



RETRO BLOCKS

Project Management Dossier

PROJECT II
2018- 2019

HELSENS Bryan

LAMBERT Brend

VAN ACKER Reinbert

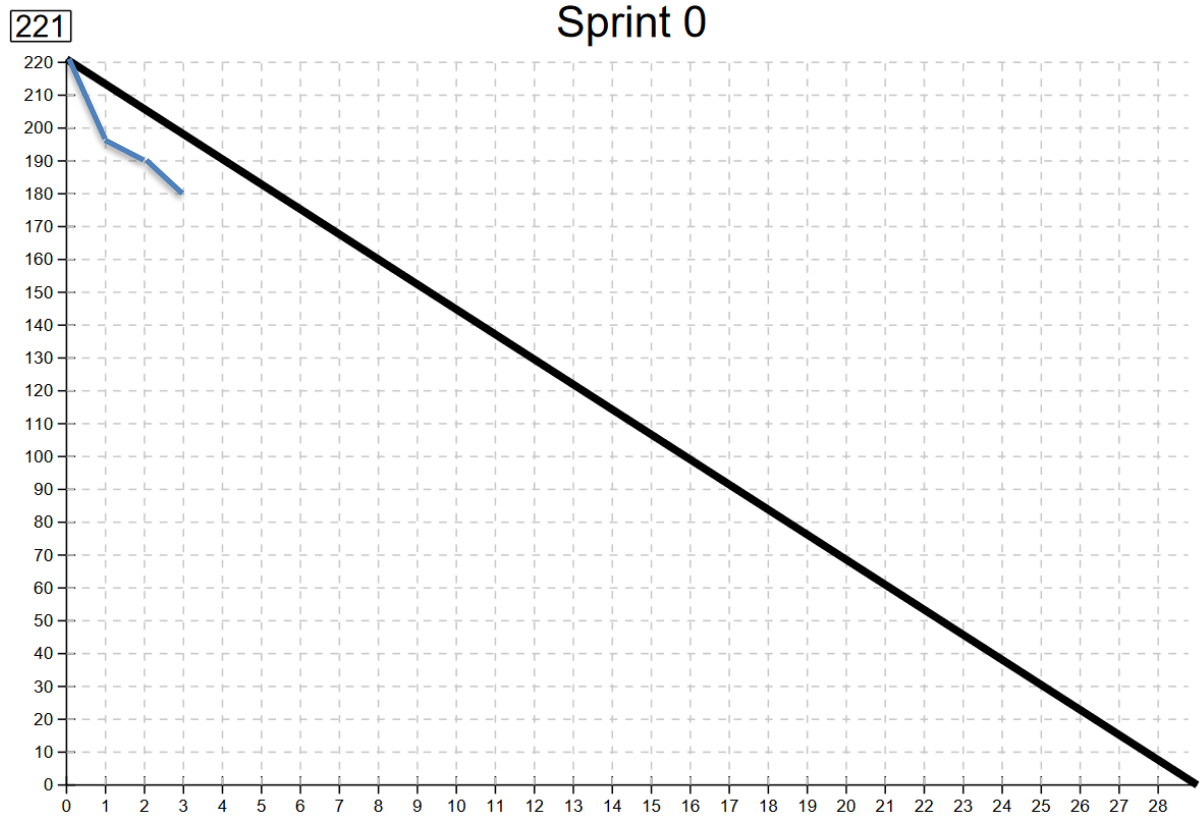
VAN HOORICK Dennis

Projectmanagement

Wij gebruiken trello voor het bijhouden van onze SCRUM.

<https://trello.com/b/cdIMFYQg/project-ii-tetris-scrumbord%F0%9F%91%A8%F0%9F%92%BB>

Wat houden jullie minstens bij?
toegewezen taken met tijdsinschatting.
To Do, Doing, Done



Datum: 16/10/2018

Project II: Tetris: Scumbord

TODO

- Wireframes: matching
- Connect alle wireframes met elkaar (klikken op buttons...)
- ER-diagram (database)
- Naam spel uitdenken
- Project management dossier
- Wireframes: multiplayer
- Wireframes: single player
- Wireframes: last man standing
- Wireframes: 50 blokjes
- Wireframes: Clans (alles ivm de clans)
- Wireframes: Daystreaks
- java (met behulp van Vertx library)
- Unit tests (java)
- tech tree

DOING

- Wireframes: Scores raadplegen
- Wireframes: spel spelen

DONE

- Wireframes: hero kiezen
- Wireframes: main menu
- Wireframes: Choose gamemode
- Wireframes: startscherm
- Wireframes: shop coins kopen
- Logo ontwerpen
- Wireframes: shop andere items kopen

Niet vereist (maar wel bonuspunten)

- Unit testen voor de javascript

Deadlines

- Zondag 4 november 23.59
- Maandag 5 november
- Projectweek (6 - 10 november)
- Zondag 11 november 23.59
- Zondag 25 november 23.59
- Zondag 9 december 23.59
- Maandag 17 december
- Projectweek (18 - 21 december)
- Zondag 23 december 23.59
- 24 of 25 januari 2019

