**Opdracht C   
Bytegroep 10   
18 mei 2018**

**1 Team SWOT**

Wij hebben positieve en negatieve punten opgesteld over hoe wij denken dat het project gaat verlopen. Wij hebben zowel interne als externe punten gedocumenteerd.

*Tabel 1: SWOT: Negatieve punten*

|  |  |
| --- | --- |
|  | Negatief |
| Intern | Werk wordt niet altijd gelijk verdeeld. Wij stellen vaak deadlines uit. Niet iedereen neemt initiatief. Groepsbesprekingen zijn vaak rommelig. |
| Extern | Documentatie kan halverwege veranderd worden. |

*Tabel 2: Team SWOT*

|  |  |
| --- | --- |
|  | Positief |
| Intern | Goede werk sfeer. Wij staan klaar voor elkaar. Mensen nemen initiatief waar zij dat kunnen. Wij beginnen vroeg met het project. Onze documentatie is goed terug te vinden. |
| Extern | Wij krijgen een leerzame excursie naar een bank. Dit project is er duidelijke documentatie. |

**2 Taakverdeling**

Hieronder is onze taakverdeling te zien.

• Paul H. Organisator

• Paul W. Verbinder

• Gerard Expert

• Merijn Document Manager, Onderzoeker

• Aron Tester

• Boas Kwaliteitsbewaker

• Floor Designer, expert

• Mohammed Designer

**3 Persoonlijke SWOT**

*Tabel 1: SWOT: Negatieve punten*

|  |  |
| --- | --- |
|  | Negatief |
| Intern | Ik ben niet zo goed met hardware. Ik vind dit ook minder interessant, dus heb moeite met mij daarin verdiepen. Ik krijg graag duidelijke taken en vind het moeilijk om met een vage omschrijving te bepalen wat ik moet gaan doen. |
| Extern | Project kan veel tijd in beslag nemen, en dit heeft invloed op de rest van mijn vakken. |

*Tabel 2: Team SWOT*

|  |  |
| --- | --- |
|  | Positief |
| Intern | Ik wil graag goeie resultaten opleveren en ben een doorzetter. Ik ben goed in documenteren en heb mooie code neergezet voor project 3. |
| Extern | Ik leer meer over hardware en werken in groepsverband. |

**4 Rolverdeling**

Ik neem de rol van designer en expert op mij. Ik vind het leuk om iets neer te zetten wat er goed uit ziet en wat goed werkt. Dit kan ik bereiken door als designer naar het project te kijken. Daarnaast heb ik een groot deel van de code geschreven bij project 3, waardoor ik kennis heb over de server-client communicatie. Hierdoor kan ik ook als expert naar het project kijken.