

Sjabloon 4

Verbetervoorstel



Voor- en achternaam: Gido Verhoef

Leerling nummer: 0330549

Datum: 4-10-2024

Versie: 1

Inhoud

| | |
|---|--|
| Inleiding | 3 |
| Sprint 01 | 4 |
| 1. De realisatie (proces)..... | 4 |
| 2. De sprint backlog (planning)..... | 4 |
| 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) | 4 |
| 4. Op basis van test resultaten (product)..... | 4 |
| 5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)..... | 4 |
| 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel..... | 5 |
| Sprint 02 | 6 |
| 1. De realisatie (proces)..... | 6 |
| 2. De sprint backlog (planning)..... | Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd. |
| 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) | 6 |
| 4. Op basis van test resultaten (product)..... | 6 |
| 5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)..... | 7 |
| 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel..... | 7 |
| Sprint 03 | 8 |
| 1. De realisatie (proces)..... | 8 |
| 2. De sprint backlog (planning)..... | Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd. |
| 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en) | 8 |
| 4. Op basis van test resultaten (product)..... | 8 |
| 5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)..... | 8 |
| 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel..... | 8 |

Inleiding

Aan het eind van elke sprint stellen jullie op basis van de uitkomsten van de resultaten na het testen en het invullen van het log een verbetervoorstel op over het volgende:

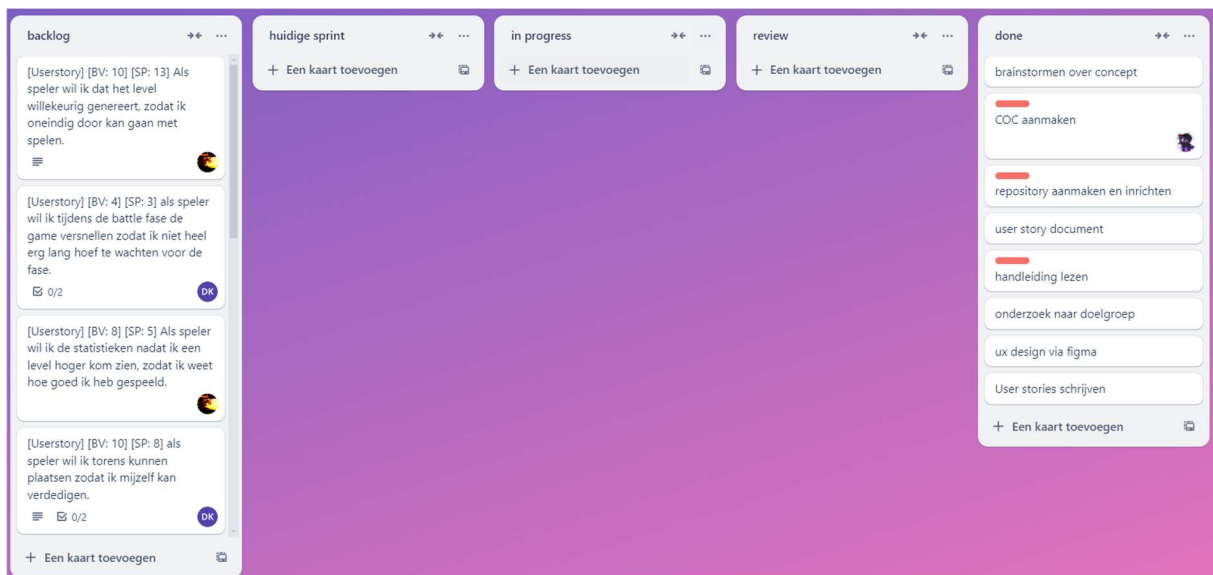
- 1. De realisatie (proces)*
- 2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello*
- 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)*
- 4. Op basis van test resultaten (product)*
- 5. Reflectie op functioneren*
- 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel*
 - a. User stories inplannen aan de hand van story points*
 - b. User stories prioriteiten bepalen aan de hand van de business value*

Sprint 01

1. De realisatie (proces)

Het maken van concept ging goed, we hebben allemaal input gegeven over hoe we de game eruit willen laten zien en hoe het zou kunnen werken, qua hoe de store werkt en eruitziet of hoe het pad genereert. We werkten samen aan de UX design in figma hier hadden we allemaal een goed beeld van hoe het eruit ging zien en ging de samenwerking ook goed

2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello



3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

Tijdens het testen zijn we naar mensen gegaan die we dachten dat bij de doelgroep paste. Hier hadden we uitgelegd wat ons spel was en waar het over ging aan de hand van ons game design document en UX design.

