

Reflectieverslag Nolan

Inhoudsopgave

- [Inhoudsopgave](#)
- [Inleiding](#)
- [Leerdoelen](#)
- [Situaties](#)
- [Eindconclusie](#)

Inleiding

In dit document reflecteer ik op mijn ervaringen tijdens het ontwikkelen van het prototype van Simmac samen met mijn partner Douwe Westerdijk. Ik zal bespreken wat mijn leerdoelen waren voor dit project, in hoeverre ik deze heb bereikt en welke nieuwe inzichten ik heb opgedaan. Daarnaast reflecteer ik op mijn eigen rol in het proces en mijn uitvoering van het project. Ook bespreek ik de resultaten die ik uit deze ervaring heb gehaald.

Leerdoelen

- Communicatie

Ik wilde goed leren communiceren met mijn opdrachtgever en medewerkers.

Ik geloof dat mijn communicatie met Douwe goed is verlopen. We hebben dit hele project samen uitgevoerd, naast elkaar gewerkt en ideeën gedeeld en uitgewerkt.

Ook was er bij enkele tegenslagen goed contact via de app of telefoon. Hierdoor waren er nauwelijks negatieve onverwachte ontwikkelingen.

Bij de communicatie met de werkgever ben ik minder tevreden. Hoewel ik de werkgever meerdere keren heb benaderd, was dit bij nader inzien veel te weinig.

Ook al heb ik bij de overleggen met de werkgever veel informatie kunnen uitwisselen, het grootste probleem waren de grote tijdsgaten in de informatie die naar de werkgever werden gestuurd.

- Analyseren

Ook was het uitvoeren van de analyse van een opdracht op deze schaal nieuw voor mij. Ik was hiervoor nooit gewend om vastgestelde eisen op deze manier in te voeren. Ik ben wel tevreden met hoe dit uiteindelijk is afgelopen ondanks een matig begin.

In het begin waren er een paar misverstanden over wat de opdracht moest bevatten, waardoor er een paar inschattingsfoutjes zijn gemaakt. Maar na een gesprek met de werkgever is dit allemaal rechtgetrokken, en heb ik de eisen van het project goed kunnen volgen en naar tevredenheid kunnen uitvoeren.

- Uitvoeren

Bij de uitvoering van al deze punten ben ik uiteindelijk tevreden.

Het samenbrengen van al mijn leerdoelen in een daadwerkelijk project is naar mijn gevoel goed verlopen. Soms had ik moeite met uitstelgedrag of onnodige tegenzin bij bepaalde onderdelen. Dit heeft me af en toe tijd gekost, maar dankzij een goed inzicht in de planning heb ik die verloren tijd grotendeels kunnen inhalen wel ten koste van onnodige stress.

Ook het werken in Unity was een echte hit or miss ervaring: sommige onderdelen gingen verrassend makkelijk, terwijl andere die aanvankelijk simpel leken uiteindelijk meer moeite kostten dan verwacht. Een betere voorbereiding op de afzonderlijke onderdelen had dit kunnen voorkomen en had gezorgd voor een betere tijdsverdeling.

Situaties

Wat ging goed?

Het opzetten van het project verliep erg goed. We hadden allebei al snel een duidelijk beeld van wat voor soort project we wilden maken en wat er nodig was om ermee te starten. Het opstellen van het voorsteldocument en het opzetten van de Git repository ging soepel, waardoor we snel van start konden gaan.

Ook de samenwerking verliep uitstekend. We deelden dezelfde visie op het project en konden elkaar gemakkelijk overtuigen van aanpassingen en nieuwe ideeën.

Wat kon beter?

Het inschatten van de prioriteiten binnen het project ging in het begin niet goed. Daardoor is er te ambitieus gewerkt aan onderdelen die uiteindelijk niet relevant bleken, wat heeft geleid tot tijdsverlies aan werk dat het eindresultaat niet heeft gehaald.

Ook bij het bijhouden van onderdelen zoals de planning en het technisch ontwerp zijn er fouten gemaakt. Gelukkig hebben we deze uiteindelijk kunnen herstellen.

Daarnaast heb ik zelf meerdere keren onnodig veel tijd verspild aan uitstelgedrag of het overdenken van bepaalde programmeeronderdelen. Achteraf gezien had ik beter meteen kunnen beginnen, want vaak bleek tijdens het werken dat het probleem eenvoudiger was dan ik eerst had gedacht. Dit denkpatroon was eigenlijk van toepassing op meerdere onderdelen van dit project.

Waar liep je tegenaan?

Ik had vaak moeite met het inschatten van hoeveel werk bepaalde onderdelen zouden kosten. Soms dacht ik iets snel af te kunnen ronden, maar bleek het uiteindelijk een halve week te duren. Op andere momenten stelde ik taken uit omdat ik dacht dat ze veel tijd zouden kosten, terwijl ze uiteindelijk in een halve dag afgerond waren. Dit maakte het lastig om een realistische tijdsinschatting te maken.

Ook was het soms moeilijk om goed in te schatten hoeveel werk er al afgerond was. Daardoor moest ik af en toe Douwe vragen om mee te kijken en te beoordelen hoeveel van mijn werk daadwerkelijk af was.

Hoe heb je problemen opgelost?

Ik heb de problemen opgelost door het een paar dagen even te laten bezinken, en daarna in overleg met Nolan een andere aanpak verzinnen. (bv. i.p.v. mooie assets overgaan naar puur functionele

assets) Deze aanpak hebben we samen veel gebruikt bij de latere ontwikkelfase, bijvoorbeeld om de keuzes te maken om bepaalde elementen toch uit het prototype van simmac te laten door gebrek aan tijd. Door de goede samenwerking met Nolan zorgde dit niet voor problemen en kwamen we altijd uit op een goede oplossing voor ons beide.

Wat heb je geleerd?

Ik heb geleerd om voordat ik begin met serieus ontwikkelen om eerst te functionaliteiten te testen. Eerst de documentatie lezen, eerst een test project maken waar je heel simpel de dingen gebruikt voor het eerst om ze logisch in de praktijk te snappen.

Hoe verliep de samenwerking?

Vlekkeloos. Ik vond de samenwerking enorm fijn. Ik zou het als perfect omschrijven. We konden zeer goed overweg met elkaar en er waren nooit conflicten tussen visies over het spel. Ook situaties zoals iemand die later aanwezig was was nooit een probleem. Zolang er communicatie was was er geen conflict, dit zorgde voor een erg fijne, vertrouwde werksfeer die ik ervaarde als zeer prettig.

Eindconclusie