**Procesevaluatie Expanding Space**

|  |  |
| --- | --- |
| Naam student: | Max Dekker |
| Klas: | GD1B |
| Naam teamleden: | Dave, Joshua, Mart, Sharona, Remco |

**Doelen**

|  |
| --- |
| Wat was (waren) je persoonlijke doel(en) voor dit project? Wat wilde je graag bereiken/leren? |
| Een leuke game creëren en leren hoe je samenwerkt met mensen van een andere opleiding |
| Heb je jouw persoonlijke doelen met dit project bereikt? |
| Ja |
| Wat was (waren) jullie gezamenlijke doel(en)? |
| Een leuke game creëren met een goed team. |
| Hebben jullie je gezamenlijke doelen bereikt? |
| Ja & Nee |
| Zo ja, wat is de belangrijkste factor geweest van jullie succes? |
| Het doorwerken |
| Zo nee, wat is daar de oorzaak van en hoe ga je dit het komende project voorkomen? |
| Sommige doelen waren niet haalbaar.  Te voorkomen door haalbare doelen te stellen, |

**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? |
| We hebben niet echt veel vergaderd als team, meer individueel vergaderd. |
| Hoe hebben jullie in de gaten gehouden of iedereen zich aan de afspraken hield? |
| Vragen of hij zich eraan gehouden heeft. |
| 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? |
| We hebben elkaar niet echt zo zeer aangesproken, maar meer overlegd over wat hij/zij doet. |
| Ben je tevreden over hoe jullie het werk verdeeld hebben? Kan je eventueel verbeterpunten noemen? |
| Ik ben zeker tevreden |
| Ben je tevreden over hoe jullie gedurende het project contact gehad hebben met elkaar? Kan je eventueel een verbeterpunt noemen? |
| Ik ben zeker tevreden |
| Hoe hebben jullie de motivatie hoog gehouden? Wat was jouw aandeel hierin? |
| De motivatie zat er merendeels in na de 2e presentatie. |
| Hoe hebben jullie je planning en urenverantwoording bijgehouden? |
| Trello |
| Ben je tevreden over hoe jullie met elkaar samengewerkt hebben? Zie je eventueel verbeterpunten? Hoe zou je het volgende keer liever zien? |
| Tevreden |

|  |
| --- |
| Vind je dat jullie gekozen hebben voor de beste technische middelen om jullie game te maken? |
| Ja, 3d/2d game is goed in unity te maken  Nee, ik ben een stuk beter in gamemaker. |
| Hoe hebben jullie de game , assets en belangrijke informatie met elkaar kunnen delen? |
| Github / Trello / Discord / Outlook / Cloud |
| Waren er issues (problemen) met het deelsysteem dat jullie gebruikten? |
| De unity cloud werkte aan het begin niet, maar na lange tijd uiteindelijk wel. |
| Kon iedereen goed met het systeem overweg? en heeft iedereen zich aan de afspraken gehouden wat delen van assets etc. betreft? |
| Iedereen kon goed met het systeem over weg zo ver ik weet. |
| Welke game engine/library en taal hebben jullie gebruikt? Zijn jullie hier tevreden over? waarom  wel/niet? |
| Unity, C#, Ja ik ben daar tevreden over en toch weer niet.  Ja, unity is de perfecte engine voor een 3d/2d platformer  Nee, gamemaker is een engine waar ik een stuk beter in ben en waar ik ook waarschijnlijk een stuk beter aandeel geweest aan het team. |
| Zijn alle assets op de juiste wijze in de game terecht gekomen? Hoe komt dit? |
| Niet helemaal, er missen wat sprites. |

**Werkproces:**

|  |
| --- |
| Hebben jullie agile gewerkt? Wat hebben jullie hiervoor gedaan? |
| Nee niet echt. |
| Hoe vaak hebben jullie je eigen game gespeeld (meetbaar)? Wat heeft dit je opgeleverd? |
| We hebben het nonstop gespeelt om te kijken naar verbeteringen, het hielp ons heel veel tijdens het testen |
| Hebben jullie dagelijks een staande meeting gehouden? Wat heeft dit je opgeleverd? |
| Nee |
| Hebben jullie actief userstories bijgehouden en aan 1 userstory tegelijk gewerkt? Wat heeft dit opgeleverd? |
| Nee |
| Zijn er game onderdelen (bijv. animaties) gemaakt die de game niet hebben gehaald? zo ja hoe kwam dit? |
| Ja, de speler animatie omdat er een fout kwam bij het collaben waardoor wij geen animaties meer hadden. |
| Hebben jullie alle art gecontroleerd in de mockup alvorens deze aan de developers aan te leveren? Wat heeft dit opgeleverd? |
| Ik ben geen artist, geen idee |

**360 graden evaluatie**

|  |
| --- |
| Wat ging er volgens jou goed in de samenwerking? |
| De developers hadden goede communicatie met elkaar, en ik vond dat het een leuk team was waardoor de samenwerking toch nog hoog bleef. |
| Wat ga je de volgende keer anders aanpakken? (binnen de samenwerking) |
| Iedereen aan het begin een taak geven, en dan elke dag iedereen ze werk controleren en dan weer doelen stellen. |
| 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> : 1, Heeft het meeste werk gedaan als developer, lekker om mee samen te werken. 2, Meer taken geven aan team members.  <Joshua> : 1, Als hij een opdracht kreeg, had hij hem snel gemaakt. 2, Liet niet veel van zich horen.  <Mart> : 1, Vaak de motivatie er in gehouden. 2, Was vaak bij andere mensen inplaats van het team.  <Sharona> : 1, Ze leverde heel veel werk in, en als iets opnieuw moest, was het zo opnieuw ingeleverd. 2, Meer oefenen in unity.  <Remco> : 1, Pushte het team om alles optijd in te leveren. 2, Had een beetje te veel commentaar en vertrouwde het team niet helemaal. |

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

**projectnaam: Expanding Space**

**bestandsnaam: procesevaluatie**