



GameJam 2018 JuleApp of the year

- Skal I have hjælp? Snak med Ida og Hjalte i sofagruppen på 1. sal (Gå efter prisen, tuscherne og plakaten)
- Opgaver og andet materiale ligger på Elevplan. Gå til dagens skema → Materiale
- Husk, der bliver tjekket fravær – hold jer i, eller tæt på klasserne
- Husk, I skal aflevere hos Ida og Hjalte før I kan gå i gang med næste opgave



GameJam opgave 1

Kl. 8:15 – 9:30 Præproduktion

I skal brainstorme, konceptudvikle, lave spildesign, udfylde GDD, tegne 4 skærmbilleder og m.m.

1. Gå i gang med at brainstorme – hvor mange ideer kan I komme på? Lav brainstormen på et fælles dokument (office 365, google drive eller lignende)
2. Diskuter og fordel rollerne:

Gamedesigner	Programmør	Projektleder	Lyd og grafik
Har ansvaret for at gruppen holder sig til den oprindelige ide og at spillet udvikler sig hensigtsmæssigt	Forholder sig til hvilke platforme, værktøj og sprog der skal arbejdes i. Uddelegerer små programmeringsjobs til de andre	Holder styr på al dokumentation, tager billeder og notater undervejs. Overholder deadlines	Indhenter lyde og soundtrack. Forholder sig til grafiske udtryk
Primær rolle:	Primær rolle:	Primær rolle:	Primær rolle:
Sekundær rolle:	Sekundær rolle:	Sekundær rolle:	Sekundær rolle:

3. Udfyld i fællesskab Game Design Dokumentet, I finder det på Elevplan. Gem det på et fællesdrev (Office 365 e.l.)
4. Lav en grundig kravspecifikation, enten som use case diagram eller som almindeligt dokument (gem på fællesdrev)
5. Tegn fire skærmbilleder på papir
6. Saml jeres materiale og få det tjekket hos Ida eller Hjalte, senest **9:20**



Husk! Skriv ned og tag billeder undervejs!

Bonusopgave for ekstra point:

Lav et flowchart over jeres spildesign