## Sprint 3

Sprint 3 is al weer voorbij. Ik heb deze sprint het concept Paddle klaar te stomen om een werkend digitaal prototype te kunnen maken. Daarvoor ben ik vooral aan de slag gegaan met het werken met een nieuw projectbeheer systeem in een scrapbook, het uitschrijven van de spelregels en userflow van Paddle en het ontwerpen van de UI. Daarnaast heb ik het concept getest middels een usertest met een paperprototype. De feedback daaruit heb ik geanalyseerd, uitgeschreven en heb daarmee een advies uitgeschreven over de doorontwikkeling van Paddle. Als laatste heb ik gewerkt aan een visuele demo van de beoogde UI digitale UI van paddle. Deze heb ik op de site van Paddle geplaatst die dient om het spel uit te leggen en het uiteindelijke spel te hosten.

### Wat ging goed?

Een ding waar ik heel erg blij mee ben is de usertest. Deze ging, op het prototype zelf na, goed en de feedback die ik heb ontvangen gaat mij erg veel helpen met de doorontwikkeling van Paddle.

Naast de usertest is het project management via het scrapbook ideaal voor mij. Ik ben overgestapt op deze manier omdat een Jira of een Trello niet wilt werken voor mij. Ik vergeet deze altijd bij te houden waardoor het niet echt waardevol is als tool om een project te managen. Het scrapbook wat ik nu gebruik heb ik altijd bij en dient eigenlijk als een offline trello. Ik houd hiermee het overzicht en vergeet niet dat deze bestaat. Erg fijn!

De versie beheer via Github werkt ook fijn. Ik nu meer inzicht in de progressie van het project. Daarnaast kan ik nu ook makkelijk tussen mijn laptop en desktop werken aan paddle, zonder dat ik verschillende versies van documenten over hoef te zetten. Erg handig en heeft mij veel tijd bespaart.

Tijdens het werken aan het project ben ik ook een dag in de bibliotheek gaan werken om te brainstormen. Hierdoor had ik minder last van afleiding die mijn huis biedt. Hierdoor kon ik best wat dingen uitwerken.

### Wat ging fout?

Hoewel de usertest waardevol was en best goed ging, was het prototype niet optimaal. Het was onhanding om te besturen waardoor de game niet echt gespeeld kon worden. Het was een geluk dat het wel duidelijk was wat de gameplay was waardoor ik toch waardevolle feedback heb kunnen ontvangen. Maar de volgende keer ga ik geen paperprototype gebruiken voor een concept dat moet bewegen.

Wat ook fout ging was het klooien met verschillende programma’s om demo klaar te maken. Ik ben van Davinci Resolve naar Krita gegaan. En van Krita ben ik uiteindelijk maar weer een pixelart demo gaan maken in aseprite. De volgende keer wil ik eerder beginnen met een deel van project als er ook een onbekend programma aan vast hangt. Hierdoor ben ik helaas wat onnodige tijd kwijtgeraakt.

Ik heb veel dingen lastminute moeten doen. Dit zorgt voor een crunch aan het einde van de sprint. Dit is niet fijn en zorgt best voor veel vermoeidheid. Dit wil ik de volgende keer niet meer doen.

### Wat ga ik volgende sprint proberen?

Volgende sprint wil ik proberen de taken meer te verdelen over het semester heen. Ik heb tot nu toe elke sprint weer een crunch in het laatste weekend gehad. Omdat ik naast school ook fulltime werk is dat niet optimaal. Daarom wil ik, in samenwerking met mijn nieuwe projectboek, de taken meer verdelen over de komende sprint. Zeker omdat deze ook druk dreigt te worden.

Volgende sprint wil ik ook proberen om de graphics van de game in met vectors te maken. Op het moment gebruik vooral pixelart voor dit project. Echter kan dit wat gedatteerd overkomen. Om een nieuwe stijl te proberen wil daarom de game met vector graphics gaan maken.

Volgende sprint wil ik ook een tweede usertest plannen. Deze keer om het digitale prototype te testen. Deze test wil ook doen onder basisschool kinderen en leraren in het basisonderwijs. Hiermee kan ik valideren of de game wel of niet geslaagd is.

## Conclusie

Er gingen wat dingen goed, er gingen wat dingen fout. Maar zelf vond ik de sprint enigzins geslaagd. Ik heb best wat dingen voor Paddle kunnen opleveren en heb de UI en leerwaarde van de game gevalideerd. Ik heb een demo gemaakt die UI toelicht en heb een planningstructuur gevonden die voor mij werkt. Alles bij elkaar ben ik er positief over en ready om de eindsprint in te gaan!