## Gamelab Addendum

# 2015-2016



# Inleiding

Dit document is bedoeld om het proces en de structuur van Gamelab I te waarborgen. Vanaf dit project komt er veel meer nadruk te liggen op de zelfwerkzaamheid en motivatie van de studenten volgens een structuur. Gamelab 1 loopt een semester lang, vanaf week 35 t/m week 3.

Er wordt naast het maken van een coole game ook veel nadruk gelegd op de weg naar een goed eindresultaat waarin een eigen gemaakte planning moet worden nageleefd, de groepsgenoten wekelijks een aantal scrum meetings hebben, notuleren en vele andere zaken.

Vanaf nu betekent het woord **DEADLINE** ook daadwerkelijk **DEADLINE**, neem alle deliverable dates over in jullie groepsagenda. Als je iets mist, is het je eigen verantwoordelijkheid en heeft het direct invloed op je cijfer.

Studenten dienen een voldoende kennisniveau te hebben alvorens ze aan Gamelab I mogen deelnemen. We willen de situatie voorkomen waarbij er mensen ingedeeld worden in groepen die onvoldoende op de hoogte zijn van de design/development pakketten, wijze waarop planningen nagestreefd moeten worden en de verschillende onderline taken.

Om mee te mogen doen met Gamelab I dient eerst een toets over diverse readers gemaakt te worden.

Add:

Deze versie van het document bevat een aantal toevoegingen bedoeld om het scrum aspect iets meer body te geven. Een aantal kern principes van het agile gedachtegoed worden hiermee geïntergreerd die een succesvolle samenwerking moeten bevorderen zonder het geheel onnodig ingewikkeld te maken (de reden waarom oorspronkelijk was gekozen voor een "uitgeklede" versie van Scrum.

# Doel Gamelab

In de Gamelabs leren studenten om in een multigedisciplineerd team samen te werken aan een game. Naast het opdoen van praktijkervaring als artist/developer ligt de nadruk ook erg op het leren samenwerken in een structuur, het omgaan met planningen en deadlines en het opzetten van een logische filemanagement.

Studenten gaan in hun opleiding driemaal door het game creatie proces van A tot Z. Door de subrollen, de structuur, deliverables en presentaties krijgen de docenten ook meer houvast om studenten onderling anders te beoordelen, naast het groepscijfer.

## Doorgeven voorkeursrollen

Na het maken van de toets vragen we je een voorkeursrol door te geven. Dit is de Sub-rol die je aangaat in je projectgroep.   
  
Hoofdrollen zijn:  
1: Gameartist  
2: Gamedeveloper  
  
Deze zijn al bepaald doordat je in gam 20 of 21 zit. Daarnaast zijn de volgende Sub-rollen aanwezig, waar je een keuze uit moet maken, dit betekent overigens niet dat we hier 100% rekening mee houden, de ene rol zal populairder zijn dan de ander. We gebruiken de voorkeuren als richtlijn.  
  
1: Producer / Project lead  
2: Planning manager  
3: Art director / Art lead  
4: Lead developer  
5: Q.A.   
6: Level designer  
7: UX designer

**1: Producer/Projectlead:**De Producer/ Projectlead is verantwoordelijk voor de algehele voortgang van de game, hij is het aanspreekpunt voor zijn groep, zowel intern als extern. De producer heeft een helicopterview in zijn groep, zorgt ervoor dat alle neuzen dezelfde kant op staan en wordt continu op de hoogte gehouden van het reilen en zeilen van de rest van de groep. De producer heeft als taak ervoor te zorgen dat zijn team goed kan werken en dat problemen van elke aard worden opgelost, eventueel met begeleiding en docent.  
  
Je bent geschikt als producer, als je communicatief sterk bent, een helicopterview kan behouden ook al werk je zelf mee in het productieproces. Je moet sterk in je schoenen staan, ideeën ook kunnen afwijzen als het niet in de visie van de game past. Je moet in staat zijn deadlines in de gaten te houden en de groep aan te spreken en bij te sturen.  
  
**Je wordt extra beoordeeld op:**  
- Het functioneren van het team, of het tijdig aangeven van onstuurbare problemen / mensen.  
- Het bijhouden van de notulen en aanwezigheid op de scrummeetings.  
- De eenheid in de game op functioneel, visueel en projectmanagement gebied.

**2: Planning manager:**Na het formeren van de assetlist, tijdsschattingen, deadline, prioriteit en difficulty level, worden ze in Trello ingevoerd. De planning manager staat aan het roer van deze fase, hij zorgt ervoor dat elke asset voorzien is van:   
- Assetnaam + Code  
- Tijdsschatting ; dit zou een workload schatting moeten zijn  
- Deadline  
- Prioriteit  
- Difficulty level

Gedurende het project zullen er assets bij worden bedacht, anderen komen te vervallen en sommigen zullen na oplevering opnieuw worden gemaakt. De planning manager is verantwoordelijk voor het up-to-date houden van de Trello omgeving. Als een teamgenoot een deadline niet haalt, dan spreekt allereerst de planning manager hem daarop aan, de producer wordt ook op de hoogte gebracht.

