

Company size: 117+

Link: <http://starbreeze.com/>

Supervisor: Lindsay kirk (art producer) Ricardo Chamizo (environment art lead)

Company positions: Producers, Artists(environment, character, concept, animators, sound etc.), Level designers, programmers, hr/legal, and everything in between.

Typical day: I usually show up around 8, check tasks/emails, and get to work. Mondays have a brief art meeting similar to morning meetings at TGA, basically just checking up on what people are doing and if they're on track etc. Sometimes, if the environment teams feels like it's needed; we have a separate meeting about the direction of a level and quick critiques to see if we can improve anything or if anyone has any questions/ideas.

My Tasks during the internship: Produce environment art for levels and create unique props when needed.

Programs: Maya, Photoshop, Substance painter/designer primarily.

Do you experience that you were able to learn the core of your craftsmanship at school?

I feel I did, a lot of what I do currently is very similar to the responsibilities I had at TGA.

Have you found a specialization you would like to focus on: None as of yet, mostly focusing on general improvements such as time management, speed and consistency.

Did you learn anything from the game-projects at TGA that you could use at your internship?

Yes, since I didn't really have a lot of prior experience, I learned a lot. Aside from the obvious (3d etc.), I learned about the general process of making games, reaffirmed the importance of proper communication and constructive criticism and about my own learning process.

Pipeline and what I've done so far: LD designs a level and we get assigned a certain area, room or prop etc. Then you check references and get to work in maya. Textures are done in whatever way you feel most comfortable i.e. painter/designer/photoshop. I've done work on the Prison Nightmare and Scarface Mansion levels in Payday 2.

Advice for future/current students at TGA: Don't be afraid to branch out and try different things, it will only help you in the long run to have a broader knowledge base. Do proper research for the LIA and do it early. Figure out what companies and positions you're interested in and create a portfolio that is relevant. In hindsight I would have spent the first year exploring and tried different things, but really zeroed in on a more specific goal in the beginning of the second year and really focused on that thing intently during the last 6 months.

LIA-rapport - Ronnie Curtis**3D Artist**

1st December 2016

Divine Robot , Malmö

Type of games:

We make games for children (3-6 years). We've also started to develop games for VR.

How big is the company?

Looking around the office I can see 7 including me, but we'll be expanding soon I think.

What disciplines are in the office?

Programming, art direction, production, marketing/PR, graphic design.

Who is looking after me?

Jaana Nykänen

Webpage

www.divinerobot.com

Describe an average day at the company.

I usually start around 09:00. There are flexible working hours, and we also have the option of working from home. It's more fun being in the office though, so I spend 95% of my time there. Once I'm in, I split my time between my desk, and the room we have set up for VR. Before I know it, it's time to go home.

What have I done so far on my placement?

Low Poly 3D Assets and Texturing.
 3D Character modelling.
 Character Rigging/Animation.
 VR Level Design in Unreal.
 VR Asset Creation.
 Icon design.
 Graphic Design/Vector illustrations for print.
 Hard surface modeling.

What programs have I used?

Maya 2015/16

PhotoShop

Illustrator

Unreal

Substance Painter

Did TGA provide the groundwork?

Yes, absolutely. It's crazy looking back, I knew next to nothing about 3D. You cram an awful lot of information into a small period. I'm still learning everyday but I feel comfortable tackling (#googling) the challenges that come my way.

Have I found a Niche?

Not specifically a niche, one of the reasons I wanted to work for a smaller company was the change to do a little of everything. That has definitely been the case here, I'm the only full-time employee to work with 3D graphics, so I've had a lot of responsibility (and trust) from the beginning.

Did anything I learn through the TGA Projects help in practice?

Using Trello to keep track of the projects we're working on. Trying to be organized, saving your work where others can access it easily.

Tell you about something cool I've done?

Putting together a VR vertigo experience in Unreal has to be the stand-out so far. Watching people's first reactions to VR was very cool. Excitement, fear, jumping into walls...

Advice for anyone at, or considering TGA.

If you're crunching and cramming for your projects or worrying about the meet and greet, you'll be fine honestly. It's not as stressy on your placement, nobody expects you to be the finished article yet.

If you're thinking about TGA, it's a lot of hard work but it's totally worth the time and commitment.

You'll be well prepared for the challenges ahead.

LIA-rapport - Marie Flood

Under LIAn skickar ni in en enkel LIA-rapport där ni delar med er av er erfarenhet från LIAn. Tänk er att målgruppen för texten är de som ska söka LIA efter er. Jag sammanställer era korta rapporter och presenterar dem i ett dokument till klass 2015 i början av året i samband med LIAsökplaneringen börjar. Glöm inte att er handledare eller företagets HR måste läsa denna text innan ni skickar den till mig igen på grund av sekretess.

Mvh, Anse

Namn på dig och din yrkeskategori: Marie Flood Concept Artist

Datum: 07 December 2016

1. Namn på företaget

IO Interactive

1.1 Stad, Land

Copenhagen Denmark

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

AAA, The Hitman Franchise

1.3 Hur stort är företaget

Around 180 employees

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

All the different positions needed to create a AAA game. To name a few we have Character Artists, Animators. Environment Artists, Programmers for AI/Animation/ Audio/Content/UI and so forth, Level Designers, HR, Concept Artists, Graphic Designers, Sound Designers, IT, Food staff, Directors and Producers.

1.5 Vem var din handledare

Simon Lindwall

1.6 Länk till företagets hemsida

<http://www.ioi.dk/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

I'm commuting from Lund so therefore it takes around an hour for me to get to work and usually I'm there around 08:30 - 09:30. If I'm early I manage to eat some breakfast the company provides for in the cantina. Then I'll go to my desk and start working on some of the concepts that have been planned for me to work on.

At 12.00 Lunch (Frokost in Danish) is served in the cantina for all employees. Around 12.30-12.45 i go back to my desk and continue with the concepting until around 17.00. At 17.20 a buss dedicated to the commuting employees takes us over the bridge dropping everyone of at Hyllie, Triangeln and Malmö C.

This is a general description of my days at IO but everyday usually varies a bit. Some days we have a lot of meetings and depending on the amount of work we have I can choose to have a break with a cup of coffee and my fellow artist pals.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Well what I work with is Character Concept Artist and together with Simon Lindwall we are in charge of all the characters in the game. Deciding what is outsourced and what's kept inhouse is Simon's responsibility but I'm very much free to suggest if there is any particular concept I would like to do.

2.2 I vilka program jobbade du i

Photoshop (Have zbrush and Maya if needed)

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

No. Since I'm doing 2D thats a foundation i built mostly on my own, through years of studies and through deciding to have that as main focus at TGA as well. Although I'm very grateful for the knowledge I have within 3D and the game projects where TGA played a big role. I also think TGA provided quite a good base when working with any type of graphics on game projects that you can fully understand the other disciplines struggles, what the different stages of a project can look like and tools that could possibly easen up your workflow.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

I'm not sure what the question implies. But I'm very grateful to have gotten a chance into Concept Art which has sort of been my main goal since way back. And I'm at IO to improve that and learn from the talented artists there.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Working with the different disciplines, seeing how my work and theirs are connected and what we require in return from each other to do our jobs as well as we possibly can. Even though we have a big production it's easier for me to understand the pipeline with 8 other game projects to relate to.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Unfortunately I can't show anything that I've worked on.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara
Keep your tentacles out there, always be open to explore and see where different situations may lead you. Don't be too fast on judging companies or people based on your stereotypes. Know what you want to do, what you're good at and seek for the people and type of work that will cherish it and make you bloom.
It will take you further to be a good co worker, share and being interested in solving problems than to compete, be selfish and "strong" alone. Especially in this industry.

LIA-rapport - Mattias Thorelli

3d-grafiker

Datum:

1. Namn på företaget

Station Interactive AB

1.1 Stad, Land

Karlshamn, Sverige

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

Ett free-to-play actionspel, samt content till Little Big Planet och diverse promotion-material. Jag arbetar på det förstnämnda.

1.3 Hur stort är företaget

18 personer just nu.

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Programmerare, level designers, 2d-grafiker, 3d-grafiker

1.5 Vem var din handledare

Martin Jonsson

1.6 Länk till företagets hemsida

<http://www.station-interactive.com/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Jag kommer till jobbet klockan åtta, och fortsätter med det jag höll på med dagen innan. Oftast är det någon prop som jag håller på att bygga eller texturera, som en tågagn, några lådor eller en byggnad. Klockan nio har vi ett snabbt möte då vi går igenom vad vi åstadkom igår och vad vi tänker göra idag. Sedan gör vi det, under koncentrerad tystnad eller ett gemytligt småprat. Mina kolleger ber mig om olika saker under dagen, att modifiera något som finns eller bygga något nytt. Då skriver jag upp det på min smarta att-göra-lista (postit-lappar som ligger huller om buller på mitt bord). Då och då går något sönder i projektet, och då blir det spännande, men för det mesta går det bra!

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Jag bygger diverse små och stora props, efter önskemål av mitt teams level designers och programmerare. Jag har även jobbat med optimering av befintliga props, skapade av andra på företaget eller inköpta.

2.2 I vilka program jobbade du i

Maya LT 2017, Photoshop CS6, Quixel Suite, xNormal, Unity (och en hel del Spotify).

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Absolut.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Jag sökte in till TGA för att jag tycker om att teckna, men nu sitter jag istället och gör realistiska props i Maya och trivs riktigt bra med det! Allt som har med miljöer att göra är roligt, och det har spillt över i mitt tecknande också.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad?

Enligt vad jag märkt hittills så var det lite som att träna fotboll med en tennisboll. :P När man sedan

går över till att sparka på en fotboll är det hur lätt som helst. Stressen och famlandet i mörkret som projekten på TGA ofta bestod av har gjort det mer sansade projektet på LIAn till något nästan vilsamt.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Det finns inte så mycket mer att berätta för min del. Jag ger teamet assets allt eftersom de ber om det. Projektet byggs i Unity. Modellerna bygger jag i Maya, så snålt som möjligt. Sedan bakar jag bevels och ambient occlusion i xNormal. Sedan går jag över bakningarna i Photoshop, och lägger till fler detaljer. Textureringen sker i Quixel Suite, med lite extra dekaler tillagda i Photoshop i efterhand. Varken roughness maps, metalness eller ambient occlusion kommer in i spelet, så i sista steget lägger jag in ao:n i diffusen.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Håll ut, det blir bättre.

LIA-rapport - Adam Johansson

Environment Artist

Datum:

19.12.16

Namn på företaget

Massive Entertainment – A Ubisoft Studio

Stad, Land

Malmö Sweden

Vad gör företaget för typ av spel

Big "Epic" AAA Games with alot of Focus on realistic visuals.

Hur stort är företaget

Around 400 Employes

Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Most types that exist in big game Studios. Here are some i can think of right now.

Artists: (Environment, Character, Prop, Animatioin, Cinematic)

Programmers: (Gameplay Rendering Network Engine Tools)

Techartists: (Shaders, Scripts, Tools)

Technical Animators (Rigging)

Leveldesigners

Game Designers

Art director

Producers

Game Lab

QA

Vem var din handledare

First months Ben wilson (hen have now left Massive), now Adam Olsson

Länk till företagets hemsida

<http://www.massive.se/>

Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Start of by checking mail then morning meeting with Open world Environment Team. After that morning

sync with the people you curently work with. Then work and sometimes meetings. (Alot of discusion and

smaller unplanned meetings ocure during the workday)

Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

I have done a mix of things Including ,Setdressing, Modeling, Buggfixing

I vilka program jobbade du i

Snowdrop

Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

The parts that was the most valuable for me where working with other people and together solving problems. And switching groups often was very cool so you could see how diferent people create teams

that do things very differently. Getting to do several games and see the whole process several times over

gave a good idea how you can make games. Also learned alot of structure and work ethic being at the

school.

Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

I really enjoy working with environments

Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig**ut på LIAn? Vad?**

You can find the answear two questions up.

Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex**pipeline eller kodstandard, dokumentation.**

Survival DLC Snowpass, Bugfixing

Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Take and give feedback, be yourself and dont forget to have fun doing what you love.

LIA-rapport - Victor Pettersson**LIA Report - Victor Petersson**

1. Name of the company: Starbreeze Studios

1.1 City/Country: Stockholm Sweden

1.2 What type of games does the company develop: First person online cooperative shooters

1.3 How big is the company: Triple AAA size

1.4 Which work disciplines work at the company: Producers, Art Producers, Game Designers, one CEO, Sound Designers, Level Designers, Level Artists, Character Artists (the best ones <3), Environment Artists, Animators, Technical Artists, Quality Assurance, Human Resources, Lawyers, pretty much everything.

1.5 Who is my supervisor: Lindsay Kirk (Art Producer), Tara Wahlbäck (Character Art Lead, Mentor)

1.6 Link to Starbreeze website: <http://www.starbreeze.com>

2 Describe a ordinary day at the office: We have flex in the morning, so I come in at different times dependent on how long I wanted to sleep. But when I get to work I start up my computer and say hi to whoever is in on the morning. I then start on which ever task I have at hand. After lunch my mentor Tara takes a look at my days work and gives me feedback on what I have done. Then I work till I end the day and go Home. Some days we have meetings and stuff, but not everyday.

2.1 What do I get to do on the LIA and what is my main assignment: I do characters and masks for Payday 2.

2.2 Which software did you work in: Marvelous Desginer, Zbrush, Autodesk Maya, Photoshop, Substance painter

3 Do you feel that you got the base of your trade with you from school: I do not feel that I got the base for the trade, as I had that since before the school. But I learned what to focus on and I improved way faster than I could have done on my own.

