

## **Verlauf des Projekts: (unabhängig von einzelnen Personen)**

### ***Zeitplanung (Wie gut war die Planung? Wie gut konnte nach ihr gearbeitet werden? Was wurde angepasst?)***

Die Zeitplanung war im Nachhinein ein bisschen zu eng, da wir zum Ende hin doch weniger Zeit hatten als geplant. Die Aufgabenstellung war gut (so wie ich das mitbekommen hab :D), denn jeder wusste eigentlich was er zu tun hat und musste nicht nochmal nachfragen was jetzt eigentlich zu tun ist.

Da wir gegen Ende in Rückstand geraten sind, haben wir den Zeitplan dementsprechend angepasst.

### ***Beschreibung von Konflikten / Problemen / Unvorhergesehenem***

Die GitHub Synchronisierungsprobleme: Ich hatte Fehler beim Pull-Request und konnte nicht auf „master“ updaten. Nachdem ich die Dateien dann alle einmal gelöscht und wieder hochgeladen hatte funktionierte alles wieder. Der Rest hatte da ja auch Probleme mit GitHub.

Scaling-Probleme in Maya: Wir Artists haben Anfangs ja zuerst gar kein Scaling abgesprochen, dann unsere Models auf die falsche Einheit skaliert und dann sozusagen erst im dritten Versuch das richtige Scaling gefunden. Die Models umzuskalieren war kein Riesen Aufwand, hätte sich aber leicht vermeiden lassen.

### ***Was lief gut – was konnte man als „Good Practice“ empfehlen?***

Wir haben uns regelmäßig getroffen. Es gab zwar immer mal wieder Verspätungen und manchmal einzelne Ausfälle, wir haben uns aber so gut wie jede Woche über das Projekt unterhalten bzw. in der SAE auch zusammen am Projekt gearbeitet.

Die Arbeit zwischen mir und Andreas lief zudem sehr gut. Da er bereits die Materialgruppen in Maya vordefiniert hat, konnte ich jedes mal direkt anfangen zu Arbeiten. Fehler in Models hab ich ihm dann einfach gemeldet und sobald diese behoben waren einfach meine Texture Maps neu gerendert.

### ***Was lief schlecht – was sollte in Zukunft vermieden werden?***

Wir hätten mehr auf die Deadlines der einzelnen Aufgaben achten müssen und die auch besser im Team kommunizieren sollen.

Die Scaling-Probleme der Models hätten vermieden werden können, sollten uns in Zukunft aber auch nicht mehr passieren. Ansonsten kam ich mit meinen Aufgaben gut zurecht.

***Wie verlief die Kommunikation im Projektteam? (Was hat gut funktioniert? Wo gab es Probleme?)***

Die Mischung aus Facebook (hauptsächlich zur Organisation des Projekts), Discord (für die Meetings) und realen Treffen war gut, wir hätten aber Deadlines und Termine noch mehr im Facebook Chat festhalten sollen, damit die auch allen klar sind.

Agantty als „Todo-Liste“ war auch hilfreich, wurde aber gegen Ende ein bisschen unübersichtlich, da wir die Aufgaben nicht abgehakt haben.

Die Meetings an sich liefen meiner Meinung nach ganz gut. Probleme wurden immer geklärt und neue Aufgaben besprochen und zugeteilt. Die Meetings haben sich teilweise aber nen bisschen gezogen und hätten vielleicht nen Tick schneller besprochen werden können.

***Wie verlief die Entscheidungsfindung? Wer war hierbei verantwortlich?***

Entscheidung wurden meistens im Team demokratisch gefällt. Wenn nicht, hat der Teamleiter entschieden, damit waren dann aber auch alle einverstanden.

***War die Aufgabenverteilung ausgewogen / angemessen? Gab es Umverteilungen?***

***Mussten Aufgaben von anderen Teammitgliedern nachgebessert werden?***

Grade gegen Ende des Projekts kam ich mit meinen Aufgaben sehr gut zurecht. Ich hab mir den Workflow so eingerichtet, dass ich die Texturen dann ziemlich schnell fertigstellen konnte und da das Interface pro Level immer nur kleinere Änderung benötigt, war auch der Teil relativ schnell erledigt. Ab dem zweiten Level hätte ich dementsprechend also ein wenig mehr Aufgaben zugeteilt kriegen können. Ansonsten war die Aufgabenverteilung unter uns Artists relativ ausgewogen. Alex war halt krank ich dann dementsprechend auch im Rückstand.

Ansonsten hast du ja noch gemeint, dass ein zweiter Coder wohl doch hilfreich gewesen wäre.

***Welche Aufgaben wurden erledigt, welche sind noch offen?***

Von der Artistseite aus kann man sagen, dass Level 1 und Level 2 fertiggestellt sind.

Die Assets (Models und Texturen) für Level 3 fehlen noch.

## **Ergebnisse:**

### ***Welche konkreten Ergebnisse wurden erzielt?***

Bin mir jetzt nicht sicher ob das dritte Level noch in den Bericht kommt oder nicht...

Von Artist-Seite aus auf jeden Fall:

2 fertiggestellte Level mit jeweils ca. 20 Assets, eigener Umgebung und eigenem Interface.

### ***Welche Ziele wurden nicht erreicht? Warum nicht?***

Dementsprechend fehlt dann das dritte Level, da uns schlicht die Zeit gefehlt hat, bzw. die vorherigen Aufgaben nicht rechtzeitig fertiggestellt wurden. Das lag meiner Meinung nach nicht unbedingt an einem zu engen Zeitplan, sondern auch daran, dass durch andere SAE Abgaben immer mal wieder ein paar Tage nicht am Projekt gearbeitet wurde und die aufgehäuften Aufgaben dann nicht ernst genug abgearbeitet und besprochen/bestraft wurden.

### ***War das Projekt insgesamt erfolgreich?***

Ja ich denke schon. Unser Ergebnis hat vielleicht nicht ganz unsere angesprochene Qualität erreicht, die Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Arbeitsbereichen lief aber gut. Wir haben uns regelmäßig getroffen und am Projekt gearbeitet, keiner hat das Projekt „vergessen“.

Die technischen Kinderkrankheiten (z.B. Scaling und GutHub) sollten beim nächsten Projekt behoben sein und den ganzen Arbeitsprozess dann auch erleichtern. Ich denke wir werden dann mehr Zeit mit dem Projekt verbringen und weniger Zeit damit irgendwelche technischen Fehler zu beheben.