

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

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:

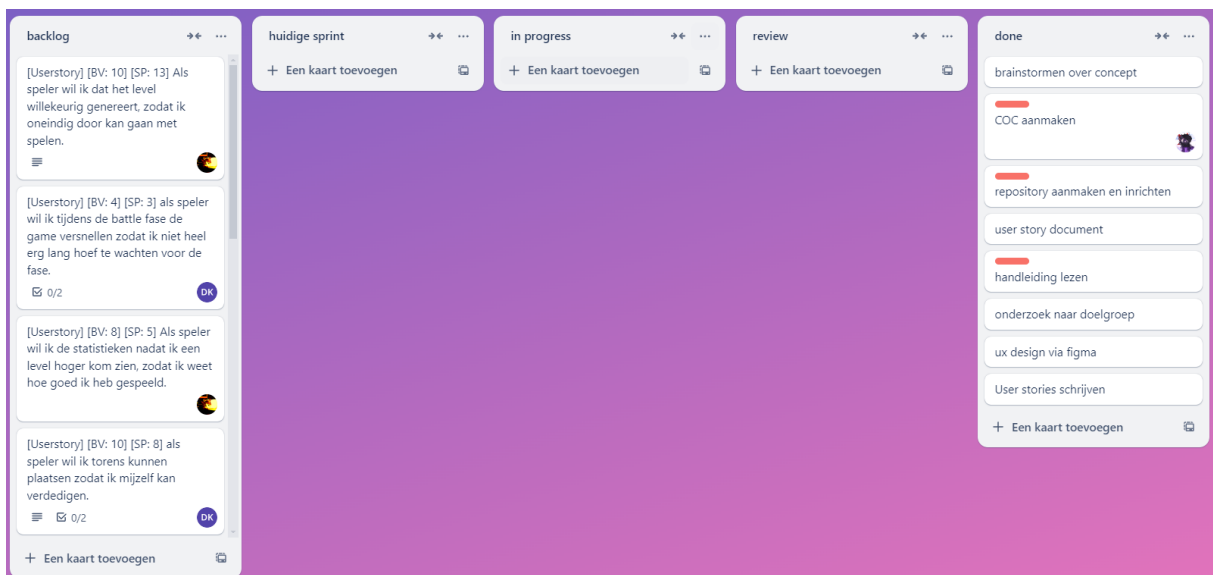
- 1. De realisatie (proces)*
- 2. De sprint backlog (planning), voeg een screenshot toe van Trello*
- 3. Organiseren en uitvoeren van de test(en)*
- 4. Op basis van test resultaten (product)*
- 5. Reflectie op functioneren*
- 6. Nieuwe user stories op basis van het verbetervoorstel*
 - a. User stories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

...

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 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