

# Retrospective afgelopen 3 Sprints - Team 1

## Hebben we allemaal lekker kunnen werken?

Vanuit het hele team krijgen we positief commentaar. We werken allemaal aan onze eigen taken en helpen elkaar waar nodig is. Byron noemde terecht op dat de communicatie wel nog steeds beter kan, daar zijn we het allemaal mee eens.

## Waren de prioriteiten duidelijk?

De prioriteiten werden de laatste weken beter aangegeven dan in het begin. Wat Julia ook zij, alles werd beter aangegeven in trello. Hier had iedereen wel baat bij, dit werkte ook een stuk overzichtelijker. We kunnen zeker zien dat hier een hoop aan is verbeterd.

## Hebben we dingen samen kunnen voegen?

De artists en de developers hebben lekker kunnen samenwerken, vooral bij het inladen van de art en het goed laten lijken in unity. De developers hebben goed gekeken naar kleur, verhoudingen, etc. Als zij er niet uitkomen of hadden de behoefte om het gewoon even dubbelchecken konden ze altijd hulp vragen bij de artists.

## Hebben we aan dezelfde Userstories gewerkt?

We hebben allemaal individuele taken gehad, die verbonden zijn aan de userstories. Daar zijn we ook lekker mee door gegaan. Julia en Ryan hebben in de laatste 2 weken bijgesprongen bij Marcellus voor de UI. Sommige Userstories hebben we verbreedt in de laatste twee weken, zo hebben we nog ambient music en sound toegevoegd. Hier hebben Luca, Julia en Marcellus nog naar gezocht. De devs hebben dit er nog voor de eindpresentaties succesvol in kunnen zetten.

## Waren er frustraties?

Byron en Marcellus gaven aan dat ze de communicatie niet heel goed was. Hier en daar zijn zeker verbeterpunten. Zo mag er best duidelijker aangegeven worden waar iedereen mee bezig is en wat er nog moet gebeuren.

Als oplossing hiervoor zullen we dan ook regelmatig een kleine standup moeten houden, en desnoods even een lijstje afgaan met belangrijke punten die besproken moeten worden.

Ook gaven Luca, Ryan en Julia aan dat de workflow en het tempo waarin dingen worden afgemaakt wat hoger mag liggen. Vaak duurde het lang voordat onderdelen werden afgerond of opgestuurd, dit kan erg vervelend zijn voor de rest van het team. Ook werd het spel zelf pas heel laat echt een 'spel'. Er was langere tijd weinig te zien en te testen, waardoor veel playtesten er niet in zat.

Als oplossing zouden we beter op kunnen letten hoe iedereen ervoor staat met zijn/haar taak, en mag er af en toe ook echt wel wat druk op worden gelegd.

## Is iedereen aanwezig en op tijd geweest?

Julia, Marcellus en Ryan zijn een wat langere tijd ziek geweest. Hierdoor waren ze afwezig op dat moment. We communiceerde wel, ook vanuit huis. Dit was erg fijn. Olli is ook een tijd afwezig geweest, maar het werk werd wel voortgezet. Het was jammer dat we Byron af en

toe na de grote pauze misten, we wisten dan niet waar hij heen was en konden we (door de afwezigheid van Olli) weinig zien van hun process.

Als verbeterpunt horen we dan ook graag wanneer iemand weg moet/gaat. Natuurlijk is 'gewoon naar huis gaan' tijdens een opdracht die nog niet af is niet handig, maar laat het zowiezo even weten.

### **Doorgevoerde verbeterpunten**

We hebben voornamelijk gewerkt aan het agile werken in de trello, waar we zeker verbetering in zien. Nu dat we het snappen is het veel handiger om te gebruiken, en hier werkte we dan ook actief mee.

Ook konden we goed werk van elkaar overnemen, dit kwam door de juiste communicatie die we dan hadden. Vragen konden zo aan elkaar gesteld worden, wat super fijn is.

#### **Team 1 -**

Julia Immink

Ryan van Ingen

Marcellus Moerman

Luca Vermeulen

Byron van Heerewaarden

Olli Appelt