4. Op basis van test resultaten (product)

feedback dat we gekregen hadden was dat we opties kunnen geven voor meer dan 10 waves per level als je langer met de zelfde map of torens wil spelen (victory lap) en dat de shop onhandig kan worden want je moet steeds door te torens scrollen om te zien welke je wilt hebben. Maar ik denk dat deze geen probleem gaat worden als je maar vier torens per keer in de shop hebt

5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)

Gido heeft problemen met taken zien liggen, als hij geen taak krijgt vindt hij het moeilijk om weten wat er te doen is zonder te vragen.

Collin had bepaalde momenten voor communicatie niet zo soepel gingen maar op andere momenten wel weer. Hij is hier wel tevreden mee

Daniël vindt dat hij achterstand heeft qua programmeer vaardigheid en hoopt dat hij het groepje niet belemmerd of als obstakel gezien wordt door de rest van het groepje

Quinn vindt dit groepje veel prettiger dan vorige groepjes qua communicatie, maar voor hunzelf zijn er paar momenten waar dit te snel ging en niet een volledig beeld had van wat het plan is

Ruben vindt de communicatie heel fijn, duidelijke vragen worden gesteld en dingen worden besproken, hij heeft zelf geen idee dat dingen te snel gingen en had geen last van andere groep genoten. Maakt zich momenteel nergens zorgen om

6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel

| | | | |
|---|-------------|---------------|----|
| Nummer & Titel: | Victory lap | | |
| Omschrijving: | | | |
| Als speler wil ik een optie voor langer doorspelen dan 10 waves zodat ik langer op de zelfde map en met de zelfde torens kan spelen | | | |
| Business Value: | 3 | Story Points: | 13 |

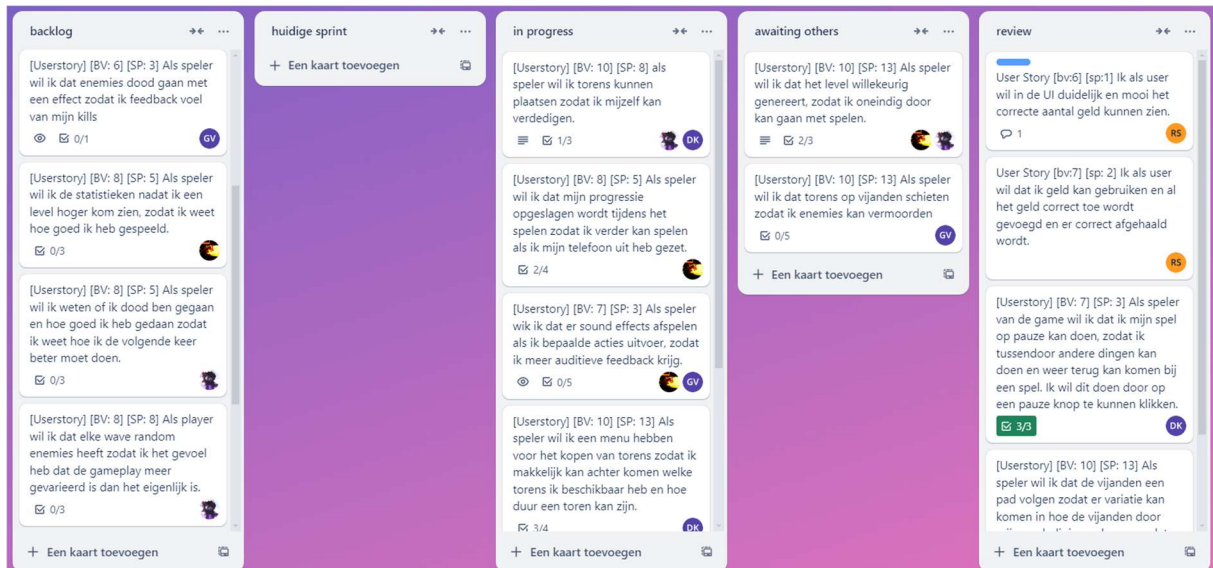
| | | | |
|--|---------------|---------------|---|
| Nummer & Titel: | Shop reworken | | |
| Omschrijving: | | | |
| Als speler wil ik alle shop items tegelijkertijd kunnen zien zodat ik makkelijker door alle mogelijke opties kan kijken inplaats van steeds door de shop moeten scrollen | | | |
| Business Value: | 4 | Story Points: | 3 |

