Sprint Retrospective Door Ian Hartog GD2B

Na deze eerste sprint achter de rug te hebben, zijn er natuurlijk verbeter punten, maar eigenlijk wil ik het eerst hebben over de goede punten uit deze sprint. Ondanks dat we een prototype hadden in plaats van een shipable product, ben ik nog steeds zeer tevreden over ons product. Ook hebben we goed samengewerkt, goede communicatie was erg essensieel voor het product, en ook een goede sfeer in het team was belangrijk(gelukkig is die sfeer er wel). Ook waren we als team enthousiast. Als ik voor mijzelf spreek denk ik dat ik als developer ook erg gegroeid ben, aangezien in physics ben gaan programmeren en compleet uit mijn comfort zone ben gestapt door dit te doen. Ook denk ik dat ik een goede toevoeging ben in het team, zowel door het resultaat dat ik leven als bijdrager aan een goede sfeer. Oké, nu we de goede punten hebben gehad is het tijd om te kijken naar de verbeterpunten. Het eerste punt dat ik wil benoemen is het enthousiasme, ondanks dat ik dit net ook als sterk punt benoemde vind ik dit tegelijk een zwak punt, omdat wij als team misschien iets te enthousiast waren, waardoor wij te veel wouden doen in een sprint. Ook een verbeterpunt is de scrum werkwijze, omdat wij deze nog niet volledig gebruikte deze sprint. Duidelijkheid binnen het team over onze main gameplay en ons main doel tijdens een sprint moet beter volgende sprint. Om dit voor elkaar te krijgen, zullen wij beter moeten overleggen, duidelijker naar elkaar moeten zijn, en elkaars enthousiasme een klein beetje afremmen, zodat er niet weer te veel gebeurt volgende sprint. Ook zullen we volgende sprint met een shipable product moeten komen waarbij de gameplay duidelijk is.