3.1 Have you found a niche you want to improve on: I want to improve on characters, as that is kinda niched already. But if anything more specific it would be faces and give life to a character.

4 In comparison, the school game projects at TGA, did I learn anything from them that I could use at the LIA, and what is that: The biggest thing that I learned there and took with me to my LIA, is to take and give feedback. Be humble to your coworkers and take everyone seriously, unless they are joking off course.

5 If I can and is allowed to tell, show something that I have done. Also write about the pipeline:





Pipeline: We start with a highpoly, if cloth is involved we use marvelous first and then work on the cloth in Zbrush. Then we retopoin software of choice, and then UV, texture and skinning. And then done.

6 If you would give an advise to anyone who wants to go or goes to TGA, what is that: Never give up, if you have a goal, aim for it and let no one stop you. Even if it takes you some tries to get to where you want, just do it! So never give up and have fun.

LIA-rapport - Monika Mikucka

Monika Mikucka, 2D artist

Datum: 16 December 2016

1. Namn på företaget

The Station Interactive AB.

1.1 Stad, Land

Karlshamn, Sweden.

1.2 Vad gör företaget för typ av spel?

DLC for Little Big Planet franchise, and we're working on one Free to Play FPS for the mobile platforms.

1.3 Hur stort är företaget?

Appr. 18 people. (?)

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget?

2D artist, 3D artist, Animator, Programmers, Level-Designers.

1.5 Vem var din handledare?

Sofie Wikström.

1.6 Länk till företagets hemsida

<http://www.station-interactive.com/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

I arrive at work around 8 am, we all are having breakfast at 9 am, afterwards we

have a stand-up together with the 2D-artists, and go through today's assignments and what we did last time. At HIGH NOON it's lunch break, then going back to work until 5 pm.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift?

My main task was to create 2D art. I have created 2D assets for a mobile platform game, conceptualized a lot of ideas for various projects, and made high-end rendered costumes for the LBP franchise in Photoshop.

2.2 I vilka program jobbade du i?

Photoshop all the way!

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Mostly yes. Even though I knew alot of things in Photoshop, I was taught some new tricks that I didn't know even existed in that program. It's also good to talk to the 3D artists as well since the pipeline at school was similar to here and we could talk about things that needed to change and alike.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Not yet, hopefully I will find it soon! One thing I have realised is that I really enjoy working with 2D art and creating concept art.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbeten på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

To listen to what others has to say and speak up alot! Do not be afraid to ask for help if there is something you don't understand.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

When it comes to creating costumes for LBP-franchise, first we go through simple sketches of the costume in mind: what vital details of the costume should we keep, and which ones should we not focus on? Once it's decided, the 2D artists will make a high-end rendered concept art of the costume. Afterwards, we have feedback sessions, sometimes with other 3D-artists, to discuss what parts are working and what we can improve. With the updated feedback, we touch up the art again. Once the concept art is finished, we send it off to the company in mind for approval. When it's approved, the 3D artists can start working with the new costume.

I have also created this year's Christmas Card, in which you can find at The Station Interactive website!

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Work hard, study art in all forms and shapes, and most important: have fun with it! You will learn something new every single day (also don't forget to take breaks, it's more important than you think!).

LIA-rapport - Patrik Antonescu

2D grafiker

2016 - 12 - 31

The Station Interactive

www.station-interactive.com

Karlshamn, Sverige

Vad gör företaget för typ av spel

Outsourcing av grafik, främst till Little Big Planet franchise.

Indie

Hur stort är företaget

Ca 20 personer

Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

2D grafiker, 3D grafiker, programmerare, level designers, animatörer

Vem var din handledare

Sofie Wikström

Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Kommer till jobbet klockan 8, sätter mig och jobbar på gårdagens grej eller utforskar det jag ska jobba med under dagen till 9. Gemensam frukost. Efter ett kort stand up möte, som är precis som på TGA, så kan det antingen bli att jag jobbar hela dagen på en uppgift, eller att saker byter prioritet och då hoppar man över till det. Drar hem nån gång efter fem.

Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Jag har gjort ett antal concept för Little Big Planet kostymer. Concept och mockups till andra hemliga spelpitchar. En del marketing bilder och wallpapers. Huvuduppgiften har främst varit diverse concept.

I vilka program jobbade du i

Photoshop, finns det fler program?

Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Jag valde att lägga mycket vikt på concept art och vision under våra spelprojekt. Så den aspekten utvecklades naturligt. Men det har varit ovärderligt att jag siktade på Character Artist till en början. Då fick jag i första hand uppleva övergången ifrån vision till färdig modell och alla klurigheter som kommer med översättningen. Nu vet jag hur man kan undvika vissa fallgropar. Sen hjälpte det mig att inse att man inte behöver definiera eller begränsa sig till titlar.

Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Allt! Inga nischer än.

Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

En stor grej är kommunikation och att fråga "rätt" frågor. Allt för att underlätta processen och ta reda på om jag har samma eller liknande tankar som leaden/visionären.

Vi har mer tid att skapa saker här, men det var till stor hjälp att under TGA behöva få ut verk och projekt på ett rätt så rullande band. Allt kan inte göras i samma helighet, och det är inte alltid upp till dig att bestämma när något är färdigt.

Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Har ingenting att visa upp ännu.

Vilken uppgift jag än har så börjar jag med att samla på mig referensmaterial och läsa på briefen, om och om igen. Allt för att försöka få så lite hinder som möjligt.

Om jag arbetar med en redan etablerad IP för Little Big Planet så handlar skissandet mest om att hitta rätt detaljnivå som ska översättas. När det är uppskissat så ber jag om feedback, för att sedan sitta och rendera tills jag kör fast. Sen är det mer feedback. Det här kan loopa beroende på svårighet.

Mycket i pipelinen handlar om att stämma av så det går åt rätt håll.

Om du skulle ge råd till någon som går på TGA, vad skulle det vara?

Var den som du måste vara.

Lyssna på alla men lita på dig själv, ingenting behöver definiera dig eftersom vägen till dina mål aldrig är rak.

LIA-rapport - Jonatan Hagström

LIA-rapport

Namn på dig och din yrkeskategori:

Jonatan Hagström – Character Artist.

Datum:

2016-12-13

- 1. Namn på företaget**
Massive Entertainment – A Ubisoft Studio

- 1.1 Stad, Land**
Malmö, Sverige

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

Mest action-spel nuförtiden men gjorde tidigare även strategispel.

1.3 Hur stort är företaget

Ca 400 personer.

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

All sorters som behövs för en AAA spelstudio. Till exempel HR, Gameplay Programmers, Level Artists, Engine programmers, Tools Programmers, Character Artists, Producers, Animators etc.

1.5 Vem var din handledare

Oskar Lundqvist.

1.6 Länk till företagets hemsida

www.massive.se

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Kommer in kvart i 9 på morgonen och äter frukost som serveras i matsalen. Sedan sätter jag mig vid datorn och synkar senaste versionen av spelet och arbetsfilerna. Medans detta håller på kollar jag igenom mailen efter viktig info och nya tilldelade uppgifter. Annars fortsätter jag att arbeta med min pågående uppgift eller frågar vad som behöver göras om jag är klar med det som tilldelats mig. Vissa dagar har vi Product Sync där vår producer kommer förbi och uppdaterar oss på vad som är planerat och vad som händer på företaget samt att vi berättar hur det går och vad vi arbetar på. Vissa dagar har vi också Bokade möten där vi i Character Artist teamet diskuterar och planerar vårt arbete. Kl 12 är det lunch i en timme och kl 18 går vi hem.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Jag har haft varierande uppgifter under praktiken.

Vi har bakat detaljer från en highpoly, texturerat och satt upp karaktären, eller equipment, så att den kan användas i motorn. Men jag har även gjort uppgifter som gått ut på att använda äldre modeller där jag endast tweakat och texturerat om dem för att de ska kunna användas på ett annat ställe i spelet.

2.2 I vilka program jobbade du i

Maya, Zbrush, Photoshop, Marvelous Designer, Topogun.

3. Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Det var också nyttigt att ha gått igenom så många spelprojekt på TGA så att man blev bättre på att arbeta tillsammans med olika discipliner och att ha deadlines.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Det jag upplevt här har bara gjort mig mer säker på att jag vill fortsätta som Character Artist då jag tycker det är intressanta arbetsuppgifter och en rolig process. Just nu försöker jag bli bättre på att använda Marvelous Designer och att skulptera realistiskt tyg då jag tycker att jag kan förbättras i det området.

4. Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Det jag lärde mig mest från skolprojekten var att arbeta tillsammans som en grupp, fråga efter feedback och att lägga tiden på det som kommer att synas i spelet.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Först kollar jag så att jag förstått uppgiften jag fått. Sedan kollar jag upp begränsningarna på triangle count och texturestorlekar.

När vi börjar producera kollar vi i första hand om vi har en passande existerande highpoly, annars börjar jag med att skapa en ny. Detta görs i Zbrush, Maya och/eller Marvelous Designer. Därefter skapar vi en lowpoly i Maya eller Topogun. För att se om lowpolyn fungerar bra till highpolyn utför vi en del test-bakningar med normal map och AO. När allt stämmer gör vi en väldigt basic skinning och laddar upp modellen och dess texturer på filhanteringsprogrammet Perforce som liknar SVN. Därefter sätter vi upp modellen och de temporära texturerna i editor i ett nod-baserat system. Detta gör vi så att vi kan se hur de kommer se ut i spelet medans vi texturerar. När de är klart börjar vi textureringen i Photoshop. Vi har specialdesignade Photoshop-scripts som med ett knapptryck paketerar ihop våra texturer till 3 st filer. Dessa laddas in i motorn och vi får se resultatet i editorn. Under hela processen frågar vi efter feedback för att förbättra resultatet. När allt är godkänd submittar vi modellen och texturerna in i spelet.



Till vänster fick vi göra knäskydd och matcha dem till existerande kläder.

Till höger har jag gjort 2 st highpoly knivar som kan sitta som equipment på en karaktär.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Fråga ofta efter feedback från personer du vet är bra. Det är väldigt enkelt att missa stora saker om du inte har en annan persons synvinkel.

Om du siktar specifikt på Character Artist på en AAA studio skulle jag rekommendera att studera och bli bra på att skulptera kläder. Rekommenderar även att undvika göra avancerat hår om du inte har väldigt lång tid på dig att få researcha och testa, då det är väldigt svårt att få det att se bra ut.

Notera att det oftast finns väldigt få platser som Character Artist på studios vilket kan göra det svårt att få en plats.

LIA-rapport - Esbjörn Nord

Namn på dig och din yrkeskategori: Esbjörn Nord, concept art

Datum: 161212

1. Namn på företaget: DICE

1.1 Stad: Stockholm

1.2 Vad gör företaget för typ av spel: AAA FPS

1.3 Hur stort är företaget: AAA jättestort (typ 500 anställda eller något sånt)

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget: Alla yrkesroller man kan drömma om.

1.5 Vem var din handledare: Nick Shardlow & Henrik Salström

1.6 Länk till företagets hemsida: <http://www.dice.se/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget:

Kl 08:55 – kaffe

Kl 09:00 – läs mailen

Kl 09:10 – gör concept art/paintover/research

Kl 12:00 – lunch

Kl 12:30 – gör concept art/paintover/research

Kl 15:00 – Ät en frukt (frukt är bra för hälsan och håller en frisk)

Kl 15:05 – gör concept art/paintover/research

Kl 18:00 – gå hem (eller stanna kvar om man vill)

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift: Göra concept art och paintovers.

2.2 I vilka program jobbade du i: Photoshop, Maya, Keyshot, 3D coat, zBrush, Frostbite.

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan? Nej, på skolan finns det inte tid för att ha en concept art-fas under spelprojekten. Att göra paintovers är också något som det inte finns tid för att göra i skolan, men är en mycket stor del av en genomsnittlig arbetsdag.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall: Göra snygga grejer.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

1 - jobba under stress.

2 - göra saker snabbt och slafsigt.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation. Kan inte visa.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Gör vad du tycker är kul så kommer du hamna på rätt plats för dig. Ge **alla** företag en chans på meet and greet (inte bara AAA), jag bytte uppfattning kring många företag när jag träffade dem, var öppen mot alla.

Spelprogrammerare SP14

LIA-rapport - Daniel Carlsson

1. Namn på företaget
Stillplay Games Aps

1.1 Stad, Land
Köpenhamn, Danmark

1.2 Vad gör företaget för typ av spel
Survival Sandbox Game

1.3 Hur stort är företaget
4, med mig 5

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget
Ljud utvecklare, programmerare, grafiker, investerare

1.5 Vem var din handledare
Finn Nielsen

1.6 Länk till företagets hemsida
<http://www.mechanicminer.com/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Det börjar oftast med att gå igenom uppgifter på trello, sen börjar arbeta på dem fram tills lunch, och sen fortsätta efter lunch. Blir man klar med uppgifterna så kollar man om det finns mer att göra, annars har vi ett möte om vad nästa steg blir.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Jag har fått sitta med lite av allt möjligt, från grafik/shader programmering till gameplay.

2.2 I vilka program jobbade du i

Visual Studio Community 2015(C++ med sdl(grafik) och chipmunk(fysik)), Python

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Ja det tycker jag

3.1 Har du hittat en nish du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Nja, jag gillar fortfarande att göra allt möjligt, men om något så lutar det sig mer åt gameplay.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projekarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad?