Je bent geschikt als planning manager als je gestructureerd kunt werken, wekelijks de planning secuur bijhoudt, flexibel bent in het omvormen en herstructureren van de taken als iemand een deadline niet haalt en dit tijdig aangeeft. Je moet adequaat kunnen inspelen op niet gehaalde deadlines en dit tijdig kunnen tackelen, je bent ook verantwoordelijk voor het nemen van gepaste stappen als mensen structureel hun planning niet halen.

**Je wordt extra beoordeeld op:**  
- Uitwerken planning  
- Bijhouden planning op weekbasis  
- Aanhouden van consistente structuur  
- Logboek van gemiste deadlines, afwezige projectgenoten tijdens meetings.  
- Planning moet at any given moment inzichtelijk gemaakt worden en voorzien van uitleg at request.**3:** **Art Director / Art lead**  
De art director is verantwoordelijk voor de totale visuele verschijning van de elementen in een game. De Art director neemt beslissingen over over de gebruikte visuele elementen, hij bepaalt of een object aan de stijl voldoet en hakt de knoop door of iets als voldoende wordt beschouwd om in de game opgenomen te worden. De art director is in staat om de visuele stijl van de game in het pre-productieproces (in ons geval de concept fase) uit te werken. De Art lead is in ons geval ook verantwoordelijk voor het checken en (in een logische mappenstructuur) bijhouden en backuppen van alle artist workfiles.

Je bent geschikt als Art director als je de grote lijnen uit kan zetten voor de visuele stijl van een game. Je dient in staat te zijn je collega artists aan te spreken op gebreken in de stijl en ervoor te zorgen dat elementen die stijlbreuk opleveren aangepast moeten worden in samenspraak met de producer en de planning manager.

**Je wordt extra beoordeeld op:**  
- Conceptuele artstyle  
- Consistentie van visuele elementen van alle artists zodat er geen stijlbreuk optreedt.  
- Bijhouden en logisch indelen en benamen van alle game assets. Files moeten at any given moment inzichtelijk gemaakt worden en voorzien van uitleg.  
- Backuppen van alle assets.

**4: Lead Developer**De lead developer is verantwoordelijk voor het uiteenleggen van de onderliggende architectuur in de game. De lead developer stuurt de andere developers aan. In samenspraak met de andere developers kan de lead developer een gepaste structuur voor de game bedenken en een script assetlist bedenken. Tijdens het productieproces checked de lead developer alle scripts van de andere developers.

Je bent geschikt als Lead developer als je codingskills voldoende zijn om een architectuur aan te leggen, een scripting assetlist te maken en daar een tijdsindeling voor te maken. Ook dient je communicatief vaardig te zijn, de wensenlijst van de “klant/docent” en je producer moet je kunnen transformeren naar een plan van aanpak inclusief tijdsschattingen.

**Je wordt extra beoordeeld op:**- Plan van aanpak voor het uiteenleggen van de onderliggende structuur  
- Coding skills  
- Aansturing andere developers  
- Consistentie in alle opgeleverde code

**5: Q.A.**Q.A. staat voor quality assurance. Als Q.A. manager ben je verantwoordelijk voor het testen van de game en alle opgeleverde elementen, dat iets in een lege unity omgeving werkt, betekent niet dat het optimaal functioneert in de game-omgeving. Je houdt de functionaliteiten van de game mechanics bij en vult een Q.A. document in. Als elementen niet voldoen dan worden ze, in samenspraak met de producer en Planning manager, opnieuw opgenomen in de planning.

Je bent geschikt als Q.A. tester als je een heldere denker bent, je test game-elementen uitgebreid op verschillende manieren, zodat je, met je gamedev kennis bugs vindt die normaliter pas laat aan het licht zouden komen door spelers. Je moet problemen goed kunnen omschrijven, goed kunnen communiceren en analytisch sterk bent.

**Je wordt extra beoordeeld op:**  
- Secuurheid in bug omschrijving  
- Zijn de reeds aanwezige bugs in de game omschreven

**6: Level designer**

Als level designer bent je in staat om een level uitdagend te maken voor de speler en de beste gameplay te creëren voor de game. Er moet diep worden nagedacht over de structuur van een level, er moeten risico’s worden genomen om een bepaalde beloning te krijgen. De Level designer is in staat een blueprint van een level te ontwikkelen en deze als leidraad te gebruiken voor de rest van het productieproces.

Tweewekelijks zorgt de leveldesigner ervoor dat alle gemaakte assets zijn geimporteerd in de game, zodat er elke twee weken een up-to-date game wordt gebouwd en getest.

Je bent geschikt als Level designer als je een creatieve geest hebt, een level of game zo in te delen dat hij oploopt in moeilijkheidsgraad. Risico’s die de speler moet nemen verbindt aan passende beloningen.

**Je wordt extra beoordeeld op:**  
- Creativiteit in level design  
- Blueprint kwaliteit  
- Naleven van het tweewekelijkse importmoment

**7: User Experience designer**   
User experience (UX) design is het ontwerpgebied waarbij de focus ligt op het creëren van boeiende, plezierige en betekenisvolle gebruikerservaringen. Een game kan leuke art bevatten, en geweldig in elkaar zitten qua backend, maar nog steeds niet leuk zijn om te spelen.