Background code snippet:

```
if(client.ws.send("connected")){
  ws.id = a[1]
  clients.set(a[1], {client: ws})
  ws.send("connected")
}
else{
  random().test
```

Datum: 23/10/2018

Project II: Tetris: Scumbord

TODO

- Wireframes: spel pauzeren
- Connect alle wireframes met elkaar (klikken op buttons...)
- ER-diagram (database)
- Naam spel uitdenken
- Project management dossier
- Wireframes: Clans (alles ivm de clans)
- Wireframes: multiplayer
- Wireframes: last man standing
- Wireframes: 50 blokjes
- Wireframes: Mobile version
- java (met behulp van Vertx library)
- Unit tests (java)
- tech tree

DOING

- Wireframes: Scores raadplegen
- Wireframes: matching

DONE

- Wireframes: hero kiezen
- Wireframes: main menu
- Wireframes: Choose gamemode
- Wireframes: startscherm
- Wireframes: shop coins kopen
- Logo ontwerpen
- Wireframes: shop andere items kopen
- Wireframes: spel spelen
- Wireframes: avatar
- Wireframes: Daystreaks
- Wireframes: single player

Niet vereist (maar wel bonuspunten)

- Unit testen voor de javascript

Deadlines

- Zondag 4 november 23.59
- Maandag 5 november
- Projectweek (6 - 10 november)
- Zondag 11 november 23.59
- Zondag 25 november 23.59
- Zondag 9 december 23.59
- Maandag 17 december
- Projectweek (18 - 21 december)
- Zondag 23 december 23.59
- 24 of 25 januari 2019

Background code snippet:

```
if(client.ws.send("connected")){
  ws.id = a[1]
  clients.set(a[1], {client: ws})
  ws.send("connected")
}
else{
  random().test
```

Datum: 28/10/2018

The screenshot shows a Trello board titled "Project II: Tetris: Scumbord" with a background image of a Tetris game. The board is organized into five columns:

- TODO:** Connect alle wireframes met elkaar (klikken op buttons...), ER diagram (database), Naam spel uitdenken, Project management dossier, Wireframes: Mobile version, java (met behulp van Vertx library), Unit tests (java), tech tree, Wireframes: alle Nederlandse tekst veranderen naar het Engels.
- DOING:** Presentatie 4 nov voorbereiden.
- DONE:** Wireframes: hero kiezen, Wireframes: main menu, Wireframes: Find opponents fixen, Wireframes: leader can promote players, Wireframes: Clans (alles ijm de clans), Wireframes: Join and Create clan, Wireframes: heroes toevoegen in het speelveld, Wireframes: spel pauzeren, Wireframes: matching, Wireframes: last man standing, Wireframes: Choose gamemode, Wireframes: Scores raadplegen, Wireframes: startscherm.
- Niet vereist (maar wel bonuspunten):** Unit testen voor de javascript.
- Deadlines:** Zondag 4 november 23:59, Maandag 5 november, Projectweek (6 - 10 november), Zondag 11 november 23:59, Zondag 25 november 23:59, Zondag 9 december 23:59, Maandag 17 december, Projectweek (18 - 21 december), Zondag 23 december 23:59, 24 of 25 januari 2019.

The screenshot shows the same Trello board on December 17, 2018. The "DONE" column has been updated with the following tasks:

- Wireframes: last man standing
- Wireframes: Choose gamemode
- Wireframes: Scores raadplegen
- Wireframes: startscherm
- Wireframes: Time attack
- Wireframes: multiplayer
- Wireframes: shop coins kopen
- Logo ontwerpen
- Wireframes: shop andere items kopen
- Wireframes: spel spelen
- Wireframes: avatar
- Wireframes: Daystreaks
- Wireframes: single player

The "Deadlines" column now includes "Maandag 17 december" with a checkmark, indicating the current date.

Datum: 29/10/2018

The screenshot shows a Trello board titled "Project II: Tetris: Scrumbord" for a team named "Scrumbord". The board is organized into five columns: "TODO", "DOING", "DONE", "Niet vereist (maar wel bonuspunten)", and "Deadlines".

- TODO:** ER-diagram (database), Naam spel uitdenken, Project management dossier, Wireframes: Mobile version, java (met behulp van Vertx library), Unit tests (java), tech tree.
- DOING:** Presentatie 4 nov voorbereiden.
- DONE:** Wireframes: hero kiezen, Wireframes: main menu, Wireframes: Find opponents fixen, Wireframes: alle Nederlandse tekst veranderen naar het Engels, Wireframes: leader can promote players, Wireframes: Clans (alles ivm de clans), Wireframes: Join and Create clan, Wireframes: heroes toevoegen in het speelveld, Wireframes: spel pauzeren, Wireframes: matching, Wireframes: last man standing, Connect alle wireframes met elkaar (klikken op buttons, ...).
- Niet vereist (maar wel bonuspunten):** Unit testen voor de javascript.
- Deadlines:** Zondag 4 november 23:59, Maandag 5 november, Projectweek (6 - 10 november), Zondag 11 november 23:59, Zondag 25 november 23:59, Zondag 9 december 23:59, Maandag 17 december, Projectweek (18 - 21 december), Zondag 23 december 23:59, 24 of 25 januari 2019.

