

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 verksamhet 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.