Ja, en hel del, dem arbetar på ungefär samma sätt som vi gjorde, med versions kontroll, trello, kodstandard så allt det kunde jag ta med mig, samt nästan all min programmerings kunskap, men jag har också fått lära mig en hel del nytt som t.ex GLSL shaders, python

5 Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Jag har fått göra en hel del på projektet bland annat har jag gjort ett par verktyg som spelaren kommer

kunna använda för att ex reparera sina fordon, demolera dem, spara dem som blueprints

6 Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Spara all kod ni kan, det kan vara bra att ha och skriv koden så den är självförklarande, tänk dig att du ska kunna läsa koden om 5 år och fortfarande förstå den.

Använd alltid versions hantering, och anpassa er kod utifrån företagets befintliga kodstandard.

LIA-rapport - Hedvig Axelsson

LIA-rapport

Hedvig Axelsson

Spelprogrammering

2017-01-02

Namn på företaget

Avalanche Studios

Stad, Land

Stockholm, Sverige

Vad gör företaget för typ av spel?

(Huge) Open world action games

Hur stort är företaget?

ca 200 anställda

Vilka yrkeskategorier finns det på företaget?

Många olika, några exempel:

Programmerare(ljud, grafik, gameplay, tools, engine), artists(concept, 3D, UI, technical,

animators), designers(world, game, sound), QA, producers, HR

Vem var din handledare?

Alvar Jansson

Länk till företagets hemsida

www.avalanchestudios.com

Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget

Börjar 9.00 varje morgon, precis som TGA. Varannan dag eller så har vi morgonmöte går igenom vad vi arbetar med just nu och pratar allmänt om vad som behöver göras inför nästa milestone, prioriteringar osv. Om jag har en task så fortsätter jag med den, annars frågar jag min handledare om vad jag kan göra. Det är väldigt likt TGA i hur dagarna är upplagda och hur man arbetar, fast utan dagliga deadlines och med fler code-reviews.

En gång i veckan har vi möte med de andra grafikprogrammerarna som inte är på samma projekt för att synca vad de gör och mer om vad vilken riktning företaget generellt tar.

Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift?

Min roll är som grafikprogrammerare. Jag har fått implementera små features som dynamisk smuts på bilar och mesh-dekaler, men även buggfixning till exempel att skuggorna hade fel riktning i editorn när man startade. Det har varit mycket varierande både i utformning och storlek på uppgifterna, så även om man är nischad gör man mycket olika saker.

I vilka program jobbade du?

Visual Studio, in house editor, Renderdoc för debuggning, Notepad++ <3

Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Ja, jag känner att jag fått en stabil grund som programmerare från skolan, speciellt med tanke på att jag inte hade använt C++ över huvud taget innan jag började, bara lite Java.

Jag har fortfarande väldigt mycket kvar att lära, både allmänt om programmering, C++ och mer grafiskt nischade saker. Det finns så otroligt mycket kunskap att hämta, men jag tycker att jag fått en bra grund för att fortsätta utvecklas.

Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall

Grafikprogrammering är väl min nisch. Vi gjorde inte så mycket av det på TGA eftersom vi inte skriver vår motor förrän andra året, men jag tyckte det var intressant direkt. Till och med det lilla med rendering som vi fick göra första året var roligt. Vi har en grej här som är "grafika" där vi kollar på olika föreläsningar om grafiks specifika saker, AO-lösningar, vatten och global illumination exempelvis vilket är väldigt inspirerande och roligt. Det kan vara lite skrämmande att fördjupa sig inom något som inte så många andra riktar in sig på från TGA, där de flesta riktar in sig på gameplay.

Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn?

Vad?

TGA lärde mig väldigt mycket om hur system som företaget jag är på nu använder, även om det är i större skala nu. Det har varit hjälpsamt när man ska debugga, det är väldigt mycket svårare att hitta i system man inte har någon erfarenhet av. Många tekniker som används i branschen använde vi i spelprojekten. Exempel på några praktiska saker är instansiering och deferred rendering. Arbetssättet här är väldigt likt det på TGA, bara det att allt är väldigt mycket större och mer komplicerat.

Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation

Som sagt har jag har gjort ganska mycket olika saker och inte bara en stor feature. Men generellt går det till så att vi har en lista med features eller buggfixar som ska göras. När man är klar med något gör man en code-review som andra som jobbar inom samma område får läsa och godkänna och sen kan det implementeras i projektet.

Strukturen på sprintarna var ungefär som på TGA, morgonmöte där man berättar vad man gör. En skillnad nu är dock att det är mycket mer specifikt, vi är exempelvis bara grafikprogrammerare och technical artists på mina morgonmöten just nu.

Vi använder perforce för versionshantering, smart-bear för code-reviews och slack för kommunikation.

Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Angående TGA

Scopa extremt lågt. Hitta bra referensspel (tydliga, få features som är rimliga) och kopiera exakt, design kräver diskussion och tid.

Prioritera ditt arbete, vad är viktigt för betyg och vad är viktigt för det du är intresserad av?

Bara att ha en ungefärlig förståelse för hur system eller olika tekniker fungerar gör skillnad.

Våga sitta med det du tycker är intressant så mycket du kan, det håller motivationen uppe.

Gör ett roligt spel som slutprojekt! Inget för ambitiöst, ni kommer ha så mycket annat att göra med LIA.

Angående LIA

Fråga vad de som företag förväntar sig av dig som praktikant.

Det är stor skillnad mellan att implementera något i en motor man själv byggt där man kan allt och en motor som utvecklats under flera år av många olika programmerare.

Försök få en bild av företaget som helhet, inte bara dina arbetsuppgifter, du ska ändå vara där i minst ett halvår, förhoppningsvis längre, och företagskultur är viktigt för att man ska trivas.

Allmänt

Var trevliga mot alla, branschen är otroligt liten. Sluta bli upprörd när någon diskuterar feminism eller sexism. Var inkluderande och medveten om dina privilegier.



LIA-rapport - MajaLarsson

Under LIAn skickar ni in en enkel LIA-rapport där ni delar med er av er erfarenhet från LIAn. Tänk er att målgruppen för texten är de som ska söka LIA efter er. Jag sammanställer era korta rapporter och presenterar dem i ett dokument till klass 2015 i början av året i samband med LIAsökplaneringen börjar. Glöm inte att er handledare eller företagets HR måste läsa denna text innan ni skickar den till mig igen på grund av sekretess.

Mvh, Anse

Namn på dig och din yrkeskategori: Maja Larsson, Programmerare

Datum: 14/12 – 16

1. Namn på företaget: King

1.1 Stad, Land

Stockholm, Sverige

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

Casual mobilspele

1.3 Hur stort är företaget

Ungefär 2000 personer, men i Stockholm är vi 600.

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Programmerare

Level Designers

Designers

Grafiker(3D, 2D, TA)

Scrummaster

Producers

Marketing

Buisness Performance

HR

QA

1.5 Vem var din handledare

Emil Jones

1.6 Länk till företagets hemsida <https://king.com/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Göra olika gameplay features

2.2 I vilka program jobbade du i

sublime, visual studio, sourcetree och fiction factory

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Ja det tycker jag verkligen.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Inte direkt.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad?

Jag lärde mig väldigt mycket under skolansprojekt som till exempel arbeta med olika discipliner. Tycker överlag att jobba på praktiken är väldigt likt att jobba på ett av skolprojekten.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Kodstandarden är väldigt annorlunda, till exempel medlemsvariabler är m istället för my och parametar har inte an, a eller some först i namnet. Klamerparantesen kommer direkt efter funktionen istället för under.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara? Var trevlig på meet and greet och visa intresse.

LIA-rapport - Jens Graul

Gameplay Programmer

Datum: 22/12-16

1. Namn på företaget : Remedy Entertainment

1.1 Stad, Land : Espoo, Finland.

1.2 Vad gör företaget för typ av spel : Storybaserade action shooters.

1.3 Hur stort är företaget : 130

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget : Det är ett stort företag, många olika yrkeskategorier.

1.5 Vem var din handledare : Sean Donnelly.

1.6 Länk till företagets hemsida : www.remedygames.com

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget. : Börjar någon gång mellan 9-10 Då kommer jag in och fortsätter med uppgifter jag haft dagen innan. Kl 10 så är alla på plats så då kan jag diskutera saker som behöver göras med min handledare. Kl 10.30 så är det morgon sync i stil med trum. Vi jobbar alltid mot en milsten som då är någon typ av fungerande build som antingen publiceras intern eller till någon publisher (också i stil med trum). Arbetsuppgifterna varierar mycket beroende på hur nära slutet av en milsten vi är. I början lägger jag ofta till funktionalitet medans slutet exklusivt varit speltesta och fixa buggar. Vad jag arbetat på har också varierat mycket då målet är att jag ska förstå helheten bättre så jag får alltid nya bitar av kodbasen att arbeta på.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift : Kan inte gå djupt. Gameplay relaterad kod.

2.2 I vilka program jobbade du i : Visual studio 2015. Preforce. Företagets world editor och databas.

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan? : Ja. Jag kunde nästan ingenting om programmering men nu känner jag mig relativt säker i mitt arbete. Jag känner också att utan TGA så hade jag inte varit ens i närheten av lika mycket av en teamplayer även om jag har mycket kvar att lära inom båda momenten.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall. : Gamplay/AI så länge det är nära spelet så är det kul att arbeta med.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad? : Att arbeta under press. Även om systemen här ofta är mer komplexa så är grunderna väldigt lika vilket gör dem mycket lättare att förstå. 3D matten.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation. : Kodstandarden är Hungarian notation. Kändes lite omordernt men när man det är egentligen ganska likt TGA standardern bara lite andra bokstäver. Annars så är kodstandarden väldigt lik med lite extra tillägg och kommentarer är vanligare. Piplinen för kod är att jag tar eller får en task som på jira (online dashboard, typ trello) tittar lite på hur jag kan lösa den. Om det är mycket så frågar jag efter feedback ifrån min handledare innan jag börjar. När jag en lösning så testar jag den lite sedan kör vi en code review där vi diskuterar problemen och de olika lösningarna och till vilken nivå detta behöver vara osv. Sedan repeterar jag detta tills vi är nöjda eller sätter det på is om något viktigare kommer up. Med perforce är det super enkelt att lägga filer på hyllan och att ha flera versioner av samma fil som man arbetar på.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara? : Var ödmjuk. Hitta människor du gillar att arbeta med och som kan stötta dig även när saker går åt helvete. När du misslyckas försök igen. Livet på TGA är hårt, ta en dag i taget för allt är lättare imorgon.

LIA-rapport - Tindy Hellman

Programmerare

Datum: 2016-12-15

1. Namn på företaget:

King

1.1 Stad, Land:

Stockholm, Sverige

1.2 Vad gör företaget för typ av spel:

Mobilspel:

- Candy Crush Saga
- Candy Crush Soda
- Candy Crush Jelly
- Farm Heroes Saga
- Farm Heroes Super Saga
- Pet Rescue Saga
- Diamond Digger Saga
- Scrubby Dubby Saga
- Papa Pear Saga
- Pepper Panic Saga
- Shuffel Cats
- Paradise Bay

- Blossom Blast
- Pyramid Solitaire Saga
- Alpha Betty Saga

1.3 Hur stort är företaget:

500 i Stockholm
2000 totalt

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget:

- Programmerare (dela upp i flera?)
- Level designers
- 2D grafiker
- 3D grafiker
- Technical artist
- Scrum master
- Producer
- Marketing
- Business Performance (BPU)
- Human Resources (HR)
- Quality Assistens (QA)
- Finns det flera?

1.5 Vem var din handledare:

Henning Erlandsen

1.6 Länk till företagets hemsida:

<https://king.com/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Jag kommer in runt kl 9 och äter frukost om det serveras den dagen, sätter igång datorn, kollar mailen och går igenom gårdagens arbete. 9:20 har mitt team en stand up där vi går igenom statusarna på det som jobbas på just nu och annan nödvändig info. Jag jobbar på min uppgift tillsammans med de andra som jobbar på samma task fram till lunch runt 12-13. Forsätter jobba efter lunch varvat med andra inbokade möten. Runt kl 18 går jag hem för dagen.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

I början gick mycket tid åt att sätta mig in i hur allt fungerar. Att lösa buggar fungerade bra för att få chans att titta på olika delar av koden och förstå hur de fungerade och lära mig pipelinen för att få in mina ändringar i spelet och bygga för att testa testa på devices. Efter det har jag tillsammans med mitt team jobbat på features. Jag var med i releaseteamet under en release vilket innebar extra stand ups på morgonen, att förmedla information mellan mitt team och releaseteamet, och att hjälpa till med diverse saker rörande releasen.

