

Debriefing – Ladybug Rescue

Start:	23-05-2016
Einde:	17-06-2016

Het is het doel van dit project is om een leuk spel te maken voor kinderen van 2-5 jaar oud. Het doel van het spel is dat je de lieveheersbeestjes moet helpen hun stippen terug te vinden. Ouders kunnen dit spel door het kind laten spelen als afleiding als de ouders bijvoorbeeld in huis aan de slag willen. Dit spel gaan wij creëren doormiddel van de Scrum methode.

Team:

Developer(s):	Yosha Langius
Artist(s):	Nathalie Verduin Leonie Brandsma Roy van der Plas

Contact:

Contact gaat via Facebook en What's app. Hiernaast zullen wij in de pauzes overleggen en samen zitten wanneer dit mogelijk is met overlappende projecturen.

Planning:

Week 1 (26-05):	Pre-production: <ul style="list-style-type: none">- Concept bedenken- Debriefing- Planning maken- Stijl verzinnen
Week 2 (30-05):	Pre-production: <ul style="list-style-type: none">- Pre-production afronden Productie: <ul style="list-style-type: none">- Minimaal 3 levels werkend *- De belangrijkste art (de beestjes, cursors en achtergrond) af
Week 3 (06-06):	Productie: * - Art afronden - Game Polishen - Usertesten - Art sheets maken
Week 4 (13-06):	Final Polish: <ul style="list-style-type: none">- De laatste dingen afronden en polishen- Inleveren

*Indien tijd over een extra level maken.

In te leveren:

Developer(s):	Debriefing Technical & platform requirements Functioneel ontwerp: one page, flowchart en userstories Technisch ontwerp: class diagram Pipeline document User test (plan, vragenlijst, footage, course of action) Werkend product (online) Code op github Screenshots van scrumboard tijdens elke sprint Gedocumenteerde sprint reviews en retrospectives
Artist(s):	Debriefing Pars pro toto Style board/mood board One-page design Mockup Contactverslagen Art sheets Online werkend product Project evaluatie Urenverantwoording 360 graden evaluatie Agenda en notulen teamvergadering Trello met planning