**Procesevaluatie Expanding Space**

|  |  |
| --- | --- |
| Naam student: | Joshua Pole |
| Klas: | GD1B |
| Naam teamleden: | Dave max sharona remco mart |

**Doelen**

|  |
| --- |
| Wat was (waren) je persoonlijke doel(en) voor dit project? Wat wilde je graag bereiken/leren? |
| Ik wou meer mechanics leren en hoe je met goede art een mooie game kan maken |
| Heb je jouw persoonlijke doelen met dit project bereikt? |
| Ja ik heb een paar nieuwe dingen geleerd |
| Wat was (waren) jullie gezamenlijke doel(en)? |
| Een endless runner maken |
| Hebben jullie je gezamenlijke doelen bereikt? |
| Ja |
| Zo ja, wat is de belangrijkste factor geweest van jullie succes? |
| Dat de game leuk is en moeilijk |
| Zo nee, wat is daar de oorzaak van en hoe ga je dit het komende project voorkomen? |
|  |

**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? |
| In het begin niet maar toen we erop aangesproken werden wel. |
| Hoe hebben jullie in de gaten gehouden of iedereen zich aan de afspraken hield? |
| Ja |
| 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 maar dat kwam omdat het dan niet lukte en dan helpen we elkaar om het optelossen |
| Ben je tevreden over hoe jullie het werk verdeeld hebben? Kan je eventueel verbeterpunten noemen? |
| Ja in het begin wel maar toen ik alles had gedaan wat ik moest doen en er geen nieuwe ideeën waren kon ik niet veel doen maar daarna kon ik dave toch nog helpen. Dus dat ging wel oke |
| Ben je tevreden over hoe jullie gedurende het project contact gehad hebben met elkaar? Kan je eventueel een verbeterpunt noemen? |
| Nee het contact was best matig want sommigen reageerde niet op de app of discord.  En ging alles een beetje op het laatste moment doen.  Dus dat kon veel beter.  Maar op school konden we wel alles bespreken direct. |
| Hoe hebben jullie de motivatie hoog gehouden? Wat was jouw aandeel hierin? |
| In het begin wel maar toen ik ff niks te doen had zakte het wel in. Tot dat ik anderen kon helpen |
| Hoe hebben jullie je planning en urenverantwoording bijgehouden? |
| We hadden geen planning maar ik had wel alles op tijd af |
| Ben je tevreden over hoe jullie met elkaar samengewerkt hebben? Zie je eventueel verbeterpunten? Hoe zou je het volgende keer liever zien? |
| Het kan veel beter als alles ook na school goed besproken wordt maar voor de eerste keer was het toch nog een goede game |

|  |
| --- |
| Vind je dat jullie gekozen hebben voor de beste technische middelen om jullie game te maken? |
| ja |
| Hoe hebben jullie de game , assets en belangrijke informatie met elkaar kunnen delen? |
| Pas na de 2e sprint |
| Waren er issues (problemen) met het deelsysteem dat jullie gebruikten? |
| Ja github werkte niet heel goed omdat het alleen door mij werd gebruikt.  En unity collaben deden we pas na de 2e sprint . |
| Kon iedereen goed met het systeem overweg? en heeft iedereen zich aan de afspraken gehouden wat delen van assets etc. betreft? |
| ja  na de 2e sprint |
| Welke game engine/library en taal hebben jullie gebruikt? Zijn jullie hier tevreden over? waarom  wel/niet? |
| Unity c++  Ja omdat het makkelijk is om snel mee te werken |
| Zijn alle assets op de juiste wijze in de game terecht gekomen? Hoe komt dit? |
| Nee omdat er bugs waren |

**Werkproces:**

|  |
| --- |
| Hebben jullie agile gewerkt? Wat hebben jullie hiervoor gedaan? |
| Nee pas na de 2e sprint |
| Hoe vaak hebben jullie je eigen game gespeeld (meetbaar)? Wat heeft dit je opgeleverd? |
| Elke dag  Een speelbare game |
| Hebben jullie dagelijks een staande meeting gehouden? Wat heeft dit je opgeleverd? |
| Nee pas na 1e sprint  Niet veel meer |
| Hebben jullie actief userstories bijgehouden en aan 1 userstory tegelijk gewerkt? Wat heeft dit opgeleverd? |
| Dit heeft remco gedaan |
| Zijn er game onderdelen (bijv. animaties) gemaakt die de game niet hebben gehaald? zo ja hoe kwam dit? |
| Ja omdat er bugs waren |
| Hebben jullie alle art gecontroleerd in de mockup alvorens deze aan de developers aan te leveren? Wat heeft dit opgeleverd? |
| Nee bugs |

**360 graden evaluatie**

|  |
| --- |
| Wat ging er volgens jou goed in de samenwerking? |
| Dat er een speelbare game is |
| Wat ga je de volgende keer anders aanpakken? (binnen de samenwerking) |
| Beter communiceren na school |
| 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? |
| <dave> : werkt goed maar communiceert niet na school ik wil te veel zelf doen. Vraagt geen hulp.  <max>: heeft veel gefixed aan de game , maar praat ook weinig  <sharona>: heeft mooie art geleverd, maar praat ook weinig  <remco>: heeft goed gecommuniceerd en art geleverd, kon een beter aapje maken en agressiesief zijn.  <mart>: ook goede art geleverd , maar ging vaak kijken bij andere groepjes en had lage concentratie  *<naam teamgenoot> : werkte snel en precies, maar had wat beter kunnen luisteren naar de feedback van de rest van het team.* |

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

**projectnaam: Expanding Space**

**bestandsnaam: procesevaluatie**