

VIRTUAL HUMANS FOR SERIOUS GAMING PROJECT VISION

Jannelie de Vries
Harmen Kroon
Jasper van Tiburg
Tom Brunner
Nando Kartoredjo



EEMC
Delft University of Technology
Delft April 28, 2016

Contents

1	Introduction	2
2	Product	3
2.1	Roadmap	3
3	Product Backlog	4
4	Definition of Done	4

1 Introduction

2 Product

2.1 Roadmap

Basic planning

Week 2

- Project skills 4 uur dinsdag
- Interaction Design 4 uur donderdag

- Meet tygron dinsdag
- Product vision Donderdag
- Product Plan Donderdag
- Arch. Design Vrijdag
- Retrospective 1 vrijdag
- Backlog 2 vrijdag

- End of week new game with 5 roles ready

Week 3

- Interaction design 4 uur

- Meet tygron dinsdag
- Product plan final woensdag
- Product vision final woensdag
- Retrospective 2 vrijdag
- Backlog 3 vrijdag

- DEMO woensdag 4 mei 10 tot 12

Week 4

- Meet tygron dinsdag
- Retrospective 3 vrijdag
- Backlog 4 vrijdag

Week 5

- Meet tygron dinsdag
- Retrospective 4 vrijdag
- Backlog 5 vrijdag

- DEMO donderdag 19 mei 10 tot 12

Week 6

- Meet tygron dinsdag
- Upload to SIG final vrijdag
- Retrospective 5 vrijdag
- Backlog 6 vrijdag

Week 7

- Feedback session 4 uur maandag

- SIG lecture 2 uur woensdag
- Feedbacksession 4 uur woensdag

- Meet tygron dinsdag
- Retrospective 6 vrijdag
- Backlog 7 vrijdag

Week 8

- Project skills 4 uur maandag

- Meet tygron dinsdag
- Retrospective 7 vrijdag
- Backlog 8 vrijdag

- DEMO woensdag 8 juni 10 tot 12

Week 9

- Meet tygron dinsdag
- Retrospective 8 vrijdag
- Arch. Design final vrijdag
- Upload to SIG final vrijdag

Week 10

- Closing session 4 uur vrijdag

- Idesign quiz final donderdag
- Final report donderdag

- DEMO and ASSESSMENT dinsdag 21 juni 10 tot 12 Final agent

3 Product Backlog

4 Definition of Done