

Verslag presentaties

Brian Pinsard, Jovi De Croock, Thomas Vansevenant, Dieter Willems

Samenvatting

Samenvatting hier...

Onderzoeksdomeinen

Mobiele applicatieontwikkeling — Web applicatieontwikkeling

Inhoudsopgave

1	Introductie	1
2	Strategiebeschrijving	1
3	Retrospectief	1
3.1	Wat ging goed?	1
3.2	Feedback	1
3.3	Tips om te onthouden?	1
3.4	Tegenvallers?	1
3.5	Valkuilen?	1
3.6	Zijn er zaken waar jullie nu nog mee worstelen?	1
4	Conclusie	1

1. Introductie

Naar aanleiding van onze eerste brainstorm waarbij ieder een algemene richting kunnen vormen heeft rond zijn bachelorproef onderwerp hebben we een sessie georganiseerd met alle groepsleden waarbij we elkaars presentatie beoordeeld hebben, de feedback kan ieder groepslid gebruiken om zijn voorstel voor zijn bachelorproef onderwerp correcter op te bouwen.

De presentaties zijn gemaakt volgens het Ignite-formaat. Een Ignite presentatie bestaat uit 20 slides met 15 seconden tijd per slide. Het resultaat is dat elke presentatie maar 5 minuten duurt, dit zorgt ervoor dat de spreker het publiek letterlijk kan warm maken voor zijn idee.

2. Strategiebeschrijving

Strategiebeschrijving hier... Planning (presentaties soft-deadline opgesteld, datum afgesproken, presentaties geven, feedback aan elkaar, verslag opstellen met de verworven feedback, etc...)

3. Retrospectief

3.1 Wat ging goed?

Soft-deadline zorgde voor bla bla en samenwerking was terug zeer vlot etc etc

3.2 Feedback

Zoals eerder vermeld hebben alle groepsleden na elke presentatie feedback gegeven hierbij ieder zijn retrospectieve over deze feedback... etc etc

Thomas Tekst van Thomas hier...

Dieter Tekst van Dieter hier...

Brian Weet al duidelijk welke richting hij uit wil met zijn bachelorproef, de presentatie was ook zeer duidelijk en goed opgebouwd. Tijdsaanduiding aan de hand van symbolen onderaan bij iedere slide zorgde ervoor dat het Ignite-formaat duidelijk gevolgd werd.

Bij het onderwerp voor zijn bachelorproef “Case study: Multiplayer game development met Google Play Services in Unity3D voor het Android platform” ontbreekt juist zijn keuze voor een real-time multiplayer type spel zoals wel aangetoond werd in zijn slides.

Jovi Tekst van Jovi hier...

3.3 Tips om te onthouden?

Voor ignite formaat toe te passen kan je met behulp van een creative techniek zoals mindmapping eerst en vooral duidelijk keywords formuleren dit maakt het makkelijke etc etc

3.4 Tegenvallers?

Geen idee... -.-

3.5 Valkuilen?

Ignite formaat moeilijker dan verwacht, 20 slides etc etc

3.6 Zijn er zaken waar jullie nu nog mee worstelen?

Correctheid van onze voorstellen hun titels en onderwerpen, aanvaardbaar etc etc

4. Conclusie

Conclusie hier....