Je hakt knopen door met betrekking tot welke informatie / welke moeilijke scenario’s krijgt je gebruiker op welk moment. Je leeft je volledig in in de gebruiker en zorgt ervoor dat zijn/haar ervaring met de game goed is. In de praktijk betekent dit dat je nadenkt over:  
  
1: De Flow van de game, van menu tot victory.  
2: De informatievoorziening in de game, hud elementen? Tutorial level?  
3: De moeilijkheids graad waar de gebruiker doorheen gaat, zit hier een logische opbouw in?  
4: Heeft de game nou daadwerkelijk de beoogde look and feel zoals bepaald in de conceptfase?

Je bent geschikt als UX designer als je je goed in kan leven in de gebruiker, analytisch na kunt denken, knopen door kunt hakken en je teamgenoten kunt overtuigen van je bevindingen. Je zal andere games moeten observeren op hun UX aspecten en de geschikte elementen meenemen in de eigen game.  
  
**Je wordt extra beoordeeld op:**  
- De Flow in de game  
- De informatievoorziening  
- Opbouw moeilijkheidsgraad  
- Look and Feel in contrast met de conceptfase.

# Structuur Gamelab I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Conceptfase** | **Wie** | **Weeknummer** |
| Brainstormen GDD | Iedereen | 35 |
| GDD afmaken | Producer | 35 |
| Ontwikkelen concept art | Lead artist | 35/36/37 |
| Assetlist maken | Iedereen | 36/37 |
| Planning maken / Invoer Trello | Planningsmanager | 36/37 |
| Leveldesign A3 (full color high quality) | Leveldesigner | 35/36/37 |
| Powerpoint ontwikkelen n.a.v. criteria | Q.A. | 37 |
| UX uitdenken (interactie en informatie voorziening) | UX designer | 36 |
| Omschrijven game mechanics | Lead developer | 35/36/37 |
| **Presentatie (Cijfer 1/3)** |  | **Week 37** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Development fase 1** |  | **Weeknummer** |
| Development / Naleven planning |  | **38-44** |
| Scrum meetings + notulen |  | 38-44 |
| Wekelijks gesprek begeleider |  | 38-44 |
| Beoordelingsformulier GL1-1 |  | 38 |
| Powerpoint ontwikkelen n.a.v. criteria |  | 44 |
| Testen prototype |  | 43 |
| Tweewekelijkse import van alle assets |  | 38, 40, 42, 44 |
| **Presentatie prototype (Cijfer 2/3)** |  | **Week 44** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Development fase 2** |  | **Weeknummer** |
| Development / Naleven planning |  | 45 -3 |
| Scrum meetings + notulen |  | 45 -3 |
| Wekelijks gesprek begeleider |  | 45 -3 |
| Beoordelingsformulier GL1-2 |  | 45 |
| Powerpoint ontwikkelen n.a.v. criteria |  | 3 |
| Testen game |  | 2 |
| Tweewekelijkse import van alle assets |  | 46, 48, 50, 2 |
| **Presentatie final product (Cijfer 3/3)** |  | **Week 3** |

**Inleveren week 3 tijdens presentatie**  
Inleveren Speelbare game op DVD in een DVD hoesje  
Inleveren DVD met:   
 - Artist bronmateriaal in logische structuur. (Art lead)  
 - Dev scripts (Lead developer)  
 - Screenshots level in JPG vorm, 1024 \* 800 (Leveldesigner + UX manager)  
 - Document met taakverdeling bij het bronmateriaal (Planningsmanager)  
 - Q.A. rapporten in doc vorm (Q.A.manager)  
  
Map Gamelab 1 met alle ingevulde documenten (Producer)   
Beoordelingsformulier GL1-3  
   
Beoordeling:

De beoordeling voor het product is tweeledig, enerzijds krijg je een groepscijfer, dit wordt op de volgende manier beoordeeld:   
  
Naleven criteria presentatie 1 (1/3e cijfer)  
Naleven criteria presentatie 2 (1/3e cijfer)  
Naleven criteria presentatie 3 (1/3e cijfer)

Je persoonlijke cijfer kan anders zijn door:  
1: De drie beoordelingen van je eigen groep  
2: Inzicht van docenten op artwork / scripts / opleverproducten op de DVD met bronmateriaal.  
3: Inzicht in functioneren door docenten/begeleider  
4: Aanwezigheidscijfers:

Bij 90+% aanwezigheid krijg je 100% van je voorgaand berekende cijfer  
bij elke 5% minder dan 90% krijg je 0,5 punt aftrek.

## Subrol documentatie

# GAMELAB I

## Producer

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Weeknummer** |  |
| **Groep** |  |
| **Aanwezig** |  |
| **Afwezig** |  |
|  | Waar ben je de afgelopen dagen mee bezig geweest? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 2: | Wat ga je de aankomende dagen doen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| 3: | Tegen welke problemen ben je aangelopen? |
| 1:  2:  3:  4:  5:  6:  7: |  |
| Wat gaat er goed? |  |
| Wat kan er beter? |  |

## Planningsmanager

Een assetlist is een lijst van alle op te leveren (deel) producten in de game. Al deze onderdelen moeten worden voorzien van een code. De trello en backlog moeten ten aller tijden overeen komen qua codes en worden bijgewerkt in het geval van bijbedachte en of geschrapte elementen.

