

Gruppenprojekt: Abschlussbericht Kitchen Panic

Zeitplanung und Aufgabenverteilung durch mehr Personen zunächst als schwierig gesehen, hat sich aber geregelt
Bei mir unerfahren als Lead Artist d.h. neue Aufgaben wie korrigieren delegieren etc.

-> Jedoch wenig Engagement in Bezug auf „strafen“ bei nicht- erledigten der Aufgaben

Mehr Durchsetzungsvermögen das nächste Mal

komplette Gruppe orientierte sich wenig am Zeitplan, trotz Kasten- Bier Strafe

Kommunikation ließ auch zu wünschen übrig.. zeitweise ganz gut... zeitweise wochenlang nichts gehört

Aufgabenverteilung schien anfangs fair aufgeteilt zu sein, trotzdem Verzögerung bei vielen Abgaben

Zeitplanung hätte evtl. öfter angepasst werden müssen

Probleme, dass man aufeinander angewiesen war... Szene kann erst gesetzt werden wenn alle Objekte mit Texturen fertig sind

Beim Datenaustausch kam es auch öfter zu Problemen

Gut lief das Organisieren und Umsetzen am Anfang (insbesondere Treffen, GitHub, Zeitplanung)

In Zukunft mehr Zeit investieren und Leute anschauen wenn Dinge nicht erledigt sind

Kommunikationsweg ändern bzw. verbessern (kein Facebook auf dem Handy und somit keine kurzfristigen Nachrichten lesbar)

Entscheidungen bereits am Anfang durch die Gruppe getroffen

Aufgaben übernommen: Szene in Unity setzen

Aufgaben meinerseits an Adi übergeben: 2. Level Hintergrund, 3. Level Lolly Texture

Aufgaben die noch offen sind: Setzen der Szene 3 mit der Inneneinrichtung und Texturen Zuweisung, einfügen der Ordner (Script, Charakter,...)

Nächstes Treffen festlegen?

ERGEBNISSE:

in Szene gesetzte Level 1 & 2, jedoch ohne Charakter (Kunden, Texturen)

Ziele nicht erreicht: hochladen in Store, Testen, Verbessern (Zeitplan wurde nicht eingehalten, abhängig von anderen Gruppenmitgliedern)

Meine Meinung: Kein erfolgreiches Projekt. Wenig Begeisterung & Motivation in dem Projekt, keine wirkliche Gruppenzusammenarbeit, viel Warten auf Dateien der anderen Artists -> Projekt gerät in Vergessenheit