This screenshot shows the same Trello board after several tasks have been moved to the "DONE" column.

- TODO:** ER-diagram (database), Naam spel uitdenken, Project management dossier, Wireframes: Mobile version, java (met behulp van Vertx library), Unit tests (java), tech tree.
- DOING:** Presentatie 4 nov voorbereiden.
- DONE:** Connect alle wireframes met elkaar (klikken op buttons, ...), Wireframes: Choose gamemode, Wireframes: Scores raadplegen, Wireframes: startscherm, Wireframes: Time attack, Wireframes: multiplayer, Wireframes: shop coins kopen, Logo ontwerpen, Wireframes: shop andere items kopen, Wireframes: spel spelen, Wireframes: avatar, Wireframes: Daystreaks, Wireframes: single player.
- Niet vereist (maar wel bonuspunten):** Unit testen voor de javascript.
- Deadlines:** Zondag 4 november 23:59, Maandag 5 november, Projectweek (6 - 10 november), Zondag 11 november 23:59, Zondag 25 november 23:59, Zondag 9 december 23:59, Maandag 17 december, Projectweek (18 - 21 december), Zondag 23 december 23:59, 24 of 25 januari 2019.

Datum: 06/11/2018

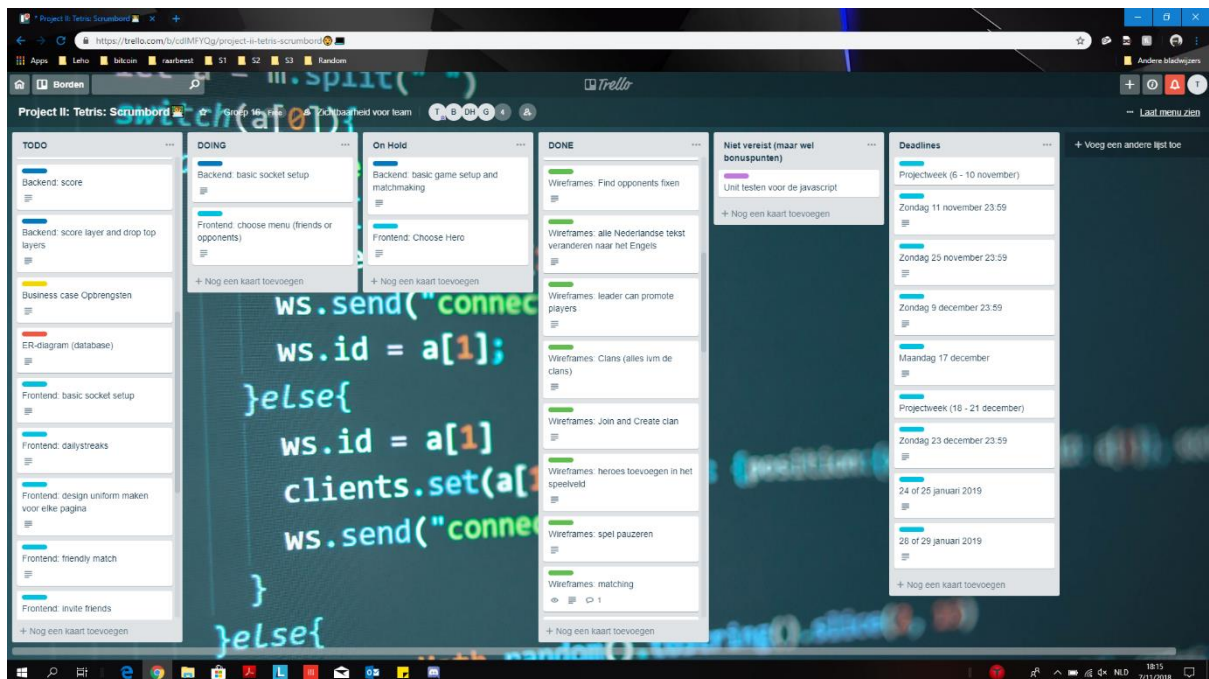
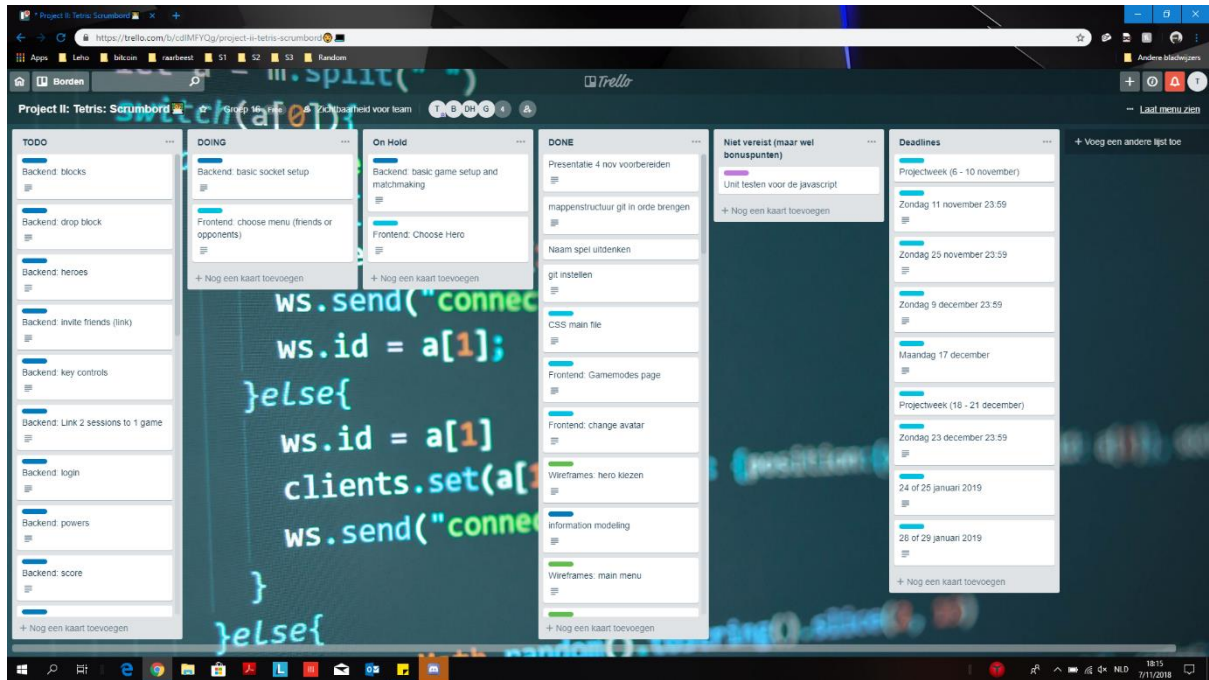
This screenshot shows a Trello board for 'Project II: Tetris: Scrumbord' on the date 06/11/2018. The board is organized into five columns: TODO, DOING, DONE, Niet vereist (maar wel bonuspunten), and Deadlines. The 'DOING' column is highlighted with a mouse cursor.

