



**KTH Computer Science
and Communication**

Björn Thuresson

CSC

MDI-gruppen/VIC Sthlm

thure@kth.se

Datorspelsdesign

DH2650

Uppdaterat schema

vecka 45	Fre 10-12, Torget	F Kursintro, Björn Thuresson
vecka 46	Ons 10-12, Torget	F Intro till projekt, Björn Thuresson
	Tors-fred, Torget	SIGRAD
vecka 47	Ons 10-12, E2	F App-utveckling, Tommy Palm, Fabrication Games
	Fre 10-12, E 53	F Branschkurs, Emma Mellander, Dataspelsbranschen
vecka 48	Ons 10-12, K53	F Spelteknik och spelutveckling, Avalanche Studios
	Fre 10-12, E53	F Avstämning och handledning, Björn Thuresson
vecka 49	On 13-18, VIC	Ö Spela, spela, spela...
	Tors 10-12, E53	F Casual/hardcore, EA Easy
		Nordic Game Stockholm – flyttat till februari
vecka 50	Ti 10-12, E53	F Spelrecensioner, Level
	On 10-12, E53	F Från idé till lansering, Michael Eng, Glowdot
	Tors 10-12, L31	Indie-utveckling, Dynastica
	Fre 9-12, VIC	Slutredovisning av projekt

Om projektet

- Projektet handlar om att lära sig formulera en spelidé utifrån en *konceptbeskrivning*, *målgrupp*, *teknisk plattform* och *affärsplan*

Om projektet

- *High Concept | Game Design Document | Pitch | Brief* etc etc etc
- Ingen etablerad standard, men gemensamt är att det effektivt ska kommunicera idén och vara tydlig med "defining factors"
- Det finns massor av mallar...

Om projektet

- Beskrivningen ska innehålla:
 - Konceptbeskrivning (efterhand utförlig)
 - Målgrupp (inkl motivation)
 - Teknisk plattform/ar (inkl motivation)
 - Enklare affärsplan (marknadsanalys, konkurrentanalys, finansplan etc)
- Gärna betoning på ngt, men alla delar måste vara med

Om projektet

- Bedömningkriterier:
 - Integrering av definierande faktorer
 - Nyskapande/kreativitet
 - Process
 - Motivation och positionering
 - Kommunikerbarhet

Om projektet

- Grupper om ca 4 personer
- Alla ska (givetvis) vara delaktiga
- Handledning i samband med föreläsningar och efter behov

Om projektet

- Gruppindelning
- Utse PL och ev annan ansvarsfördelning
- Skicka in:
 - PL
 - Medlemmar
 - Gruppnamn

Projektarbete

- Idésamlande, exempelvis brainstorm
- Jag går runt och lyssnar
- Påbörja brief...

Till lärdagboken... om projektet

- Progress report
- Idéer som "tappas"
- Reflektioner

Till lärdagboken

- Vilka definierande faktorer har ni talat om?
- Vad tycker du själv är viktigt i spel (upplevelsen, gameplay-element, genre, plattform etc)?
- Ge gott om exempel för att beskriva och motivera! Och glöm inte hänvisningar.

Nästa gång

- Onsdag den 23:e november, 10-12 i E2

- App-utveckling och marknadsföring

Tommy Palm, Fabrication Games



**KTH Computer Science
and Communication**

Björn Thuresson

CSC

MDI-gruppen/VIC Sthlm

thure@kth.se

Datorspelsdesign

DH2650