2.2 I vilka program jobbade du i

- Visual Studio
- Git

- Sourcetree
- Sublime

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Ja

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Nej, det mesta är roligt. Något överraskande upptäckte jag att det är förvånadsvärt roligt att lösa buggar när tiden finns.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Att skriva kod som andra ska kunna läsa och jobba vidare med. Att sätta sig in i andras kod för att hjälpa till att slutföra något/jobba vidare på en redan befintlig feature. Att jobba med andra discipliner och förstå deras behov av tools/information/hjälp för att kunna arbeta. Att jobba agilt med scrum.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Pipeline:

Teamet tillsammans med producer och BPU bestämmer vilken feature de vill jobba på närmast och vad som har mest potential. Under ett kickoffmöte bryts featuren ner i tasks. En featurebranch skapas från master och alla hjälper till att implementera det som krävs. Varje morgon under standup uppdaterar teamet varandra om vad som jobbas på just nu och hur det går. När featuren är färdig skapas en pull request som är öppen för alla att reviewa och kommentera så att oklarheter och fel fixas till innan branchen mergas tillbaka till master. Sedan skrivs automatiserade tester (om det är möjligt och nödvändigt), manuella tester för att kunna säkerställa att featuren fungerar som den ska inför en release, och release notes. En release sker varannan vecka. De team som har något att släppa och/eller behöver information/kan ge information skickar en representant till ett releaseteam som tillsammans sammanställer, bygger och testar. När featuren är släppt summeras arbetet och vad som gått bra och/eller behöver förändras under ett retromöte.

Kodstandard:

Den största skillnaden från TGA kodstandardmässigt är att de använder Pimpl Idiom/Cheshire Cat (<http://wiki.c2.com/?PimplIdiom>), dvs flesta klasser har ett virtuellt interface. De använder dependency injection (https://en.wikipedia.org/wiki/Dependency_injection), dvs allt en klass behöver skickas med i konstruktorn. Mindre saker som formatering av {} och namnsättning skiljer sig från TGAs standard, men det tog inte så lång tid att komma in i.

Dokumentation:

Det finns en wiki med det mesta man kan tänkas behöva, och lite till.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Råd till någon vill söka TGA:

Se till att jobba ihop med andra och hjälps åt med att lösa uppgifter/plugga till tentor/ha kul. Var inte rädd för att fråga om något är oklart så vet du hur du ska göra nästa gång. Bidra till att hålla uppe en kultur där det är okej att göra fel så länge man lär sig av det och stötta varandra.

Råd till någon som går på TGA:

Håll ut. Gör ditt bästa under de här två åren så har du en bra grund att stå på i framtiden. Se till att ha hemsida, CV, personligt brev och visitkort redo till meet and greet. Efter det finns det ingen tid att slänga ihop något, så se till att redan ha gjort det. Ladda upp med energi (nötter, vatten, kaffe mm) till meet and greet och ta med värktabletter. Det är lätt att få huvudvärk av att träffa så mycket nya människor och att le en hel dag, hur trevligt det än är. Been there done that 😊

LIA-rapport Matijas Matijevic

Namn på dig och din yrkeskategori: Matijas Matijevic, Sound Programmer Intern

Datum: 15/12 2016

Namn på företaget: Avalanche Studios

Stad, Land: Stockholm, Sverige

Vad gör företaget för typ av spel: Open World

Hur stort är företaget: Runt 150 st anställda

Vilka yrkeskategorier finns det på företaget: Tech Art, Tools Programmer, Sound Designer, World Designer, Producer, HR, Network Programmer och många många fler

Vem var din handledare: Magnus Lindberg (Sound Director)

Länk till företagets sida: <http://avalanchestudios.com/>

Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget:

Kommer in till jobbet lite innan 09.00. Tar en kopp kaffe och syncar senaste ändringarna i kodbasen och content. Runt 9.30 börjar morgonmöten med olika teams, för på större projekt så delas man in i teams för olika delar av spelet. T.ex så har jag morgonmöte med ljudteamet på morgonen för att hålla oss uppdaterade mellan oss om vad alla gör och om man behöver

hjälp. Funkar precis som på TGA, fast kanske något mer möten.

Vad fick du gör på din LIA och vad var din huvuduppgift:

Jobbar väldigt nära med en av ljud designerserna där han ger mig requests om ibland features men också ändringarna på features som redan är inne. Då han sitter mest med ljud som är relaterade till spelaren så satt jag mycket med att bugfixa system som redan var inne. På senare tid har det varit mycket mer att lägga in så att ljud triggas på rätt och tydligaste sätt. Bygga system för detta eller förbättra vissa andra system.

I vilka program jobbade du i:

Visual studio 2015, FMOD Studio, Perforce (versionshantering), en del tools gjorda på företaget

Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

För det mesta. Programmeringsmässigt ja, har inte känt mig osäker när det gäller programmeringskunskaper förutom kanske debuggningsförmågan. Jag har en hel del kvar att lära mig hur man snabbast hittar ett problem etc. Med tanke på hur stora systemen är här så kan man förstå att dem är sjukt svåra att debugga. Räcker definitivt inte 2 år för det, men det är inte särskilt förvånande. Även en hel del ljudteori som jag inte fick med mig, men det är något jag jobbar på!

Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Fördjupa mig mer inom ljudteori och ljudprogrammering. Bygga system för ljudakustik är definitivt något jag vill jobba med.

Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad?

Något jag fick som feedback från min handledare var att jag var bra på att hålla scopet. Att jag själv kunde veta ungefär hur mycket arbete något kunde ta. Så helt enkelt, bra på tidsestimera och därmed ge feedback på förslag av nya features och kunna reflektera på dem. Man kan känna att man som praktikant inte ska säga emot vissa requests. Men något som min handledare har verkligen gillat är att jag vågat säga emot ljuddesignern jag jobbar med när jag anser att han börja overscopa. Självklart ska man inte säga nej till allt, men såfort det verkligen inte verkar vara möjligt att göras inom den tiden man har så får man säga emot eller komma med en bättre lösning.

För vad en del kanske tror är att man har mycket mer tid ute i branshen jämfört med TGA. Så är det verkligen inte, du har fortfarande deadlines och scopes du måste hålla. Dessa deadlines kan vara väldigt mycket tightare än vad man tror.

Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Kodstandarden är väldigt lika den på TGA, förutom kanske hur man döper variabler. Men annars är den väldigt lik.

En av sakerna jag gjort hitills är ett system som hanterar trigging av ljud för olika typer av vegetation. Typ buskar, grenar, småsten etc. Att ta en model, skapa collisionscheckar med havok på dessa och sedan starta ljud som man satt upp i vårt system specifikt för ljud.

Om du skulle ge råd till någon som vill söka/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Kör på något du verkligen älskar att jobba med, för den passionen smittas av till andra och

folk gillar att jobba med dig då. Våga ställa många frågor till företagen!

LIA-rapport - Daniel Almqvist

LIA-Rapport

Daniel Almqvist
Programmer
2016-12-06

1. Namn på företaget

(Name of the company)

Massive Entertainment – A Ubisoft Studio

1.1 Stad, Land

(City, Country)

Malmö, Sweden

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

(What kind of games does the company make)

Real Time Strategy (Ground Control, World in Conflict)

FPS Action Adventure (Far Cry 3)

Stealth Action Adventure (Assassin's Creed: Revelations)

Music & Rhythm (Just Dance Now)

3rd Person Shooter RPG (Tom Clancy's The Division)

1.3 Hur stort är företaget

(How big is the company)

About 380 people in total

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

(What professions are there in the company)

Programmers

Level Designers

Graphical Artists

Game Designers

Writers

Quality Assurance

Quality Control

Directors

Producers

IT

Human Resources

Communications

Marketing

1.5 Vem var din handledare

(Who was your mentor)

Måns Ohlsson

- 1.6 **Länk till företagets hemsida**
(Link to the company's website)
<http://www.massive.se/>

2. **Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget**
(Describe a normal workday)
 Starts with free breakfast ☺

Stand-up meeting in the morning - what did everyone in your team do yesterday and what are they going to do today?

Work with tasks you have. What you actually do during the day could differ quite a lot depending on your task, such as fixing bugs or doing research and development on a new feature. Since the projects are so big-scale it's likely that you come into contact with new systems and new people depending on what you work on.

Some days we have playtests where all of us play the game together at our computers where we evaluate and give feedback on new upcoming features and game modes.
 Throughout the week we have meetings evaluating our work and discussing future work.

- 2.1 **Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift**
(What did you do during your internship and what was your main assignment)
 In the beginning I got a lot of tasks related to the behaviors in Snowdrop, fixing bugs and adding functionality.

We work closely with animators in our team and a lot of effort is put into making NPCs look good when they move about in the world.
 I also work on R&D features for upcoming projects. I haven't quite had a main assignment, except for working with AI and NPCs.

- 2.2 **Vilka program jobbade du i**
(What programs did you work with)
 Visual Studio, Snowdrop, Perforce.

3. **Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan**
(Do you experience that you got the foundation of your craft with you from school)

Yes, I believe the school provided a very good foundation for being able to understand and work in the industry. Most of the things I've come into contact with is something I've either studied about or actually worked with, in smaller scale, in the school projects and assignments.

- 3.1 **Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.**
(Have you found a niche you want to develop? Tell us what in that case if so)
 I'm having my internship as an AI programmer. I like working with it and it's something I would like to develop more, so I suppose that would be my niche. ☺
4. **Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?**
(Compare to the projects on TGA, did you learn anything from those that you

had use of during your internship? If so, what?)

One of the strengths you get from TGA is making many different types of game genres, work with a lot of different people and making a lot of games, which allows you to be able to come into the workflow quite quickly, probably on most workplaces. Since you've hopefully made mistakes during the projects in school, you know how to identify pitfalls and you can save a lot of time by having that experience.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort.

Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation

(If you can and are allowed to, please show something that you've done. Tell us briefly about your pipeline, code standard and/or documentation)

Unfortunately I cannot say what I've been working on, but I can talk a little bit about our pipeline.

When it comes to creating behaviors for the NPCs it really comes down to empowering the designers and giving them the tools of creation.

https://www.youtube.com/watch?v=rYQQRIY_zcM

This GDC talk by Jonas Gillberg in my team showcases the workflow of creating NPC behaviors in The Division and how we use the engine and tools to enable our designers and programmers using data-driven design. Being able to watch the Behavior Tree updating live, as well as hot reload, it allows for rapid iteration and intuitive debugging.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

(If you would give advice to someone who's either studying at TGA or wants to, what would that advice be?)

Making games is challenging and fun!

Don't be discouraged if you don't understand everything at first, coming in contact with seemingly complicated stuff every day will make you, bit by bit, decipher it. There is an illusion to complexity, and that is seeing the end product before seeing all the hard work and iterations that took place before it. "*How the heck is it possible to create something like this?!*" is an example of what you'd probably think. But by learning it, step by step, you decipher the complexity and make sense of it all.

That is what TGA and game development gives you. It can be hard to appreciate the work and systems you do yourself "since you know how it works". But for players it could be appreciated as magic.

LIA-rapport - Carl Dalin

Namn på dig och din yrkeskategori:

Carl Dalin, Programmerare

Datum:

2016-12-06

1. Namn på företaget

Multiverse ApS

1.1 Stad, Land

Köpenhamn, Danmark

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

Social builder

1.3 Hur stort är företaget

9 pers

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Programmerare, designer, webutvecklare, testare, ekonom

1.5 Vem var din handledare

Christian Rask Larsen

1.6 Länk till företagets hemsida

<http://www.kogama.com/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Jag kommer in till kontoret strax innan kl 10, lämnar vovven på kontoret, och hämtar frukost och kaffe.

Sedan börjar jag jobba.

En gång i veckan har vi ett kort möte, och planerar nya uppgifter.

Någon gång mellan 12 och 13 äter vi lunch - i mitt fall vegansk lunch, på den lokala kantänen.

Vid 16-tiden tar jag rast, och går ut med hunden.

vid 17-tiden kommer testarna in, då push'ar vi en build om vi vill ha något testat.

Vid 18-tiden pushar jag dagens commits innan jag åker hem.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Jag hoppades på att få göra "allt", och har också fått väldigt varierade uppgifter.

Min huvuduppgift har varit att lägga till "gameplay features",

vilket har inneburit gameplay-, UI, och shader-programmering.

Utöver huvuduppgiften har jag fått fixa buggar, refaktorisera, och optimera.

2.2 I vilka program jobbade du i

VisualStudio (C#), Unity, och Mercurial.

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Ja.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Jag vill än så länge inte specialisera mig för mycket, och är än så länge en generalist.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Scrum och Trello.

SVN.

Underhåll av stor kodbas.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Vi har inget NDA.

Dokumentationen skrives endast vid behov och lagras som fritext i google docs. Ett dokument länkar till övrig dokumentation.

Kodstandarden är lös. "Common sense. Verbosity is preferred over hard-to-read code."

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Som programmerare är TGA inte en underhållande eller trivsamt upplevelse. Sin huvuduppgift - att lära ut spelprogrammering - är dem dock fenomenala på.

LIA-rapport - Marcus Göransson

Namn på dig och din yrkeskategori:

Marcus Göransson Tech & Tools Programmer

Datum: 12/12 2016

1. Namn på företaget

Massive Entertainment – a Ubisoft Studio

1.1 Stad, Land

Malmö, Sverige

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

De har mest gjort real time strategy war games men deras senaste spel de släppte var Tom Clancy's The Division vilket är ett third person MMORPG shooter.

1.3 Hur stort är företaget

Det är ungefär 400 personer som jobbar här.

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Allt man kan tänka sig.

1.5 Vem var din handledare

William Nilsson, Lead Tech & Tools Programmer

1.6 Länk till företagets hemsida

<http://www.massive.se/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Jag jobbar med mina tasks som jag blivit tilldelade eller satt mig själv på och om det är några tveksamheter så diskuterar jag dessa med mina kollegor. Vi har även en UX designer som man kan fråga om vilka features som är nödvändiga och vad som är bäst för användaren.

