



**KTH Computer Science  
and Communication**

**Björn Thuresson**

CSC

HPCViz/VIC

thure@kth.se

**Datorspelsdesign**

DH2650

## Tentativt schema

Tis 23 okt 13-15, E3	F Kursintro, Björn Thuresson
Fre 26 okt 15-17, E3	F Intro till projekt, Björn Thuresson
Ons 31 okt, 10-12, E3	F <i>GDD</i> , Björn Thuresson <i>Konceptutveckling</i> , Michael Eng, Glowdot
Fre 2 nov Kistamässan	GameX
Tis 6 nov, 15-17, E3	F <i>Spelbranschen i Sverige</i> , Per Strömbäck, Dataspelsbranschen
Tors 8 nov, 13-17, VIC	F Spelsession
Tis 13 nov, 15-17, E3	F <i>Spelproducent och förläggare</i> , Jörgen Björklund, Paradox Interactive
Fre 16 nov, 13-17, V32	F <i>Games tech</i> (Bitsquid och/eller Avalanche)
Tors 22 nov, 15-17, E3	F <i>Casual &amp; hardcore</i> , Tommy Palm, King.com
Mån 26 nov, 15-17, E2	F <i>Free-to-play &amp; e-sport</i> , Kit Eklöf, EA/Easy
Wed 28 nov, 15-17, E3	F <i>"Indie"</i> , Robin Flodin, Zeal Game Studios
Tors 6 dec 13-16, VIC	Redovisning 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 4-6 personer

## Om projektet

- Speed dating!
  - Välj en startperson, börja prata
  - När jag ropar "Byt!", så väljer ni en ny person
  - Efter ett antal byten ropar jag "Slut!" och då får ni 5 min att välja grupper

## **Om projektet**

- Grupper om 4-6 personer
- 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 31 oktober, 10-12

10.15 – 10.55 *GDD*, Björn Thuresson i E3

11.00 – 12.00 *Konceptutveckling*, Michel Eng, Glowdot i Visualiseringsstudion



**KTH Computer Science  
and Communication**

**Björn Thuresson**

CSC

HPCViz/VIC

thure@kth.se

**Datorspelsdesign**

DH2650