|  |  |
| --- | --- |
| Naam student | Koen Sanderse |
| Klas | GD1A |
| Naam teamleden | Mees Dekker, Illona Beukers, Merel Roelofsen |

Doelen

|  |
| --- |
| Heb je jouw persoonlijke doelen met dit project bereikt? |
| Nee dat heb ik niet. |
| Hebben jullie je gezamenlijke doelen bereikt |
| Nee dat hebben we. |
| 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? |
| Het grootste probleem was te weinig communicatie tussen artists en developers tijdens de tweede periode, dut kunnen we voorkomen door meer overleg te houden. |

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? |
| Wij hadden tijdens de eerste periode en de derde periode elke dag vergaderingen gehouden waar we overlegden wat we hadden gedaan, wat we gaan doen, en waar we moeite mee hadden. wij hebben hier notities over bijgehouden. Een verbeterpunt was dat we de vergaderingen ook tijdens de tweede periode konden houden. |
| Hoe hebben jullie in de gaten gehouden of iedereen zich aan de afspraken hield? |
| We hebben niet opgelet of de anderen zich aan de afspraken hielden |
| 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, dat hebben we niet |
| Ben je tevreden over hoe jullie het werk verdeeld hebben? Kan je eventueel verbeterpunten noemen? |
| Ja daar ben ik tevreden over, een paar verbeterpunten zouden zijn: beter opletten hoe moeilijk het werk was van iedereen. |
| Ben je tevreden over hoe jullie gedurende het project contact gehad hebben met elkaar? Kan je eventueel een verbeterpunt noemen? |
| Ja, hoewel we in het begin veel problemen hadden met communiceren buiten de lessen, is het opgelost tijdens de tweede periode. |
| Ben je tevreden over hoe de art op elkaar aansluit? Kan je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Ik ben redelijk tevreden met de art, het enige probleem wat ik zie, is dat de art van de player en de enemy erg verschillend is |
| Hoe hebben jullie de motivatie hoog gehouden? Wat was jouw aandeel hierin? |
| Door alles aan de goede kant te bekijken. |
| Hoe hebben jullie je planning en urenverantwoording bijgehouden |
| Door onze afspraken na te komen. |
| Ben je tevreden over hoe jullie met elkaar samengewerkt hebben? Zie je eventueel verbeterpunten? Hoe zou je het volgende keer liever zien? |
| Ja, hoewel we beter hadden kunnen communiceren. En we hadden eerder een groeps-Whatsapp moeten aanmaken. |

360 graden evaluatie

|  |
| --- |
| Wat ging er volgens jou goed in de samenwerking? |
| Goede samenwerking tussen de developers en een prettige sfeer. |
| Wat ga je de volgende keer anders aanpakken? (binnen de samenwerking) |
| Betere communicatie, meer duidelijkheid over wat iedereen moet doen. |
| Geef van alle teamgenoten een korte evaluatie(dit noem je een 360 graden evaluatie, je noemt per teamgenoot 1: wat ging er goed? & 2: wat kan er beter? |
| *<naam teamgenoot> : werkte snel en precies, maar had wat beter kunnen luisteren naar de feedback van de rest van het team.*  Koen Sanderse: Werkte effectief en snel tijdens de eerste sprint, maar heeft tijdens de 2de periode minder gedaan.  Mees Dekker: Heeft veel gedaan aan de implementatie van de art en de menu’s, maar werd soms flink afgeleidt.  Merel Roelofsen: Heeft gezorgd voor veel communicatie en art, maar was veel afwezig.  Illona Beukers: Zorgde voor veel van alle assets en de spritesheets van laika, maar was soms veel afgeleidt. |