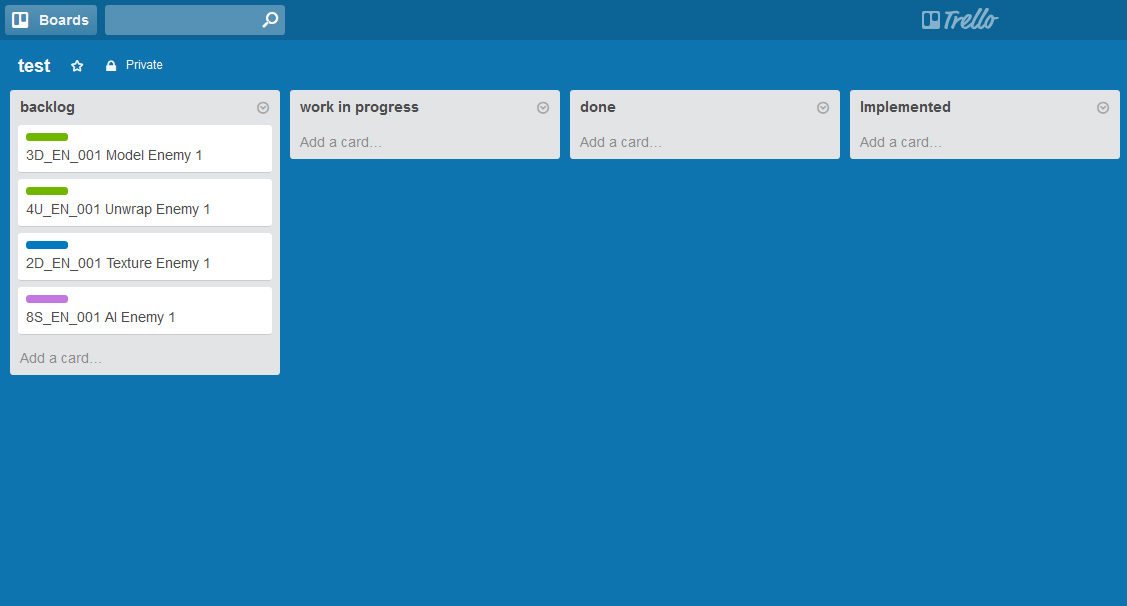
De backlog van het project bevat alle op te leveren onderdelen. Deze zijn grofweg in te delen in de volgende categoriën:

**1: Concept art:**   
**2: 2D Art  
3: 3D Art  
4: Unwrapping 3d models  
5: Rigging  
6: Animating models  
6: Sound  
8: Scripts  
9: Particles**

Je hebt bijvoorbeeld een Enemy NPC, je weet dat dit een 3D model is dat een unwrap nodig heeft een texture, een rig en een aantal animaties. Dit deel je dan als volgt in:  
  
de Code van de enemy is als volgt:  
  
3D\_EN\_001  
  
het is een **3D** object  
het is een **EN**enemy  
en het is nummer **001**

De code van de texture is dan als volgt:  
  
2D\_EN\_001  
  
De code van de unwrap is   
  
4U\_EN\_001   
  
Op deze manier coderen zorgt ervoor dat je altijd overzicht houdt over alle elementen, je kunt alles eenvoudig terugvinden in het project en backlog. In unity heet je FBX file van de enemy dus   
**3D\_EN\_001.FBX** en niet “final\_version\_blaschaapalpaca\_dit\_keer\_echt.FBX”.

### Inplannen op Trello

In Trello komen alle op te leveren elementen terug op hun codenaam + werknaam  
Je kunt Trello als volgt indelen:  
  
**Backlog**: Hier staan alle verzonnen elementen in inclusief deadline.   
**Work in Progress**: Een item waar aan wordt gewerkt wordt naar “WiP” gesleept  
**Done**: Het item is af   
**Implemented**: Het item is geimplementeerd in de map/game.  
  
  
  
Alle backlog items gaan van links naar rechts door de workflow.

### Backlog

Het backlog document dient bewerkt te worden tijdens de brainstorm en GDD fase, zodat knopen snel kunnen worden doorgehakt.

Het ziet er bijvoorbeeld zo uit:

**3D objects**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Code | Name | Description |
| 3ST001 | Static tile 1 | <Description> |
| Poly budget | **Texture budget** | **Features** |
| 50 | 256\*256 |  |
| Release Extention | **Size** | **Concept art** |
| FBX | X \* Y \* Z meter. |  |
| Est:time Difficulty | **Filename** |
| 4 2 | CODE.FBX |