Sprint 02

1. De realisatie (proces)

Het zelfstandig werken aan de user story's ging goed, we hadden allemaal aan ons eigen werk kunnen gaan en hebben goed vooruitgang gemaakt.

2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello



3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

We gaan de demo en de modellen laten zien op mobiel aan mensen die de doelgroep passen, daarna gaan we hun een google form laten invullen.

4. Op basis van test resultaten (product)

We hebben feedback gekregen op dat het moeilijk was om torens te plaatsen op bepaalde locaties van de map vanwege de isometric/birdseye perspective. Als we een tilt gaan toevoegen dan maakt het makkelijker om alle tiles te zien en dan ook makkelijker te klikken op mobile

We hebben ook feedback gekregen over dat het leuk lijkt om vaker de zelfde map te spelen/niet random mappen te spelen, dus een race mode or limited cash mode met premade maps kan hierbij passen

5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)

Gido heeft nog steeds moeite met werk zien liggen vooral zelfstandig werk. Maar hij is wel tevreden met de vooruitgang dat is gemaakt. Gido moet ook grammatica leren

Quinn vond de communicatie goed en is zelf ook tevreden met de samenwerking. Quinn vond deze week productief

Daniël was voornamelijk aan het programmeren en script ervaring probeert te verbinden met het werk van de andere en als hij geen werk zag liggen ging hij modellen. Hij vindt dat hij meer had moeten programmeren.

Ruben wilt meer programmeren, verder ging de communicatie goed, het was makkelijk om andere vragen te stellen.

Collin vond dat het goed ging, hij ervaaarde de samenwerking op een goede manier en de communicatie was ook goed, behalve op bepaalde momenten waar de communicatie minder goed verliepen

6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel

| | | | |
|----------------------------|---|----------------------|---|
| Nummer & Titel: | Tilt and zoom functie | | |
| Omschrijving: | Als speler wil ik de camera kunnen tilten en zoomenzodat het makkelijker is om torens achter op de grid te plaatsen | | |
| Business Value: | 4 | Story Points: | 2 |

| | | | |
|----------------------------|--|----------------------|----|
| Nummer & Titel: | gamemodes | | |
| Omschrijving: | Als speler wil ik meerdere gamemodes met premade maps zodat ik niet random mappen hoef te spelen | | |
| Business Value: | 1 | Story Points: | 20 |

Sprint 03

1. De realisatie (proces)

...

2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello

...

3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

...

4. Op basis van test resultaten (product)

...

5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)

...

6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel

| | | | |
|------------------------------|-----|----------------------|-----------------------|
| Nummer & Titel: | ... | | |
| Omschrijving: | | | |
| Als ... wil ik ... zodat ... | | | |
| Business Value: | 1-5 | Story Points: | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |

| | | | |
|------------------------------|-----|----------------------|-----------------------|
| Nummer & Titel: | ... | | |
| Omschrijving: | | | |
| Als ... wil ik ... zodat ... | | | |
| Business Value: | 1-5 | Story Points: | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |

Sprint 04

1. De realisatie (proces)

...

2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello

...

3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)

...

4. Op basis van test resultaten (product)

...

5. Reflectie op eigen functioneren (samenwerken)

...

6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel

| | | | |
|------------------------------|-----|----------------------|-----------------------|
| Nummer & Titel: | ... | | |
| Omschrijving: | | | |
| Als ... wil ik ... zodat ... | | | |
| Business Value: | 1-5 | Story Points: | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |

| | | | |
|------------------------------|-----|----------------------|-----------------------|
| Nummer & Titel: | ... | | |
| Omschrijving: | | | |
| Als ... wil ik ... zodat ... | | | |
| Business Value: | 1-5 | Story Points: | 0,0.5,1,2,3,5,8,13,20 |