

Procesevaluatie Expanding Space

Naam student:	Ilona Beukers
Klas:	Ga1A
Naam teamleden:	Koen Sanderse, Meed Dekker, Merel Roelofsen.

Doelen

Wat was (waren) je persoonlijke doel(en) voor dit project? Wat wilde je graag bereiken/leren?
Mijn animatie verbeteren.
Heb je jouw persoonlijke doelen met dit project bereikt?
Ja
Wat was (waren) jullie gezamenlijke doel(en)?
Betere communicatie dan vorige projecten.
Hebben jullie je gezamenlijke doelen bereikt?
Nee.
Zo ja, wat is de belangrijkste factor geweest van jullie succes?
Zo nee, wat is daar de oorzaak van en hoe ga je dit het komende project voorkomen?
Doordat we niet meteen begonnen met diep ingaan over de game

Afspraken

Hoe gingen de vergaderingen? Hadden jullie een vast moment in de week waarop jullie vergaderden? Hebben jullie daar notulen van gemaakt? Kan je verbeterpunten noemen?
We hebben niet altijd kunnen vergaderen maar van wat we hebben daar heb ik aantekeningen

van gemaakt.

Hoe hebben jullie in de gaten gehouden of iedereen zich aan de afspraken hield?

Niet heel erg.

Hebben jullie elkaar wel eens aan moeten spreken dat de ander zijn/haar werk niet gedaan heeft? Zo ja, hoe ging dit? kan je eventueel verbeterpunten noemen?

Nee, maar dit had wel bij Merel moeten gebeuren.

Ben je tevreden over hoe jullie het werk verdeeld hebben? Kan je eventueel verbeterpunten noemen?

Nee, ik heb zelf heel veel aan de art moeten maken, terwijl merel heel vaak weg was met of zonder reden, ik wist dat ze zich niet lekker voelde maar ik had haar gewoon evenveel taken moeten geven.

Ben je tevreden over hoe jullie gedurende het project contact gehad hebben met elkaar? Kan je eventueel een verbeterpunt noemen?

Nee, een verbeterpunt is misschien om eerder een chat aan te maken.

Hoe hebben jullie de motivatie hoog gehouden? Wat was jouw aandeel hierin?

Nee.

Hoe hebben jullie je planning en urenverantwoording bijgehouden?

Nee.

Ben je tevreden over hoe jullie met elkaar samengewerkt hebben? Zie je eventueel verbeterpunten? Hoe zou je het volgende keer liever zien?

In het begin niet, omdat ik tussen merel en de DEV.s een soort van "middleman" was kwa informatie doorgeven maar op het einde ging het al beter.

Vind je dat jullie gekozen hebben voor de beste technische middelen om jullie game te maken?

nee, want het was een programma waar de DEV.s nog nooit mee hadden gewerkt

Hoe hebben jullie de game , assets en belangrijke informatie met elkaar kunnen delen?

Via Trello en Github.

Waren er issues (problemen) met het deelsysteem dat jullie gebruikten?

Nee.

Kon iedereen goed met het systeem overweg? en heeft iedereen zich aan de afspraken gehouden wat delen van assets etc. betreft?

Ja.

Welke game engine/library en taal hebben jullie gebruikt? Zijn jullie hier tevreden over? waarom wel/niet?

We hebben Phaser gebruikt ik weet zelf alleen niet welke taal.

Zijn alle assets op de juiste wijze in de game terecht gekomen? Hoe komt dit?

Ja, door de communicatie die er later pas bij kwam en door feedback.

Werkproces:

Hebben jullie agile gewerkt? Wat hebben jullie hiervoor gedaan?

Nee.

Hoe vaak hebben jullie je eigen game gespeeld (meetbaar)? Wat heeft dit je opgeleverd?

Mees en Koen hebben het vrij vaak gespeeld, ik zelf een paar keer en merel volgens mij maar een keer.

Hebben jullie dagelijks een staande meeting gehouden? Wat heeft dit je opgeleverd?

Niet dagelijks, het leverde ook niet veel op.

Hebben jullie actief userstories bijgehouden en aan 1 userstory tegelijk gewerkt? Wat heeft dit opgeleverd?

Daar hebben de DEV.s meer wat mee gedaan, zelf weet ik dat niet.

Zijn er game onderdelen (bijv. animaties) gemaakt die de game niet hebben gehaald? zo ja hoe kwam dit?

Muziek.
Alle animaties van merel.

Hebben jullie alle art gecontroleerd in de mockup alvorens deze aan de developers aan te leveren? Wat heeft dit opgeleverd?

Ja en de game lijkt daardoor op de mockup.

360 graden evaluatie

Wat ging er volgens jou goed in de samenwerking?

Het einde toen we gingen praten.

Wat ga je de volgende keer anders aanpakken? (binnen de samenwerking)

De communicatie en mensen ergens op aan spreken.

Geef van alle teamgenoten een korte evaluatie (dit noem je een 360 graden evaluatie, je noemt per teamgenoot 1: wat ging er heel erg goed? & 2: wat kan er beter?

Merel Roelofsen: Inzet ging vrij goed, maar het aantal werk en concentratie mogen beter.

Koen Sanderse: Veel aan de codes verbeterd, maar had vaker kunnen laten weten waar hij was, want elke keer dat hij niet op school was wist ik niet waarom.

Mees Dekker: veel inzet getoont, maar had beter zijn concentratie op de codes kunnen focusen dan op Kpop videos.

Upload dit formulier in je pakhuis onder: POP
projectnaam: Expanding Space
bestandsnaam: procesevaluatie