Jag har även koll på nya tasks/requests som kommer in till mina ansvarsområden.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Jag var en Junior Tech & Tools Programmer.

Mina huvuduppgifter var att laga buggar och lägga till features i Massive's editor Snowdrop.

Jag har två ansvarsområden för tillfället som är node editorn och byggnadssystemet.

Det innebär att jag tillsammans med någon som jag delar ansvaret för i dessa områden, ska ha min

fokus där och bestämma över vad som prioriteras eller ska göras och se till att det blir gjort.

2.2 I vilka program jobbade du i

Visual Studio.

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Jo det tycker jag.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Jag har jobbat med tools nu och tycker det är kul så det blir väl att man fortsätter med det ☺

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad?

Jag tycker man fått kunnat ta med mig massor från projektarbetena. Framförallt kommunikation och hur man jobbar i ett team.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Jag har mest fixat med gui och nodgrafer samt buggar i editorn men jag har även integrerat ett tredjepartsprogram(Recode) till ett av våra projekt.

Pipelinen för mig är inte så speciell, man har sina tasks som man jobbar på som är användarfokuserat där man försöker förbättra deras pipeline.

Kodstandarderna är väldigt lik TGA's kodstandard.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Om man söker så ska man vara beredd på att kämpa och det är viktigt att man tycker det är kul och gillar att jobba i ett team.

Om man redan går på TGA så är det bara till att kämpa och inte ge upp och tänk på att stötta varandra!

LIA-rapport - Malin Sandgren

Namn och titel: Malin Sandgren, programmerare

Datum: 2016-12-21

1. Namn på företaget

Midnight Hub

1.1 Stad, Land

Malmö, Sverige

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

Storydrivna spel. Just nu gör vi ett skräckspel med pusselement.

1.3 Hur stort är företaget

5 personer plus frilansare. Vi sitter i ett litet kontor med två rum.

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Programmerare, grafiker och en som sköter allt annat.

1.5 Vem var din handledare

Johan Bernhardsson

1.6 Länk till företagets hemsida

<http://www.midnighthub.com/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Vi har standup klockan 9 och äter lunch vid 12. På måndagar har vi lite längre möte där vi planerar veckans sprint. Fredagar är lite speciella; vi går igenom veckan som gått och på eftermiddagen spelar vi och analyserar ett spel.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Programmering, men även storywriting och speldesign.

2.2 I vilka program jobbade du i

Främst Unity och Visual Studio.

3. Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Definitivt. Jag sitter i C# nu, men skillnaden mellan det och C++ är inte jättestor (tycker jag).

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

På ett litet företag så sitter man i princip med det mesta, vilket passar mig väldigt bra. Det är väl en nisch i sig att vara en utvecklare på ett litet indie-företag.

4. Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

På skolan fick vi inte bara lära oss om programmering, utan även hur man fungerar som grupp. Det iterativa tänkandet är väldigt bra att ha och förståelsen för andra discipliner.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Spelet är inte färdigt än, så jag har inte gjort något som är direkt final. Vi är bara två programmerare och vi har en kodstandard som följs, men vi har inte riktigt tid för code reviews för varje sak som ska commitas. Det funkar dock väldigt bra, antagligen för att vi bara är två. För det mesta vänder jag mig bara om och frågar "ser det här bra ut?" och om det gör det så commitas det. På ett litet företag är det väldigt lätt att kommunicera om enkla saker.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Kämpa på, men glöm inte att vara trevlig och ödmjuk. Alla hittar en plats i slutändan. Om du vill vara på ett litet företag så kan det vara bra att ha jobbat med lite allt möjligt. Det hjälper även att ha något annat intresse, så som story, design eller shaders. Mångsysslare är bra på små företag.

LIA-rapport - Mattias Arendt

LIA-Rapport

Namn: Mattias Arendt

Yrkeskategori: Programmerare

Datum: 4/12 - 2016

1. Namn på företaget

Station Interactive

1.1 Stad, Land

Karlshamn, Sverige

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

Mobile Action Shooter samt costumes till LBP.

1.3 Hur stort är företaget

CA 20st därav 8 interns

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Programmerare, 2D/3D grafiker, game designer, producer

1.5 Vem var din handledare

Andreas Persson

1.6 Länk till företagets hemsida

<http://www.station-interactive.com/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Jag kommer dit vid 8 tiden, hämtar kaffe och sätter mig vid datorn och börjar koda. kl 8.55 så kör vi stand-up där vi berättar kort vad vi gjorde igår och vad vi ska göra idag. Därefter har vi frukost där vi kan antingen ta en frukt från våran fruktkorg som fylls på på måndagarna eller om det är fredag så får vi en riktigt stor frukost med frallor och en massa pålägg (bl a nutella). Därefter sätter vi oss och arbetar igen fram till ungefär kl 12 då det är lunch. Lunchen brukar jag ha i ca 30 minuter och efter det arbetar jag igen fram till kl 14.30. För då är det fika! Ibland om det händer/hänt något speciellt så får vi kakor här! Annars brukar

det bli en frukt till. Efter fiket så brukar jag sätta mig och arbeta igen fram till kl 16.30 för då slutar jag för dagen och går hem.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Under min LIA har jag fått göra allt från mindre bugg-fixar till att skapa viktiga systemsaker. Några exempel är: Skapat en flygande AI samt stöd för Split Application Binary (.OBB). Jag har även byggt systemet för AssetBundles till vårt spel.

2.2 I vilka program jobbade du i

Unity, MonoDevelop, Pivotal Tracker, TortoiseSVN, Androids monitor och antagligen något mer som jag inte kommer ihåg

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Både ja och nej. Hela biten med att kunna programmera och skapa spel har jag ju såklart kunna ta med. Men att sätta in sig i Unity var lite svårt i början. men efter 2 veckor så blev jag bekväm och kunde nöta på bra i kodandet.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Jag har nog fortfarande inte hittat min grej. Men intresset för system-saker samt AI-programmering har växt!

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad?

Jag har ju såklart lärt mig hur man strukturerar ett projekt och hur man arbetar i grupp som jag kunnat ta med mig. Men när jag kom hit så var vi långt inne i utvecklingsfasen så "hur man strukturerar ett projekt" har jag inte direkt tagit nytta av, men haft i huvudet

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort.

Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Om du vet att stället du vill ha din LIA på använder en specifik motor som du dessutom kan testa att arbeta i hemma. Gör något simpelt i den motorn! Jag gjorde det och det underlättade för mig.

LIA-rapport - Linus Ljungman

Namn på dig och din yrkeskategori: *Linus Ljungman, Junior Gameplay Programmer*

Datum: 2016-11-25

1. Namn på företaget

Massive Entertainment

1.1 Stad, Land

Malmö, Skåne

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

AAA, senaste spel: Tom Clancy's The Division

1.3 Hur stort är företaget

380+ anställda

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Alla..?

1.5 Vem var din handledare

Mikael Dahlström

1.6 Länk till företagets hemsida

<http://www.massive.se/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Jag är på jobbet runt 8 och äter frukost, kollar mailen, uppdaterar Perforce och kompilerar om spelet. Kl 9 har vi morning stand up för vår task force där vi berättar vad vi gjorde igår, vad vi ska göra idag och kan flagga för om man behöver hjälp med något. Under dagen sitter jag och jobbar på mina tasks, diskuterar lösningar med kollegor och får hjälp / hjälper andra med deras tasks. En stor del av arbetet är nära andra discipliner som ljud och design, så då blir det mycket samarbete och prototypa eller kolla av så man är överens om vad som är rätt väg framåt.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Jag har fått testa olika områden inom Gameplay-programmering, riktigt kul och spännande!

2.2 I vilka program jobbade du i

Visual Studio, Perforce, Snow Drop samt Skype for Business.

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Absolut, många av de problem jag ställs inför här har jag haft hjälp av tidigare erfarenheter från TGA när jag löst liknande (och ibland exakt samma) problem som här.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Det finns så många olika spännande saker att specialisera sig inom. Vi får se var jag hamnar till slut!

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Projektarbetena på skolan var superbra för att träna på riktig utveckling (eftersom det är typ riktig utveckling). Framförallt att lyssna mer än man pratar, vara ödmjuk och flexibel, fokusera på lösningar och alltid jobba för att förbättra det systemet man sitter i just för tillfället. Allt går att förbättra (och samtidigt försöka känna sig nöjd med sin insats).

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Kodstandarden är väldigt lik TGA (eller TGA är snarare lik Massive ;)). En stor skillnad jag märkt här är alla fantastiskt små smarta lösningar som finns på olika ställen (hjälpfunktioner, smarta macron som gömmer komplexitet osv). Det känns som en skillnad att bygga vidare på något som redan är stort och komplext jämfört med TGA där man själv hittade på och bestämde allt. Kopplingen till visual scripting i Snow Drop är också intressant och hela pipeline där, vi fick inte så mycket erfarenhet av visual scripting i skolan.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Tänk igenom vad du gillar att göra och ha gärna exempel på det i de projekten du gjort (framförallt de från andra året). Våga vara ödmjuk och säga om du inte vet hur nånting fungerar, samtidigt som nyfikenhet också är viktigt: "jag kollar upp hur det där fungerar, sen fixar jag det!"

LIA-rapport - Marcus Börjesson

LIA-rapport

Namn på dig och din yrkeskategori: **Marcus Börjesson, Junior Tech & Tools Programmer**

Datum: **2016-11-28**

Namn på företag: **Massive Entertainment**

Stad, Land: **Malmö, Sverige**

Vad gör företaget för typ av spel: **AAA, 'Tom Clancy's The Division' senaste**

Hur stort är företaget: **380+ anställda**

Vilka yrkeskategorier finns det på företaget: **Väldigt många**

Vem var din handledare: **Nikolay Stefanov**

Länk till företagets hemsida: <http://www.massive.se/>

Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget

Jag kommer in till jobbet vid halv 9 och äter frukost. Sen sätter jag mig vid datorn och uppdaterar Perforce och kompilerar spelet. Vid 9 har vi morgonmöte med taskforcen där man berättar vad man gjort igår och vad man ska göra idag och tar upp problem man har stött på. Under dagen är det för det mesta att lösa de tasks man har fått tilldelad och ibland har man möte om planering eller features.

Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift?

Jag har programmerat inom Gameplay och Tech & Tools.

I vilka program jobbade du i?

Visual Studio, Perforce, Snowdrop

Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Ja, det känns som man får en väldigt bra grund från skolan.

Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall

Jag har jobbat med olika delar men kommer att försätta med Tech & Tools då det är roligast.

Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Mycket av hur man kommunicerar med varandra på en professionell nivå har varit väldigt användbart från skolan. Hur man ger och tar feedback och att man vågar säga vad man tycker.

Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Kodstandarden är väldigt lik den på TGA och hur man lägger upp planeringen känns igen från skolan lite också.

Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Jobba med de områden du tycker om och våga säga att du vill jobba med det när du söker.

LIA-rapport - Linus Sköld

Företag : Avalanche Studios, Stockholm, Sverige

Typ av Spel : Openworld, med variation på vad man gör. Se Mad Max & JC serien som är openworld Action medans theHunter är openworld hunting som är lite långsammare.

Företaget har 200+ anställda.

(Insert yrkes kategorier här)

Yrkeskategorier på Avalanche :

Programmerare, Designers, Artister, Producenter, m.m. sedan har alla yrken underkategorier.

Handledare : Andrés Hansson

Hemsida :

<http://avalanchestudios.com/>

<http://callofthewild.thehunter.com/en/>

Man kommer in någon gång mellan 8 och 9 på morgonen, tar en kopp kaffe och startar sin sync & build när det är klart så börjar man arbeta fram tills morgonmötet som för mig tog plats 9.30. Där går vi igenom vad vi gjorde dagen innan, vad vi ska göra idag, eventuella problem som har uppstått och om man behöver support med något.

Efter morgonmötet så fortsätter man med sitt arbete fram tills lunch med undantag för eventuella möten som kan uppkomma.

Efter lunch så är det ingen större förändring, man fortsätter arbeta fram tills någon gång mellan 17 och 18 på kvällen sen beger man sig hemåt.

Under min LIA har jag arbetat på theHunter : Call of the Wild som är Expansive Worlds nya spel som släpps 2017. Min huvuduppgift har varit att programmera gameplay-saker, tutorials, skills/perks, så väl som hjälpt där det har behövts.

Avalanche har något som heter 'Crafts', där alla blir indelade i olika crafts baserat på vad det är du arbetar med. Gameplay / Physics, World Design, Platform, etc...

En gång i veckan så har man ett craft möte där man säger vad det är man har arbetat på under veckan, om man har kommit på något intressant eller stött på några intressant problem.

Man kan också presentera nya idéer som alla kan diskutera kring och kanske göra en push för att implementera det.

På Avalanche när det gäller övertid så vill de helst att du bara jobbar övertid om det absolut behövs och inte annars, som praktikant har jag inte behövt delta på övertid, du får betalt för din övertid när det är super-kritiskt att bli klar till deadline, under en sådan fas kan man även skriva upp sig på en lista som skickas ut för att få mat på sin övertid.

Jag har arbetat i Visual Studio 2015, Visual Studio Code, Perforce och Adobe Animate.

Jag anser att jag har fått en väldigt bra grund från skolan och att jag på Avalanche har vidareutvecklat den ofantligt mycket under de månaderna som jag varit här.

Jag har inte hittat en nisch under min tid på Avalanche, men jag försöker utveckla mina kunskaper inom nätverksprogrammering (huvudsakligen), så väl som andra områden när jag får möjligheten.

