



Inleiding

Aim is het eerste grote samenwerkingsproject dit schooljaar tussen GD en GA. De eerste stap naar een goede game is een stevig fundament. Om deze reden staat de eindweek in het teken van doelgroeponderzoek, brainstormen, concept, samenwerking en taakverdeling.

Verdiepen

Jullie gaan deze periode 2 games maken, één 2D en één 3D game. Jullie worden ingedeeld in **groepjes**, deze indeling blijft beide projecten hetzelfde. De 2D game wordt een tower defense game, hier hebben jullie vier weken de tijd voor. Vanaf week 49 gaan jullie werken aan een 3D game. Tijdens het maken van deze twee games gaan jullie voor alle categorieën van het pakhuis producten maken, dit om je voor te bereiden op de faseovergang. Bij de faseovergang kies je in welke categorieën jij je gaat verdiepen.

Doelgroep

Je kiest voor het maken van beide games uit een van de onderstaande doelgroepen.

1. Kinderen tot 12 jaar
2. Vrouwen met schoolgaande kinderen (je moeder)
3. Ouderen 60-80 jaar

Producten

Op te leveren producten/resultaten in de pre-production phase(wk45):

- **game high concept document;**
- **game design document** bestaande uit:
 - part *game description*, section **target market**;
 - part *art and video*, section **assets pipeline**;
 - part *production schedule*, section **planning**;
 - part *technical specs*, section **code versioning**;
 - part *technical specs*, section **code objects**;
- **game funding pitch;**

Op te leveren producten/resultaten in de production phase(wk46 en 47):

- **game testplan, testrapport;**

Op te leveren producten/resultaten in de post production phase(wk48):

- **game post mortem document**(reflectie);
- **game link naar speelbare game**(minimaal 1 level + geïmplementeerde art);
- **game code repository**(met readme.md);

Beoordelingscriteria

- Er is effectief en efficiënt samengewerkt
- Alle producten/resultaten zijn aanwezig

Betrokken docenten

1. Alex Kentie : a.kentie@ma-web.nl
2. Berend Weij : b.weij@ma-web.nl
3. Erwin Henraat : e.henraat@ma-web.nl
4. Jim Dunk : j.dunk@ma-web.nl
5. Nico Wester : n.wester@ma-web.nl
6. Raymond op ten Berg : r.optenberg@ma-web.nl
7. Richard Ram : r.ram@ma-web.nl
8. Ruben Koops : r.koops@ma-web.nl
9. Stephanie Koning : s.koning@ma-web.nl
10. Stephanie Scheers-Hannema : s.scheers-hannema@ma-web.nl

Doel van de opdracht

1. Duidelijke doelen stellen
2. Open communiceren, duidelijke werkafspraken maken
3. Zich verantwoordelijk voelen voor het bereiken van de doelen
4. De waarde van een effectieve en efficiënte taak- en rolverdeling

Kortom **samenwerken**

Tijd en deadline

Voor deze opdracht hebben jullie **9** weken de tijd. De deadline van de 2D game valt op **vrijdag 27 november**, de deadline van de 3D game valt op **vrijdag 15 januari**.

WK45 (02-11-15) Project AIM 2D > Sprint 0 Pre-production phase

WK46 (09-11-15) Project AIM 2D > Sprint 1 Production phase

WK47 (16-11-15) Project AIM 2D > Sprint 2 Production phase

WK48 (23-11-15) Project AIM 2D > Sprint 3 Post production phase

WK49 (30-11-15) Project AIM 3D > Sprint 0 Pre-production phase

WK50 (07-12-15) Project AIM 3D > Sprint 1 Production phase

WK51 (14-12-15) Project AIM 3D > Sprint 2 Production phase

WK52 (21-12-15) kerstvakantie

WK53 (28-12-15) kerstvakantie

Inleverwijze

In het beschikbaar gestelde [Google form](#) moeten de

- Alle producten/resultaten zijn fout-vrij
- Alle producten/resultaten zijn tijdig opgeleverd
- Er is een speelbare game
- Er is Agile > Scrum gewerkt
- Er is dagelijks naar GIT gepushed
- Er is gebruik gemaakt van C#

verwijzingen naar de repository, speelbare versie en de documentatie worden opgenomen.

Zorg er voor dat de docenten ook de juiste rechten hebben om de producten/resultaten te kunnen bekijken.