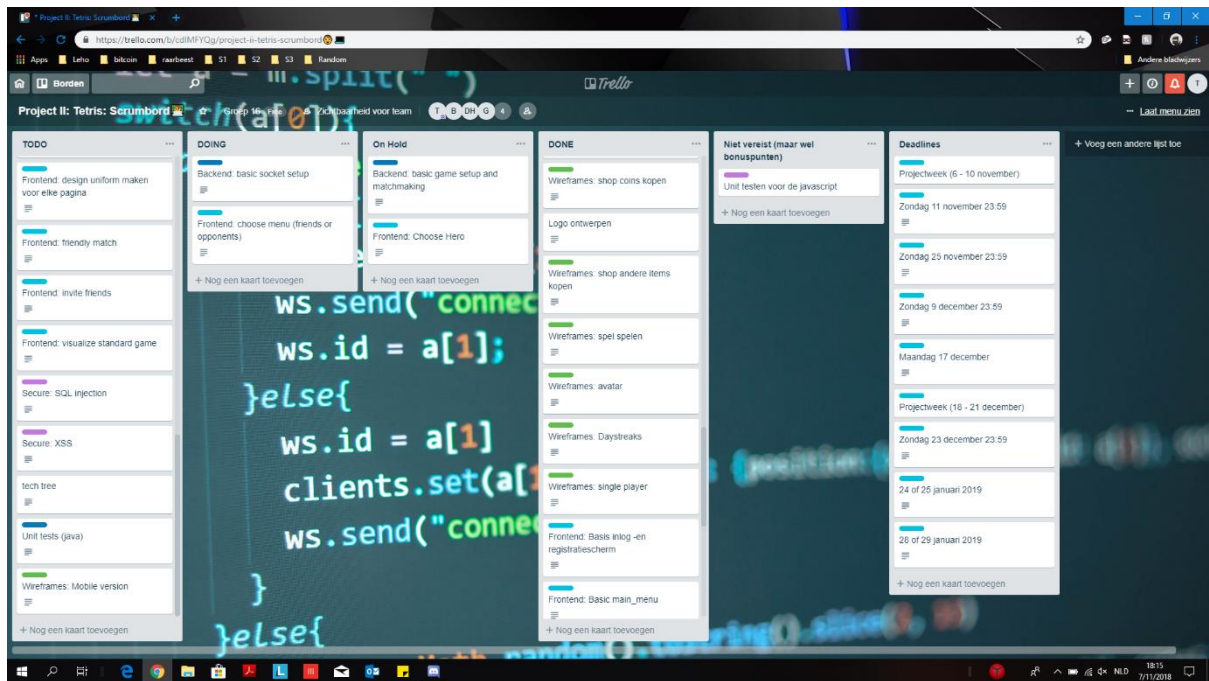
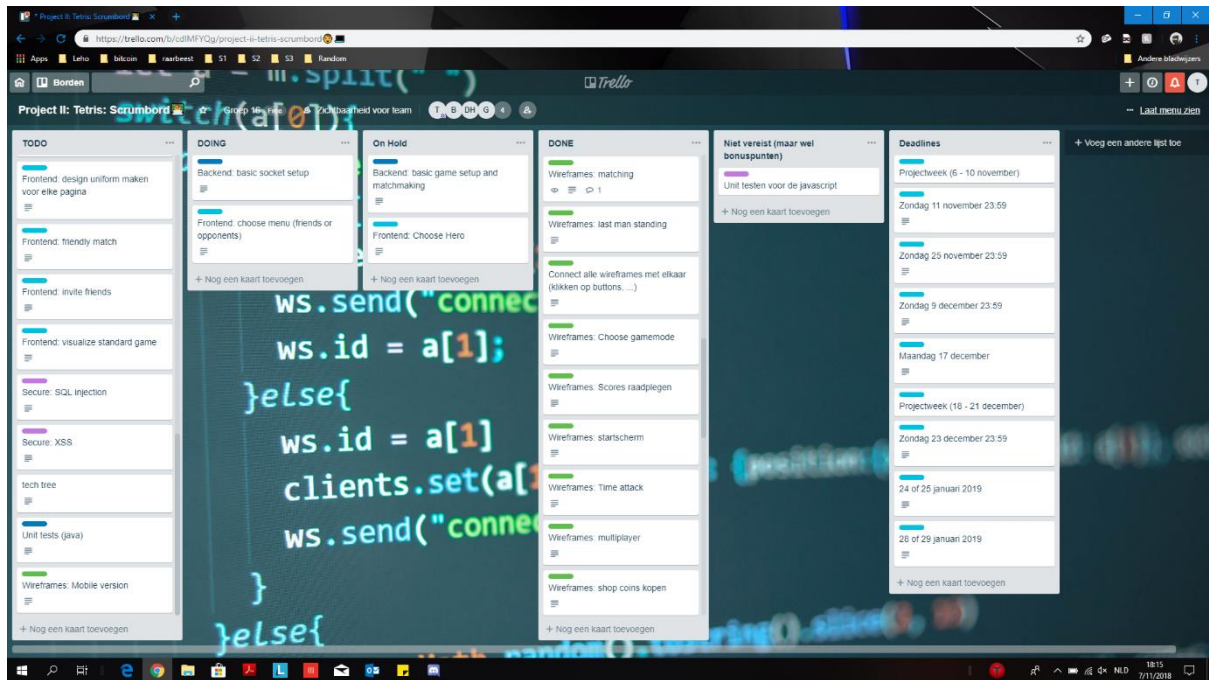
- TODO:** ER-diagram (database), Project management dossier, Wireframes: Mobile version, java (met behulp van Vertx library), Unit tests (java), tech tree, Backend: blocks, Backend: login, Backend: heroes, Backend: powers, Backend: drop block, Backend: key controls, Backend: score, Backend: score layer and drop top layers.
- DOING:** mappenstructuur git in orde brengen, Frontend: Basic main_menu, Backend: basic game setup and matchmaking.
- DONE:** Presentatie 4 nov voorbereiden, Naam spel uitdenken, git instellen, Wireframes: hero kiezen, Wireframes: main menu, Wireframes: Find opponents fixen, Wireframes: alle Nederlandse tekst veranderen naar het Engels, Wireframes: leader can promote players, Wireframes: Clans (alles ivm de clans), Wireframes: Join and Create clan, Wireframes: heroes toevoegen in het speelveld, Wireframes: spel pauzeren, Wireframes: matching.
- Niet vereist (maar wel bonuspunten):** Unit testen voor de javascript.
- Deadlines:** Zondag 4 november 23:59, Maandag 5 november, Projectweek (6 - 10 november), Zondag 11 november 23:59, Zondag 25 november 23:59, Zondag 9 december 23:59, Maandag 17 december, Projectweek (18 - 21 december), Zondag 23 december 23:59, 24 of 25 januari 2019.