Jag anser att projektet jag är på, jämförelsevis är väldigt likt hur det var på TGA, mer press men inte allt för annorlunda i strukturen, allt man har lärt sig ifrån projekten har varit användbart på praktiken.

Det råd jag har till de som vill ansöka till Avalanche är att man bör presentera sig själv på ett sätt som får det att se som att man kan bidra med något och att man kan passa in med dem.

LIA Rapport - Michael Mauritzsson

2017-12-21, Stockholm.

1.0 Namn på företaget: Hazelight.

1.1 Stad: Stockholm

1.2 Vad gör företaget för typ av spel: Classified.

1.3 Hur stort är företaget: Runt 40 personer.

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget: Programmerare, Level Designers, Animatörer, QA, Grafiker, Technical Animators.

1.5 Vem var/är din handledare: Anders Olsson.

1.6 Företagets hemsida: hazelight.se

2.0 Beskriv en vanlig arbetsdag: Vi har flextid mellan 08:30 till 09:30 och dagen avslutas mellan 17:30 och 18:30. På måndagar har vi ett kortare programmeringsmöte och ett gemensamt mötte med hela företaget.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift: Programmera diverse system.

2.2 Vilka program jobbade du med: Visual Studio, Perforce, Hawkeye, Unreal 4.

3.0 Upplever du att du fick grunder till ditt hantverk med dig från skolan: Absolut.

3.1 Har du hittat en niche du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall: Delvis, men inget jag kan prata om förrän spelet är avslöjat.

4.0 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad: Absolut. Att jobba i grupp och kommunicera. Eftersom företaget är relativt litet är det mycket som påminner om en typisk dag på TGA.

5.0 Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation: Vi använder oss av Unreals kodstandard. Allt annat kan förtillfället inte diskuteras.

6.0 Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara: Gör det. Det kan vara jobbigt och tungt men i slutändan är det värt det. Vill man jobba med spel finns det ingen bättre väg in i arbetslivet än TGA.

LIA-rapport - Patrik Görling

1. Namn på företaget: Hazelight

1.1 Stad: Stockholm

1.2 Vad gör företaget för typ av spel: Det vill alla veta

1.3 Hur stort är företaget: ca 40 personer

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget: Kodare, Level Designers, Animatörer, QA, Grafiker, TA

1.5 Vem var din handledare: Anders Olsson

1.6 Företagets hemsida: hazelight.se

2 Beskriv en vanlig arbetsdag: Flex mellan 08:30-09:30 (sluttid 17:30-18:30) på måndagar har vi möte på morgonen annars är det bara att sätta sig och jobba

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift: Programmera

2.2 Vilka program jobbade du med: Visual Studio, Perforce (subversioning), Unreal 4

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan: Ja

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall: Nope

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad: Svårt att säga exakt vad man har lärt sig i projekten som hjälper en nu men det har absolut gett en viss bas erfarenhet som hjälper till

5 Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation: Vi använder Unreals kodstandard så att koden stämmer mellan våran kod och Unreals

6 Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara: Kommer inte på något bra sorry.

LIA-rapport - Niklas Andersson

LIA-rapport

Namn på dig och din yrkeskategori:

Niklas Andersson, Junior Gameplay Programmer

Datum:

11/25/2016

1. Namn på företaget:

Massive Entertainment

1.1 Stad, Land:

Malmö, Sverige

1.2 Vad gör företaget för typ av spel:

AAA, senaste var Tom Clancy's The Division.

1.3 Hur stort är företaget:

380+ anställda

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget:

Alla.

1.5 Vem var din handledare:

Mikael Dahlström

1.6 Länk till företagets hemsida:

<http://www.massive.se/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Kommer till jobbet runt 8.30 och kollar mail, uppdaterar perforce och kompilerar spelet medan jag äter frukost. Runt 9.00 är det möte med taskforcen, där vi berättar vad vi kommer göra idag samt tar upp eventuella problem vi stött på.

Under dagen jobbar jag med mina tasks, vilka för det mesta innebär att sitta vid datorn och skriva kod. En del tasks involverar dock även att prata med designers/artists/ha möten för att komma fram till vad vi behöver göra, eller hur vi bör göra det.

Sen går jag hem runt 17.30.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift:

Jag har fått implementera och testa en massa olika gameplay-relaterade tasks.

2.2 I vilka program jobbade du i:

Visual Studio, Perforce, Snow Drop, Skype for Business

3. Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Absolut, tycker att skolan har förberett mig mycket bra för att jobba i en produktions-miljö.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Under tiden på skolan satt jag väldigt mycket med grafik/motor-programmering (rendering, läsning av modeller och level-data etc) och inte så mycket gameplay. Men har nu suttit med massor av gameplay-kod, tycker det är superskoj och vill utvecklas mer inom det!

4. Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Framför allt att kommunicera med andra discipliner. Att kunna prata med och förstå designers och artists underlättar mycket. Att kunna ta och ge feedback på ett bra sätt. Att vara villig att lyssna på nya/bättre/annorlunda lösningar eller förbättringar på något man har gjort, väldigt sällan det man skriver första gången är det som kommer att vara den slutgiltiga lösningen.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Kodstandarden på TGA är i princip exakt samma som på Massive, så det var inga konstigheter alls att sätta sig in i koden, kändes som att titta på samma kod som alltid, fast mycket mer ☺.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Om du hittar något område som du tycker verkar vara intressant, se till att göra tasks relaterade till det området i spelprojekten. Detta så att när någon senare frågar vad du har gjort, så har du något i portfolion att peka på.

Ta även tillfället i akt att testa på olika områden medan du är i en utbildnings-miljö, beroende på vart du hamnar senare kan det vara svårare att hoppa mellan områden (*t.ex. gameplay / AI / UI / Grafik Programmering*)

LIA-Rapport - Jonathan Gutman

Namn på dig och din yrkeskategori: Jonathan Gutman, Spelprogrammerare

Datum: 2016-12-20

1. Namn på företaget

Forgotten Key

1.1 Stad, Land

Karlshamn, Sverige.

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

Atmosfäriska äventyr.

1.3 Hur stort är företaget

ca 10

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Leveldesigner, programmerare, grafiker, ljuddesigner, speldesigner, creative lead.

1.5 Vem var din handledare

Robin Hjelte

1.6 Länk till företagets hemsida

<http://www.forgottenkey.se/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Börjar mellan 7-9 och jobbar till 16-18. Morgonmöte med hela företaget kl nio med standups. Jobbar på till tolv med en rast klockan tio. Tar för det mesta en timmes lunch. Jobbar sen på till tre då vi har rast och oftast spelar nåt spel tillsammans och fortsätter därefter fram till dagens slut.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

All möjlig gameplay.

2.2 I vilka program jobbade du i

Unity, visual studio, plastic scm, taiga, mantis, smart git

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Ja, även om det var ett annat programmeringsspråk och delvis andra verktyg så gick det snabbt att komma in i.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Jag trivs med att jobba mer generellt och kunna ha varierade arbetsuppgifter.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Att ha fått samarbeta tvärdisciplinärt i så många projekt har gjort att man fått en god förståelse för andra yrkesgrupper och därav känns det som att man också har lättare för att samarbeta och förstå andra. Både gruppstorlek och arbetsmetodik har varit väldigt lik den på TGA och har därför känts väldigt naturlig att komma in i.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Se till att göra labbarna effektivt, så att det blir tid över till att jobba på projekten. Hjälps varandra, det ger mycket att lära ut och det är sällan givande att sitta fast på något för länge.

LIA-rapport - Simon Larsson

LIA report

Namn på dig och din yrkeskategori

Simon Larsen, Junior Tech & Tools Programmer

Namn på företaget

Massive Entertainment

Stad, Land

Malmö, Sweden

Vad gör företaget för typ av spel

AAA.

Senaste spel: Tom Clancy's The Division

Hur stort är företaget?

380+ anställda.

Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Alla yrkeskategorier inom spelutveckling.

Vem är din handlerade

Nikolay Stefanov

Länk till företagets hemsida

<http://www.massive.se/>

Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget

Jag är på jobbet strax innan 9. Jag inleder dagen med att uppdatera Perforce och kompilerar om spelet, och kollar på vilka tasks jag ska arbeta med den dagen.

9.05 har vi morgonmöte (standup). Då går vi igenom om det är något särskilt som händer den dagen, som möten eller liknande. Sedan berättar alla var dem ska jobba med den dagen. Vi brukar också ta upp problem som dykt upp med arbetet.

Efter det börjar jag arbeta med mina tasks. Ibland så ingår diskussioner med kollegor om hur uppgiften borde göras och hur slutprodukten borde se ut. Arbetet involverar mycket lagarbete och kommunikation, från folk av flera discipliner.

Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Hittills har jag fått arbeta med programmering inom tech & tools, ljud och AI.

Just nu är huvuduppgiften AI.

I vilka program jobbade du i?

Visual Studio, Perforce, Snowdrop.

Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Absolut. Många av problemen som uppstått har jag löst tack vare min erfarenheter från The Game Assembly.

Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Ja. Jag känner att AI är det roligaste jag suttit med och hoppas verkligen att jag får fortsätta arbeta inom det fältet.

Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad?

Hur man arbetar och kommunicerar med människor av olika discipliner.

Att kunna ta avstånd från sitt arbete och lyssna på kritik, samt kunna ge konstruktiv kritik.

Hur viktigt det är med namnstandarder/kodstandarder.

Att kunna och vilja lära sig av sina teammates.

Att itirera på arbetet

Att alltid utgå från att saker kommer ta längre tid än väntat.

Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Kodstandarden är väldigt lik den på TGA, men några små skillnader.

En stor skillnad jag har märkt är att i TGA fick man skriva helt ny kod själv så fort man behövde en ny feature. Nu så finns det massor av färdig funktionalitet i Snowdrop som man använder sig utav istället. Det har varit helt underbart.

Arbetet här är så mycket lugnare än vad förväntat. Man förväntas ta sin tid så man kan göra ett bra jobb, istället för att få ihop något så snabbt som möjligt. Vilket är en stor skillnad från TGA, men det känns riktigt bra!

Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Var trevlig och ödmjuk! Visa att du kan hantera att ta kritik och att göra misstag. Visa att man vill arbeta med dig.

Försök hitta någon inriktning att jobba med om du vill in i AAA. Försök att få jobba med den inriktningen på dina projektarbeten, så du har någon form av erfarenhet du kan prata om.

LIA-rapport - Fabian Åhlund**Namn på dig och din yrkeskategori**

Fabian Åhlund, Junior Gameplay Programmer

Datum:

15 December, 2016

Namn på företaget:

Massive Entertainment | A Ubisoft Studio

Stad, Land:

Malmö, Sweden

Vad gör företaget för typ av spel

Third person cover based online RPG-shooter

Hur stort är företaget

~300 employees

Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Programmers, artists, level designers, community developers, game designers, HR, development testers etc.

Vem var din handledare

Martin Johansson

Länk till företags hemsida

www.massive.se

Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

The day starts with getting coffee/breakfast, eat while getting the latest code/data.

I'll start working on my tasks and then we have morning sync with the team, continuing with my tasks after this, then lunch, occasionally I have some meetings. Other than that I keep on working on tasks and sometimes play the game.

Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Fix bugs and develop various small features.

I vilka program jobbade du i

Visual Studio, Perforce, Total Commander, Snowdrop.

Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Yes.

Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Yes, and it is actually the thing I am working with. (Gameplay)

And continue to develop my C++ skills, using new features etc.

Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Well everything, but the most important thing is the cross-disciplinary work and communication between all disciplines. Dare to ask anything to anyone.

Write code that explains itself is a powerful tool.

Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Got various small features in patch **1.4** and **1.5** / *Survival* for *Tom Clancy's The Division*.

The pipeline is roughly that I get a task, and it is up to me how to solve it.

Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

If you want to apply, just do it. Make your dream to become a game developer true.

And if you are studying at TGA just keep on working hard and always work iterative. Focus on the most relevant things. Reading all homework, it will help the theoretical aspects of your trade. Also be a nice person in general (should always be that though), but help each other out and look out for each other. The people from TGA whether they are classmates, alumni or teachers will always be your best connections in the game industry.

LIA-rapport - Thomas Nordström

Namn och yrkeskategori:

Thomas Nordström, Programmerare.

Datum:

23/11-16

Företag: Saab Training and Simulation

Stad, Land: Helsingborg, Sverige

Vad gör företaget för typ av spel?

Sänka skepp

Hur stort är företaget?

Denna avdelningen har ca. 20 pers. Det finns även fler avdelningar i Sverige och andra länder.

Moderföretaget Saab AB är en internationell jätte i militärindustrin (ca. 14k pers). Namnet är tydligen inte redundant...`_(`\`)_/_`

Vilka yrkeskategorier finns det på företaget?

Främst programmerare, varav vissa är konsulter.

Det finns även businessfolk som handskas med företagets kunder.

Folk sägs vilja ha någon som kan skapa modeller och texturer. Tills dess så får de leva med min progart.

Vem var din handledare?

Tobias

Länk till företagets hemsida

Någon av dessa borde vara rätt, skulle jag tro.

<http://saabgroup.com/>

<http://saab.com/naval/training-and-simulation/>

<http://saab.com/land/training-and-simulation/>

<http://saab.com/air/training-and-simulation/>

Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Kommer till jobbet ca. 8:15-30, gör en kopp socker med tésmak och sätter mig och programmerar.

