Gedocumenteerde Game sprint

Retrospective

# Wat ging er goed

Er was goede communicatie tussen de game artist en developers.  
Snel met elkaar eens zijn over beslissingen.   
Snel en veel werk bij de artists.  
Problemen waren snel opgelost.

Wat kon beter

De communicatie tussen de RV ‘ers kon stukken beter.  
De documentatie moet wat meer geordend worden, en De planning bij het Development kon beter.

# Hoe lossen we dat op

Dat de RV ‘ers elke ochtend hun Teams controleren.   
In de ochtend langer aan de stand up werken, en dat we dus met z’n allen aan de documenten werken en bij houden.  
  
Wat nemen we mee

Ik vind het een goed en eerlijk idee om iedereen zijn idee te laten uitwerken aam het begin en om dan te pitchen.

Eliza 

Wat ging er goed? Communicatie was echt top, iedereen was vrij op 1 lijn met elkaar en als er problemen waren dan werden die snel opgelost.

Wat kon beter? Inderdaad de documenten bij houden misschien. Alhoewel de belangrijkste werden bijgehouden en iedereen was vrij druk dus ik denk dat ie ons gewoon ontglipt zijn. Wat neem ik mee naar het volgende groepsproject.

De communicatie goed houden zou en s ‘ochtends misschien iets langer aan de documenten met ze allen zodat her niet een last minute ding wordt om nog uitzoeken wat er nauw precies in moest.

# Mauran

Wat ging goed: We konden snel beslissingen nemen en goed met elkaar overleggen wat wel en niet handig is. Ook ging de rolverdeling goed en hebben we echt gekeken naar waar iedereen goed in is.

Wat kon beter: Het bijhouden van alle documenten. We begonnen er een beetje te laat aan waardoor sommige dingen een beetje vaag waren sinds we terug moesten denken.

Wat neem ik mee: Ik vind het een goed en eerlijk idee om iedereen zijn idee te laten uitwerken aam het begin en om dan te pitchen waarom jouw idee goed is en dat we dan samen komen tot een mix van alles wat we leuk vinden. Zo krijgen we iets dat iedereen wel leuk vindt om aan te werken.

# Leon

Planning kan beter, communicatie ging goed.

# Daniel

Ik denk wat verbeteren punten zijn is dat de communicatie ook al is het heel goed dat het miss iets beter kon, en het tempo van de developers misschien ook wat sneller kon.

Ook ben ik er mee eens met wat Mauran zei over het bijhouden van documenten, meeste hadden we wel gelijk af of werden bijgehouden alleen 1 of 2 hadden we niet echt veel aandacht gegeven.