**Procesevaluatie Expanding Space**

|  |  |
| --- | --- |
| Naam student: | Dave Bakker |
| Klas: | GD1B |
| Naam teamleden: | Max Dekker, Sharona Vorswijk, Mart Veldhuizen van Zanten, Remco Remerij. |

**Doelen**

|  |
| --- |
| Wat was (waren) je persoonlijke doel(en) voor dit project? Wat wilde je graag bereiken/leren? |
| Ik wilde meer ervaring met Unity en er mee leren om gaan op een professionele manier. Ook wou ik oefenen in het samenwerken. |
| Heb je jouw persoonlijke doelen met dit project bereikt? |
| Ja. |
| Wat was (waren) jullie gezamenlijke doel(en)? |
| Een hele vette game maken! |
| Hebben jullie je gezamenlijke doelen bereikt? |
| Is te betwijfelen. Ik zou nee zeggen, hun misschien ja. |
| Zo ja, wat is de belangrijkste factor geweest van jullie succes? |
| - |
| Zo nee, wat is daar de oorzaak van en hoe ga je dit het komende project voorkomen? |
| Te weinig communicatie. Geen structuur. Onervaren in groepsformaat werken.  ^ Dit is mee te nemen in het komende project en daarin aan te passen. |

**Afspraken**

|  |
| --- |
| Hoe gingen de vergaderingen? Hadden jullie een vast moment in de week waarop jullie vergaderden? Hebben jullie daar notulen van gemaakt? Kan je verbeterpunten noemen? |
| Nee, wanneer we elkaar voor een tijd niet spraken, gingen we naar elkaar opzoek en hielden we overleggingen over hoe en wat. Dit waren er niet veel. |
| Hoe hebben jullie in de gaten gehouden of iedereen zich aan de afspraken hield? |
| Niet zo zeer in de gaten houden, maar meer van, na een periode kan je kijken of iemand iets heeft afgemaakt ja of nee. |
| Hebben jullie elkaar wel eens aan moeten spreken dat de ander zijn/haar werk niet gedaan heeft? Zo ja, hoe ging dit? kan je eventueel verbeterpunten noemen? |
| Ja, redelijk. Wel veel botsingen en veel stress. |
| Ben je tevreden over hoe jullie het werk verdeeld hebben? Kan je eventueel verbeterpunten noemen? |
| Nee. Verbeterpunten zouden zijn: inplaats van gelijk beginnen, sterke taken geven aan iedereen en dan pas aan de slag. Ook overleggen wie wat kan, anders krijg je in toekomst nog problemen, met taken die niet gedaan zijn. |
| Ben je tevreden over hoe jullie gedurende het project contact gehad hebben met elkaar? Kan je eventueel een verbeterpunt noemen? |
| Redelijk, maar ook weer niet. Soms had ik zelfs dat er te veel communicatie was, maar dat waren meer ruzies dan echte goede professionele gespreken. |
| Hoe hebben jullie de motivatie hoog gehouden? Wat was jouw aandeel hierin? |
| Het eindresultaat. Ik was de gene die de final build maakte. |
| Hoe hebben jullie je planning en urenverantwoording bijgehouden? |
| Met Trello. |
| Ben je tevreden over hoe jullie met elkaar samengewerkt hebben? Zie je eventueel verbeterpunten? Hoe zou je het volgende keer liever zien? |
| Eigenlijk niet. Er is zeker wat te verbeteren. Alleen ik denk dat er gewoon te veel onrust was om goed te kunnen samenwerken. |

|  |
| --- |
| Vind je dat jullie gekozen hebben voor de beste technische middelen om jullie game te maken? |
| ja/nee, want...  Ja, want Unity heeft ons veel kunnen bieden, ook al waren er mensen wat onervaren mee, was het nog te doen. |
| Hoe hebben jullie de game , assets en belangrijke informatie met elkaar kunnen delen? |
| Ja, alles. |
| Waren er issues (problemen) met het deelsysteem dat jullie gebruikten? |
| Ja, eerst wilde het project sharing niet doen van Unity, toen hebben we de hele tijd eigenlijk via OneDrive geshared en via de mail. En de laatste 2 weken hebben we de collab functie gebruikt van Unity, wat uiteindelijk op het allerlaatste moment ons in problemen heeft gebracht. |
| Kon iedereen goed met het systeem overweg? en heeft iedereen zich aan de afspraken gehouden wat delen van assets etc. betreft? |
| Nee, want voor vele was Unity te ingewikkeld.  Ja, iedereen heeft gewoon, ook op andere manieren, ze delen kunnen sharen. |
| Welke game engine/library en taal hebben jullie gebruikt? Zijn jullie hier tevreden over? waarom  wel/niet? |
| Unity in C#. Ja hoor, zeer tevreden, omdat we er veel mogelijkheden mee waren. |
| Zijn alle assets op de juiste wijze in de game terecht gekomen? Hoe komt dit? |
| Niet alles assets. Zoals animaties, die zitten er wel in alleen door tijdsnood hebben we die achterwegen gelaten, wat later een slecht idee was. |

**Werkproces:**

|  |
| --- |
| Hebben jullie agile gewerkt? Wat hebben jullie hiervoor gedaan? |
| Nee, we hadden er veel beter over kunnen nadenken. |
| Hoe vaak hebben jullie je eigen game gespeeld (meetbaar)? Wat heeft dit je opgeleverd? |
| Elke dag, gewoon voor testing purpose, veel errors. |
| Hebben jullie dagelijks een staande meeting gehouden? Wat heeft dit je opgeleverd? |
| Nee, niet dagelijks. Heel weinig eigenlijk, het was meer van als er iets gemaakt moest worden, kreeg iemand de taak omdat te doen, wat uiteindelijk niet heel verstandig was. |
| Hebben jullie actief userstories bijgehouden en aan 1 userstory tegelijk gewerkt? Wat heeft dit opgeleverd? |
| Ik denk het wel, ik was er niet erg involved in. |
| Zijn er game onderdelen (bijv. animaties) gemaakt die de game niet hebben gehaald? zo ja hoe kwam dit? |
| De animaties. Death screen. Explosion on Death. Fixed UI. Alle geluiden. Particle effects. |
| Hebben jullie alle art gecontroleerd in de mockup alvorens deze aan de developers aan te leveren? Wat heeft dit opgeleverd? |
| I’m not an artist. |

**360 graden evaluatie**

|  |
| --- |
| Wat ging er volgens jou goed in de samenwerking? |
| Samen doorwerken. |
| Wat ga je de volgende keer anders aanpakken? (binnen de samenwerking) |
| Goede communicatie en structuur van taken en verdelingen. |
| Geef van alle teamgenoten een korte evaluatie (dit noem je een 360 graden evaluatie, je noemt per teamgenoot 1: wat ging er heel erg goed? & 2: wat kan er beter? |
| *<Max> Gemotiveerd en was bereid om alles te doen, maar kon op zich wel beter ze werk doen.*  *<Joshua> Was vriendelijk en probeerde te communiceren, ook was heel snel in zijn taken, maar is niet de beste in samenwerking.*  *<Mart> Enthousiast en lever goed werk in, maar kan snel afgeleid zijn door andere mensen.*  *<Sharona> Is een harde werker, maar is snel stil.*  *<Remco> Goed in Motiveren, maar kan heel irritant of afstotend zijn. Ik zou hem niet een 2e keer als teamgenoot willen.* |

**Upload dit formulier in je pakhuis onder: POP**

**projectnaam: Expanding Space**

**bestandsnaam: procesevaluatie**