Tar 30 minuter lunch från 11:30 och fortsätter sedan att programmera.

Frågar Tobias om hjälp för att något open source bibliotek vi använder inte har någon j**** dokumentation.

Visar då och då nyfikna medarbetare och imponerade handledare vad jag har skapat.

Det händer att vi snackar spel.

Sitter i tre dagar och försöker uppfinna "triangulär interpolation".

Fan! Jag är en idiot! Jag behöver ju bara skapa ett plan och lösa ut Y. >.<

Går hem ca. 16:45-17:00.

Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift?

Min huvuduppgift är att skapa en datakedja som ska ta lite olika indata för att skapa en modell av en given del av världen.

För att göra detta fick jag lära mig Unity och läsa på en del om GIS-data (Geographic Information System).

Lyckligtvis så finns det en stor community som bygger open source bibliotek för att hantera själva parsandet av GIS-datan.

Jag nyttjar dessa bibliotek till att sammanställa ett format som vi kan läsa in i Unity.

Jag skriver också inläsningen av detta format i Unity och ser till att världen byggs upp som det är tänkt.

Jag har även blivit tillfrågad hur jag skulle simulera en radar. För raycasts är tydligen ganska dyrt...

Naturligtvis hade jag direkt en lösning om att använda grafikortets djupbuffer som jag hoppas få implementera någon dag.

I vilka program jobbade du i?

Unity, Visual Studio och QGIS. Jag utnyttjar open source bibliotek så som GDAL och SharpMap.

Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Ja. Framförallt den där idén med djupbuffern, men även annat så som C# programmering och allt som kommer med det.

Optimering är dock svårt. C# är på många sätt counter-intuitivt för en C++ programmerare och vad som är optimalt i C++

har rakt motsat effekt i C#.

"Åh, du lägger stora strukts i en lista så att datan ligger snyggt och ordnat i minnet?

Så bra! DÅ GÖR JAG EN KOPIA AV DEM VARJE GÅNG DU VILL TITTA PÅ DEM! Okej?"

Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Jag skulle vilja nyttja mina nya kunskaper i att läsa GIS-data till att göra spel som utspelar sig på riktiga platser, som t.ex. centrala Malmö. Typ, 'Hellgate Malmö: Because God Hates Sweden' låter som en kul titel.

Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Eftersom jag är den enda praktikanten från TGA så har jag jobbat enskilt och det är inte mycket som själva projektarbetena lärt mig som jag har haft nytta av ännu.

Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller

kodstandard, dokumentation.

Eftersom jag har jobbat enskilt så har det inte varit något sådant.

Min kod är ganska rörig just nu eftersom det i grunden är testkod som jag helt enkelt har byggt vidare på.

Jag kan kanske visa en bild av det som min kod producerar för tillfället dock.

Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Tillskillnad från andra kolsyrade drycker tycker jag att Monster fortfarande smakar helt okej när den är jummen.

Den billigaste Monster jag hittat är på Netto vid Ubåtshallen, som inte ligger så långt ifrån där TGA ligger nu.

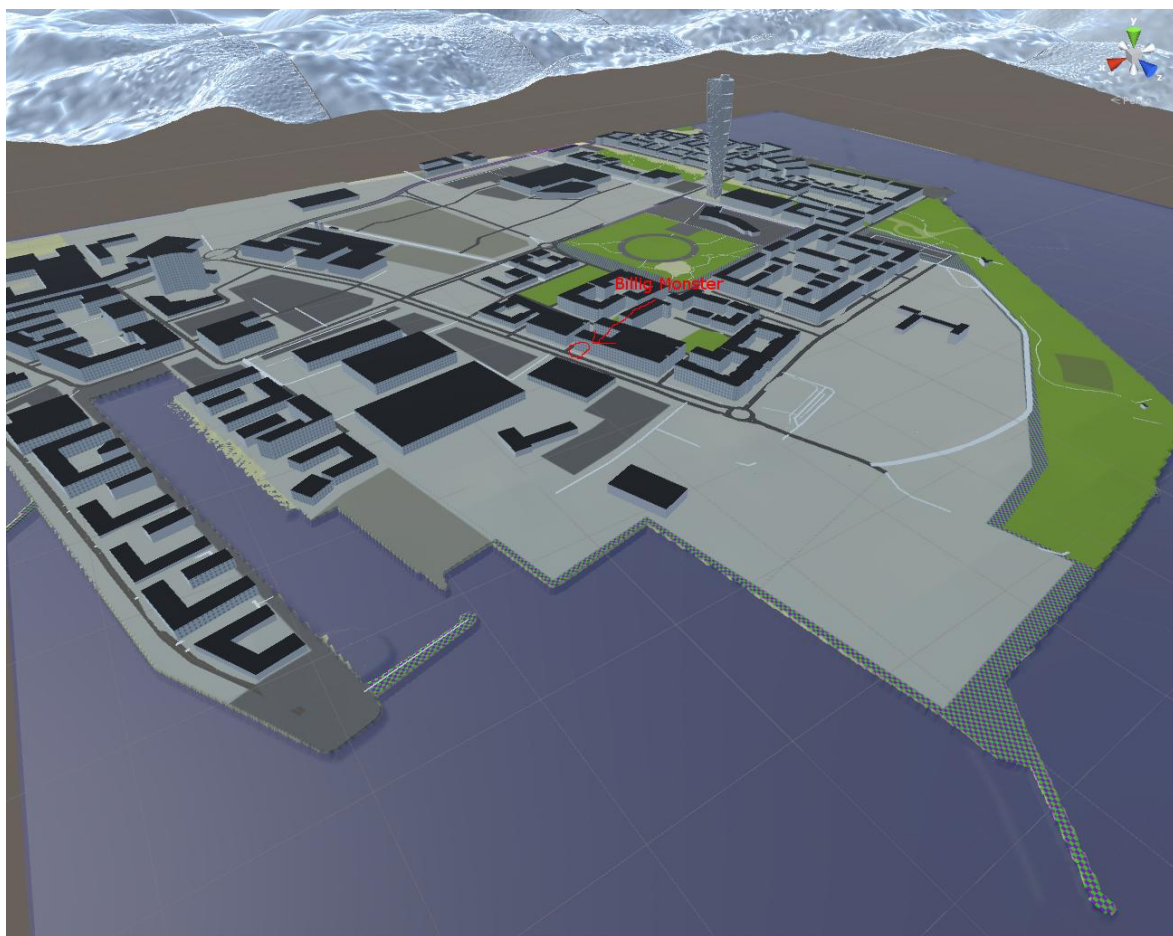
Köp en bunt för hela veckan och sätt in en i kylskåpet varje kväll innan du går hem. Ta sedan ut den efter lunch.

Det finns inte mycket som är bättre än att lägga fötterna på bordet, tangentbordet i knäet, lyssna på bra musik och programmera bort eftermiddagen medan man långsamt sippar i sig en burk Monster.

Nej, jag får inte betalt för detta. Jag kommer bara inte på något bättre att skriva här.

Jag menar, vad skulle jag skriva? "Du måste verkligen brinna för spel"?

Men det är ju så jobbigt när brandlarmet går hela tiden.



LIA-rapport - Nina Moritz

Namn på dig och din yrkeskategori:

Nina Moritz, Junior Game Programmer (Intern)

Datum:

12/ 2/ 2016

1. Namn på företaget

Massive Entertainment

1.1 Stad, Land

Malmö, Sweden

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

All kinds of games, including Tom Clancy's The Division and World in Conflict. They also have the development of the Snowdrop Engine and Uplay PC here.

1.3 Hur stort är företaget

Massive has around 400 employees, but it's also owned by Ubisoft Entertainment which has something around 10 000.

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Since it's a big company, it has pretty much all game-related professions.

Designers (eg Game Design, Mission, World, Narrative),

Programmers (eg Gameplay, AI, Engine, UI, Tools, 3C),

Artists (eg Concept, UI, Environment, Character, Tech-Art, Tech-Animator),

Sound Designers, Community Managers, Testers, Analysts, Producers, Directors, HR,

Finance and so on.

And of course IT, cleaners, janitors, security and the like.

1.5 Vem var din handledare

Michiel Meesters

1.6 Länk till företagets hemsida

<http://www.massive.se/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

I start at 8, eating breakfast, checking my mail and tasks.

At 9.30 we have stand-up where we talk about what we're going to do that day and if there's any news for the team. Some days we have meetings with the whole team to keep us updated on what's going on for the whole project.

The rest of the day I write code; finding solutions to bugs or implementing features. There's one hour lunch and the work-day is 8 hours, with flextime, so I usually go home at 5.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

As a 3C programmer, my team develops the programming side of the camera, controls and character. My main tasks were different each time as I got to test the different systems of the game and different kinds of tasks (features vs bug fixing).

I have signed an NDA so I'm not allowed to talk about any specifics of what I've done.

2.2 I vilka program jobbade du i

Visual Studio, Snowdrop and Perforce.

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Yes. I learned to code in C++, but more importantly how programming in general works and how to make systems communicate with each other. Since we learned all parts of the development process, understanding the workflow and code felt familiar.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

I prefer working with improving workflows and giving others the tools they need to do awesome stuff, so tools and gameplay programming fits me perfectly. I figured out this at the end of the first year.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Mostly teamwork. How to work with others, how to keep your own schedule, estimate and prioritize tasks and of course that "killing your darlings" gets easier every time.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

I'm not allowed to talk about any specifics of what I've done. However I can say that I worked on The Division (Patches 1.4 & 1.5 and the Survival expansion) which are now released to the public.

Regarding documentation and pipeline, there are lots of videos and articles of Division and Snowdrop if you want to know more.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

For the people looking to apply: It's a lot to learn on a limited time. Try to have your own projects or analyze games and how they're made before applying. There are great free resources out there for trying out game development (eg. Unity, Unreal, Defold, GameMaker). Modding games is also a great way to get into the way of how to think.

For the people at TGA now: Try to find what you like. You don't need to have a specialization, but it's good to know what areas you like/dislike. Having an uncommon specialization could help you get an internship.

Make sure you know how to work in a group. You don't have to be best friends, just be able to work with people with different opinions and backgrounds. Having conflicts now will help you handle/prevent them later.

And don't forget your own health.

For internships: Anse has all the info and answers ☺

Some things I was asked about on my interviews (not specifically Massive):

- C++ features and keywords (lambda, mutable). Having worked with them wasn't important, just knowing what they do and when to use them.
- Some math questions (mostly basic angles / dot product).
- I wasn't asked to take a test but I was asked for code examples. The code itself wasn't that important (unless you made something really cool I guess), it was the reasoning behind it.
- What my preference in programming is (specialization)
- If I had done things outside of school, like volunteering or own projects

Many of the things you get at TGA are good merits that other schools lack. Working in team with artists and designers, lots of different projects, making your own engine, volunteering and so on.

And lastly, be yourself in the interview and personal letter. Since you're all mostly on the same level, they're looking for people to fit their team rather than finding the best of the best.

LIA-Rapport - Eric Nilsson

Eric Nilsson

Programmer

2016-12-20

1. Namn på Företaget

Zoink

1.1 Stad Land

Göteborg, Sverige

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

Puzzle Platformer (Stick it to the man)

Adventure Beat'em up (Zombie Vikings)

Exploration Platformer (Fe)

1.2 Hur stort är företaget

Vi är 18 anställda och 3 praktikanter

1.3 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Programmer

Artist (Concept, 2D, 3D)

Technical artist

Game designer

Creative director

Utöver det har vi en person var som:

Community Manager, Marketing, Sound designer, Producer, Accounting

1.4 Vem var din handledare

Kristian Dam

1.5 Länk till företagets hemsida

<http://www.zoinkgames.com/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget

Stand-up möte på morgonen, man berättar vad man gjorde igår och ska göra idag.

Vi har rangordnat våra tasks så man tar itu med de uppgifter som har högst prio, I de fallen

man inte har några tasks kan man hjälpa någon annan med deras eller speltesta. Uppgifterna i sig kan varieras mycket, men vi försöker ge uppgifter till de som är bäst på uppgifternas område i första hand.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

I början fick jag lite enklare uppgifter så jag kunde mjukstarta med att lära mig Unity och ett komponent-baserat tänke.

Efter ett tag fick jag skriva mina egna system och göra om några gamla, detta gjorde att jag ofta fick uppgifter relaterade till att fixa buggar eller förbättra systemen jag hade skrivit. Så jag har ingen huvuduppgift så att säga, men jag har ansvaret att se till att systemen jag skrivit fungerar.

Systemen i sig har varit allt från gameplay, tools, shading, kontroller och AI.

2.2 Vilka program jobbade du i

Unity, Visual Studio, Plastic, Slack, Trello.

3. Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan

Absolut, har inte känt att något varit för svårt att göra eller lära sig.

Jag känner personligen att jag kan prata om programmering på samma nivå som alla andra.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall

Jag har alltid känt mig lite allt i allo, så jag har inget jag tycker mest om att göra.

Dock kan jag tycka att göra helt nya features är extra kul.

4. Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Jag har tagit med mig en massor från projektarbetena.

Morgonmötena hade man haft så många gånger innan så att det kändes inte alls svårt att prata även om det är nya människor och ny miljö.

När man gjorde uppgifterna på TGA skrev man endast kod som skulle fungera, men projektarbetena har lärt mig en massor om hur man skriver kod som är så stadig som möjligt.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort.

Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation

Jag har gjort många olika saker, om jag skulle nämna den största uppgiften jag gjort så är det ett tool som sparar undan noder medans man spelar.

