Afspraken Expanding Space

|  |  |
| --- | --- |
| Studionaam: | Space Invaders |
| Naam teamleden: | Tomas, Dano, Reily, Wim, Finley |

**Doelen**

|  |  |
| --- | --- |
| Wat zijn jullie persoonlijke doelen van dit project? (Wat wil je zelf leren / bereiken?) Vul **per groepsgenoot** de persoonlijke doelen in: | |
| Dano: Een game leren maken en beter worden in C#.  Tomas: Beter leren coderen algemeen en leren samenwerken.  Finley: Beter leren werken met Cinema en Maya en beter ideeën kunnen vormen in 3D.  Wim: Beter in team leren werken en beter worden in 3D.  Reily: Beter worden in samenwerken, game environment maken en 3D verbeteren. | |
| Wat is jullie gezamenlijke doel / ambitie voor dit project? | |
| Goed leren samenwerken en een mooi eindresultaat behalen | |
| Elk teamlid schrijft zijn/haar sterke eigenschappen op die gebruikt kunnen worden voor het project (minimaal 3) (je mag ook iemand anders vragen je hierbij te helpen) | |
| Dano | Geduld, concentratie en samenwerking |
| Tomas | Structuur aanbrengen, overzicht en samenwerken |
| Finley | Concentratie, luisteren en aanpassen |
| Wim | Character concept, samenwerken en Geduld |
| Reily | Character Design, evironment maken en project leiden |
| - |  |
| - |  |
| - |  |
| Aan de hand van jullie gezamenlijke sterke punten, wat zou de taakverdeling moeten zijn?  (Denk aan: wie is goed in plannen? Wie kan goed leiding geven om het team goed te laten communiceren? Wie is sociaal sterk om onderlinge problemen bespreekbaar te maken?) | |
| (welke rollen zijn er allemaal in een team? voorzitter, notulist, tijdbewaker, experts)  Reily : Project Leider  Wim : Lead artist  Dano : Lead Developer  Finley : Presenter  Tomas : Notulist | |

**Afspraken Communicatie & Teamdynamiek**

|  |
| --- |
| Hoe vaak per week gaan jullie vergaderen? Op welk (vaste) moment in de week? Wie maakt de notulen van die vergadering en waar kan iedereen deze notulen vinden? Etc. |
| Iedere dag, kort na school. Weekend checkups.  Notulen in github. |
| Hoe maken jullie moeilijke punten bespreekbaar? Wat spreken jullie hierover af? (Bijvoorbeeld: Als iemand zijn/haar werk niet gedaan heeft. Iemand houdt zich niet aan afspraken. Onderlinge sociale spanningen / wrijvingen.) |
| Overleggen en een oplossing zoeken. |
| Hoe houden jullie in de gaten of iedereen zich aan de afspraken houdt? Wat spreken jullie af als iemand zich niet aan (een of meer) afspraken houdt? |
| Trello Bord en updates van teamleden |
| Hoe willen jullie contact houden door het hele project heen? |
| Discord en Teams |
| Hoe houden jullie de motivatie hoog? (Wat heb je hiervoor nodig? Compliment op z’n tijd? Vergaderen bij de boerderij met een theetje?) |
| Iedereen vindt het idee leuk en wilt eraan werken. Eindproduct waar we trots op zijn. |
| Hoe werken jullie het liefst met elkaar? (Zit je naast elkaar, werk je na school samen in de kantine aan het project? Ect.) |
| Online |
| Welke andere afspraken willen jullie met elkaar maken op gebied van communicatie en teamdynamiek? |
| Aanwezig op afgesproken tijden |

**Afspraken Productie & Pipeline**

|  |
| --- |
| Waar slaan jullie het gemaakte werk op? (Documentatie, code, art, etc.) Wat delen jullie met elkaar? |
| Github en Trello |
| Hoe zorgen jullie ervoor dat jullie werk goed op elkaar aansluit? (Zowel qua Art als Code. Welke vorm en/of middelen gaan jullie gebruiken? Bijvoorbeeld: Code reviews, style guide, code conventies, etc.) |
| Trello en overleggen. Moodboards |
| Welke software (versie) gaat er gebruikt worden? Welke bestandsformaten worden er gebruikt voor wat? Welke programmeertaal wordt gebruikt? Etc. |
| Unity versie 2019.3.12f1, Programmeertaal: C#, bestandsfomaten: docx, png, unity bestanden. |
| Hoe houden jullie je planning en urenverantwoording bij? (Plus de uren die je er thuis aan werkt.) |
| Trello |
| Welke andere afspraken willen jullie met elkaar maken op gebied van productie en pipeline? (Bijvoorbeeld: wanneer en hoe wordt de code samengevoegd en de art geïmplementeerd?) |
| Deadlines voorstellen, Trello. |

Respecteer elkaars manier van werken. Communiceer over onenigheden. Geef elkaar eens een compliment voor de dingen die goed gaan en beloof geen dingen die je niet waar kunt maken.

**Houd dit afsprakenformulier te allen tijde voor docenten beschikbaar! Elk teamlid moet een docent dit document kunnen laten zien. Zet het bijvoorbeeld in de Github Repo, op Google Drive of openbaar op Microsoft Teams.**

**Zet ook een link naar dit document in jullie gezamenlijke Trello pagina.**