### **2D objects**

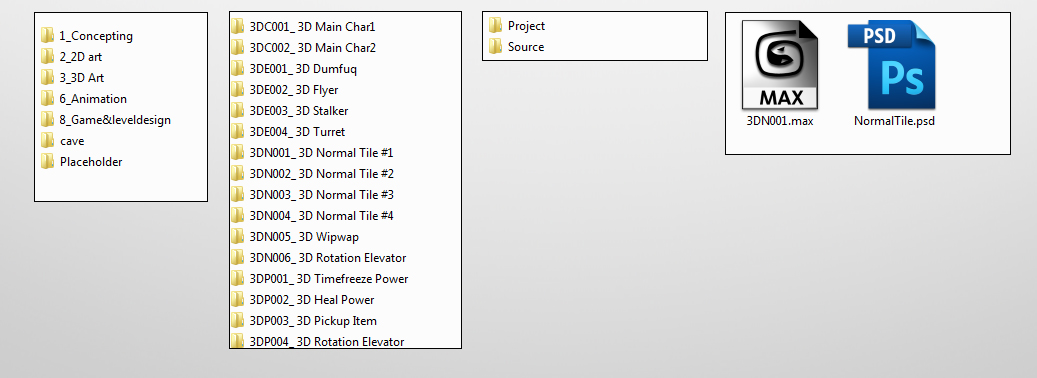
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Code | Name | Description |
| 2ST001-TEX | Texture  Static tile 1 | <Description> |
| Release Extention | **Size** | **Features** |
| PNG | 256\*256 |  |
| Attached to | **Filename** |  |
| CODE | 2ST001-TEX |  |
| Estimated time | **Difficulty** |  |
| 2 | 2 |  |

Bijgewerkte planningslijst

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Week | Door | Paraaf | Eventuele problemen |
| **35** |  |  |  |
| **36** |  |  |  |
| **37** |  |  |  |
| **38** |  |  |  |
| **39** |  |  |  |
| **40** |  |  |  |
| **41** |  |  |  |
| **42** |  |  |  |
| **43** |  |  |  |
| **44** |  |  |  |
| **45** |  |  |  |
| **46** |  |  |  |
| **47** |  |  |  |
| **48** |  |  |  |
| **49** |  |  |  |
| **50** |  |  |  |
| **51** |  |  |  |
| **52** |  |  |  |
| **1** |  |  |  |
| **2** |  |  |  |
| **3** |  |  |  |

## Art Lead

De Art lead is verantwoordelijk voor de visuele verschijning van de game en voor de mappenstructuur van het bronmateriaal en de wijze waarop de files in unity gerangschikt worden. Er is geen ideale manier, elke projectgroep is vrij dit op zijn eigen manier in te vullen, zolang het maar consistent wordt doorgevoerd.

  
Een voorbeeld is dit, in elke hoofdmap zoals “3\_3Dart” zitten alle elementen die 3D gemaakt zijn.  
In de map 3DN001 zit de map “Project” en “Source”. Deze worden expliciet gescheiden.

In de “Source” map zitten alle elementen die gebruikt worden bij het vervaardigen van het element, in dit geval een .PSD en een .MAX file in de “Project” map zitten alle elementen die daadwerkelijk geimporteerd zijn in het project. 

Zoals je ziet heeft elk element een eigen unieke code + naam. Deze code + naam kun je terug laten komen op het scrumboard (in jullie geval TRELLO).

Checklist voor het wekelijks bijwerken van de backupschijf en het naleven van de juiste mappenstructuur.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Week | Door | Paraaf | Eventuele problemen |
| **35** |  |  |  |
| **36** |  |  |  |
| **37** |  |  |  |
| **38** |  |  |  |
| **39** |  |  |  |
| **40** |  |  |  |
| **41** |  |  |  |
| **42** |  |  |  |
| **43** |  |  |  |
| **44** |  |  |  |
| **45** |  |  |  |
| **46** |  |  |  |
| **47** |  |  |  |
| **48** |  |  |  |
| **49** |  |  |  |
| **50** |  |  |  |
| **51** |  |  |  |
| **52** |  |  |  |
| **1** |  |  |  |
| **2** |  |  |  |
| **3** |  |  |  |

## Lead developer

De lead developer bespreekt wekelijks de voortgang en taakverdeling met met developers en producer, probleemgebieden worden gedefiniëerd en geprioriteerd en er wordt een oplossing voor gezocht. Daarna wordt de planningsmanager geinstrueerd over de aanpassingen in planning.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Week | Lead dev | Paraaf | Eventuele problemen |
| **35** |  |  |  |
| **36** |  |  |  |
| **37** |  |  |  |
| **38** |  |  |  |
| **39** |  |  |  |
| **40** |  |  |  |
| **41** |  |  |  |
| **42** |  |  |  |
| **43** |  |  |  |
| **44** |  |  |  |
| **45** |  |  |  |
| **46** |  |  |  |
| **47** |  |  |  |
| **48** |  |  |  |
| **49** |  |  |  |
| **50** |  |  |  |
| **51** |  |  |  |
| **52** |  |  |  |
| **1** |  |  |  |
| **2** |  |  |  |
| **3** |  |  |  |

## Q.A.

De Q.A. manager is verantwoordelijk voor het ontwikkelen van de powerpoints voor de presentaties en het zelf inplannen en testen van de game. Hierbij worden bug reports geschreven en deze worden vervolgens opgenomen in de planning.

