Interviewverslag

17 januari 2017

**Naam interviewer(s):** Jawed Balkhi, Jim Stam, Ali Jawanshir, Anil Rosaria

**Naam respondent:** Stelian Paraschiv

**Duur interview:** 15 minuten

**Datum:** 17 januari 2017

**Plaats:** Hogeschool Rotterdam, Wijnhaven 107

**Onderwerp van het interview:** Project 2

**Doel van het interview:** Opstellen product backlog

Op dinsdag 17 januari 2017 hebben wij een interview afgenomen met onze product owner (PO). Het doel van dit interview was het achterhalen van een product backlog voor ons game-making project.

Als inleidende vraag vroegen wij wat de doelgroep was voor de game. De PO gaf aan dat het spel voor 14+ is en voor 2 tot 4 spelers. Bij de casus waren al vragen toegevoegd, dit zijn optionele vragen die we mogen veranderen als wij dat willen. Dit komt omdat sommige originele vragen onduidelijk waren, dit wilde de PO zoveel mogelijk vermijden. Het is echter wel een vereiste dat alle vragen over Rotterdam gaan. De PO gaf ook aan dat het een vereiste is dat we het product testen met een testgebruiker. Hij wil dat we het spel voor de gamer bouwen, en daarom moeten we het ook testen met de gamer. Dit om te zorgen dat we zoveel mogelijk feedback krijgen om het spel zo goed mogelijk te maken.

We vroegen ook hoe we het beste contact kunnen opnemen met de PO. Hij vertelde ons dat de beste manier is om langs te komen in zijn kantoor in Wijnhaven. Het is ook mogelijk om hem te bereiken via google classroom. E-mail duurt voor de PO over het algemeen langer om te beantwoorden, en dus raadde hij dit af.

Vervolgens wilde we de minimale eisen bepalen, en vroegen we dat na. De PO vond het belangrijk dat de gameplay van het spel werkt. Hij vond het ook belangrijk dat er zoveel mogelijk vragen in het spel zitten. Hoe meer vragen, hoe uitdagender het spel. Hij raadde aan om te beginnen met een aantal vragen en de basiscode. Hoe het spel eruit ziet kan altijd later verandert worden, de stijl en kleuren konden we zelf bepalen mits deze maar consistent zijn. De PO had geen voorkeur voor de manier waarop we programmeren, als het spel maar werkt.

De PO gaf ook aan dat we moeten letten op de leerdoelen. Source control en een database toepassen zijn erg belangrijk. Dit is dan ook iets waarop we moeten focussen.

Optionele toevoegingen waren het rekening houden met kleurenblinden, omdat er een aantal kleuren in het spel zitten die moeilijk van elkaar te scheiden kunnen zijn voor deze groep spelers. Een andere “could have” was de toevoeging van interactie tussen de spelers. De PO vind dat dit in het originele design niet zoveel zit, en dus dat we manieren moeten toevoegen om andere spelers in de weg te zitten. Dit moet echter niet oneerlijk worden, de spelers moeten allemaal een gelijke kans hebben om te winnen.

Bij deze sloten we het interview af. We hadden genoeg informatie vergaard en een duidelijk beeld van het spel. De PO had geen verdere punten voor ons en we hadden alle aspecten besproken.