

# Software Engineering Project Reflectie

Ruben Janssen, 10252657

## Evaluatie:

### Noem de 3 grootste prestaties die jullie als team hebben bereikt tijdens dit SE project

- Het overzicht behouden van wie aan wat werkte. Ons groepje coördineerde samen met alle groepen om de uiteindelijke versie werkend te maken
- Het mergen. Ons belangrijkste project was het fixen van de bugs en door constante merges uit te voeren konden wij bugs die door andere teams waren gemaakt gelijk oplossen
- Het maken van de backlog. De backlog het werk verdeelde in wie wat moest doen, dit bleek achteraf zeer goed te gaan en teams konden goed langs elkaar werken zonder veel problemen op te leveren.

### Noem de 3 belangrijkste problemen die jullie als team zijn tegengekomen

- Een groot probleem was het niet op tijd mergen van teams. Soms gebeurde het dat een team een week lang niet mergde en dat resulteerde in vele merge conflicts. Wij speelden daar altijd een rol in en we hadden vaker moeten mergen.
- Doordat teams langs elkaar werkten gebeurde het vaak dat bepaalde dingen meerdere keren moesten worden gedaan. Dit zorgde voor veel overhead aangezien sommige bugs wel 4 keer moesten worden opgelost. Ook dit had kunnen worden voorkomen door vaker te mergen met die teams.
- Het gebeurde ook regelmatig dat code moest worden herschreven, een goede oplossing was om meer peerreviewing toe te passen.

## Scrum:

### Wat voor rol speelde de ontwikkelmethode die jullie gebruikten in de onder 1.1 en 1.2 genoemde prestaties en problemen?

Scrum zorgde ervoor dat nieuwe ideeën snel konden worden besproken en geïmplementeerd. Het zorgde voor een zeer 'agile' developments proces. De sprints van één week zorgen er ook voor dat iedereen wist wat er moest worden gedaan en voorkwam veel vergissingen, zoals overhead en verkeerde implementaties.

### In hoeverre heeft jullie team de Scrum methode toegepast? Wat week af?

Omdat onze productowner vaak afwezig was, hebben we als team de taak overgenomen en een beetje verdeeld. Verder hadden we een vaste scrummaster met scrum ervaring en zijn we niet veel afgeweken van de methode.

### Hoe bevalt Scrum? Wat ervoer je als positief? En wat als negatief? Waarom?

Scrum bevalt goed. Wat het is vooral fijn dat je iedere week een bepaald doel hebt en weet waar je aan toe bent. Op die manier behoud je het overzicht en weet je wat er gaande is. Het enige nadeel ontstaat als er mensen afwezig zijn, waardoor je niet meer aan je sprint kan voldoen en de hele planning in het water valt.

### **In hoeverre ondersteunde Scrum jullie teamprestatie? En in hoeverre werkte het tegen?**

Scrum ondersteunde onze teamprestatie goed doordat we vaak een lijst hadden met dingen die moesten worden gedaan. Op deze manier kon iedereen een onderwerp van de lijst pakken en er aan werken, zonder veel te overleggen. Iedereen werkte afhankelijk maar kon wel elkaar aanvullen als iemand niet verder kwam bij een bepaald onderwerp.

### **Samenwerking (gebruik de reflectie-enquete om de uitzonderlijke aspecten van jullie team te bepalen):**

#### **Noem de 3 aspecten die het best verliepen in jullie samenwerking**

- De communicatie ging goed, iedereen wist waar hij aan toe was
- Behulpzaamheid, iedereen kon naar elkaar toe stappen als ze ergens vast zaten
- Iedereen was bereid een taak uit te voeren, niemand werd opgescheept met taken die hij niet leuk vond

#### **Noem de 3 aspecten die het minst goed verliepen in jullie samenwerking**

- Aanwezigheid was niet goed. Sommige mensen waren nooit aanwezig waardoor we harder moesten werken. Verder zijn er niet echt minpunten in onze samenwerking geweest

### **Wat voor rol spelen deze aspecten in de onder vraag 1.1 en 1.2 genoemde prestaties en problemen?**

Deze aspecten speelden nauwelijks een rol, wat vooral fout ging was de communicatie met andere teams.

### **Hoe essentieel was colocation voor jullie team? In hoeverre verbeterde het jullie gezamenlijke beslissingen?**

Zeer belangrijk, het verbeterde de communicatie zowel tussen de teams als binnen het team. Het is op deze manier zeer makkelijk om snel overleg te voeren als er veranderingen worden doorgevoerd.

### **Persoonlijkheid:**

**Vul Wilde's Type Indicator in om de duidelijkheid van jouw persoonlijkheidstype te bepalen. Doe dit voordat je over het achterliggende model gaat lezen, voor het beste resultaat. Lees VerklaringTestResultaten.txt uit de bijlage voor correcte interpretatie. Hoe duidelijk is jouw score?**

Aangezien de scores verschillen tussen -1 en 5 is zit er veel verschil in score. Het is dus niet duidelijk een bepaalde kant.

**Hoe accuraat zijn jouw testresultaten? Wat voor rol spelen contextuele factoren (stress, omgeving, ervaringen) hierin? Wat voor misconcepties kunnen gemakkelijk optreden bij gebruik van het Myers-Briggs model? (Zoals: 'voorkeur' kan ten onrechte met 'vaardigheid' worden verward) Hoe kan het model nuttig worden gebruikt?**

Aangezien de test erg snel kan worden gemaakt en klein is, geeft het meer een indicatie dan een definitief persoonlijkheidstype weer. Omdat het een kleine test is, is het mogelijk dat contextuele factoren een heel grote rol spelen en veel invloed hebben op het resultaat. De testresultaten geven daarom een waarschijnlijk of vergelijkbaar type weer in het Myers-Briggs model.

**Welk Myers-Briggs type past het beste bij jou, denk je zelf? Hoe heb je dat bepaald?**

Het type ESFJ past het beste bij mij, dit heb ik bepaald op basis van de score van de Wilde's Type Indicator die een score van relatief 5, 3, -1, 1 gaf. Aangezien de laatste twee scores niet erg sterk zijn, kan het mogelijk zijn dat het Feeling en Judging gedeelte veranderd naar Thinking en Perception.

**Wat motiveert jou in Software Engineering? En wat kost jou de meeste wilskracht? In hoeverre is dit gerelateerd aan jouw persoonlijkheidstype?**

Het leuke aan software engineering is in mijn ogen het creëren van een product. Het werken naar een bepaald doel is zeer bevredigend als het eenmaal af is. Het kost echter veel wilskracht om het product van de grond te krijgen als het slecht gaat en de animo van het team weg is. Mijn persoonlijkheidstype is Leidsman en Bewaarder, wat ik vooral herken in nieuwe ideeën en concepten: ik speel liever op safe als het goed gaat dan een risico te lopen dat het fout kan gaan.