**Voorbeeld Q.A. rapport per bug**Een Q.A. Rapport dient de volgende zaken te bevatten per bug.  
**Bug nr:** Is het nummer van de bug, GL2-0011, dit zou bug 11 zijn van Gamelab 2.  
**Version:** Is het versie nummer van de game   
**Priority:** Geeft de prioriteit aan van de bug, in dit geval is het P2.   
 P1 = De game kan gewoonweg niet gespeeld worden (crashed bv). Tot  
 P5 = Kleine bug (vaak visueel) fiksen wanneer de tijd het toelaat.  
**Severity:** Minor / Medium / Major  
**Type:**  In dit geval een coding error, kan ook visual error zijn, of gamedesign error etc.  
**Assign to:** Schrijf hier op aan wie de bug wordt toegewezen.  
**Problem:** Omschrijf het probleem  
**Expected result:** Wat verwacht je dat er gebeurd  
**Actual result:** Wat gebeurt er nu  
**How to reproduce:** Schrijf hier de stappen op die je door moet om het te herproduceren

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
| GL2-0011 | 0.2 |  | P2 | Minor | Coding error | Nino |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
| Het is onmogelijk om jumps in de game te halen, ondanks dat de springafstanden kloppen volgens plan.  Expected result: De jump halen Actual result: De speler haalt de jump net niet en valt. | | | 1: Laad level 1 2: Ga op de uiterste rand staan voor je valt  2: Probeer over het gat heen te springen met spatie en de right arrow. | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

Indien gefixt kan de Q.A. manager de bug van een paraaf voorzien.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Bug nr: | Version |  | Priority | Severity | Type | Assign to |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Problem | | | **How to reproduce** | | | |
|  | | |  | | | |
|  | | |  | | | |
| Paraaf: | | |  | | | |
|  | | |  | | | |

## Leveldesigner

Bij het ontwerpen van levels probeert men de beste [gameplay](http://nl.wikipedia.org/wiki/Gameplay_%28term%29) te creëren voor het betreffende spel. Andere doelen kunnen zijn: het neerzetten van een realistische omgeving of het vertellen van een verhaallijn.

Levels kunnen de gameplay in een spel beïnvloeden door bepaalde situaties te creëren waarin de speler voor keuzes komt te staan.

Elke stuk zone in een game dient een doel, en lokt een emotie uit bij de gebruiker.  
  
Stukken zone met een mooie fantasierijke omgeving en weinig interactie kunnen dienen voor de “immersion” van de gebruiker, waarbij hij zich in de wereld kan inleven. Stukken zone met veel combat zijn spannend en triggeren weer andere emoties.  
  
Level design gaat hand in hand met UX design, waarbij je de gebruiker een plezierige ervaring wil geven waarin zijn “suspension of disbelief” behouden blijft. Met een goed leveldesign hou je de speler betrokken en wil hij steeds op zoek naar meer.

De leveldesigner moet elke twee weken alle gemaakte assets van de game importeren. Deze worden gechecked op bruikbaarheid en voorzien van een shader en maps. Ook bouwt de leveldesigner constant aan de map. De leveldesigner komt er het eerste achter als er fundamentele aspecten missen. Deze worden tweewekelijks besproken met de producer en art lead.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Week | Door | Paraaf import | Paraaf shading | Missing elements |
| **38** |  |  |  |  |
| **40** |  |  |  |  |
| **42** |  |  |  |  |
| **46** |  |  |  |  |
| **48** |  |  |  |  |
| **50** |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |

## UX Designer

Als UX designer ben je verantwoordelijk voor de informatievoorziening en het “vasthouden” van de gebruiker in je game. Je wil de gebruiker “immersed” houden en zorgen dat hij zijn “suspension of disbelief” niet kwijtraakt.

**Flow in de game**Er moet een balans worden gevonden tussen de schermen die je de speler wil laten zien en ervoor zorgen dat hij zijn aandacht niet kwijtraakt. Een goede flow in een game zou kunnen zijn:  
Logo game 🡪 Introscherm 🡪 Menu 🡪 Tutorial level 🡪 Level 1 🡪 Endscreen 🡪 Level 2 🡪 Etc.

**Beloningssysteem**Spelers kunnen op vele manieren “beloond” worden, denk aan  
  
**Voiceovers:**Zoals in Unreal of league of legends  
**Item gathering:**Zoals in vrijwel elke game, coins, sleutels etc  
**Punten scoren:**Waarbij je steeds je eigen record kan breken (of van anderen)

**Informatievoorziening:**De game voorziet de speler continu van informatie:  
Hud: Levens, punten, sleutels, items, etc.  
Puzzels: Soms moet de speler een eindje de goede richting in geduwd worden  
Controls: Deze zijn te leren door een tutorial level of een uitleg pagina, of wellicht een voorbeeld filmpje.

Als UX designer dien je de gebruiker continu betrokken te houden bij de game, hij moet “hooked” kunnen raken. Een speler moet de game als een uitdaging zien.

De UX designer werkt het volgende uit in een apart document:

1: Elke game mechanic moet worden uitgelegd door middel van een tutorial, infographic

2: Op welke manier de speler geinformeerd wordt over wat hij moet doen

3: Puzzels moeten worden uitgedacht en de balans moet worden gezocht tussen informatievoorziening en ervoor zorgen dat het niet helemaal voorgekauwd wordt.

4: De flow van de game moet duidelijk zijn, bv:  
Logo game 🡪 Introscherm 🡪 Menu 🡪 Tutorial level 🡪 Level 1 🡪 Endscreen 🡪 Level 2 🡪 Etc.