This screenshot shows the same Trello board as above, but with additional items in the 'DONE' column, indicating progress made between the two screenshots.

- TODO:** (Same as above)
- DOING:** (Same as above)
- DONE:** Wireframes: Join and Create clan, Wireframes: heroes toevoegen in het speelveld, Wireframes: spel pauzeren, Wireframes: matching, Wireframes: last man standing, Connect alle wireframes met elkaar (klikken op buttons, ...), Wireframes: Choose gamemode, Wireframes: Scores raadplegen, Wireframes: startscherm, Wireframes: Time attack, Wireframes: multiplayer, Wireframes: shop coins kopen.
- Niet vereist (maar wel bonuspunten):** (Same as above)
- Deadlines:** (Same as above)

Datum: 07/11/2018





Project II: Tetris: Scrumbord

Group 16: [Name] | Toelichting voor team

TO DO

- Frontend: design uniform maken voor elke pagina
- Frontend: friendly match
- Frontend: invite friends
- Frontend: visualise standard game
- Secure: SQL Injection
- Secure: XSS
- tech tree
- Unit tests (java)
- Wireframes: Mobile version

DOING

- Backend: basic socket setup
- Frontend: choose menu (friends or opponents)

On Hold

- Backend: basic game setup and matchmaking
- Frontend: Choose Hero

DONE

- Frontend: Basic main_menu
- Business case: Goals
- Business case Requirements: Niet functionele vereisten
- Tijd Bij Cards Zetten
- Business case Requirements: Functionele vereisten
- Project managment dossier
- Mystery Box en Scratch card toegevoegd aan Wireframes
- Business case: Projectsomschrijving en Executive summary

Niet vereist (maar wel bonuspunten)

- Unit testen voor de javascript

Deadlines

- Projectweek (6 - 10 november)
- Zondag 11 november 23:59
- Zondag 25 november 23:59
- Zondag 9 december 23:59
- Maandag 17 december
- Projectweek (16 - 21 december)
- Zondag 23 december 23:59
- 24 of 25 januari 2019
- 26 of 29 januari 2019

```
ws.send("connect")
ws.id = a[1];
}else{
ws.id = a[1]
clients.set(a[1])
ws.send("connect")
}else{
```

19:16 7/11/2018

Datum: 09/11/2018

The screenshot shows a Trello board for 'Project II: Tetris: Scumbord'. The board is organized into columns: TODO, DOING, On Hold, DONE, Done Wireframes, Niet vereist (maar wel bonuspunten), and Deadlines. The central area displays a code snippet for a WebSocket connection.

```
ws.send("connect")
ws.id = a[1];
} else {
ws.id = a[1]
clients.set(a[1], ws)
ws.send("connect")
} else {
```

TODO:

- Backend: blocks
- Backend: drop block
- Backend: heroes
- Backend: invite friends (link)
- Backend: key controls
- Backend: Link 2 sessions to 1 game
- Backend: powers
- Backend: score
- Backend: score layer and drop top layers

DOING:

- Frontend: multiplayer field
- Backend: basic game setup and matchmaking

On Hold:

- Frontend: Choose Hero
- Frontend: daily streaks

DONE:

- Presentatie 4 nov voorbereiden
- Mapperstructuur git in orde brengen
- Naam spel uitdenken
- Backend: basic socket setup
- Backend: logout
- Backend: register
- git instellen
- Backend: login
- CSS main file
- Frontend: Gamemodes page
- Frontend: change avatar

Done Wireframes:

- Mystery Box en Scratch card toegevoegd aan Wireframes
- Wireframes: heroes toevoegen in het speelveld
- Wireframes: Find opponents fixen
- Wireframes: hero kiezen
- Wireframes: alle Nederlandse tekst veranderen naar het Engels
- Wireframes: main menu
- Wireframes: Join and Create clan
- Wireframes: leader can promote players

Niet vereist (maar wel bonuspunten):

- Unit testen voor de javascript

Deadlines:

- Projectweek (6 - 10 november)
- Zondag 11 november 23:59
- Zondag 25 november 23:59
- Zondag 9 december 23:59
- Maandag 17 december
- Projectweek (16 - 21 december)
- Zondag 23 december 23:59
- 24 of 25 januari 2019
- 28 of 29 januari 2019

The screenshot shows a Trello board for 'Project II: Tetris: Scumbord'. The board is organized into columns: TODO, DOING, On Hold, DONE, Done Wireframes, Niet vereist (maar wel bonuspunten), and Deadlines. The central area displays a code snippet for a WebSocket connection.

```
ws.send("connect")
ws.id = a[1];
} else {
ws.id = a[1]
clients.set(a[1], ws)
ws.send("connect")
} else {
```

TODO:

- Business case Opbrengsten
- ER diagram (database)
- Frontend: basic socket setup
- Frontend: design uniform maken voor elke pagina
- Frontend: friendly match
- Frontend: invite friends
- Frontend: visualise standard game
- Secure: SQL Injection
- Secure: XSS

DOING:

- Frontend: multiplayer field
- Backend: basic game setup and matchmaking

On Hold:

- Frontend: Choose Hero
- Frontend: daily streaks

DONE:

- Information modeling
- Logo ontwerpen
- Frontend: choose menu (friends or opponents)
- Frontend: Basic intlog- en registratiescherm
- Frontend: Basic main_menu
- Advertentie tijdschrift
- Business case: Goals
- Business case Requirements: Niet functionele vereisten
- Tijd Bij Cards Zetten

Done Wireframes:

- Mystery Box en Scratch card toegevoegd aan Wireframes
- Wireframes: heroes toevoegen in het speelveld
- Wireframes: Find opponents fixen
- Wireframes: hero kiezen
- Wireframes: alle Nederlandse tekst veranderen naar het Engels
- Wireframes: main menu
- Wireframes: Join and Create clan
- Wireframes: leader can promote players