Dessa noder kan man sen använda för att spela upp spelsessionen och se hur spelaren har rört sig och tittat runt.

Vår pipeline är inget komplicerat, vi jobbar på våra tasks och lägger in det när vi är klara.

Vårt version-hanterings program gör ofta ett bra jobb att merga kod-filer i de fallen flera personer jobbar i samma fil.

På större filer som Unity scener har vi uppskrivna kort på trello där endast en person får vara åt gången så att vi inte skriver över varandras arbeten.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

För de som vill gå på TGA vill jag nämna att det är mycket viktigt att kunna jobba med andra människor, oavsett vad man tycker om dem.

Är man beredd på det rekommenderar jag fullt ut TGA.

Om man redan går på TGA vill jag säga att man ska vara så ödmjuk så möjligt i projektarbetena.

Målet ska inte vara att få igenom dina egna tankar, utan att framföra dem.

I många fall kan man tycka att gruppen tar en vändning man själv inte vill ta, i de fallen är det viktigast att inte bli sur, det sänker motivationen för hela gruppen.

LIA-rapport - Viktor Lindbäck

By Viktor Lindbäck, Game Engine Developer Intern at King

1: Name of the company

- King, Midasplayer AB

2: City and country

- Stockholm, Sweden

3: How large is the company

- From my perspective, medium sized.

4: Which working roles exists at your place of internship?

- Technical Artists, Graphical Artists (several), Programmers & Developers

5: Who was your manager?

- Piotr Paczkowski, Senior Developer at King

6: Link to the company website

- <https://king.com/>

7: Describe a regular workday at your company.

- I get there in the morning around 9:AM, we get free breakfast each other day and then we have a standup meeting and after that I work until 6:PM

8: What did you do at your LIA and what was your main task?

- My main task was to develop. I can't really say more than that.

9: In what programs did you work in

- This question is really confusing, but If you're referring to what I did at The Game Assembly I studied Game Programming

10: Did you experience that you could learned the core essentials for your trade at the school?

- Absolutely. While being relatively fast and sometimes a little too fast, I did sure get enough information to become a sufficient programmer.

11: Have you found a 'nisch' you want to develop?

- I want to do 3D modeling programs sometime and im also very interested in making a physics engine as well.

12: Compared to the projects at TGA, did you learn anything from the student projects from the school that helped you in your LIA?

- I learned the most important ability of all, the ability to say no. And to fail early and to not be afraid of failure.

13: Can you tell us any more?

- No, sorry. The *Non Disclosure Agreement* I've signed is pretty strict.

14: If you wanted to give advice to someone that wanted to apply to The Game Assembly or is already an applicant, what would that be?

- Programmers. If you really want to impress people and become good coders learn how the computer and the operating systems work and learn all the advanced C++ that you possibly can. The reason that I got this LIA is because of a cool coding sample I sent.

Viktor Lindbäck, The Game Assembly SP14

LIA-rapport - Christoffer Wardh

Spelprogrammerare

2016-12-16

Namn på företaget

Forgotten Key

Stad, Land

Karlshamn, Sverige

Vad gör företaget för typ av spel

Atmosfäriska äventyr.

Hur stort är företaget?

Sju personer exklusive praktikanter.

Vilka yrkeskategorier finns det på företaget?

Grafiker, ljuddesigner, creative game designer, level designers och programmerare.

Vem var din handledare?

Robin Hjelte

Länk till företagets hemsida

<http://forgottenkey.se/>

Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget

Dagen börjar klockan 09:00 då alla ska träffas för ett morgonmöte. Där går vi genom vad vi gjorde igår, eventuella problem vi har och vad vi planerar att göra för dagen. Därefter jobbar man på tills dagen är slut såvida det inte är undantagsdagar som sprint start eller sprint review.

Mellan 10:00 och 11:00 är det en tio minuter lång rast, lunch vid 12:00 och vid 15:00 har vi en obligatorisk rast i tjugo minuter.

Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift?

Största delen av LIAn har jag jobbat med förproduktion av Forgotten Keys nästa spel. Där har jag fått göra allt från spelarrörelse till AI. Jag har även suttit och fixat buggar i AER.

I vilka program jobbade du i

Visual Studio, Unity, SmartGIT, Plast SCM.

Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Ja

Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Mitt största intresse ligger fortfarande inom gameplay. Jag vill fortsätta utforska det.

Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

De två största erfarenheterna jag känner att jag kunnat ta med mig är hur man kommunicerar mellan discipliner och hur man arbetar agilt.

Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort.

Om du skulle ge råd till någon som vill söka/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Kunskapen som finns att hämta i spelbranschen är nära oändlig. Mitt tips är att dela på det du kan och var ödmjuk så får du oändligt tillbaka.

Lia rapport - Felix Malmberg

Yrkeskategori: Programmerare

10/01/2017

1. Namn på företaget

Lucus

1.1 Stad, Land

Köpenhamn, Danmark

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

Utbildningsspel

1.3 Hur stort är företaget

Varierande 6-12 personer under min tid här

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Programmerare, Designers, Grafiker

1.5 Vem var din handledare

Oana Goge, Aksel Kjøie

1.6 Länk till företagets hemsida

<http://lucus.dk/da/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

En vanlig dag här på jobbet är att jag kommer in på morgonen vid 9 och sitter med mina tilldelade uppgifter fram till klockan 10 då vi har ett scrumm-möte. Efter det så fortsätter jag med mina uppgifter, och emellanåt tar kontakt med våra designers för att se hur de vill ha sakerna jag gör.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift

Mina uppgifter som jag har haft hittills har innefattat nästan allt gameplay-relaterat

2.2 I vilka program jobbade du i

Unity och Visual Studio 2015

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Definitivt, speciellt när det kommer till att strukturera kod. Att tänka och koda modulärt underlättar något enormt.

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

-

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIA? Vad?

Att allmänt kunna ge och ta konstruktiv feedback samt att synka arbete mellan disciplinerna.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

-

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Mitt råd till er som går på TGA är att verkligen värdera era projektarbeten, de kommer hjälpa er så mycket både när det kommer till att söka jobb och arbeta sedan.

LIA-Rapport - Markus Rosensköld

1. Namn på företaget

Massive Entertainment, A Ubisoft Studio

1.1. Stad, Land

Malmö, Sverige

1.2. Vad gör företaget för typ av spel?

Tidigare har deras egna spel varit mestadels Realtime Strategy-spel, men har nyligen släppt

Tom Clancy's: The Division, som istället är ett tredjepersons-skjutarspel. Dom har även arbetat en del som support-studio till andra spel, till exempel Far Cry 3.

1.3. Hur stort är företaget

Det finns just nu ungefär 400 som arbetar på företaget, men dom planerar på att utöka till 500-600 anställda inom några år.

1.4. Vilka yrkeskategorier finns det på företaget?

Alldeles för många för att nämna, men ett par exempel av huvudkategorier skulle vara: UI, Environment- och Character-Art, Gameplay, Audio, Network, Back-end, Engine och Tools.

Inom teamen finns det oftast en blandning av programmerare, tech artists och graphic artists, för de som behöver det.

Sen finns det även en del som håller företaget i sig på fötter, typ HR- och IT-avdelningen.

1.5. Vem var din handledare?

Jonas Brinck, UI-Programmerare

1.6. Länk till företagets hemsida

<http://www.massive.se/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Jag kommer in till arbetsplatsen lite efter 8 på morgonen, och ser till att allt är jag arbetar med är uppdaterat till den senaste versionen.

Tre gånger i veckan dag kör vi ett stand-up möte lite efter 9 där vi får information som rör hela teamet, och varje måndag kväll hålls ett speltest för där alla som arbetar på spelet är med.

Förutom det jobbar man på i sin egen takt på sina uppgifter efter de prioriteringar som satts.

Så länge man håller kontakt med sina medarbetare fungerar det bra att jobba på detta sättet, och det gör att man inte känner stress lika lätt för att man inte hinner klart i tid.

Lata inte och planera bra, så funkar allt som det ska.

2.1. Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift?

Jag arbetade som UI-programmerare, med inriktning på verktyg och motor-förbättringar.

Jag fick en hel del frihet i vad jag arbetade på, vilket resulterade i att det blev en väldigt bra mix mellan kod-arbete och utveckling i spel-motorns UI-designer, samt som support-programmerare för UI-teamets Tech artists.

2.2. I vilka program jobbade du?

För det mesta använde jag mig av Microsoft Visual Studio 2012, samt Massives interna spelmotor; Snowdrop.

3. Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Utan tvekan. De faktiska programmerings-kunskaperna hade varit möjliga att lära sig på egen hand, men via skolan fick jag både hjälp med hur man bäst (och ibland inte lika bra ==)) lär sig och utvecklar sin kunskap.

Att man även fick, i olika storlekar, början till sitt kontaktnät var en definitiv bonus.

3.1. Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

I grund och botten är jag en programmerare, och har alltid velat arbeta med det på något sätt. För tillfället vill jag fokusera på att utveckla mina kunskaper inom UI-programmering för att kunna utföra arbetsuppgifterna på ett bättre sätt och få mer erfarenheter att arbeta med större team.

Men om man inkluderar annat än bara programmering, är jag även intresserad andra delar inom spelutveckling som jag hoppas kan komma att ge mig erfarenheter och information tillbaks som jag kan använda i programmering.

Allt ifrån 2D- och 3D-grafik, environment-design, story-telling, ljud-design och musik-komponering. Allt är saker jag är intresserad att lära mig mer utav och kommer att arbeta mig emot i alla fall en grundläggande kunskap av. Dock blir det nog mestadels på

hobbynivå hemma.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projekt-arbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

De största fördelarna är nog att man lär sig grunderna i och får lite erfarenheter i nyttigheter som att arbeta tillsammans med andra discipliner och lära sig språket de använder.

TGA var även en perfekt plats att testa saker och lära sig utav sina misstag så att man kan enklare identifiera vanliga fallgropar ute i arbetslivet.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Det finns några grunder i kod-standarderna i form av till exempel namnstandarder. Förutom det, gäller det att använda samma kod-stil som redan finns i koden du arbetar med, eller någon av de mest använda kod-stilarna.

6. Om du skulle ge råd till någon som vill söka och/eller går på TGA, vad skulle det vara?

Det kommer att finnas tillfällen då svårigheter uppstår, men tänk på att du alltid kan ta hjälp utav dina kamrater för att lösa problem. Och om du har någon cool lösning, var inte rädd att dela med dig av eller tipsa lite. Fast ge inte ut svaren rakt av, det är inte lika kul =>

LIA-rapport - Joakim Ekbladh

Under LIAn skickar ni in en enkel LIA-rapport där ni delar med er av er erfarenhet från LIAn. Tänk er att målgruppen för texten är de som ska söka LIA efter er. Jag sammanställer era korta rapporter och presenterar dem i ett dokument till klass 2015 i början av året i samband med LIAsökplaneringen börjar. Glöm inte att er handledare eller företagets HR måste läsa denna text innan ni skickar den till mig igen på grund av sekretess.

Mvh, Anse

Namn på dig och din yrkeskategori: Programmering

Datum: 2017-01-09

1. Namn på företaget

Apex Game Tools

1.1 Stad, Land

Köpenhamn, Danmark

1.2 Vad gör företaget för typ av spel

Tower Defence

1.3 Hur stort är företaget

4, mig själv inkluderat, + ett par andra som hjälper till vid sidan av.

1.4 Vilka yrkeskategorier finns det på företaget

Programmerare + grafiker

1.5 Vem var din handledare

Jakob Rasmussen

1.6 Länk till företagets hemsida

<http://apexgametools.com/>

2. Beskriv en vanlig arbetsdag på spelföretaget.

Mina arbetsdagar varierar väldigt mycket, ena dagen kan jag sitta o programmera hela dagen, andra dagen kan jag sitta och göra research på saker vi potentiellt ska ha i vårt spel.

2.1 Vad fick du göra på din LIA och vad var din huvuduppgift?

Jag började med att göra små "use case"-projekt till deras support sida. Det var mest för att lära känna både unity och API:n på deras produkter. Ett par veckor in i praktiken så bestämde företaget sig för att börja på ett tower defence-spel och dom ville att jag skulle göra prototypen till spelet. I ett par månader så jobbade jag för det mesta själv på det, ungefär en gång i veckan hade vi möte om vad vi skulle lägga in i spelet, därefter fick jag implementera det. Innan jul hade företaget möte med potentiella investerare till spelet, och nu har företaget bestämt att spelet ska produceras, vilket jag för tillfället jobbar på.

2.2 I vilka program jobbade du i

Visual Studio, Unity.

3 Upplever du att du fick grunden till ditt hantverk med dig från skolan?

Ja

3.1 Har du hittat en nisch du vill utveckla? Berätta vad det är i så fall.

Nej, gillar att göra allt möjligt, lära mig nya saker om allt.

4 Jämför med projekten på TGA, lärde du dig något av projektarbetena på skolan som du kunde ta med dig ut på LIAn? Vad?

Prata med andra yrkeskategorier.

5. Om du kan och får berätta så vore det intressant att få se något du gjort. Berätta gärna kort om er ex pipeline eller kodstandard, dokumentation.

Det är inte förens nu som jag jobbar "med andra", så innan har kodstandard inte varit jättestrikt, däremot har jag försökt hålla den kodstandard som dom har informerat mig om, inget som är speciellt annorlunda från den på TGA.