# Begeleiding

De begeleiders uit Gam3 besteden wekelijks een uur aan hun Gam2 groep. De begeleiders dienen als ondersteuning van de groepen en checken of ze subrollen hun taak goed uitvoeren. Na elke “sprint” beoordelen de groepsgenoten elkaar en deze data wordt door jullie verwerkt in een excel.

Problemen en voortgang in de groepen worden genoteerd en besproken met een GL docent.  
De taken zijn als volgt:

**Producer:**- Wekelijks bijhouden scrumlogs  
- Wekelijks bijhouden afwezigheid  
- Wekelijks gesprek met Lead dev over voortgang  
- Twee wekelijks gesprek met leveldesigner over voortgang

Begeleider checked dit en voorziet van paraaf

**Planningsmanager**- Planning na elke scrum aanpassen  
- Consistentie tussen backlog / trello

Begeleider checked dit en voorziet van paraaf

**Art lead**- Wekelijks files checken op consistentie  
- Wekelijks backuppen files in goede mapstructuur.

Begeleider checked dit en voorziet van paraaf

**Lead dev**- Wekelijks gesprek met de developers  
- Wekelijks voortgang en problemen bespreken/melden aan producer.

Begeleider checked dit en voorziet van paraaf

**Leveldesigner**- Tweewekelijks alle files importen in de unity scene  
- Checken of de files bruikbaar zijn  
- Checken op scale  
- Voorzien van shaders en maps

Begeleider checked dit en voorziet van paraaf

**UX designer**  
- Document bijhouden van alle interactie en informatievoorziening in de game.   
Begeleider checked document regelmatig, geeft feedback en voorziet van paraaf

**Begeleider:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Week** | **Producer** | **Plannings** | **Art lead** | **Lead dev** | **Level designer** | **UX designer** |
| **34** |  |  |  |  |  |  |
| **35** |  |  |  |  |  |  |
| **36** |  |  |  |  |  |  |
| **37** |  |  |  |  |  |  |
| **38** |  |  |  |  |  |  |
| **39** |  |  |  |  |  |  |
| **40** |  |  |  |  |  |  |
| **41** |  |  |  |  |  |  |
| **42** |  |  |  |  |  |  |
| **43** |  |  |  |  |  |  |
| **44** |  |  |  |  |  |  |
| **45** |  |  |  |  |  |  |
| **46** |  |  |  |  |  |  |
| **47** |  |  |  |  |  |  |
| **48** |  |  |  |  |  |  |
| **49** |  |  |  |  |  |  |
| **50** |  |  |  |  |  |  |
| **51** |  |  |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |

**Bekende problemen:**

## Gamelab I

# Sprint 1/3: Concept fase

# Beoordelingsformulier:

**Beoordeler:  
Groep:  
Datum:  
Gamelab:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beoordeling | O | V | Cijfer 1-10 |
| Team |  |  |  |
| Voorstellen groep |  |  |  |
|  |  |  |  |
| GDD behandelen |  |  |  |
| Introstory |  |  |  |
| Uitleg gekozen zone |  |  |  |
| Mechanics game |  |  |  |
| Uniek aspect game |  |  |  |
| Puzzel uitleg |  |  |  |
| Uitleg enemies |  |  |  |
| Creativiteit en vindingrijkheid |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Art style |  |  |  |
| Concept art |  |  |  |
| Artstyle keuze onderbouwing |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Planning |  |  |  |
| Backlog |  |  |  |
| Assetlist met tijdsinschatting |  |  |  |
| Planning in Trello |  |  |  |
| Taakverdeling uitleg |  |  |  |
|  |  |  |  |
| UX / Level design |  |  |  |
| Uitleg zone(s) |  |  |  |
| Uitleg puzzle |  |  |  |
| Uitleg Fun to play factor |  |  |  |
| Uitleg hoe de game informatie communiceert met de gebruiker |  |  |  |
| Uitleg game flow van begin tot eind |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beoordeling | O | V | Cijfer 1-10 |
| Code |  |  |  |
| Schematisch overzicht van de op te leveren code |  |  |  |
| Structuur uitleg |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Opleveren |  |  |  |
| Uitleg van het doel wat voor ogen is aan het einde van GL2 |  |  |  |
| Uitleggen wat de bedoeling is van de game tijdens de prototype presentatie |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Presentatie |  |  |  |
| Netheid, secuurheid, orde, overzichtelijkheid |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  | **Aantal** | **Aantal** | **Eindcijfer** |
| Totaal: |  |  |  |