Niet vereist (maar wel bonuspunten):

- Unit testen voor de javascript

Deadlines:

- Projectweek (6 - 10 november)
- Zondag 11 november 23:59
- Zondag 25 november 23:59
- Zondag 9 december 23:59
- Maandag 17 december
- Projectweek (16 - 21 december)
- Zondag 23 december 23:59
- 24 of 25 januari 2019
- 28 of 29 januari 2019

The screenshot shows a Trello board for 'Project II: Tetris: Scrumbord'. The board uses a Kanban workflow with columns: TODO, DOING, On Hold, DONE, Done Wireframes, Niet vereist (maar wel bonuspunten), and Deadlines. The 'TODO' column lists tasks such as 'Frontend: friendly match', 'Frontend: invite friends', 'Frontend: visualize standard game', 'Secure: SQL injection', 'Secure: XSS', 'tech tree', 'Unit tests (java)', 'Wireframes: Mobile version', and 'Frontend: DailyStreaks: design xp, mystery box and scratch card image'. The 'DOING' column has 'Frontend: multiplayer field' and 'Backend: basic game setup and matchmaking'. The 'On Hold' column has 'Frontend: Choose Hero' and 'Frontend: dailystreaks'. The 'DONE' column lists completed tasks like 'registratiescherm', 'Frontend: Basic main_menu', 'Adventente tijdschrift', 'Business case: Goals', 'Business case Requirements: Niet functionele vereisten', 'Tijd Bij Cards Zetten', 'Business case Requirements: Functionele vereisten', 'Project management dossier', and 'Business case: Projectomschrijving en Executive summary'. The 'Done Wireframes' column lists wireframe tasks like 'Mystery Box en Scratch card toevoegd aan Wireframes', 'Wireframes: heroes toevoegen in het speelveld', 'Wireframes: Find opponents fixen', 'Wireframes: hero kiezen', 'Wireframes: alle Nederlandse tekst veranderen naar het Engels', 'Wireframes: main menu', 'Wireframes: Join and Create clan', and 'Wireframes: leader can promote players'. The 'Niet vereist (maar wel bonuspunten)' column has 'Unit testen voor de javascript'. The 'Deadlines' column shows project week deadlines from 6-10 november to 28 of 29 januari 2019. A central card titled 'switch(algorithm)' displays JavaScript code for a WebSocket connection.

Planning

Brend Lambert:

- Single player demo
- Business Case
- Project Management
- Backend

Dennis Van Hoorick:

- Grafische dingen
- Project Management dossier
- Presentatie 5/11/2018

Reinbert Van Acker:

- Business Case
- Project Management dossier
- Enkele wireframes
- Frontend
- Login/register/join clan Wireframes

Bryan Helsens:

- Wireframes
- Business Case
- Project Management dossier
- Begin van Informatie Modelling
- Inlogsysteem Backend

Bedrijfseconomische berekeningen

Kosten (geschatte kostprijs)

Loon

2 Juniors: 2 x 50 EUR/h

2 Seniors: 2 x 80 EUR/h

Geschatte uren:

7 h/dag

→ 5 d/week

→ 12 weken (3 maand)

→ 4 developers

→ $7 \times 5 \times 12 = 420$ h/pers.

→ $420 \times 4 = 1680$ h (totale werkuren)

Geschatte kost:

$(420 \text{ h} \times 50 \text{ EUR/h}) \times 2 = 42000 \text{ EUR}$

$(420 \text{ h} \times 80 \text{ EUR/h}) \times 2 = 67200 \text{ EUR}$

TOTAAL:

$42000 + 67200 \text{ EUR} = 109200 \text{ EUR}$

Andere kosten

Laptop:

Voorgesteld merk: Lenovo Legion Y520

prijs/toestel: 1250 EUR

TOTAAL: 5000 EUR

Computermuis:

$4 \times 20 \text{ EUR} = 80 \text{ EUR}$

Servers:

Voorgesteld merk: CyberServe XE5-108E v4

prijs/toestel: 2500 EUR

Gemiddeld aantal users per dag: 1000

Gemiddeld aantal speeltijd: 1 h/dag

Gemiddeld aantal servers/millioen users: 100

Benodigde servers: 1

TOTAAL: $1 \times 2500 \text{ EUR} = 2500 \text{ EUR}$

Network Switch:

300 EUR

Netwerk Bekabeling:
ong. 1 EUR/m
ong. 300 m
TOTAAL: 300 EUR

Onderhoud:
200 EUR/maand

Kantoor:
400 EUR/maand

Meubels:
Bureau: 1500 EUR
4 bureaustoelen: 400 EUR
10 stoelen: 500 EUR
TOTAAL: 2400 EUR

Energie kosten:
Gemiddeld 1800 EUR/jaar

Internet kosten:
average 2500 EUR/maand

Eenmalige kosten:

Totale kost werknemers	109.200,00 EUR
Totaal andere kosten	10.580,00 EUR
Totaal eenmalige kosten	119.780,00 EUR

Jaarlijkse kosten:

Totaal jaarlijkse kosten	39.000,00 EUR
---------------------------------	----------------------

Opbrengsten

We gaan uit van 50 000 users, waarvan 64% een in-app purchase van gemiddeld 7\$ (= €6,11) maakt per jaar, en 3,4% die elke maand een in-app purchase maken.

