

Retrospective 30/05/2023 Mike Huijgen

Wat ging er goed?

- Artist team kwamen goed als team samen (Zeker met de village ontwerpen/maken)
- Design is heel erg goed in kwaliteit
- Bijna niemand kwam te laat
- De hulp van de gitmasters waren heel erg fijn
- Rolverdeling werd goed opgepakt en mensen deden ook wat ze moesten doen.
- Scrum werken ging heel erg goed
- Mensen groeien met hoe ze code schrijven
- Iedereen wilde elkaar helpen en was ook bereid om mensen te helpen
- Lessen waren heel interessant

Wat kon beter?

- Artists hadden soms wat onduidelijkheid van wat ze moesten doen (Komt ook door de usertory die was te groot en te vaag)
- Dat er te weinig userstories waren die artist en developers samen zet
- Omdat de userstory te groot was voor de artist waren er sommige die niet het deel konden doen wat ze wouden doen (Hierdoor deden sommige iets wat ze niet leuk vonden)
- Taken verdelen tussen artists
- Trello kon wat beter worden bijgehouden
- Wat meer dingentjes voor in de keuken
- Muziek kan wat meer aan maar hij moet opgeschoond worden

Wat zouden we nieuw willen proberen in de volgende sprint?

- Code reviews door git masters
- Meer all around leren
- Meer in unity uitproberen voor de artist (Als voorbeeld : Blockout)
- Meer lessen (Shaders, 2D, Blender, GUI (Custom editor), organic sculpting)
- Bij de sprint review een build te hebben zodat we het makkelijker kunnen laten zien
- Meer vanaf one drive werken voor de artist
- Dat artist en developers meer bij elkaar mee gaan denken
- Meer aankleding voor het kantoor

Wat willen we houden voor de volgende sprint?

- Motivatie
- Minder muziek (Maar dit is wel een 50 50 sommige willen wel muziek en sommige niet)
- Bespreking tussen de artist
- Dat we als een team werken en niet in verschillende eilandjes