## Gamelab I

# Sprint 2/3: Concept fase

# Beoordelingsformulier:

**Beoordeler:  
Groep:  
Datum:  
Gamelab:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beoordeling | O | V | Cijfer 1-10 |
| Status van de game |  |  |  |
| Uitleg over in welke status de game zich bevindt (uitgebreid). |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Groepsdynamiek |  |  |  |
| Wat gaat er goed in de groep |  |  |  |
| Wat is er misgegaan in de groep |  |  |  |
| Hoe zijn deze problemen getackeld |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Laten zien afwezigheidscijfers |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Art |  |  |  |
| Render van diverse characters/props showen |  |  |  |
| Unwraps van diverse characters/props showen |  |  |  |
| Textures van diverse characters/props showen |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Zone |  |  |  |
| Showen minimap van de conceptfase |  |  |  |
| De game in de huidige staat showen (walk through) |  |  |  |
| Uitleg grayboxes (wat komt waar). |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Planning |  |  |  |
| Backlog laten zien, met actuele statussen |  |  |  |
| Status van ingeschatte uren t.o.v. gemaakte uren DEV fase 1 |  |  |  |
| Planning uitgebreid laten zien voor aankomende sprint. Inclusief tijdsinschatting en taakverdeling. |  |  |  |
| Uitleg van planningsmanager wat goed gaat en wat beter moet. |  |  |  |
|  |  |  |  |
| UX |  |  |  |
| Voorbeelden laten zien van een fun to play element. |  |  |  |
| Interactie met de speler laten zien: HUD / Popups / Tutorial etc. Ingame, of in diagrammen / schetsen. |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| QA |  |  |  |
| Uitleg gevonden bugs |  |  |  |
| Uitgeschreven QA rapporten laten zien |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Development |  |  |  |
| Status game op technisch gebied |  |  |  |
| Uitleg AI systemen |  |  |  |
| Uitleg combat systeem |  |  |  |
| Wat is er momenteel aanwezig, wat moet in Dev fase 2 |  |  |  |
| Planning, taakverdeling etc laten zien. |  |  |  |

## Gamelab I

# Sprint 3/3: Development fase II

# Beoordelingsformulier:

**Beoordeler:  
Groep:  
Datum:  
Gamelab:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beoordeling | O | V | Cijfer 1-10 |
| Status van de game |  |  |  |
| Uitwerking game |  |  |  |
| Professionaliteit en uitstraling van de game |  |  |  |
| Uitwerking HUD |  |  |  |
| Uitwerking puzzel |  |  |  |
| Uitwerking combat systeem |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Groepsdynamiek |  |  |  |
| Wat gaat er goed in de groep |  |  |  |
| Wat is er misgegaan in de groep |  |  |  |
| Hoe zijn deze problemen getackeld |  |  |  |
| Laten zien afwezigheidscijfers |  |  |  |
| Professionaliteit presentatie |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Art |  |  |  |
| Render van diverse characters/props showen |  |  |  |
| Unwraps van diverse characters/props showen |  |  |  |
| Textures van diverse characters/props showen |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Planning |  |  |  |
| Lijst van ontwikkelde elementen laten zien |  |  |  |
| Lijst van geschrapte elementen laten zien |  |  |  |
| Uitleg hoe het verlopen is met de planning en hoe dingen beter aangepakt hadden kunnen worden. |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| UX |  |  |  |
| Voorbeelden laten zien van een fun to play element. |  |  |  |
| Interactie met de speler laten zien: HUD / Popups / Tutorial etc. |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| QA |  |  |  |
| Uitleg gevonden bugs |  |  |  |
| Uitgeschreven QA rapporten laten zien |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Development |  |  |  |
| Uitwerking game op technisch gebied (mechanics) |  |  |  |
| Uitleg AI systemen |  |  |  |
| Uitleg puzzel |  |  |  |
| Uitleg diverse mechanics |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Inleveren week 3 tijdens presentatie**  
Inleveren Speelbare game op DVD in een DVD hoesje  
Inleveren DVD met:   
 - Artist bronmateriaal in logische structuur. (Art lead)  
 - Dev scripts (Lead developer)  
 - Screenshots level in JPG vorm, 1024 \* 800 (Leveldesigner + UX manager)  
 - Document met taakverdeling bij het bronmateriaal (Planningsmanager)  
 - Q.A. rapporten in doc vorm (Q.A.manager)  
  
Map Gamelab 1 met alle ingevulde documenten (Producer)   
Beoordelingsformulier GL1-3

# Afspraken groep

**Groepnummer:   
Groepnaam:  
Naam begeleider:  
Groepsleden:**   
Noem hier de groepsleden en subrol en zet een paraaf als verklaring kennis te hebben genomen van de afspraken in dit document. Je 100% in te zetten voor de groep, gamelab. Je verklaart hierbij ook je groep tijdig op de hoogte te houden bij afwezigheid en zelf zorg te dragen dat je eigen werk afkomt.

1: subrol: Paraaf:  
2: subrol: Paraaf:  
3: subrol: Paraaf:  
4: subrol: Paraaf:  
5: subrol: Paraaf:  
6: subrol: Paraaf:  
7: subrol: Paraaf:

**Teamwork:**Scrum 1 is wekelijks op het volgende tijdstip:  
Scrum 2 is wekelijks op het volgende tijdstip:  
De afspraak met de externe begeleider is wekelijks op het volgende tijdstip:  
  
**Scaling:**De scaling in 3dsmax dient bij iedereen te staan op “metric” en “centimeters”.  
  
**Versiebeheer:**Op welke manier worden de versies bijgehouden? Als je verkiest voor 1 final build, wie beheert deze?

**Aanleveren files:**Hoe worden files aangeleverd aan elkaar? De leveldesigner is het meeste gebaat bij aangeleverde packages.

**Software versies:**Welke versie 3dsmax wordt gebruikt:   
Welke versie van unity wordt gebruikt:

**Backups:**Op welke manier worden de files gebackupped?  
Op welke manier wordt de final build gebackupped?