Deze cijfers halen we uit verschillende studies. link:

<https://www.statista.com/topics/3436/gaming-monetization/>

Als elke dag 20 000 spelers inloggen en de CPM rate 2€ bedraagt zal advertentie revenue ongeveer €40 per dag zijn.

link: <https://monetizepros.com/display-advertising/average-cpm-rates/>

als we al deze cijfers samenbrengen zullen we ongeveer aan een inkomen van:

64% van users die aankoop doen van €6,11 = €195 520 per jaar (32000 users)

3,4% van users elke maand aankoop van €6,11 = €124 644 per jaar (1700 users)

ad revenue = 40 * 365 = €14 600 per jaar

Het totaal per jaar komt uit op €334 764

per maand is dit €27 897

Break even analyse

Bij welke verkochte hoeveelheid zijn we break-even?

Kostprijs 1 Cube (ingame currency) = € 0,013

TK = €158 780 (totale eenmalige kosten + 1 * totaal jaarlijkse kosten)

break-even point = $158780 / 0,013 = 12\,213\,846$

vanaf 12 213 846 Cubes zijn we break-even

Het grootste pakket currency die men kan kopen in de game is €24,99 voor 2200 Cubes, we moeten dus 5552 packs van €24,99 verkopen om break-even te zijn

Na welke tijdsperiode zijn we break-even?

Uit de berekeningen bij Opbrengsten kunnen we afleiden dat we ongeveer €26680 inkomsten hebben uit in-app purchases, dit stemt overeen met ongeveer 2 052 307 Cubes

Het break-even point is 12 213 846 dus als we per maand 2 052 307 Cubes verkopen zijn we break-even na $12\,213\,846 / 2\,052\,307 = 5,9 \approx 6$ maanden

ROI

Kosten jaar 1:

158 780 (Zie eerdere berekeningen)

Potentiele spelers : 200 000

Dit getal halen we uit statistieken van steam, een gameplatform voor pc

link: <https://steamdb.info/app/546050/graphs/>

client attraction percentage 10%-25%

Jaar 1:

client attraction percentage 10%

in-app purchases:

64% van 10% van 200 000 = 12800

$12800 * 6,11 = 78\,208$

3,4% van 10% van 200 000 = 680

$680 * 6,11 * 12 = 49\,857,6$

totaal = 128 065,6

ad revenue:

we gaan er van uit dat dagelijks 20% van de userbase minstens 1 maal online komt dit wil zeggen dat 4000 users elke dag online zijn in jaar 1

Aan een CPM rate van €2 wil dit zeggen dat we per dag €8 aan ad revenu hebben.

Op jaarbasis komt dit neer op €2920

Totaal inkomst jaar 1: 130985,6

Jaar 2:

client attraction percentage 25%

in-app purchases:

64% van 25% van 200 000 = 32000

$32000 * 6,11 = 195\,520$

3,4% van 25% van 200 000 = 1700

$1700 * 6,11 * 12 = 124\,644$

totaal = 334 764

ad revenue:

20% = 10 000

€20 per dag => €7300

Totaal inkomst jaar: € 342 064

Jaar 3

client attraction percentage 20%

in-app purchases:

64% van 20% van 200 000 = 25 600

25 600 * 6,11 = 156 416

3,4% van 20% van 200 000 = 1360

1360 * 6,11 * 12 = 99715,2

totaal = 256 131,2

ad revenue:

20% = 8000

€16 per dag => € 5840

Totaal inkomst jaar: € 261 971,2

	YEAR 1	YEAR 2	YEAR 3	YEAR 4	YEAR 5
Cost	150720	39000	39000	39000	39000
Profit	130985,6	342064	261 971,20	130985,6	130985,6
ROI	87%	877%	672%	336%	336%

Reflectie

Vergelijk het oorspronkelijke plan met het uiteindelijk uitgevoerde project (Veel verschil?).
Hoe groot is het verschil met de geschatte kostprijs en het uiteindelijke kostprijs? Hoe komt dat?

Is het plannen en de teamwerking goed verlopen? Hoe is de communicatie verlopen?
Werden de deadlines gehaald?

Hoe evalueer je de gebruikte projectmanagement tool?

Is de kostprijs van het project te verantwoorden denken jullie of zou het efficiënter kunnen?

Dekken de opbrengsten de kosten voldoende? Wat is jullie gerealiseerde winst/marge?
Hoe zou je het kunnen verbeteren?

Wat zouden jullie zeker behouden van jullie aanpak, wat zouden jullie in een volgend project anders doen?