Gruppdynamik seminarium 2 – värderingar, återkopplingar och konflikter

Precis som vi varit inne på tidigare så råder det en ganska fin balans inom vår grupp. Vi sätter högt fokus på att producera för spelet snarare än att hålla konflikter eller dylikt vid liv. Vi balanserar mellan harmoniska lösningar och konflikter, men har säkerligen viss tonvikt vid harmoni. Det som vi ser som anledning till detta som vi kommit fram till är tidspressen under spelprojekt 1 (10 veckor) samt att gruppen kontinuerligt löser problem med bra kommunikation jämte varandra. Vi försöker hålla samma nivå genom hela projektet och det har därför aldrig riktigt uppstått den typen av konflikter som vanligtvis kan förekomma. Vi ger varandra feedback varje dag på detta vis och det råder en bra stämning överlag. Man skulle säkerligen kunna driva detta än längre eller alternativt under andra förhållanden ändra på gruppens dynamik. Vi tror helt enkelt på att grundfilosofin fortfarande håller oss samman som vi klurade på när vi satte oss med gruppdynamik seminariet första gången.

Inom gruppen råder det mindre grupper och dessa har också uppmuntrat till proffsiga lösningar på konflikter. Inom programmeringen för vår grupp har det hela tiden funnits feedback processer samt diskussion om lösningar eller problem vilket har lett till att man kommit fram till snabba utgångar för respektive dilemma. Även grupperna jämte eller de skapade grupperna (programmering till design m.fl.) har kunnat kommunicera fram lösningar som passar båda mycket bra där man försökt att respektera en disciplins kompetens för att klargöra diskussion eller konflikten om man så vill.

Inom gruppen som helhet är det fortfarande svårt för oss att veta vilka typer av konflikter vi har kunnat uppleva eller vilket stadie vi befunnit oss i. Ena hållet så har det funnits små problem som tagits upp och varit krisartade, men de har aldrig tagit form eftersom det funnits en gemensam syn på lösningarna. De exempel vi kunde finna var av väldigt mild karaktär, exempelvis att någon inte vetat om exakt vart eller vilken riktning de velat ha en viss sak, varav detta senare löst sig genom att prova sig fram och kompromissa.

I slutändan ansåg vi kanske att alla tog till oss väldigt mycket av vårt spelkoncept och därför har strävat för ett gemensamt mål. Vi har alltid kunnat se ungefär vart vi vill ta projektet och det har aldrig funnits någon oklar bild över ambition eller arbetsbörda. Ej heller har vi gått ifrån vad som initialt var tänkt med spelet. Eftersom alla är överens om vad vi skapar fanns därför ingen anledning att ha en konflikt. Detta kan ha tongivits tack vare den tidiga prototypen samt det faktum att vi har väldigt fria tyglar inom gruppen, såväl som att de olika mindre grupperingara hanterar sina områden på sitt bästa möjliga sätt.

Som slutnotis kan vi väl konstatera att vi som grupp helt enkelt känner oss väldigt nöjda, vilket var ett ganska bra sätt att summera hur det ser ut och har sett ut under stora delar av projektet. Det har visserligen vissa fördelar och för också med sig nackdelar som vi funderat kring. Fördelarna är att vi håller oss på rätt kurs och arbetar hela tiden hårt mot målet under en ganska stram tidspress men utan att känna stressen eller dylikt av den. Vi undviker också tråkigheter och att material felproduceras genom en viss harmoni inom gruppen. Att vara nöjd kan visserligen också innebära att vi inte riktigt gör så mycket som kanske varje individ skulle kunna utföra. Det kan också vara på hög nivå (överlag lite arbete gjort) som på detaljnivå(ett visst material är halvfärdigt) som nöjdheten sätter en käpp i hjulet för produktion.

Som en kort extranotis tyckte vi det var intressant och tänka om vi haft mer tid eller obegränsad tid på projektet så skulle säkerligen många saker sett helt annorlunda ut. Inte bara ur en planerares öga utan även från varje individ sett. Men man kan väl säga att gruppdynamiken formas också genom de beslut man tar från planering och de förutsättningar man har inom ett projekt, vi känner oss nöjda och ser det inte som en dålig sak i vårt fall.