

## Bilaga A.3: Förslag till projektdirektiv

Det här dokumentet innehåller förslag till projektbeskrivningar, förutsatt att stormötet väljer att gå vidare med *linje 2* i propositionen om projektstyrning.

### LiU Game Jam

**Syfte**

LiU Game Jams syfte är att öka intresset för spelprogrammering.

**Verksamhet**

LiU Game Jam anordnar tre game jams per år.

1. Fall Game Jam
2. Global Game Jam
3. Spring Game Jam

### Tävlingsprogrammering

**Syfte**

Projektet för tävlingsprogrammerings syfte är att öka intresset för tävlingsprogrammering.

**Verksamhet**

Anordnar följande event:

- NCPC
  - Skicka minst ett lag till NWERC
- Advent of Code-tävlingen
- IMPA-startup

[introduktionsevent?]

### Hårdvarugruppen

**Syfte**

Hårdvarugruppens syfte är att öka intresset för programmerbar hårdvara och inbyggda system (*embedded systems*) och annan hårdvarunära programmering.

**Verksamhet**

Hårdvarugruppen planerar och anordnar projekt som relaterar till projektets syfte.

### WWW

**Syfte**

WWW-projektets syfte är att:

1. Tillhandahålla en hemsida som kan användas av styrelsen och andra undergrupper för att informera om sin verksamhet.
2. Underhålla föreningens server och medlemsdatabasen.

**Verksamhet**

WWW anordnar ingen regelbunden verksamhet.

## Lokalen

**Syfte**

Lokal-projektet ansvarar för underhåll av föreningens lokal och att andra projekt kan boka och använda lokalen för att planera och anordna sin verksamhet.

**Verksamhet**

Lokal-projektet anordnar ingen egen verksamhet.

## Meetups

**Syfte**

Meetup-projektet ansvarar för att föreningens veckovisa meetups kan fortsätta. Därtill hör att

1. Ansvara för att det finns tillräckligt med fika på fikavagnen.
2. Under året planera "special"-meetups, t.ex. vid fettisdagen, kring jul och lucia och sista meetupen för läsåret.

**Verksamhet**

Verksamheten består huvudsakligen av veckovisa meetups.