Startdocument [Groep 16]

# 1. Samenstelling team

*Het projectteam bestaat uit de (minimaal 5 en maximaal 9) volgende specialisten:*

|  |  |
| --- | --- |
| Specialisten | Scrum Master (markeer met X) |
| Yannick – Scrum master | **X** |
| Julian – Notulist |  |
| Floris – Developer (inval Scrum master) |  |
| Bow – Developer ( inval Notulist) |  |
| Tayyib – Developer |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# 2. Definition of Fun

*Wat zorgt ervoor dat wij met veel plezier in dit team werken? In de Definition of Fun leg je als team vast hoe je ervoor gaat zorgen dat er met plezier in het team gewerkt kan worden.*

*Denk bij het opstellen van je Definition of Fun aan de volgende onderwerpen:*

* *Werksfeer*
* *Communicatie*
* *Groei en ontwikkeling*
* *Verantwoordelijkheid*
* *Kwaliteit*
* *Collegialiteit*

Werksfeer – In het geval van werksfeer gaan wij wat posters ophangen. Misschien een plant of twee. Er is af een toe plaats voor een grapje of twee, maar we zullen voornamelijk gefocust en hard bezig zijn.

Communicatie – Wij zorgen voor voldoende communicatie tussen elkaar, doormiddel van commits, Whatsapp, Discord, en andere sociale platformen. Indien er vragen worden gesteld; stellen we ze eerst in het groepje, voordat we van buitenaf hulp gaan zoeken.

Groei en ontwikkeling – We weten van de vorige periode al de sterke en zwakke punten van elkaar, en gaan op basis daarvan taken uitdelen die bij degene toebehoren die er nog wat moeite mee heeft. Dit zorgt voor voldoende ontwikkeling.

Verantwoordelijkheid – Zoals gewoonlijk ligt de verantwoordelijkheid voornamelijk in de handen van de Scrum master.

Kwaliteit – Wij pakken onze taken efficiënt en zorgvuldig aan, doormiddel van goeie communicatie tussen elkaar en de product owners. We zullen ons schema aanhouden en feedback geven op elkaars werk, om te zorgen voor top kwaliteit.

Collegialiteit – We houden elkaar goed in de gaten. Door voldoende inzicht kunnen wij op morale wijze iemand uit het groepje helpen als het niet goed gaat of als er iets mis is. Ook respecteren wij elkaar en laten wij elkaar met rust indien we zien dat we hard bezig zijn.

# 3 Fun Factor garantie

*Wat gebeurt er als de Definition of Fun in gevaar komt? Welke afspraken maken jullie daarvoor?*

Wij hebben de volgende consequenties voor als er iets mis gaat:

* Als we vastlopen – Oorzaak opsporen, oplossen en delen in de groep.
* Als iemand achterloopt – De oorzaak opzoeken en correct stellen, doorwerken en beter inplannen.
* Indien het werk niet klaar is tegen de deadline aan – Afmaken wat we kunnen, en uitleggen wat er mis ging/wat er beter kon.

# 4. Kwaliteiten van het projectteam

Voordat je deze tabel kunt invullen, doe je eerst je [persoonlijke nulmeting.](https://stichtingrocmiddennederland-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/stko833_rocmn_nl/EVj81ZmC3uVHjqOHWyFAUMMBPUO1Q5xutCV1TJRN3d0wFQ)

Schrijf in de tabel voor iedereen apart het volgende op:

**Kwaliteit proces**: waar jij goed in bent als het gaat om samenwerken met anderen; *wat is jouw meerwaarde*?

**Kwaliteit product**: Waar jij goed in bent als het gaat om het maken van een product; *waar ligt jouw vakkennis*?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam | Kwaliteit Proces | Kwaliteit Product |
| Yanick | Communatie | De backend |
| Julian | Communicatie, motiveren & stimuleren om aan het werk te gaan. Teamwerk. | De frontend |
| Floris | Duidelijke uitleg geven, fatsoenlijk luisteren en de opgegeven taken serieus opnemen, communiceren onderling, onderzien van opdrachten | JQuery, Backend |
| Bow | Helpen met opdrachten (Teamwerk) | Laravel en Javascript |
| Tayyib |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 5. Doelen van het projectteam

Schrijf in de tabel voor iedereen apart het volgende op:

**Doel proces**: Waar wil jij beter in worden tijdens het werken in een team; *waar wil jij persoonlijk in verbeteren*?

**Doel product**: Welke vakkennis heb jij nodig om in dit project te kunnen functioneren; *welke vakkennis moet je leren*?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam | Doel Proces | Doel Product |
| Yanick | Duidelijkere git commit beschrijvingen | Meer object oriented |
| Julian | Efficienter bezig zijn in groepsverband | Verbeteren in de backend |
| Floris | Beter luisteren naar anderen, minder aggressief overkomen. | C# |
| Bow | Communicatie met de groep. | ES6 (javascript) & object georienteerd werken |
| Tayyib |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 6. Projectplanning

[Vul de projectplanning in.](https://stichtingrocmiddennederland-my.sharepoint.com/:x:/g/personal/stko833_rocmn_nl/EZsjBzl7y7dGheBTHTR1cc8BG-jGZsQEN1JjYTvWE8Uqpw)