

Referat

fredag den 5. oktober 2018

14.44

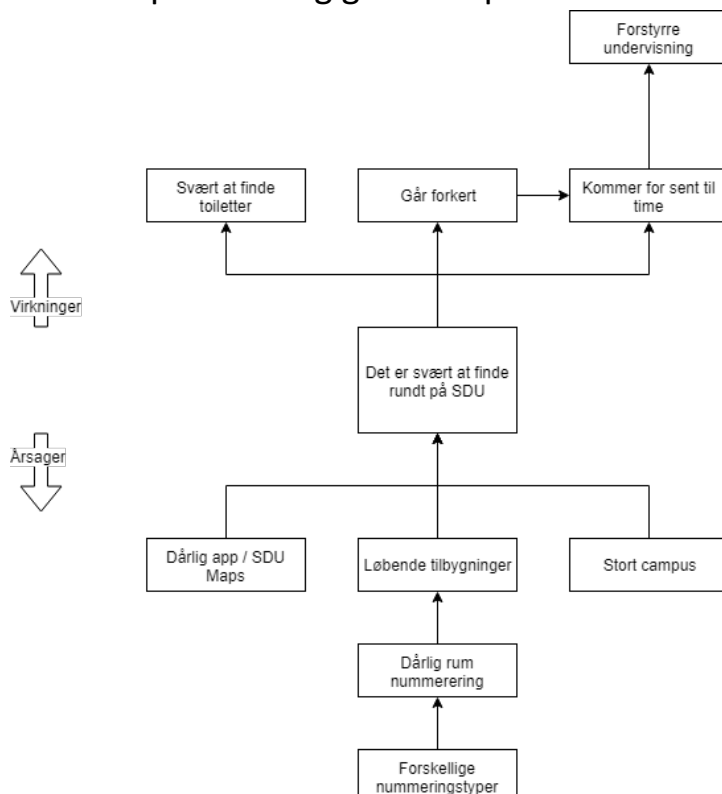
Møde før vejledningssmøde:

- Slack kommunikation:

- Være mere aktiv og svare når folk skriver derinde + finde ud af hvilken channel man skal skrive på.
- Lave forskellige channels, så man skriver i de forskellige frem for at skrive i én:
 - Random - Man kan vælge at mute denne channel, fordi det nok bliver ligegyldige ting/unødvendige ting.
 - Møder - Dagsorden - referat
 - General - Selv hvis dialogen her kun er mellem to personer er den stadig relevant for alle.
- Hvis man vil få fat på en enkelt person kan man tagge dem (@).

- Værktøj/metode:

- (Problemtræ) - I midten har man det centrale problem ovenover har man problemerne og under det centrale problem har man årsagerne til det centrale problem og generelt problemerne.



Vejledningsmøde:

- Lige hurtigt hvordan det var at få spillet i onsdags.
- Gennemgang af problemformulering:
 - Den sorte bog - Eksempel på hvordan man studiemæssigt kan bygge en problemformulering henover det at der bliver stillet en opgave.
- **De 5 hvorfor**, så man kommer ned på de basale svar. Vi er hoppet over nogle steps fordi vi direkte har valgt et spil, så nu skal vi bestemme, hvorfor vi har valgt det spil vi har valgt.
- Hvad er det for et spil vi laver - Altså hvilken type. Er det platform eller hvad har vi tænkt os at frame? Hvad er den overordnede idé? Hvad er genren? Topdown quest - Hvorfor laver vi det, hvorfor har vi valgt det? - Det skal være sjovt og det skal det, fordi man lærer af sjove ting og hele formålet er jo at lære SDU at kende og det skyldes, at det er svært at finde rundt på SDU.
- **Problemformulering idé**
 - Det er svært at finde rundt på SDU, hvordan kan vi gøre det nemmere for studerende at finde rundt på SDU. Dette vil vi gøre ved at udvikle et morsomt spil.
 - Er det et centralt problem, at man har svært ved at finde rundt på SDU? - Man kan også bare sige at man godt kan gøre det bedre. Vi har tænkt os at gøre det bedre på følgende måde ... men vi ved ikke om man faktisk kan gøre det på den måde.
- **Vision:**
 - Man bruger visionen til beslutningsgrundlaget.
 - (Vi kigger på visionen når vi har tænkt os at begrænse os.)
- **Storyline:**
 - For at vise selve historien bag spillet.
 - Den skal uddybes mere. Den som er på Github er et udkast. Vi bliver nødt til at sortere, hvilke ting vi skal have med i spillet så vi ikke får unødvendige ting med, som fylder for meget.
 - Har i overvejet når i skal sidde og arbejde med problemformulering at søge efter information om hvordan man kan løse problemet, hvordan man kan hjælpe folk med at finde rundt på SDU? Har i overvejet at spørge dem fra året tidligere. - SDU maps som ikke virker - Men hvad kan i så gøre for ligesom at finde noget der rent faktisk kan hjælpe. - Spørge dem hvad der er lettest og hvad der er sværest at finde rundt til. - En mulighed for at lave noget tematiseret. Altså dele det studiemæssigt op, så man anerkender at der er flere forskellige studier. Man kan vælge en avatar efter hvilket studie avataren kommer fra.
 - I projektgrundlag skal vi også have deadlines m.m. Vi skal have hele projektet med i grundlaget.

- **Postersession:**
 - Præsentation/gennemgang af projektgrundlag og postersession.
 - Vi får feedback efter efterårsferien.
- **Use-cases:**
 - Kan Jeppe give en use-case for et spil?
 - Der er forskellige måder at lave use-cases på. Der findes et meget stort skema og use-cases og der findes en mindre, hvor man har teori osv og så findes der en, som bare er en use case og man bare har en historie, hvor man beskriver hvad der sker, hvilket er den korte udgave. Der findes også den mere komplekse, hvor man graver ned i de tekniske ting og avatarne osv.
 - Funktionspræget historie som man forsøger at fortælle. Forstil dig du har power up: Use case er personen skal have kaffe for at få power up. Brugeren har brug for hastighed. Man skal hen til en power up som er repræsenteret i form af en kaffemaskine.
 - Skal vi have en use-case for alt de vi laver? - Ja i bund og grund skal man.
 - Userstory er en ramme for at løse opgaven. Usercase er derimod det man skal præsentere altså en opskrift.
 - Jeppe har en use-case derhjemme som han vil se om han kan finde til os.
- **Metoder :**
 - Vi føler at vi selv prøver at få nogle af de forskellige værktøjer og metoder vi har læst, fordi vi allerede har nogle af de metoder som er skrevet.
 - Jeppe: I har allerede brugt brainstorm, hvordan har i arbejdet med det og hvor og hvornår? Grafisk fase hvor i måske skal bruge brainstorming. Hvad så når i har brugt brainstorm, hvad skal i så gøre efterfølgende, hvordan kommer I videre derfra. Måske en afstemning under en beslutning om hvor mange ting/hvilke ting man skal have med.
 - Selvom vi ofte er enige, så bruger vi stadig metoder. Selv det at snakke om en problemformulering er en metode i sig selv. Selvom vi snakker om alt sammen og ofte er enige, så bruger vi stadige metoder til at finde en endelig beslutning. Bruger vi nogle metoder som står i powerpointet, men vi ikke har fået registreret at vi har brugt?
 - Problemformulering - Hvorfor har vi valgt det vi har valgt?
- **Efter vejledningsmødet:**
 - Projektgrundlaget.
 - Funktionalitet

