**Taken Sub-Rol**

**Producer:** - Functioneren van het team.  
(Fahrettin) - Aangeven van on stuurbare problemen / mensen.  
 - Bijhouden van de notulen van de scrummeeting.   
 - Bijhouden aanwezigheid scrummeeting.  
 - Manage van het project als een eenheid.  
 - Voortgang van de algehele voortgang.  
 - Helicopter view.

**Planning Manager:** - Uitwerking planning.  
(Fahrettin) - Planning bijhouden op weekbasis.  
 - Aanhouden van consistente structuur.  
 - Logboek van gemiste deadlines.  
 - Planning moet at any given moment inzichtelijk gemaakt worden.

**Art Lead:** - Conceptuele artstyle.  
(Ruben) - Consistentie van visuele elementen van art, zodat er geen stijlbreuk is.  
 - Bijhouden van logisch benaming van game assets.  
 - Files moeten at any given moment inzichtelijk gemaakt worden.  
 - Back-uppen van alle assets.  
 - Mensen aanspreken op gebreken in de stijl.

**Lead Developer:** - Plan van aanpak van de onderliggende structuur.  
(Mack) - Coding skills.  
 - Aansturen andere developers.  
 - Consistentie in alle opgeleverde code.  
 - Scripting assetlist maken.

**Q.A:** - Secuurheid in bug omschrijving.  
(Mack) - Zijn de reeds aanwezige bugs in game omschreven.  
 - Game testen op verschillende manieren om bugs te vinden.

**Level Designer: -** Creativiteit in level design.  
(Lara) - Blueprint kwaliteit.  
 - Naleven van het tweewekelijkse importmoment.

**User Experience:** - De flow in de game van menu tot victory.  
(Kevin) - De informatievoorziening van HUD, Tutorial level, Menu.  
 - Opbouw moeilijkheidsgraad of het logisch is.  
 - Look and Feel in contrast met de conceptfase.