

# context project – Computer Games

## kick off

Rafael Bidarra  
Ben Kybartas  
Fanny Lie  
Isha van Baar  
Bastiaan Reijm

22.4.2014

- <http://youtu.be/HB3xM93rXbY>

# overview kick off

- de opdracht
- werkwijze
- groepsindeling
- planning
- adviezen & beoordeling

# de opdracht

- out-of-the-box denken (wel onder véééél druk...!)
- tools & methods
  - Github
  - Trello, language, engine, I/O devices
- werkwijze
  - projectmatig, in teamverband
  - interdisciplinair d.m.v. rolverdeling
  - communicatie!!!

# teamrollen

- producer
- lead designer
- interaction designer
- lead artist
- lead programmer
- QA tester
- communication
- SFX/audio designer
- ...

[http://www.slideshare.net/Thomas\\_Giblin\\_16/job-roles-in-the-games-industry-21097601](http://www.slideshare.net/Thomas_Giblin_16/job-roles-in-the-games-industry-21097601)

# de eerste sprint

- ga op zoek naar interessante verhalen in het dagelijkse nieuws gerelateerd aan onze context
- schrijf een game concept (~ 1/2 A4tje) over elke situatie die je voor een game geschikt vindt
- overleg in je groep om de top 3 uit te kiezen
- richt je game studio in & zet je project op
- kies, werk uit en pitch game concept #1

## suggestion

"the brick walls are there for a reason.  
(...) The brick walls are there to give us a  
chance to show how badly we want  
something. (...they) are there to stop the  
people who don't want it badly  
enough..."

Randy Pausch, *The Last Lecture*

[www.randypausch.com](http://www.randypausch.com)

# project afronding

- kleine GP nuances:
  - deadlines
  - paper + video i.p.v. final report
  - CHI PLAY submission
  - precedenten, e.g. Paintrix (<http://youtu.be/g1ts5LIou0c>)
- gezonde competitie tussen teams:
  - *Game of the Year* & Publieksprijs
  - demo markt, project website, media, ...



# last but not least

- vrijheid++ (d.w.z. verantwoordelijkheid!)
  - projectvaardigheden m.n. **communicatie**
  - aanwezigheid (full time) + 'anytime'...
- 
- final product
    - everything in it is **really** finished off (no half features!)
    - designed simplicity is a large plus (avoid complexity!)

laatste waarschuwing

1% inspiratie  
99% transpiratie

"The only place where you can find  
success before work is in the dictionary"

Frank Outlaw