**Sjabloon 3**

Developer Log

Afbeelding met Lettertype, symbool, Graphics, logo

Automatisch gegenereerde beschrijving

Voor- en achternaam: Ingmar

Leerling nummer: 1366397

Datum: 2-10-2025

Versie:

Inhoud

[Inleiding 3](#_Toc178851886)

[Sprint 1 4](#_Toc178851887)

[Sprint 2 5](#_Toc178851888)

[Sprint 3 6](#_Toc178851889)

[Sprint 4 7](#_Toc178851890)

# Inleiding

*In je Log leg je verschillende aspecten van het Scrum proces vast om inzicht te krijgen in de voortgang van het project, reflecties op het proces, en actiepunten voor verbetering. Leg iedere dag de volgende elementen vast:*

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.***[Zorg ervoor dat de informatie die je inlevert duidelijk en leesbaar is!]*
2. **Wat is er in sprint 1 bereikt?***[Reflecteer op je eigen bijdrage]*
3. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***[Reflecteer op je eigen bijdrage]*
4. **Geleerde lessen.***[Wat heb je geleerd en neem je mee naar de volgende sprint]*
5. **Vragen en onduidelijkheden.***[Heb je alle informatie om verder te kunnen werken. Weet jij wat en wanneer er iets van je wordt verwacht?]*
6. **Feedback** **en** **waardering.***[Welke feedback of waardering heb jij voor de groepsleden]*
7. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***[Heb jij punten voor je groepsleden om beter te functioneren?]*
8. **Persoonlijk welzijn.***[Hoe voel jij je deze sprint; denk hierbij aan je gezondheid, stressniveau heb jij het idee dat je kon focussen op je werk?]*
9. **Actiepunten voor de volgende sprint.***[Welke onderdelen/taken wil je volgende werkdag weer oppakken/ ook te gebruiken voor je volgende Daily standUp?]*

# Sprint 1

1. Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.*Afbeelding met tekst, schermopname, Lettertype

   Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.Afbeelding met tekst, schermopname

   Door AI gegenereerde inhoud is mogelijk onjuist.***Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.**
2. **Wat is er in sprint 1 bereikt?***We hebben een idee bedacht over hoe de game eruit gaan zien en welke mechanics er in moeten zitten.*
3. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***Idee bedenken was een uitdaging in sprint 1. We hebben er lang over gedaan om een passend thema te vinden bij een 2d idle game.*
4. **Geleerde lessen.***Samen discussiëren over het game onderwerp en thema, en goede argumenten geven*
5. **Vragen en onduidelijkheden.***Wanneer er opdrachten in geleverd moeten worden*
6. **Feedback** **en** **waardering.***duidelijker zijn in waar ik mee bezig ga*
7. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***Eerst zelf goed kijken voordat ik iemand anders vraag*
8. **Persoonlijk welzijn.***Goed*
9. **Actiepunten voor de volgende sprint.***Game idee gaan uitwerken in Unity*

# Sprint 2

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.***…*
2. **Wat is er in sprint 2 bereikt?***…*
3. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***…*
4. **Geleerde lessen.***…*
5. **Vragen en onduidelijkheden.***…*
6. **Feedback** **en** **waardering.***…*
7. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***…*
8. **Persoonlijk welzijn.***…*
9. **Actiepunten voor de volgende sprint.***…*

# Sprint 3

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.***…*
2. **Wat is er in sprint 3 bereikt?***…*
3. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***…*
4. **Geleerde lessen.***…*
5. **Vragen en onduidelijkheden.***…*
6. **Feedback** **en** **waardering.***…*
7. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***…*
8. **Persoonlijk welzijn.***…*
9. **Actiepunten voor de volgende sprint.**…

# Sprint 4

1. **Kopie/screenshots van je DAILY StandUps.***…*
2. **Wat is er in sprint 4 bereikt?***…*
3. **Beschrijf mogelijke uitdagingen, obstakels en als die er zijn oplossing(en).***…*
4. **Geleerde lessen.***…*
5. **Vragen en onduidelijkheden.***…*
6. **Feedback** **en** **waardering.***…*
7. **Verbeterpunten voor volgende sprint.***…*
8. **Persoonlijk welzijn.***…*
9. **Actiepunten voor de volgende sprint.**…